

LES JEUX VIDÉO
comme objet de recherche

sous la direction de

Samuel Rufat et
Hovig Ter Minassian

L>P / Questions théoriques

INTRODUCTION

Les jeux vidéo sont, en apparence, aisément appropriables. Ils constituent un objet culturel porteur de nombreux discours normatifs, souvent très polarisés (les jeux vidéo c'est... beau/rigolo/idiot etc.) Dans les années 1980, les discours de dénonciation étaient dominants, utilisant les mêmes arguments que les critiques antérieures adressées aux médias de masse (télévision, radio, cinéma, bande dessinée); en 1993 encore, on stigmatise la structuration de l'industrie du jeu vidéo aux États-Unis et au Japon, qui pourrait étouffer la richesse culturelle, la créativité et l'indépendance d'esprit françaises (Le Diberder). Parallèlement, un autre discours se constitue, porté notamment par le concepteur de jeux vidéo Chris Crawford, interrogeant leur nature, leur définition et les raisons qui attirent un nombre croissant de joueurs, dans la perspective d'améliorer les recettes des concepteurs. Les discours se sont ensuite élargis au-delà de ces polémiques, mais ils portent encore souvent la marque de ces débats passionnels de dénonciation et de légitimation. Aujourd'hui, les jeux vidéo sont fabriqués comme des objets de grande consommation, vendus en grandes surfaces, condamnés ou encensés par les médias, soutenus par la puissance publique, promus exemples du savoir-faire hexagonal. Par contraste, et malgré l'émergence d'une génération de journalistes, d'enseignants, de chercheurs, de cliniciens qui ont grandi dans l'univers des jeux vidéo, on est frappé par la rareté des travaux de recherche sur les jeux vidéo en France.

UN OBJET DIFFICILE À CERNER

C'est que cette facilité d'accès au jeu vidéo – profusion des discours, disponibilité médiatique et marchande – n'aide pas à sa constitution

comme objet de science. C'est un produit commun, un jeu parmi d'autres, particulièrement familier, à la définition semble-t-il évidente. Or, Wittgenstein a montré que, s'il était possible de reconnaître un « air de famille » entre différents jeux et de qualifier une nouvelle activité de « jeu » par ces similarités, il reste en revanche impossible de définir le jeu lui-même au moyen d'une liste de propriétés; dans un trait d'esprit, Huizinga a écrit que définir un jeu par des règles conduisait à englober la recherche scientifique, qui pouvait être présentée comme une activité ludique et ordonnée.

C'est de ce questionnement ontologique classique, qui occupe une grande partie de l'œuvre de Caillois et de Huizinga, que découlent trois écueils dans l'analyse des jeux vidéo. D'abord, les problèmes de définition du jeu sont redoublés par le support informatique: les jeux vidéo sont-ils des programmes, un média, des œuvres d'art, une industrie, de nouveaux mondes ou des outils de simulation? Cette difficulté se traduit par une multiplication des définitions, mais aussi des termes employés: *video game*, *computer game*, *digital game*, *virtual world*, etc. Ensuite, ce foisonnement du sens permet d'esquiver leur aspect ludique, en les rapprochant d'autres artefacts sur support informatique. Les jeux vidéo sont parfois abordés comme s'ils étaient des hypertextes, des outils multimédias, voire des instruments de formation. Face aux discours anxieux et aux soupçons qui pèsent sur le plaisir du jeu, les analyses des jeux vidéo ont souvent laissé de côté leur caractère ludique, pour en faire un objet « sérieux », mais ce n'est alors plus de *jeux* dont il est question. Enfin, il en découle une profusion des approches des jeux vidéo selon des cultures, des méthodes et des objectifs différents. La tentation de légitimer les jeux vidéo, en les rapprochant d'autres objets et en les ancrant dans une tradition scientifique, conduit à y projeter des problématiques (communication, violence, genre, etc.) et des méthodes d'analyse. La difficile articulation entre les nombreuses disciplines et les champs mobilisés donne souvent l'impression que les analyses passent d'un point de vue à un autre, tout en restant à la surface des jeux vidéo.

