



Sciences  
du jeu

**Sciences du jeu**

19 | 2023

Sensibilisation et conscientisation par le jeu

---

## Le jeu comme praxis de sensibilisation et de conscientisation

Présentation du dossier

*Playing as praxis of awareness and conscientization*

*Presentation of the issue*

**Maude Bonenfant et Alexane Couturier**

---



### Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/sdj/5272>

DOI : [10.4000/sdj.5272](https://doi.org/10.4000/sdj.5272)

ISSN : 2269-2657

### Éditeur

Laboratoire EXPERICE - Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles Education

### Référence électronique

Maude Bonenfant et Alexane Couturier, « Le jeu comme praxis de sensibilisation et de conscientisation », *Sciences du jeu* [En ligne], 19 | 2023, mis en ligne le 13 juillet 2023, consulté le 01 août 2023. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/5272> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.5272>

---

Ce document a été généré automatiquement le 1 août 2023.



Creative Commons - Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International - CC BY-NC-ND 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

---

# Le jeu comme praxis de sensibilisation et de conscientisation

Présentation du dossier

*Playing as praxis of awareness and conscientization*

*Presentation of the issue*

**Maude Bonenfant et Alexane Couturier**

---

- 1 Alors que le monde est secoué par diverses crises politiques, économiques, sanitaires et environnementales, de plus en plus de voix s'élèvent pour faire valoir le potentiel de sensibilisation et de conscientisation du jeu (Swain, 2007 ; Jones, 2007 ; Flanagan, 2009 ; Gray et Leonard, 2018 ; Roth, 2018). Si certaines inquiétudes persistent au sujet des effets de la violence dans les jeux vidéo sur les comportements, du sexisme dans l'industrie et la culture vidéoludiques, de l'exploitation des données personnelles des joueur·ses et des problèmes de dépendance aux écrans, la liste des jeux qui sensibilisent et conscientisent s'allonge pourtant d'année en année, reflétant une tendance dans la production ludique ainsi que les pratiques et préférences des joueur·ses. Le jeu continue d'évoluer dans de nouveaux genres et formes expressives en remplissant diverses fonctions artistiques, éthiques et sociales qui peuvent ouvrir les joueur·ses à d'autres réalités ou les amener à mieux comprendre la leur.
- 2 Durant la pandémie, quelques jeux ont encouragé aux gestes barrières, à la vaccination ou au développement d'un regard critique face aux théories conspirationnistes (*Coronavirus Quarantine Simulator*, Fancy + Punk, 2020) ; d'autres cherchent à ouvrir les yeux des joueur·ses sur la discrimination et l'intimidation (*A Conversation with Hugo*, Trépanier-Jobin, 2015) ou sur la dysphorie de genre (*Dys4ria*, Anthropy, 2012) ; certains mettent en scène les conséquences désastreuses des conflits armés ou des crises humanitaires (*PeaceMaker*, ImpactGames, 2007) ou performant des protestations antiguerres comme *Dead-in-Iraq* dans *America's Army* (DeLappe, 2006) et le mod *Velvet Strike* (Schleiner *et al.*, 2002) ; d'autres productions font quant à elles réfléchir aux

dérives du capitalisme (*McDonald's Videogame*, Molleindustria, 2006), des programmes de surveillance de masse (*Orwell: Keeping an Eye On You*, Osmotic Studio, 2016) et de la désinformation (*Harmony Square*, Roozenbeek et Van der Linden, 2020) ; plusieurs mettent en avant la crise climatique, la menace qui pèse sur les différents écosystèmes ou l'extinction d'espèces animales (*Eco*, Strange Loop Games, 2008) ; d'autres encore encouragent les joueurs·ses à se mettre dans la peau des proches ou même d'un individu qui souffre d'un problème de santé physique (*That Dragon, Cancer*, Numinous Games, 2016), de dépression (*Depression Quest*, Quinn, 2013), de bipolarité (*Lie in my Heart*, Genvo, 2019) ou de schizophrénie (*Hellblade: Senua's Sacrifice*, Ninja Theory, 2017).

