

LA FABRIQUE DES MONDES VIDEOLUDIQUES : DES CONCEPTIONS AUX APPROPRIATIONS

6 juin 2013 – ENS de Lyon

Colloque organisé par le laboratoire junior « Level Up ! » et l'OMNSH

APPEL A COMMUNICATION

Ce colloque à vocation internationale porte sur la place des jeux vidéo dans les sociétés contemporaines et dans la recherche en sciences humaines et sociales. Il vient clôturer deux ans d'activité du laboratoire junior « Level Up ! » dont les séminaires, journées d'études et publications ont été structurants dans ce jeune champ de recherche récent. Forte de son expérience dans l'organisation des deux événements pluridisciplinaires « Game Studies ? à la française ! » en 2011 et 2012, l'association OMNSH s'est associée à l'organisation de ce colloque.

Le thème de « la fabrique des mondes » associe deux idées inséparables : d'une part, le fait qu'il existe des « mondes », autrement dit que les jeux vidéo sont socialisés, vivants et évolutifs ; d'autre part, le fait que ces mondes sont fabriqués, par des professionnels et par des usagers, à partir de matériaux divers. Les jeux vidéo sont aujourd'hui le fruit de négociations permanentes, parmi les joueurs, au sein des industries, entre joueurs et concepteurs, et encore au fil de toutes les médiations dont ils font l'objet – commerciales comme institutionnelles. Ce sont ces médiations complexes entre objets et acteurs, et entre les acteurs, que ce colloque invite à mettre au centre de la recherche. Il s'agira donc, à travers l'investigation empirique issues de toutes les sciences humaines et sociales, d'analyser comment émerge un monde partagé : des objets, des techniques, des cultures, des manières d'être et de faire. Ces mondes doivent être inséparablement analysés comme des artefacts et comme le produit – et le lieu – d'activités situées. L'objet jeu vidéo sera ici considéré dans son acception la plus large, incluant tout jeu électronique ou sur support numérique, qu'il s'agisse d'adaptation (de jeux de cartes, de jeux traditionnels) ou de création plus originale.

La double nature industrielle et culturelle des jeux vidéo et leur caractère interactif et participatif, en font un objet dont les processus de production apparaissent parfois opaques. Les jeux vidéo sont ainsi un lieu d'observation nodal pour qui veut comprendre aujourd'hui les mondes auxquels ouvrent les nouvelles technologies. En effet, ils sont populaires et appartiennent au quotidien. Ils sont présents sur chaque technique numérique, des plus anciennes aux plus nouvelles. Il s'agit par exemple depuis peu d'un équipement standard de la plupart des téléphones. En bref ils font l'objet d'investissements conséquents, qu'ils soient économiques, institutionnels, temporels, affectifs et affectifs par leurs pratiquants.

Les jeux vidéo invitent aussi à placer l'accent sur la diversité des formes sociales associées au numérique. Cette pluralité est celle des techniques numériques et

de leurs interfaces, des cultures et de leurs narrations, des industries du jeu vidéo et de leurs marchés, des institutions culturelles et de leurs médiations, des milieux sociaux et de leurs goûts, et des pratiques du jeu vidéo et de leurs lieux. La diversité des jeux vidéo enjoint donc aux sciences humaines et sociales de considérer tout autant la possibilité d'un formatage des existences par les cadres techniques que celle des possibilités d'invention et d'appropriation ouvertes par les techniques. Dans certains cas, les dispositifs semblent « faire jouer » de façon très déterministe, tandis qu'ailleurs, ils semblent plutôt répondre à une « tendance à jouer » qui serait sinon passée par d'autres moyens. Autrement dit, il s'agit d'interroger les convictions technophiles comme technophobes, car il semble que la technique et la culture demandent à être pensées au regard de leurs instanciations réelles – la technique se présente moins en effet ici comme un principe de rationalité que comme l'une des expressions de l'inventivité humaine et en tant que telle partie prenante de la culture.

Par ailleurs, l'industrie du jeu vidéo est mondialisée, avec ses pôles, ses angles morts et ses flux inégalitaires. La géographie de cette industrie traduit également l'irruption de nouveaux acteurs économiques et politiques dans un secteur de plus en plus concurrentiel et longtemps dominé par les entreprises américaines, japonaises, anglaises et françaises. Cette géographie se décline à l'échelle inter- et intra-continentale, en particulier en Amérique du Nord et en Asie du Sud-Est. La structuration de filières vidéoludiques peut également avoir un impact à l'échelle locale sur les politiques de développement économique des collectivités territoriales (création de pôles de compétitivité, mise en place de crédits d'impôts, projets d'immobilier de bureaux comme à la Cité du Multimédia à Montréal...), à une époque où la mise en valeur des entreprises de haute technologie joue un rôle croissant dans les stratégies de marketing des territoires.

