

A quoi nous engage le jeu ?

1er Colloque du LABJMV

21-22 octobre 2016

Bruxelles

<http://labjmv.hypotheses.org/>

Comité scientifique :

Vincent Berry (Université Paris 13)
Catherine Bouko (Université libre de Bruxelles)
Olivier Caïra (IUT d'Evry)
Laura Calabrese (Université libre de Bruxelles)
Baptiste Champion (Institut des Hautes Etudes des Communications Sociales - IHECS, Université catholique de Louvain)
Björn-Olav Dozo (Université de Liège)
Carolina Duek (Université de Buenos Aires)
Sébastien Kapp (Science Po-CNRS, Haute Ecole de Bruxelles)
Frédéric Laugrand (Université Laval)
Thibault Philippette (Université catholique de Louvain, Université de Namur, Haute Ecole de Bruxelles)
Olivier Servais (Université catholique de Louvain)

Fondé en 2014, le Laboratoire des Jeux et Mondes Virtuels (LabJMV) rassemble en Belgique francophone des chercheurs et enseignants issus de disciplines variées (information et communication, sociologie, anthropologie, linguistique, narratologie, game design, éducation aux médias) qui étudient les pratiques ludiques à la fois en tant qu'objets (jeu de plateau, grandeur nature ou virtuel) et en tant que pratiques sociales. Ce premier colloque du LabJMV entend réunir les chercheurs et les professionnels travaillant sur le jeu autour de la problématique de l'**engagement du joueur**. Afin de croiser les points de vue, le colloque comprendra à la fois des communications issues de recherches scientifiques et d'expertises professionnelles.

Le jeu permet d'instaurer un cadre pragmatique propice à l'action individuelle ou collective, car il induit une indétermination. Le jeu va-t-il être porté à son terme ? Quel va en être le résultat ? Ce cadre pragmatique (Bateson et Goffman) permet à la fois d'imaginer une situation mentalement et d'agir sur elle matériellement (notamment en agissant au niveau du sens). Il permet au joueur d'adopter différentes postures (spectateur, acteur, critique, réfractaire, arbitre, commentateur, etc.), mais aussi de varier l'intensité de son engagement, entre adhésion et distanciation.

Ainsi, les jeux permettent d'observer des logiques à la croisée de l'action (ce que l'on fait lorsqu'on joue), du positionnement (où on le fait, dans quels cadres, à partir de quand, et jusqu'où ?) et de l'intention (qu'est-ce qu'on apporte de nous-même dans le jeu ? qu'est-ce qu'on en retire ?)

Partant des travaux récents de l'anthropologue Roberte Hamayon (2012), le colloque examinera le jeu dans une double perspective :

1. Il existe une forme de **continuité entre le jouer et le faire**. "Jouer, c'est faire" soulignait Winnicott (1971), idée présente également chez Huizinga, dans le titre de son ouvrage le plus célèbre. Non seulement l'homme est *faber*, il fabrique, mais il est aussi *ludens*, il joue. Il s'agira de repartir de ce lien entre jeu et culture. Jouer certes, mais pour quoi faire ? Que crée le jeu ? Que créent les joueurs ? (culture matérielle et immatérielle, sociabilité, clubs, amis, conventions, *lan arenas*, formes émergentes de littérature) ; non pas ce que jouer veut dire, mais ce qu'on peut faire en jouant (travailler, aimer, apprendre, faire la guerre), en dehors d'une perspective strictement utilitariste ("jouer pour") ;

2. Le jeu est une modalité de l'action humaine, **une façon de faire non identique à l'originale**. Le jeu comme activité n'est pas coupée de la réalité, mais au contraire, s'insère et se développe dans des décalages, des recouvrements, des incursions et des articulations au sein de et avec la réalité. Autour des questions: où commence/fini le jeu, les systèmes de sens, les "excursions dans d'autres réalités" (Berger et Luckmann), l'idée selon laquelle le jeu est inscrit dans une réalité souveraine (*paramount reality*); qu'est-ce que le jeu change dans nos réalités ordinaires ? (hiérarchies sociales, les expériences ou les compétences acquises, quelles formes de gain, matériel, prestige, etc) ; par les décalages qu'il provoque, le jeu induit-il une forme de critique de la réalité ordinaire ?



SciencesPo



LABORATOIRE
Jeux et Mondes Virtuels

A quoi nous engage le jeu ?

1er Colloque du LABJMV

21-22 octobre 2016

Bruxelles

Calendrier prévisionnel :

- 1er avril 2016 : soumission des propositions aux adresses cbouko@ulb.ac.be et olivier.servais@uclouvain.be dans un document PDF comprenant vos coordonnées complètes, vos fonctions et affiliations, le titre de votre communication, un résumé de 400 mots maximum et une bibliographie. Un accusé de réception sera envoyé.
- 1er juin 2016 : notification des acceptations
- 21-22 octobre 2016 : colloque
- 1er janvier 2017 : soumission des articles pour publication
- 1er mars 2017 : notification des acceptations et des modifications éventuelles
- 1er mai 2017 : soumission des articles définitifs
- Décembre 2017 : publication

Références citées :