- 3 Ce paysage (vidéo)ludique de plus en plus diversifié témoigne d'un souci grandissant de participer positivement à la vie sociale et de bâtir un monde meilleur, plus juste et respectueux de soi, des autres et de l'environnement. Dès lors, le jeu en tant que vecteur communicationnel paraît tout désigné pour convaincre les autres d'adhérer à ses idées. Le potentiel de persuasion des jeux ne repose pas seulement sur une rhétorique verbale et visuelle, mais aussi sur une « rhétorique procédurale », c'est-à-dire sur un argumentaire élaboré par l'entremise des règles du jeu qui contraignent les actions des joueurs·ses (Bogost, 2007, p. ix). L'adjectif « persuasif » est proposé par Ian Bogost pour qualifier les jeux qui véhiculent des messages politiques, défendent un point de vue, visent à changer les croyances des joueurs·ses ou tentent d'influencer leurs comportements (p. ix). Certains jeux persuasifs remettent même en question l'ordre établi, défient les conventions sociales ou s'opposent aux visions du monde véhiculées par les gouvernements ou les grandes entreprises (p. 57).
- 4 Ainsi, les espaces de jeu véhiculent des discours, des valeurs ainsi que des représentations socioculturelles particulières du monde dont les joueurs·ses font l'expérience et qui peuvent avoir des effets transformateurs :
 

La rhétorique procédurale « fait faire » des actions au joueur (des actions qu'il performe dans la mesure où il est convaincu de l'atteinte d'un objectif) tandis que la rhétorique processuelle « fait être » le joueur (elle lui intime de devenir « quelque chose » en exigeant une adhésion à des idées ou valeurs plus profondes) (Bonenfant et Arsenaault, 2016).
- 5 Par l'articulation du pouvoir persuasif de la rhétorique procédurale du « faire-faire » à la rhétorique processuelle du « faire-être », l'individu peut être amené, par sa pratique ludique, à réévaluer sa manière de comprendre le monde jusqu'à vouloir le changer – en commençant par évoluer soi-même. Le jeu peut agir comme processus transformateur de l'individu grâce à une sensibilisation puis une conscientisation qui peut atteindre l'ensemble d'une communauté.

## De la sensibilisation à la conscientisation freirienne

- 6 Bien que parfois utilisés de manière synonyme et interchangeable, les termes de sensibilisation et conscientisation se distinguent pourtant en ce qui a trait à leur signification, aux processus sociocognitifs qu'ils sous-tendent ainsi qu'au niveau de leurs finalités. Selon l'étymologie, la sensibilisation consiste à rendre un individu perceptif à une cause pour laquelle il ne manifestait pas ou peu d'intérêt auparavant. Cette manière de « rendre sensible » peut éventuellement susciter une prise de conscience par rapport à une problématique, un enjeu ou encore une réalité particulière<sup>1</sup>. La conscientisation, quant à elle, constitue le « développement critique de

cette prise de conscience » (Freire *et al.*, 1971, p. 20). Si la sensibilisation paraît relativement aisée à saisir et à viser au sein d'un jeu, la conscientisation est moins évidente – et d'ailleurs moins présente dans l'univers ludique.

- 7 De nombreux jeux présentent un fort potentiel de sensibilisation tout en tenant un rôle important au sein du discours social ; toutefois, ceux-ci s'adressent à des individus qui ne sont pas directement affectés par la cause médiatisée dans le jeu. Au contraire, les jeux de conscientisation s'adressent directement à celles et ceux qui subissent les effets de la situation et offrent un contexte facilitateur pour formuler des solutions adaptées à chaque réalité. Au moment où le philosophe et pédagogue brésilien Paulo Freire formule le terme, alors qu'il n'existe pas en français, la conscientisation et ses mécanismes sous-jacents sont pensés pour le peuple brésilien qui souffre de l'oppression d'une élite. Elle vise alors à offrir un outil de politisation et d'émancipation grâce à l'alphabétisation. Dans ce contexte, elle renvoie plus précisément à une « méthode pédagogique par laquelle l'éducateur prend comme support de son enseignement la réalité matérielle et sociale environnant le sujet, de façon à l'impliquer et à le motiver au mieux possible pour son apprentissage » (Le Grand Robert, 2001).
- 8 En tant que force motrice, la conscientisation invite ainsi à l'« action-réflexion », c'est-à-dire qu'elle motive l'individu à interroger son rapport à une réalité donnée et à poser des gestes concrets en vue d'opérer des changements en lien avec cette réalité (Freire *et al.*, 1971, p. 21 ; Ampleman *et al.*, 2012). Autrement dit, la conscientisation est un processus qui approfondit la conscience non seulement d'une réalité socioculturelle, mais aussi qui renforce la capacité à transformer cette réalité (Humbert, 1987, p. 290). Par l'action, l'individu est amené à améliorer sa condition en augmentant sa capacité d'agir et en modifiant son rapport au monde.

