

## *Game Studies ? à la française !*

– Deuxième édition 2012 –

Organisé dans le cadre de l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines  
www.omnsh.org

Contact : [manuel@boutet.com](mailto:manuel@boutet.com)

### **Appel à contribution<sup>1</sup> :**

Les jeuX vidéo au pluriel.

Quelles diversités ? Industries, métiers, interfaces, règles, publics, pratiques, circonstances, expériences, mémoires.

La deuxième édition des « Game Studies ? à la française ! » en 2012 sera centrée sur un point de convergence apparu au cours de la première édition : la nécessité de passer de la question *du* jeu à la question *des* jeux.

### **De 2011 à 2012**

Organisée les 7 et 8 mai 2011 par l'association OMNSH (Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines), la première édition de la journée d'études « Game Studies ? à la française ! » a permis de faire l'état des lieux des travaux sur les jeux vidéo menés en sciences sociales et sciences humaines au cours des dix dernières années. En effet, le constat était que deux caps avaient été franchis, le cap des justifications et le cap de la curiosité, et qu'il était temps de rendre compte du dynamisme des recherches menées.

Au fil des interventions de vingt deux chercheurs, les différentes disciplines étaient représentées – sciences de l'éducation, études cinématographiques, sciences de l'information et de la communication, psychologie, sociologie, géographie, philosophie. Et pour ne pas en rester aux clivages disciplinaires, ces journées ont été placées sous le signe des parcours de recherche. Les intervenants ont été invités à présenter leurs approches à travers la construction d'une démarche, individuelle mais aussi parfois collective. Ainsi plusieurs laboratoires ont présenté la façon dont ils s'étaient saisis de cet objet, dans des interventions réunissant plusieurs générations de chercheurs d'un même laboratoire.

---

<sup>1</sup> Outre tous les soutiens de ces journées, trop nombreux pour être tous cités, doivent être remerciés ici, pour leurs propositions, relectures et conseils sur cet appel, Etienne Armand Amato, Samuel Coavoux, Alexis Blanchet, France Vachey, Brice Roy, Sébastien Genvo, Etienne Pereny et Fabien Lorc'h.

## De la question *du* jeu à la question *des* jeux.

La deuxième édition des « Game Studies ? à la française ! », en juin 2012, sera centrée sur un point de convergence apparu au cours de la première édition : la nécessité de passer de la question *du* jeu à la question *des* jeux. Il ne s'agit donc en aucun cas d'abandonner les acquis des travaux menés pour mieux comprendre ce qu'est le jeu, et ce qu'est le jeu vidéo – avec ses spécificités. Il s'agit bien plutôt de les approfondir.

Le pluriel est la contrainte que nous nous donnons cette année : le pluriel contre tous les discours qui, à partir d'un jeu vidéo quelconque, prétendent dire ce qu'est « le jeu vidéo », ou encore « le joueur ».

*Les jeux vidéo.* Etudier *les* jeux vidéo, c'est d'une part faire le constat de leur diversité concrète, et chercher les manières d'en rendre compte. D'autre part, c'est prendre la mesure du fait que nous ne parlons peut-être pas tous exactement de la même chose lorsque nous parlons de « jeu vidéo » – selon la façon dont l'objet d'étude est construit. Il s'agit donc de mieux baliser les niveaux d'analyse et les logiques à l'œuvre, leurs différenciations internes, et comment tout cela aboutit à la situation scientifique et intellectuelle actuelle.

*Les joueurs.* Les médias, comme l'industrie, évoquent encore le joueur moyen de jeux vidéo. Ce nouvel avatar de « l'homme moyen » des sciences sociales balbutiantes ne résiste pas à l'analyse empirique. Qui sont réellement les joueurs, et de quels jeux vidéo sont-ils précisément le public ? Comment la pratique du jeu est-elle diffusée dans la population française ? Quels sont les terminaux, les genres, les expériences associées à chacun des publics ?

Le pluriel n'exclut aucune approche – les monographies comme les approches définitionnelles sont les bienvenues – à la condition qu'elle se pose les questions de la position de son objet, des différenciations internes aux jeux vidéo, et des rapprochements avec d'autres domaines.

En bref, le développement des jeux vidéo se traduit aujourd'hui par une différenciation croissante : des industrieS et des métierS, des interfaceS et des règleS, des publicS et des pratiqueS, des circonstanceS et des expérienceS... et des mémoireS. Précisons d'emblée qu'il ne s'agit pas de cases : les différents niveaux d'analyse énumérés ci-dessous sont bien sûr en interactions. Par exemple, étudier des expériences de jeu, c'est chercher à les expliquer par la nature des publics qui les éprouvent ou par les mécanismes des interfaces qui les soutiennent. De même, étudier les jeux vidéo comme productions culturelles, ce peut être chercher l'explication de leur forme dans les règles d'un genre ou dans les goûts de leurs publics. Etc. etc.