Berger, Peter et Luckmann, Thomas, 2012, *La Construction sociale de la réalité*, Armand Colin.
Boutet, Manuel, 2012, « Jouer aux jeux vidéo avec style. Pour une ethnographie des sociabilités vidéoludiques », *Réseaux* n°173-174, Dossier *Les formes ludiques du numérique* coordonné par Jean-Paul Simon et Vinciane Zabban, pp. 207-234.
Caïra, Olivier, 2014, « L'Expérience fictionnelle, de l'engagement à l'immersion », dans Guelton, Bernard (dir.), *Les Figures de l'immersion*, Presses universitaires de Rennes, 2014.
Clark, Neils, 2012, « Fun is boring », http://gamasutra.com/view/feature/173545/fun_is_boring.php?print=1
Hamayon, Roberte, 2012, *Jouer. Une étude anthropologique*, La Découverte/Revue du MAUSS.
Huizinga, Johan, [1938] 1988, *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Gallimard.
Juul, Jesper, 2004, « Introduction to Game Time », dans Noah Wardrip-Fruin, Noah et Harrigan, Pat. (dir.) *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, MIT Press.
Salen, Katie et Zimmerman, Eric, 2004, *Rules of play. Game design fundamentals*, MIT Press.
Winnicott, Donald, 1971, *Jeu et réalité, L'Espace potentiel*, Gallimard.



Il s'agira d'explorer la palette des effets attendus du jeu sur la réalité, qui expliquent qu'on s'y engage (à commencer par le plaisir attendu, la recherche du *fun*). Par conséquent, il s'agira également d'étudier les modalités de ces engagements, des rôles occupés, des postures, des modalités du jouer.

Les propositions examineront en particulier ces effets en termes de sociabilité, d'apprentissage, de création, de distance critique, etc.

- **La sociabilité** : Le jeu est sans conteste une activité sociale qui engage une relation aux autres joueurs ou au public. De multiples interrogations peuvent se poser autour de ces personnages du monde du jeu. Est-ce qu'on développe des réseaux de connaissance en jouant, on s'y fait des amis, ou au contraire, on les retrouve, on se fait des ennemis ? Quels modes de sociabilités sont induits par le jouer, éphémères, distantes, virtuelles, épistolaires. Quels effets du jeu sont observables sur les sociabilités ordinaires ? (souhaités ou non souhaités, hiérarchie, prestige, isolement, etc.). Quelles formes d'institution de la sociabilité se mettent en place (rencontres planifiées à l'avance, formes ritualisées (mariages dans l'univers du jeu), création de groupes qui existent à la fois dans le jeu et hors du jeu, ou uniquement dans l'un des deux). Quel est l'impact de ces sociabilités sur les identités ? (se reconnaît-on et s'affiche-t-on comme appartenant à un club, une guild, une fédération, etc.). La sociabilité propre au jeu est-elle spécifique ou s'inscrit-elle dans des sociabilités plus larges ?

- **La résolution de problèmes** : Dans une perspective plus large que celle de la compétition et de la victoire ou de la dimension utilitariste des jeux (notamment en termes pédagogiques), il s'agira de réfléchir au jeu comme un processus de préhension des événements de la vie quotidienne. Ainsi, les jeux défieraient notre capacité à maîtriser les incertitudes et éléments chaotiques pour surmonter une épreuve (une partie d'Angry Birds) ou pour créer un monde plus intelligible (l'univers de la petite fille qui joue avec ses poupées), phénomène favorisé par le passage au niveau supérieur ou l'acquisition d'une technique. L'appât du jeu ne résiderait pas uniquement dans le résultat attendu, mais également dans le moyen d'y parvenir (Boutet 2012). La résolution du problème deviendrait alors le moteur de l'engagement : problème logico-mathématique (jeux vidéo), résolution d'une intrigue (jeux de rôles), accomplissement d'objectifs (jeux de société),

approbation d'un public (performances et sports).

- **Le plaisir** : La dimension autotélique du jeu sera ici explorée. Jouer est-il en toute circonstance synonyme de plaisir ? On pense notamment aux jeux impairs (jeu de la sonnette), aux farces (caméras cachées), aux jeux cruels (jeux du cirque). Le plaisir est-il inhérent à l'acte de jouer ? Le plaisir du ludique n'est ni systématique ni permanent (Juul 2004, Clark 2012). Les typologies du plaisir formulées par Salen et Zimmerman (2004) pourront ici faire l'objet d'une application critique ;
- **L'immersion** : Un joueur peut être tout entier absorbé dans une partie, réduisant ses heures de sommeil, sautant des repas, négligeant sa vie conjugale ou familiale. Mais à l'inverse, le jeu peut également lasser, surtout lorsque ses règles, sa prise en main, son interface ralentissent ou contredisent le plaisir de s'y plonger (jeu trop long, trop compliqué, trop répétitif). Au sein de cet axe, les communications pourront analyser ces situations qui provoquent l'ennui, le désintérêt ou le désengagement. L'articulation entre immersion et distance pourra aussi être étudiée au niveau, d'une part, des "frottements" entre interface ludique et interaction sociale créés par le jeu en lui-même (déséquilibre des niveaux des joueurs, règles désavantageuses, jouabilité); et, d'autre part, des différents types de "poussées contre-immersives", qui sont quant à elles dues au décalage entre le joueur et l'univers ludique qui lui est proposé (Caïra 2014). D'autres communications pourront s'intéresser aux engagements excessifs, aux structures potentiellement addictogènes ou aux profils de joueurs potentiellement à risques. Quand l'engagement devient-il problématique ?



LABORATOIRE
Jeux et Mondes Virtuels