Il est tout autant malaisé d'en aborder les conditions de création et d'utilisation. La production de jeux vidéo relève à la fois de démarches artistiques, de logiques industrielles et commerciales dans un marché mondialisé. Leur utilisation semble marquée par la diversification des profils socioculturels des joueurs et la diversité afférente des façons de jouer. La nécessité d'englober, dans les analyses des jeux vidéo, leur spécificité, leurs contenus et les conditions de leur production et de leur utilisation, conduit à élargir encore les champs mobilisés. En fait, ces analyses sont parasitées par l'illusion que les problèmes de construction

d'un objet de recherche peuvent être traités par une multiplication des points de vue, alors qu'ils se traduisent par un surcroît de définitions et de méthodes disparates.

Ces difficultés scientifiques se doublent de problèmes méthodologiques. À plusieurs reprises, Laurent Trémel a pointé les limites des enquêtes menées sur la population de joueurs en France, et Samuel Coavoux (2009) a souligné les biais des questionnaires en ligne. L'écart entre la facilité du discours sur le jeu vidéo et la difficulté à l'étudier se manifeste, par exemple, dans l'absence d'ouvrages critiques mettant en perspective leur évolution avec celle des sociétés. *Digital Play* (2003) est une exception, qui montre les interactions entre les dimensions culturelles, économiques et technologiques des jeux vidéo selon une approche systémique, et qui place les stratégies de marketing au cœur de l'histoire du médium. En France, les seuls ouvrages publiés sur l'histoire des jeux vidéo ne sont que des chronologies commentées – parfois bien documentées (Ichbiah 2009).

LA RECHERCHE FRANCOPHONE SUR LES JEUX VIDÉO EST-ELLE « EN RETARD » ?

Les *game studies* se sont structurées dans la recherche anglophone, moins en confrontant ces difficultés – de définition, de statut du discours, de foisonnement des approches et de méthodologie – qu'en les contournant, parfois en les alimentant. Elles correspondent à un champ transdisciplinaire d'analyse des jeux vidéo, des pratiques et des apprentissages afférents, qui découle de la convergence de plusieurs champs de recherche (Perron et Wolf 2003). Au sein des *cultural studies*, une sociologie et une anthropologie du jeu, s'appuyant sur les travaux de Caillois et Huizinga, s'étaient organisées dans les années 1970, avec The Association for the Study of Play; elles se sont progressivement ouvertes aux jeux vidéo dans le courant des années 1990. Au sein des *communication & media studies*, les spécialistes de la littérature, de la linguistique et de la cybernétique ont collaboré à l'étude des hypertextes et des récits multimédias; ils ont ensuite étendu leurs analyses aux jeux vidéo à la fin des années 1990 (Murray 1997, Aarseth 1997). Ces études se sont ensuite enrichies des apports du cinéma, de la psychologie, des sciences cognitives, de la cybernétique, de la pédagogie (Raessens et Goldstein 2005, Salen 2008). Cette convergence a été le fait d'une génération de joueurs qui a cherché à construire une nouvelle discipline autour des jeux vidéo avec l'enthousiasme des pionniers (Carr 2006). Mais le foisonnement de propositions, de définitions et d'approches n'a pas permis de structurer ce nouveau champ de recherche. Au lieu de chercher à faire converger les différentes

approches, les auteurs ont « bricolé » un corpus théorique en picorant dans les *media studies* et dans la *french theory*, ces compilations de textes structuralistes et postmodernes qui circulent dans les universités anglo-saxonnes depuis les années 1970. Il faut souvent maîtriser le vocabulaire de Barthes, Deleuze, Genette et Todorov pour lire les textes des *game studies* !