## La praxis pour penser par soi-même et changer le monde

- 9 Cette façon de concevoir l'humain et de l'amener à penser par lui-même est l'un des principes fondateurs de la philosophie des Lumières : par exemple, Emmanuel Kant, dans son texte *Was ist Aufklärung?* [*Qu'est-ce que les lumières ?*] (1784), insiste sur l'importance pour l'humain de sortir de son état de minorité en se servant de son propre entendement pour la conduite de soi. Foucault (1984) montre d'ailleurs bien en quoi cet écrit de Kant constitue un pivot dans l'expression d'une prise de pouvoir des individus sur le devenir politique. L'état de majorité implique alors l'exercice critique de la pensée afin d'être en mesure de changer son existence.
- 10 L'objectif est de libérer les individus des « mythes » que leur inculque la société et qui perpétuent les rapports de domination, comme l'idée que leur bien-être dépend de l'accumulation de ressources ou que la hiérarchie sociale est immuable. Cette volonté de remettre en question des traditions et des savoirs transmis rejoint celle de Freire d'encapaciter le peuple en dénonçant les structures inégalitaires de la société qui contraignent les opprimés. La conscientisation ne peut se faire « hors de l'action transformatrice, en profondeur, des [humains] sur la réalité sociale » (Freire, 1971, p. 37), car elle s'opère dans une dialectique humain-monde.

- 11 Freire est fortement influencé par la dialectique du maître et de l'esclave de Hegel pour définir le rapport oppresseurs/opprimés. Il reprend notamment l'idée du philosophe allemand selon laquelle les oppresseurs ne sont pas, fondamentalement, plus libres que les opprimés puisque leur situation les détermine à jouer ce rôle (Lake et Kress, 2013). En prenant conscience des injustices auxquelles les opprimés font face, oppresseurs et opprimés peuvent prendre les moyens nécessaires pour réformer les règles sociales et se réapproprier ainsi une part de leur liberté. Telle que définie par Freire, cette conscience critique des individus doit cependant être constamment remise en pratique afin de diriger leurs actions.
- 12 En ce sens, la notion de praxis est centrale dans la pensée de Freire : elle est comprise comme toute action dont la finalité est interne, c'est-à-dire qui vise à actualiser et à performer son propre sens. Déjà, chez les philosophes de l'Antiquité, que ce soit Socrate, les Épicuriens ou les Stoïciens, pratique et théorie sont indissociables : la praxis réfère à la mise en actions des idées, par l'engagement, l'application, l'exercice, etc. Pour Aristote, bien agir devient ainsi le but immanent à l'action. Ce type de philosophie est donc politique et se pratique dans le cadre de communautés, ce qui correspond également à la perspective freirienne selon laquelle la communication et le sentiment communautaire représentent les bases de la praxis de la conscientisation.
- 13 En réalité, puisque « la théorie et la contestation se fécondent mutuellement » (Freire, 1971, p. 13), plus l'individu prend conscience de son pouvoir politique par la théorie, plus il sera contestataire. De plus, la conscientisation implique d'atteindre « l'accès de la conscience au temps historique » (p. 23), c'est-à-dire que chaque prise de conscience est circonstancielle à la société et à l'époque dans laquelle elle s'opère. Dans cette optique, la mise en place de la philosophie freirienne permet à l'individu de reconnaître son pouvoir démocratique au sein de la société et l'encourage à influencer la direction de son évolution.
- 14 Dans de nombreux ouvrages, Pierre Hadot (1981, 1995, 1998) insiste sur l'importance de prendre en compte la pratique philosophique pour interpréter la dimension théorique de la philosophie antique. La compréhension du monde ne peut être détachée de notre façon de l'habiter. Par exemple, le rôle de la physique épicurienne n'est pas seulement de connaître ; il est de se libérer de fausses croyances, comme la peur des dieux, pour pouvoir vivre de manière sereine. Cette intégration de principes philosophiques par l'action rend possible une modification de notre conscience du monde et, par extension, une évolution de soi.
- 15 Or, avoir comme exigence constante de penser de manière autonome requiert la mise en pratique de certaines techniques. Pour atteindre cet objectif, les philosophes antiques développent tout un ensemble d'exercices et de méthodes. Par exemple, Socrate développe la maïeutique qui a pour but d'amener les individus interlocuteurs à penser par eux-mêmes. Chez les Stoïciens, observer sa vie du point de vue de l'univers permet de relativiser l'importance de nos soucis. L'écriture devient aussi une technique de soi et permet une mise à distance critique (Foucault, 1983). Tous ces exercices doivent être accomplis régulièrement, ce que rend par exemple possible la tenue d'un journal où l'individu s'entraîne à observer sa propre vie à partir de principes philosophiques pour les incorporer progressivement à son rapport au monde quotidien – tel qu'en témoignent les *Pensées pour moi-même* de Marc Aurèle (170-180 ap. J.-C.). Comme le journal intime, le jeu possède aussi ce potentiel de devenir une technique

