

Appel à contributions pour la 4<sup>ème</sup> édition des  
**Game Studies ? à la française !**

#GSALF2015, 3-5 juin 2015, Université Paris 13

## Les supports du jeu vidéo

Une conférence de l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Sociales  
([www.omnsh.org](http://www.omnsh.org))

organisée par Manuel Boutet, Brice Roy, Vinciane Zabban, et Vincent Berry  
en partenariat avec le laboratoire Experice de l'université Paris 13.

### La quatrième édition des GSALF

En 2011, l'association OMNSH (Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines) inaugurerait un événement désormais annuel, les "Game Studies ? à la française !". Il s'agissait de célébrer l'émergence, au terme de plus de dix ans de travaux, d'un champ de recherches en sciences humaines et sciences sociales sur les jeux vidéo. Les éditions suivantes ont permis de respectivement aborder la question des pratiques vidéoludiques (2012) et des conditions de fabrication du jeu vidéo (2013). Pour leur 4<sup>ème</sup> édition, les "Game Studies ? à la française !" appellent à se pencher sur les supports du jeu vidéo, c'est-à-dire sur les soubassements, soutiens et points d'appui qui rendent possible et configurent l'existence de ce phénomène économique, culturel, identitaire et technologique majeur. Outre les communications sélectionnées parmi les réponses à l'appel à communication détaillé ci-dessous, nous ouvrirons le questionnement sur ce thème et la participation à cet événement par deux initiatives nouvelles pour cette édition :

- L'organisation d'une demi-journée d'ateliers, animés par des professionnels de la conception du jeu et du jeu vidéo qui inviteront les participants au colloque à réfléchir en pratique et de manière conjointe la thématique centrale du colloque.
- La programmation de keynotes, et l'intervention de chercheurs étrangers qui seront invités à proposer et discuter un état des lieux de la recherche sur les jeux à l'échelle internationale.

## L'appel à contributions 2015 :

### *Les supports du jeu vidéo*

Les 15 dernières années ont vu se développer de manière considérable discours et travaux sur le jeu vidéo. Les études portant sur le sujet ont, pendant longtemps largement mis en avant des perspectives soit exclusivement internalistes - étude du jeu comme un "objet", comme un ensemble de "règle" ou comme une "histoire", soit exclusivement externalistes - études des effets politiques ou psychologiques des jeux sur les joueurs. Plus rares ont en revanche été les études visant à questionner les éléments et principes matériels, symboliques, économiques psychologiques, sociaux ou politiques rendant possible l'existence et le fonctionnement du phénomène jeu vidéo.

La notion de « support » vise ici à ouvrir un chantier résolument interdisciplinaire d'enquête sur ce qui donne consistance au jeu en général et au jeu vidéo en particulier, et donc interroger tout autant les matières, que les symboles, les inscriptions, les institutions du jeu vidéo, etc. La notion de support est donc introduite ici dans un sens large. Certains supports sont pérennes, structurants et mobilisables, d'autres sont volatiles : la parole et les gestes par exemple. Explorer les supports de la culture vidéo ludique pourra donc amener à interroger notamment les conditions de possibilité de l'activité de jeu, les procédés d'inscription des supports mis en jeu ainsi que les formes de conservation des supports vidéo ludiques.

Un « support » peut être la fondation sur laquelle construire, la surface sur laquelle inscrire, l'infrastructure qui permet la pratique ou la prise sur laquelle s'appuyer pour agir. Selon les approches, le support du jeu pourrait bien être situé au niveau d'un modèle cérébral, de l'histoire d'un sujet, de l'algorithme d'une machine, du concept d'un game designer, de la montée d'une classe créative, de l'organisation d'une industrie, de la structuration d'un marché, ou encore de la logistique d'un réseau de distribution.

On le voit, la question des « supports » du jeu vidéo est pour nous une question nécessairement ouverte. Le jeu, en effet, ainsi que le souligne l'anthropologue Jacques Henriot, n'est pas une forme stable. L'anthropologie rejoint là les observations des psychologues qui ont étudié le ludique - que l'on songe à Bruno Bettelheim étudiant les interprétations des contes de fées par leurs jeunes auditeurs, à George Herbert Mead décrivant la communication non langagière des interactions ludiques par gestes, ou encore à Donald Winnicott explorant le jeu comme espace transitionnel entre sujet et objet. L'un des caractères singuliers des jeux serait ainsi l'équilibre particulièrement délicat et précaire qu'ils offrent entre certitude et incertitude. L'activité de jeu consisterait-elle alors précisément à remettre en cause les choses inscrites sur des supports, à éprouver leur variabilité comme leur stabilité? Ce sont ainsi enfin les con-

ditions et les modalités du maintien de l'équilibre des jeux, dans leurs formes anciennes comme contemporaines, que cette nouvelle et quatrième édition de l'événement "Game Studies ? à la française!" souhaite interroger.