La primauté des outils d'analyse textuelle a été remise en cause par les tenants d'une approche « ludologique » des jeux vidéo, c'est-à-dire partant de l'étude de ses règles, de ces mécanismes de jeu (Frasca 1999, Juul 2005). Cependant, les tenants de la « narratologie » et ceux de la « ludologie » ont trouvé un consensus « faible » en abordant les jeux vidéo comme des récits multimédias ludiques (Perron et Wolf 2009), chacun gardant ses définitions et ses méthodes. Ces débats ont toutefois le mérite d'avoir révélé la nécessité de coordonner les recherches sur les jeux vidéo. Les *game studies* se sont cristallisées en 2001 avec la création d'une revue à comité de rédaction en ligne, *Game Studies*¹, rassemblant plutôt les tenants de l'approche « narratologique » des jeux vidéo. Depuis 2006, *Games and Culture*² s'inscrit en réponse dans la perspective des « ludologistes ». La Digital Game Research Association³ organise tous les deux ans depuis 2003 de grandes conférences internationales dédiées aux jeux vidéo. Parallèlement à ce débat entre « narratologistes » et « ludologistes », d'autres approches ont exploré la pratique des jeux vidéo, dans ses aspects économiques (Castronova 2005), psychologiques (Harris 2001), sociologiques (Williams 2006) voire artistiques (Kabisch 2008). Ce foisonnement de perspectives de recherche sur les jeux vidéo montre la structuration progressive du champ. Depuis, ce projet d'émergence des *game studies* comme nouvelle discipline s'est traduit par la multiplication des cursus dédiés dans les universités anglo-saxonnes et d'Europe du Nord et la récente publication d'un ouvrage présenté comme un manuel d'étude des jeux vidéo⁴ (Mäyrä 2008).

En France, la recherche sur les jeux vidéo est à la fois plus récente et moins structurée que dans les pays anglo-saxons. La plupart des chercheurs et des praticiens désirant adopter une posture réflexive sont soit dispersés dans des équipes qui traitent d'autres thèmes, soit rassemblés au sein de réseaux associatifs ou informels. Respectivement créés en 2005 et 2008, l'Observatoire des mondes numériques en sciences

1. <http://www.gamestudies.org>

2. <http://gac.sagepub.com/current.dtl>

3. <http://www.digra.org>

4. <http://www.gamesstudiesbook.net>

humaines (OMNSH)⁵ et Gameconsort⁶ sont des associations rassemblant des jeunes chercheurs issus d'une grande variété de disciplines et des praticiens, pour structurer des réseaux de chercheurs et d'industriels. Ludoscience⁷ est une petite équipe travaillant spécifiquement sur les jeux sérieux, dont les membres sont d'ailleurs à l'origine du projet Gameconsort. Parallèlement, il existe des réseaux rassemblant plutôt des enseignants sensibilisés à la pratique des jeux vidéo et qui s'interrogent, voire expérimentent, l'usage des jeux vidéo au collège et au lycée. Le réseau LUDUS rassemble des enseignants du secondaire de l'académie de Caen⁸ qui utilisent le jeu en classe⁹. Pedagame¹⁰, créé en 2008, est un autre réseau d'enseignants de la banlieue nord de Paris, qui expérimentent l'utilisation de jeux vidéo dans l'enseignement, en partenariat avec certains membres de l'OMNSH et quelques concepteurs de jeux vidéo, dont Sony Computer Entertainment France, témoignant ainsi de l'intérêt croissant des industriels pour ces expériences pédagogiques susceptibles de créer de nouveaux marchés. Ces différentes initiatives sont imbriquées : ce sont souvent les mêmes personnes qui animent ces associations et réseaux, ce qui leur fait courir le risque de se transformer en « clubs » alors que la recherche a connu une large ouverture au cours des vingt dernières années.