quotidienne visant à constamment remettre en pratique la conscience critique des individus afin de guider leurs actions et de participer à un mieux vivre ensemble.

## Présentation du dossier

- 16 À la lumière de ces réflexions philosophiques sur la conscientisation, la praxis et les techniques de réflexions critiques, force est de constater le pouvoir conscientisant des jeux grâce aux effets persuasifs et transformateurs des rhétoriques procédurale et processuelle mises en œuvre. Or, certains types de jeux, représentations ou mécaniques ludiques sont-ils plus appropriés que d'autres pour sensibiliser puis conscientiser ? Si oui, de quelles manières ? À quelles conditions ? Dans quels contextes et pour quels buts ? En tant que vecteur de discours, moteur d'actions et force formatrice, le jeu amène des chercheur·ses, praticien·nes et créateur·trices issues de divers champs disciplinaires à se questionner sur ce potentiel de sensibilisation et de conscientisation des jeux, sur ses limites, usages et applications possibles.
- 17 Ce dossier a ainsi pour objectif de contribuer au développement des connaissances entourant le pouvoir sensibilisant et conscientisant du jeu par le biais de travaux variés. Alors que certains articles proposent une réflexion critique sur les notions de sensibilisation, d'encapacitation et de conscientisation en mobilisant différentes approches théoriques et philosophiques, d'autres proposent des analyses de jeux (ou de séquences de jeux) exprimant une critique, abordant une réalité ou relatant une expérience individuelle ou collective reliée à une thématique, un enjeu ou encore à une problématique sociale. Ces contributions proposent en somme d'observer, d'interroger et d'analyser les procédés ludiques, narratifs et esthétiques amenés à produire ou non des effets de sensibilisation ou de conscientisation chez les joueur·ses.
- 18 Permettant justement d'éclaircir et de mettre en place certaines distinctions clés entre les notions de sensibilisation, d'encapacitation et de conscientisation, le premier article de ce numéro, cosigné par des membres du groupe de recherche Homo Ludens, fournit un modèle, basé sur la philosophie freirienne de l'action, pour définir et circonscrire les jeux à visée de conscientisation. En appliquant ce modèle sur des exemples de jeu, l'équipe démontre son opérationnalité ainsi que sa cohérence avec la pensée de Freire. L'article explore ainsi comment la pratique d'un jeu peut initier une prise de conscience critique chez le·la joueur·se résultant en un plus grand pouvoir d'agir sur une situation spécifique qui le·la concerne.
- 19 Se basant également sur les principes philosophiques et pédagogiques de Freire de même que sur l'écologie sociale de Murray Bookchin, les réflexions proposées par Marc-André Boisvert-Bondu, Simon Delorme et Jenguiz Kanaani s'inscrivent dans une perspective à la fois critique, activiste et écologiste du secteur vidéoludique. D'une part, le potentiel du jeu en tant que vecteur de conscientisation à la crise climatique – pouvant mener à un engagement écosocial de la part des joueur·se – y est discuté en portant attention aux types de contenu ainsi qu'aux représentations faites de cet enjeu dans certaines productions indépendantes et triple A. D'autre part, les auteurs interrogent plus fondamentalement le rôle et l'impact de l'industrie du jeu vidéo sur le mouvement écologique et la nécessité pour les acteur·trices du milieu de se responsabiliser à cet égard.
- 20 Poursuivant dans la même veine, l'article de Gabrielle Trépanier-Jobin, Maeva Charre-Tchang et Sylvie Largeaud-Ortega prolonge cette perspective écologiste en abordant

plus spécifiquement la sensibilisation aux enjeux environnementaux par l'entremise du jeu *Abzû* (Giant Squid, 2016). Si l'analyse de ses composantes ludonarratives et esthétiques permet de mettre en lumière son potentiel écocritique, l'étude de réception réalisée par la suite révèle néanmoins les limites de son message environnemental, tant au niveau de sa compréhension que de sa portée auprès des joueuses. Par le biais d'un cas concret, la recherche offre l'opportunité d'explorer les possibilités, mais aussi les limites du jeu vidéo comme espace de médiation visant à initier une prise de conscience écologique.