Sans que cette liste soit limitative, les propositions pourront s'inscrire dans les thématiques suivantes :

1. *Espaces et temps du jeu vidéo* : espaces de jeux ou espace en jeu ; temporalités des imaginaires, histoires personnelles ou rythmes des activités ; les configurations spatio-temporelles sont un élément a priori structurant tant pour la conception que pour la pratique des jeux vidéo. Les contributions attendues ici pourront concerner, entre autres, les rôles de l'espace et/ou du temps dans la structuration d'une partie de jeu, leurs impacts sur la pratique de jeu (espace public, espace privé) comme sur le développement du sujet (mémoire et développement), ou encore la portée symbolique comme culturelle des représentations spatiales en jeu (qu'il s'agisse de rejouer des conflits, formuler des problèmes ou explorer des visions du monde). Sont les bienvenues aussi bien des contributions concernant l'économie affective des joueurs que l'économie géographique de l'industrie du jeu vidéo.

2. *Machines, matières et jeux vidéo* : quels sont les appuis techniques et matériels du jeu vidéo ? Comment interroger et comprendre les impacts respectifs du solide et du souple sur la conception et les pratiques de jeu vidéo. Peut-on, à l'égard de ce médium, parler d'une culture matérielle singulière ? Le code peut-il à ce titre être considéré comme une forme matérielle ? Et que dire du rôle joué par les machines computationnelles dans l'émergence de ces nouvelles formes de jeu que sont les jeux vidéo ?

3. *Economie politique du jeu vidéo* : ce thème recouvre à la fois les intérêts de recherche portant sur les économies qui se développent au sein des jeux que celles qui portent sur l'économie de leur industrie. Les jeux vidéo s'inscrivent dans une infrastructure économique (organisation industrielle de la production, modes de diffusion des industries culturelles, rapports entre producteurs et consommateurs) sur laquelle ils s'appuient autant qu'ils la renégocient. Les contributions attendues pourront ainsi porter par exemple sur la place de l'argent dans les jeux vidéo, sur la conception et sur l'usage de systèmes monétaire en jeu, sur les jeux vidéo comme espaces expérimentaux voire utopiques où s'essaient des mécaniques économiques nouvelles et de nouvelles manières d'échanger ; mais elles pourront aussi étudier par exemple les nouveaux modèles d'affaire qui sont mis en place dans le secteur, les rapports entre consommateurs et producteurs qui y sont inventés et négociés, et, bien sûr, l'histoire économique et industrielle du secteur.

4. *Action publique et jeu vidéo* : dans la focale des politiques économiques comme culturelles, secteur porteur pour l'économie française, le jeu vidéo est inscrit depuis longtemps dans la sphère politique et institutionnelle française. Peu de recherches pourtant nous renseignent sur les effets de ces politiques : subvention sur la production, mise à l'agenda de la patrimonialisation du jeu vidéo par exemple. Les contributions abordant la construction, l'évolution comme les impact des politiques économiques, culturelles et juridiques liées au jeu vidéo sont ici les bienvenues.

5. *Cognitions, sujets, médiations, identités, cultures* : chacun de ces termes renvoie à une conception différente du support du phénomène symbolique du jeu vidéo. Qu'apporte à son explication et/ou à sa compréhension une lecture en termes de « cognition » ? de « sujet » ? de « médiation » ? d' « identité » ? de « culture » ? Les échelles et les temporalités pris en compte par ces modèles et ces approches varient beaucoup, pouvant aller des comportements observés au cours d'une expérimentation contrôlée jusqu'aux nombreuses formes médiatiques impliquées : objets, jouets, presse, cinéma, musées. Quels sont les phénomènes liés à des fonctionnements cérébraux, et quelles autres dimensions du jeu vidéo demandent plutôt d'examiner l'histoire des personnes, les dynamiques collectives, ou encore les interactions entre formes médiatiques ? Les contributions pourront porter ici aussi bien sur le soutien thérapeutique, sur le développement de soi (Entraînement physique ou cognitif, Quantified Self, etc.), sur l'apprentissage et les compétences communes antérieures ou acquises (e-sport, Serious Game, etc.), sur le sens de la pratique pour les individus et les groupes, sur le « transmedia » ou sur la médiation culturelle et les effets de la mise en musée par exemple, du jeu vidéo.

## Consignes

Les contributions pourront être issues de travaux en philosophie, anthropologie, psychologie, neurobiologie, histoire, géographie, études urbaines, architecture, sociologie, sciences de gestion, sciences de l'information et de la communication, sciences de l'éducation, didactique, études cinématographiques, esthétique, design, game design, informatique.

Les communications proposées pourront s'inscrire dans l'un de ces axes ou dans une thématique transversale à celles-ci.

Les propositions, attendues pour le 2 mars 2015 doivent comporter dans cet ordre :

- une adresse mail de contact
- les noms des auteurs, leurs appartenances institutionnelles, ainsi que pour chacun deux une biographie de 3 lignes
- un titre

- un texte de proposition d'environ 3000 signes
- note : les propositions s'appuyant sur un matériau empirique doivent préciser la nature de celui-ci, la méthode de collecte ainsi que le type d'analyse
- 5 références bibliographiques (sans compter celles du ou des auteurs de la proposition)

### **Composition du comité scientifique**

Alexandra Bidet, Alexis Blanchet, Bruno Bachimont, Douglas Edric Stanley, Edwidge Lelièvre, Emmanuel Guardiola, François Sebbah, Gilles Brougère, Jean Paul Fourmentaux, Kevin Mellet, Mathieu Triclot, Nicolas Auray, Olivier Servais, Martine Robert, Pascaline Lorentz, Roberte Hamayon.