Les années 1990 ont été marquées par la publication de plusieurs ouvrages pionniers. Celui de Pierre Bruno (1993) a proposé de nombreuses pistes de réflexion sur le cadre théorique de l'étude des jeux vidéo et interrogé les rapports entre chercheurs et industriels, question récurrente chez les universitaires de filiation marxiste. L'ouvrage d'Alain et Frédéric Le Diberder, *Qui a peur des jeux vidéo?* (1993), réédité en 1998 sous le titre *L'Univers des jeux vidéo*, est une synthèse sur le jeu vidéo en général. Les auteurs ont cependant pris le contre-pied des discours anxieux de l'époque en faisant du jeu vidéo le « dixième art ». Plus récemment, l'ouvrage collectif de Fichez et Noyer (2001) a fait le point sur les pratiques des jeunes joueurs, en interrogeant le rôle des parents et des discours sur les jeux vidéo dans les médias. Mais c'est la soutenance, par Laurent Trémel, de la première thèse en France portant (en partie) sur les jeux vidéo (1999), qui a marqué les débuts de l'intérêt de la communauté universitaire pour les jeux vidéo. L'auteur déconstruit

5. <http://www.omnsh.org/>

6. <http://www.gameconsort.com/>

7. <http://www.ludoscience.com/FR/1-Accueil.html>

8. <http://histgeo.discip.ac-caen.fr/ludus/>

9. <http://lewebpedagogique.com/reseauludus/>

10. <http://pedagame.blogspot.com/>

les discours de l'époque, propose une analyse du contenu des jeux vidéo, et questionne les processus de socialisation qui s'opèrent autour des jeux vidéo.

À partir du début des années 2000, on peut parler d'émergence d'un champ de recherche sur les jeux vidéo en France. Plusieurs explications sont possibles, parmi lesquelles la massification de la pratique du jeu vidéo, la montée en puissance de l'industrie vidéoludique française ou l'émergence de jeunes chercheurs plus « sensibles » aux problématiques liées aux loisirs et médias interactifs. Le nombre croissant des thèses dédiées aux jeux vidéo en témoigne (Baczkowski 2004, Genvo 2006, Alvarez 2007, Cador Delcourt 2007, Yan 2007, Amato 2008, Berry 2009). Elles sont pour la plupart issues des arts plastiques, de la communication ou de la clinique et malgré quelques rares thèses en sciences humaines et sociales (Peter 2007), les travaux dans ces disciplines sont plutôt à chercher dans des ouvrages collectifs, eux aussi en nombre croissant (Roustan 2003, Genvo 2005, Beau 2007, Trémel 2009). Il faut saluer le courage des auteurs qui choisissent de se confronter à une approche résolument pluridisciplinaire d'un objet de recherche encore marginal au début des années 2000. Mais ces travaux restent encore souvent marqués par des discours tâtonnants et une grande diversité des approches qui donne le sentiment d'une dispersion des réflexions. Ils montrent que la recherche francophone, loin d'être en retard sur les *game studies*, a exploré de nombreuses pistes en résistant à l'idée d'enfermer l'objet d'étude dans une nouvelle discipline qui lui serait dédiée. Toutefois ces efforts doivent encore être coordonnés pour faire émerger des problématiques transversales.

PRÉSENTATION DU LABORATOIRE ET DE L'OUVRAGE

C'est la raison de la création du laboratoire junior « Jeux vidéo : pratiques, contenus, discours¹¹ » à l'École normale supérieure de Lyon en juin 2008. Nous souhaitons ancrer la recherche sur les jeux vidéo dans les structures institutionnelles de l'enseignement supérieur et ouvrir un espace d'échanges et de débats le plus large possible dans un environnement pluridisciplinaire. Nous avons conçu la structuration de ce champ de recherche en deux étapes. D'abord, une impulsion pluridisciplinaire avec la création d'un séminaire bimestriel nous permettant d'inviter à chaque fois un chercheur, un praticien et un enseignant autour d'une thématique commune. Pour ce séminaire, notre équipe d'une dizaine de jeunes chercheurs issus de différentes disciplines (géographie, sociologie,

11. <http://jeuxvideo.ens-lsh.fr/>

philosophie, linguistique et communication) a fait appel aux laboratoires de l'ENS de Lyon et de l'Institut national de la recherche pédagogique présents sur place, mais aussi à des intervenants invités. Ensuite, nous avons conçu l'organisation d'une journée d'étude comme un moment fort de rencontre et d'échanges autour d'interrogations scientifiques et méthodologiques, en la centrant sur les enjeux et les méthodes de la construction des jeux vidéo comme objet de recherche. Cet ouvrage rend compte de la première année de recherche du laboratoire junior, dont les travaux ont reçu le soutien de l'ENS de Lyon, du pôle de compétitivité Imaginove, du Conseil général du Rhône et du ministère de l'Enseignement supérieur et de la Recherche.