Situer qui fabrique ces mondes n'est donc pas aisé tant ces produits culturels sont co-produits, par leur industrie, par leurs utilisateurs, et par de nombreuses médiations. L'investissement est tel aujourd'hui, matériel comme social, qu'il semble important d'en étudier tant les différents aspects que leurs combinaisons. Quatre axes de réflexion sont ainsi proposés :

Axe 1 Genèse des jeux, genèse de mondes

Les jeux vidéo sont d'une part des architectures complexes, tant matérielles que logicielles, fruit de collaborations professionnelles originales – lesquelles pénètrent d'ailleurs aujourd'hui d'autres domaines industriels et culturels tels que les effets spéciaux de cinéma ou l'Intelligence Artificielle. Ces savoirs et pratiques professionnels demandent sans doute à être mieux explorés par les sciences humaines et sociales, dans leurs arrangements concrets et au-delà des mots d'ordres, des lignes directrices ou des manuels produits par les professionnels eux-mêmes. Quelle image les ingénieurs de monde se font-ils des joueurs et comment équipent-ils ces conceptions ? Dans quels arrangements socio-techniques négociés entrent-ils avec eux lorsque le produit est mis en production, tels que la triche, les compétitions ou encore la construction de mondes trans-médias ? Quelle est la diversité réelle des professions impliquées et leurs rapports de complémentarité ou de force ? Quelles sont les collaborations concrètes tout au long de la trajectoire du projet puis du produit ?

Existent-ils d'autres modèles ou contre-modèles de création d'univers vidéoludiques, à travers les démarches indépendantes, artistiques, ou encore horizontales et distribuées ?

Axe 2 Des concepteurs et des joueurs

Les jeux vidéo sont d'autre part des formes, commerciales et non commerciales, diffusées et reçues par des canaux et sur des places de marchés multiples. Les jeux en ligne et en particulier les jeux massivement multijoueurs ont été explorés comme des cas de « dialogue » entre éditeur et joueurs – l'internalisation par l'éditeur des relations à sa clientèle n'entraîne pas toujours ni une intégration des discours des différents médiateurs, ni une plus grande proximité aux joueurs. Or les jeux vidéo sont également présents sur les canaux classiques, où ils sont alors présentés et mis en forme par des professionnels. Ainsi les marchands et les critiques en font des produits de consommation, tandis que d'autres acteurs, les psychologues, les écoles, les ludothèques ou les musées, en font selon les cas des objets pédagogiques ou des objets culturels. Comment s'articulent projet des concepteurs et désirs des joueurs ? Quels canaux, quels outils ou quels réseaux sont mobilisés pour assurer la passation des idées ou des arbitrages entre concepteurs et joueurs et que nous disent-ils des formes de socialisation qui émergent autour des jeux ? À l'époque où *patches*, *mods*, correctifs ou d'autres formes de détournement se multiplient parfois plusieurs années après la sortie d'un jeu, où commence et où finit la conception du jeu ?

Axe 3 L'ancrage territorial des jeux et des pratiques

Plus qu'aux modes de production des jeux vidéo, dont les analystes économiques ou les représentants de filières (ou de groupes industriels) savent parler, il faut aussi s'intéresser à l'ancrage territorial de la production vidéoludique. Des filières industrielles émergent dans des pays pour l'instant marginaux sur le marché du jeu vidéo (Iran, Jordanie, Vietnam...). Elles viennent compléter des secteurs industriels déjà bien structurés dans les pays historiques de la production de jeux vidéo (États-Unis, Japon, Grande-Bretagne, France...). Elles s'appuient parfois sur des stratégies économiques des pouvoirs publics, qui souhaitent mettre à disposition des produits « nationaux » dont les codes culturels ou sociaux sont compréhensibles par les joueurs de leur pays, afin de concurrencer la production largement dominée par les pôles de la Triade. Quelle place occupe l'industrie du jeu vidéo dans la mondialisation économique et culturelle ? Comment rendre compte de cette articulation entre territoires de la production vidéoludique et politiques économiques, aménagement du territoire et projets urbains ?