- 21 Au-delà des jeux à thématique écologique, Hélène Sellier fait valoir quant à elle l'impact social du jeu vidéo et comment certaines productions, notamment via leur design narratif, peuvent générer des effets de sensibilisation chez les joueuses dans l'objectif de leur faire adopter des comportements prosociaux. Ancré dans une démarche de recherche-création, le jeu *RecovR* (The Seed Crew, 2021) et l'analyse formaliste de ses différents modules a pour but d'explorer les procédés ludiques et narratifs susceptibles de sensibiliser les joueuses aux réalités et à la discrimination que peuvent expérimenter quotidiennement dans leur milieu de travail les personnes en situation de handicap, les femmes, les personnes issues de la diversité sexuelle ou de genre de même que de la diversité ethnoculturelle et religieuse.
- 22 Inscrit également dans une démarche de recherche-création, le texte signé par Stéphanie Mader, Vinciane Zabban, Leticia Andlauer, Sophie Bemelmans et Fanny Georges se concentre sur la rhétorique procédurale afin d'étudier son influence sur le processus de conscientisation. Dans leur étude, les chercheuses proposent l'expérimentation de quatre variations du jeu *Tetris* (Aleksēi Pajitnov, 1984), chacune présentant différentes combinaisons de règles et de mécaniques qui créent ainsi différentes dynamiques de jeu. Le but est d'induire une prise de conscience sur la manière dont le système formel du jeu (notamment en ce qui a trait au fonctionnement des mécaniques régissant les éléments de chance, d'opportunité et de mérite) peut aider ou nuire à la performance, ce qui devrait produire une réflexion critique sur les règles. Or, à la lumière de ces expérimentations, elles avancent que l'ensemble des connaissances et des expériences antérieures des joueuses – correspondant à différents profils, habitudes et styles de jeu – de même que l'aspect fort abstrait du jeu peuvent constituer des obstacles majeurs à l'interprétation et à la compréhension des messages sous-jacents et donc à leur portée sensibilisante et conscientisante.
- 23 De son côté, Simon Hagemann s'intéresse plutôt à la façon dont les jeux présentant des modalités documentaires peuvent sensibiliser et conscientiser les joueuses à des sujets ou des enjeux de société. En explicitant les différentes approches et formes documentaires existantes au sein du média vidéoludique, l'auteur montre, par le biais de différents exemples de jeu, les principales stratégies employées dans ces univers singuliers alliant « réel » et fiction. L'objectif de ces productions est, d'une part, d'informer les joueuses et, d'autre part, d'induire un changement de perspective sur un sujet particulier pouvant mener à une prise de conscience critique.
- 24 En s'appuyant sur les thèses d'Althusser au sujet de l'idéologie et sur les écrits du philosophe Jean-Jacques Lecercle, Fabien Richert, Jérémie Pelletier-Gagnon, Antoine Jobin, Pierre Gabriel Dumoulin, Émile Gonthier-Beaupré et Cédric Duchaineau proposent quant à eux de déconstruire le concept d'interpellation afin d'en étudier les spécificités, son application et ses effets dans un contexte vidéoludique. En définissant et en circonscrivant les procédés et étapes caractérisant l'interpellation (et la contre-

interpellation) vidéoludique, les auteurs démontrent comment ce processus communicationnel peut constituer un moyen d'encapacitation chez les joueur·ses et, ultimement, mener au développement de la conscience critique. Pour illustrer leurs propos, une étude du jeu *Celeste* (Extremely OK Games, 2018) est réalisée afin d'identifier les procédés d'interpellation et de contre-interpellation à l'œuvre tout en soulignant son potentiel conscientisant en ce qui concerne les troubles de santé mentale.

- 25 Connexe à cette thématique et pour conclure ce dossier, Maxime Deslongchamps-Gagnon revisite pour sa part la notion d'engagement moral sous le prisme de l'éthique de la vertu appliquée au champ des études du jeu. L'auteur défend l'idée selon laquelle certains jeux mettent les joueur·ses face à des dilemmes moraux. Ceux-ci créent des tensions entre les motivations, préoccupations, convictions et valeurs des joueur·ses et ont pour résultat de leur faire adopter certaines attitudes et d'opter pour des actions particulières afin de progresser dans l'univers du jeu. Ces dilemmes moraux, souligne-t-il, génèrent chez les joueur·ses des réponses émotionnelles et affectives allant au-delà des limites du jeu, pouvant les sensibiliser à leur propre manière de réagir et de raisonner face à une variété de situations moralement complexes dans la vie de tous les jours. Par cet article, l'auteur souhaite amorcer plus largement une réflexion globale sur l'éthique du jeu vidéo, sa valeur épistémique et sa capacité d'engagement au bien.