- **industries<sup>2</sup>**

Quelle est aujourd'hui l'organisation industrielle du secteur ? Y a-t-il même un seul secteur ? Quels sont ses rapports avec les autres industries culturelles ? Quels sont les modes de production et les modèles économiques des jeux vidéo ? Est-ce que le secteur est organisé par plateforme de développement ? Ou faut-il intégrer la question des publics pour cartographier le secteur ? Quelle est la part notamment des stratégies de communication et de commercialisation pour les entreprises du secteur ? Faut-il parler d'un secteur ou de filières ? La mondialisation des moyens de production est-elle déterminante ? Avec le développement du thème de la « gamification » – et en France du « Serious Game », quels sont les nouveaux espaces de développement des entreprises, au-delà même du seul produit « jeu vidéo » ?

- **métierS**

Qui sont ceux qui produisent les jeux vidéo ? Quels sont aujourd'hui les métiers des jeux vidéo et s'agit-il de métiers « du jeu vidéo » ? Comment cette diversité est intégrée dans les formations, prise en compte dans leurs pédagogies ? Comment est organisé le secteur, le marché de l'emploi ? Quelles sont les méthodes d'organisation du travail, de production, d'innovation ?

- **interfaceS**

Quelle importance ont les techniques dans les jeux vidéo ? Le terme de « vidéo » dans l'expression « jeu vidéo » n'a jamais semblé aussi contesté – un jeu texte sur le web est-il du jeu « vidéo » ?... et aussi pertinent, car la présence de l'écran est souvent la seule chose visible qui rapproche les situations de jeu vidéo. La multiplication actuelle des écrans, supports et interfaces s'inscrit dans un mouvement long où chaque machine numérique accueille les jeux. Néanmoins aujourd'hui elles se multiplient, et avec elles les jeux. D'autant que de plus en plus d'écrans, jusqu'à ceux du téléphone ou du lecteur de DVD, possèdent maintenant un micro-processeur. L'arrivée récente de modes d'interaction nouveaux tels que la détection de mouvements change-t-elle les jeux, les pratiques de jeu, les milieux de pratique, et comment ? Qu'en est-il du jeu en mobilité ? Où se situent les différences pertinentes entre ces différentes interfaces ?

- **règleS**

Sur support informatique, les plus anciens principes de jeu continuent à être pratiqués alors même que la puissance de calcul amène aussi des évolutions. Quelle est alors la part respective du design et de la technique dans ces développements ? Quelles distinctions permettent de comprendre les dispositifs de jeu, leur conception et leurs mises en œuvre ? La distinction entre règles formelles et informelles est-elle suffisante, a-t-elle encore cours ? Et en ce sens, peut-on comprendre le jeu sans intégrer les modalités et régimes d'engagement des joueurs ? Et lesquels ?

---

<sup>2</sup> Prises sous un angle à la fois organisationnel et socio-économique, ces interrogations peuvent relever de plusieurs disciplines, allant du design aux sciences économiques jusqu'à la sociologie des organisations ou des publics et sciences de la gestion.

- **publicS**

Qui sont les joueurs ? Des critiques sérieuses des études disponibles – surtout des études de marché – commencent à être publiées, et le bilan est noir. Il apparaît que l'on connaît certains profils, qui ont fait l'objet d'études scientifiques localisées, ou d'une attention commerciale particulière. Néanmoins, et étant donné la multiplication des offres et des supports ces dernières années, la répartition socio-démographique des « joueurs de jeux vidéo » est aujourd'hui largement inconnue. Étant donné le manque de données, il ne s'agit sans doute pas aujourd'hui de dresser un panorama général qui attendra les enquêtes de grande ampleur à venir.

Beaucoup en revanche peut être fait, d'ores et déjà, sur le terrain des comparaisons entre les différents publics des jeux vidéo et de leurs relations. En arrière-plan se pose la question de la nature de ces publics. Que devient-on quand on se fait temporairement « joueur » ? Appartient-on dès lors à un public ? Est-ce le public du « jeu vidéo », de tel jeu, ou encore, d'un jeu particulier apprécié d'une certaine façon ? Et au-delà, comment ces publics « migrent »-ils de jeux en jeux, selon des « carrières » plus ou moins repérables ?