Cet ancrage territorial caractérise également les pratiques vidéoludiques. La dimension compétitive ou communautaire varie d'un pays à l'autre. Cette déclinaison de l'ancrage territorial est également possible à l'échelle micro. Toute pratique vidéoludique est spatialisée : le lieu dans lequel elle se déroule, et les personnes avec qui elle est partagée conditionnent l'expérience vidéoludique qui peut être vécue par un joueur. Quels cadres les lieux du jeu donnent-ils aux expériences vidéoludiques ? Quelle est la diversité de ces dernières selon le contexte (micro)spatial et social dans lequel se déroule la pratique d'un jeu

vidéo ? Comment cet ancrage de la pratique conditionne l'investissement du joueur dans le jeu ?

Axe 4 Jouer, s'approprier, détourner

Les jeux vidéo sont enfin des activités situées, parfois construites sur une dizaine d'années ou plus, dans des milieux de socialisation qui vont des sociabilités amicales à des groupes organisés, tels que des clubs, des guildes, des associations, des équipes, etc. De plus cette pratique culturelle est aujourd'hui en transition entre pratique générationnelle et pratique sociale. Avec l'entrée en parentalité de la première génération des pratiquants, la question se pose de la socialisation aux jeux vidéo – et plus largement aux jeux en général – au sein de la famille. Ajoutons que lorsque l'on joue, ce peut être en marge d'autres rencontres, et que la banalisation des jeux vidéo passe sans doute par toutes ces situations où ils sont simplement un composant parmi d'autres des modes de vie. Les jeux vidéo participent ainsi de mondes sociaux plus ou moins locaux, et impliquent des espaces plus ou moins intimes ou publics, au sein desquels l'expérience ludique peut participer d'une certaine stylisation de l'existence. Quelles sont les formes de socialisation dans et autour du jeu ? Peut-on parler de communautés de joueurs et comment se structurent-elles ? Comment des manières de jouer, non anticipées par les concepteurs peuvent-elles émerger, de l'adaptation sous forme de *mod* au détournement artistique ou militant ?

Le colloque aura lieu le 6 juin 2013 à l'ENS de Lyon (15 parvis René Descartes, 69007 LYON).

Les propositions de communication sont attendues pour le vendredi 29 mars 2013. Elles devront parvenir sous la forme d'un texte d'environ 4 000 signes (espaces compris et hors bibliographie), précisant le cadre théorique, la méthodologie et le terrain d'étude. Chaque proposition sera accompagnée d'au moins trois références bibliographiques qui ne soient pas celles du communicant et indiquera en outre les nom, prénom, statut et institution de rattachement des communicants.

Les propositions sont à envoyer aux adresses suivantes :

samuel[point]coavoux[@]ens-lyon[point]fr

manuel[point]boutet[@]free[point]fr

Les propositions seront évaluées anonymement par le comité scientifique du colloque (réponse fin avril 2013).

Les textes définitifs devront parvenir au plus tard le vendredi 31 mai 2013.

Le colloque fera éventuellement l'objet d'une publication sous la forme d'un ouvrage ou d'un numéro spécial de revue de sciences humaines et sociales.

COMITE D'ORGANISATION DU COLLOQUE

Etienne Armand Amato, enseignant-chercheur, laboratoire Paragraphe (EA 349) de l'université Paris 8, président de l'OMNSH

Manuel Boutet, docteur, Fellow de l'Akademie Schloss Solitude (Stuttgart, Allemagne), membre de l'OMNSH

Samuel Coavoux, doctorant, ENS Lyon, responsable du laboratoire junior

Nicolas Rosette, chargé de mission multimédia, Théâtre de l'Agora, Évry, membre de l'OMNSH

Hovig Ter Minassian, MCF, université François Rabelais de Tours

COMITE SCIENTIFIQUE DU COLLOQUE

Etienne Armand Amato, enseignant-chercheur, laboratoire Paragraphe (EA 349) de l'université Paris 8, président de l'OMNSH

Alexandre Benod, doctorant, Université Lyon 3, membre du laboratoire junior

Vincent Berry, MCF, Université Paris 13

Alexis Blanchet, MCF, Université Paris 3

Manuel Boutet, docteur, Fellow de l'Akademie Schloss Solitude (Stuttgart, Allemagne), membre de l'OMNSH

Samuel Coavoux, doctorant, ENS Lyon, responsable du laboratoire junior

Gauvain Leconte, doctorant, université Paris 1, membre du laboratoire junior

Antoine Muller, doctorant, Université Paris-Ouest, membre du laboratoire junior

Hovig Ter Minassian, MCF, université François Rabelais de Tours

Samuel Rufat, MCF, Université de Cergy-Pontoise

Mathieu Triclot, MCF, Université Technologique de Belfort-Montbéliard

Vinciane Zabban, docteure, ATER, université Paris-Est Marne-la-Vallée