\*

- 26 À travers ces contributions riches et variées, l'ensemble de ce dossier met ainsi en perspective comment les jeux présentent le potentiel d'améliorer les conditions d'existence d'individus et de communautés. Même si des limites ont été soulevées, entre autres par rapport au potentiel sensibilisant de la rhétorique procédurale, les articles mettent en avant et renforcent le caractère positif du jeu et son rôle éventuel au sein de la société. Que ce soit par la conception de jeux ou par la pratique ludique, une prise de conscience peut être initiée et constituer dès lors une véritable « force motrice » basée sur une réflexion critique. À la fois mode d'autoréalisation et acte existentiel, Eugen Fink nous rappelle avec justesse que « le jeu n'est pas une paraphrase du sérieux de la vie humaine ; il est lui-même le sérieux le plus sérieux » (Fink, 1965, p. 172).

---

## BIBLIOGRAPHIE

AMPLEMAN, G., DENIS, L., et DESGAGNES, J.-Y. (dir.) (2012). *Théorie et pratique de conscientisation au Québec*. PUQ.

BOGOST, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. MIT Press.

BONENFANT, M., et ARSENAULT, D. (2016). Dire, faire et être par les jeux vidéo. L'éthique et la performativité au prisme des rhétoriques procédurale et processuelle. *Implications philosophiques*,

8 août. <https://www.implications-philosophiques.org/dire-faire-etre-ethique-performativite-et-rhetoriques-procedurale-et-processuelle-dans-les-jeux-video/>.

FINK, E. (1965 [1960]). *Le jeu comme symbole du monde*. Minuit.

FLANAGAN, M. (2009). *Critical Play: Radical Game Design*. MIT Press.

FOUCAULT, M. (1994 [1983]). L'écriture de soi. In *Dits et Écrits*, tome II. Gallimard.

FOUCAULT, M. (1994 [1984]). Qu'est-ce que les Lumières ?. In *Dits et Écrits*, tome IV. Gallimard.

FREIRE, P. (1971 [1968]). *L'éducation : pratique de la liberté*. Cerf.

FREIRE, P., WEFFORT, F. C., et SILVA, A. (dir.) (1971). *Conscientisation. Recherche de Paulo Freire*. Éditions d'Alsace.

GRAND ROBERT, Le (2001). Conscientisation. Dictionnaires Le Robert.

GRAY, K. L., et LEONARD, D. J. (dir.) (2018). *Woke gaming: Digital challenges to oppression and social injustice*. University of Washington Press.

HADOT, P. (1981). Exercices spirituels et philosophie antique. *Études augustiniennes*.

HADOT, P. (1995). *Qu'est-ce que la philosophie antique ?*. Gallimard.

HADOT, P. (1998). *Éloge de la philosophie antique*. Allia.

HUMBERT, C. (1987). La pensée de Paulo Freire. In G. Ampleman, J. Barnabé, Y. Comeau, G. Doré, R. Duhaime, L. Gaudreau, C. Humbert, J. Lacroix, L. Leboeuf, et M. Matte (dir.), *Pratiques de conscientisation 2* (p. 283-309). Collectif québécois d'édition populaire.

JONES, R. (2007). Saving Worlds with Videogame Activism. In R. Ferdig (dir.), *Handbook of Research on Effective Electronic Gaming in Education* (p. 970-988). Information Science Reference.

LAKE, R., et KRESS, T. M. (dir.) (2013). *Paulo Freire's Intellectual Roots: Toward Historicity in Praxis*. Bloomsbury Academic.

ROTH, M. (2018). *Thought-Provoking Play: Political Philosophies in Science Fictional Videogame Spaces from Japan*. ETC Press.

SWAIN, C. (2007). Designing Games to Effect Social Change. *Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference : Situated Play*, 4, 805-809.

## NOTES

1. <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/sensibiliser/72106>.

---

## AUTEURS

**MAUDE BONENFANT**

Université du Québec à Montréal

ALEXANE COUTURIER

Université du Québec à Montréal