- **pratiqueS**

La question des pratiques est intimement liée aux noms conventionnels qui étiquettent les activités : joue-t-on encore aujourd'hui « aux jeux vidéo » ou joue-t-on plutôt « sur Facebook », « sur son iPhone », etc. Peut-on aujourd'hui faire l'inventaire de ces conventions quant aux moments de joueur et aux manières de s'engager dans le jeu ? Peut-on parler de pratiques marginales et dominantes ? Quelle part prennent dans la formation de ces conventions, d'une part les questions d'interfaces et de publics, mais aussi le formatage des produits ou encore les occasions de jeu. Comment les identifier ? Avec quelle méthodologie les approcher et les rendre observables ?

- **circonstanceS**

Où et quand joue-t-on ? Y a-t-il encore des situations « typiques » du jeu vidéo, si oui lesquelles et comment se déroulent-elles ? De quels environnements parle-t-on : matériel, relationnel, informationnel ? Comment le contexte favorise-t-il ou contrarie-t-il certaines formes d'engagement ? D'ailleurs, quelles sont les formes d'engagements dans les jeux, et toutes relèvent-elles de l'expérience ludique ? Y a-t-il même nécessairement une seule forme d'expérience ludique ? Comment les dimensions fictionnelles des jeux et l'imaginaire qu'ils mobilisent interviennent-elles en situation ? Quelle est la part des « périphéries » du jeu – qu'on les désigne comme « meta jeu » ou comme « hors jeu » – dans les engagements ludiques ?

- **expérienceS**

Que fait-on des jeux ? Pour quelles esthétiques ? Pour vivre quoi ? Le vécu vidéoludique devient-il souvenir ou savoir pratique ? Quels en sont les bénéfices, individuels et collectifs, immédiats et différés ? Cette entrée par la notion d'expérience joue sur les deux sens du terme : vécu et mémoire, expérimentation et apprentissage, pour accueillir des réflexions ou résultats qui pourront porter sur la qualité existentielle, esthétique, sensible ou productive des activités vidéoludiques.

- **mémoireS**

Que devient le jeu après que l'on arrête d'y jouer ? Quels souvenirs restent : quelles visions portées sur quels mondes ? Quels apprentissages pour faire quoi d'autre ? Quels sentiments évoquent les souvenirs des jeux passés – est-ce encore le domaine du calcul, ou la nostalgie a-t-elle sa part ? La question porte bien sûr aussi sur les expressions collectives du souvenir et les constructions raisonnées d'une mémoire partagée. Ce sont d'abord de petits mouvements, tels que le « Retro Gaming », l' « abandonware », et au-delà toutes les encyclopédies et les histoires du jeu vidéo qui peuplent Internet. Ce sont aussi les entreprises de patrimonialisation des jeux vidéo. Or l'exposition et l'archivage sont à la fois des techniques puissantes pour appréhender la variété vidéo-ludique, et des techniques travaillées de l'intérieur par cette matière numérique nouvelle, qui les amène parfois à devoir repenser ce que sont un document et sa conservation.

## **Règles de soumission**

- **Précisions préalables :**

Si nous invitons tous les chercheurs à venir présenter leurs travaux, nous mettons cette deuxième édition sous le signe des « jeuX vidéo ».

- Les présentations individuelles sont acceptées, mais nous favoriserons les propositions qui joueront le jeu d'un exercice original : se réunir à deux (ou plus) pour présenter une comparaison de terrains, un croisement d'approches, une confrontation de démarches, etc.
- Les monographies sont acceptées, néanmoins nous invitons les auteurs à mettre l'accent sur les rapports que leur objet entretient aux autres – par exemple, une communauté de joueurs évoque parfois les autres joueurs et les autres jeux.
- Les jeunes chercheurs sont les bienvenus, avec leurs interrogations comme leurs résultats.
- Pour la première édition placée sous le signe des « parcours de recherche », nous avons incité des interventions réunissant plusieurs chercheurs du même laboratoire, sous forme de « duo intergénérationnel ». Si certains laboratoires n'ont pas pu être présents au cours de la première édition, ils seront les bienvenus cette année.

- **Format attendu**

La double journée d'études devrait avoir lieu les 16 et 17 juin 2012.

Les propositions sont attendues jusqu'au 10 Mai.

Elles comporteront 6000 signes.

- Les auteurs indiqueront leur discipline de rattachement et leur ancrage théorique afin de faciliter les échanges multi-disciplinaires, sans que ce souci doive les cantonner à un ancrage académique traditionnel.
- Les propositions empiriques préciseront leurs matériaux et méthodes.

- Toutes les propositions expliciteront leur problématique et leur positionnement vis-à-vis de la littérature traitant de leur objet. Toutes comporteront également une bibliographie indicative d'au minimum trois références.