Les textes sont regroupés en quatre parties. Les contributions abordent plusieurs thématiques transversales, en s'appuyant sur un vaste panel de jeux vidéo, sans prétendre à l'exhaustivité. Le plan suit le « cycle de vie » d'un jeu vidéo, de sa conception à ses usages.

La première partie rassemble des textes qui adoptent une perspective méthodologique et soulignent l'intérêt de regarder du côté de la conception pour comprendre les jeux vidéo. Sébastien Hock-Koon montre comment confronter les réflexions du *game designer* avec celles du chercheur en sciences humaines et sociales. Denis Duplan propose une méthode pour analyser le code informatique d'un jeu vidéo et mettre à profit les données ainsi recueillies. Damien Djaouti, Julian Alvarez et Olivier Rampnoux ont mis au point une typologie des « jeux sérieux » qui permet de les analyser du point de vue du concepteur.

Il n'y a pas de jeu vidéo sans espace, que ce dernier soit réduit à un simple décor ou l'objet de la compétition, par exemple dans les jeux de stratégie. Dans une deuxième partie, Hovig Ter Minassian et Samuel Rufat proposent une lecture critique du recours à l'espace dans les différentes approches des jeux vidéo. Laury André et Sophie Lécole prennent l'exemple du thème de l'Antiquité pour montrer comment l'espace dans le jeu vidéo est un « bricolage culturel », en partie le reflet des représentations de ses concepteurs.

La troisième partie questionne les usages d'un jeu vidéo. Yvan Hochet et Sylvain Genevois abordent les enjeux pédagogiques et didactiques du jeu vidéo à travers deux approches, celle de l'utilisation d'un jeu vidéo au collège et celle de l'introduction de l'informatique à l'école. Pascal Garandel revisite la question de la violence pour mieux déconstruire certains enjeux psychanalytiques des jeux vidéo.

Enfin, la quatrième partie porte sur les pratiques du jeu vidéo. Isabel Colón adopte une position plutôt micro et centrée sur les échanges verbaux entre joueurs. Samuel Coavoux et Raphaël Koster ont choisi une approche plus macro, pour analyser les processus de socialisation à travers les jeux en ligne. Tous trois analysent la nature des échanges et des liens qui se tissent à travers la pratique des jeux vidéo.

RÉFÉRENCES

- AARSETH E., 1997, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, The Johns Hopkins University Press.
- ALVAREZ J., 2007, *Du jeu vidéo au serious game: approche culturelle, pragmatique et formelle*, thèse de doctorat en science de l'information et de la communication sous la direction de Jean-Pierre Jessel et Gilles Methel, universités de Toulouse-le-Mirail et Toulouse-Paul Sabatier.
- AMATO E. A., 2008, *Le Jeu vidéo comme dispositif d'instanciation. Du phénomène ludique aux avatars en réseau*, thèse de doctorat en science de l'information et de la communication sous la direction de Jean-Louis Weissberg, Université Paris 8.
- BACZKOWSKI S., 2004, *La Contamination du cinéma américain contemporain par les jeux vidéo: convergence et divergences*, thèse de doctorat en cinéma sous la direction de Gui Chapouillié, Université de Toulouse-le-Mirail.
- BEAU F. (dir.), 2007, *Culture d'univers. Jeux en réseau, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*, FYP.
- BERRY V., 2009, *Les cadres de l'expérience virtuelle : Jouer, vivre et apprendre dans un monde virtuel. Analyse des pratiques ludiques, sociales et communautaires des joueurs de jeux de rôles en ligne massivement multi-joueurs : Dark Age of Camelot et World of Warcraft*, thèse de l'université Paris XIII.
- BRUNO P., 1993, *Les Jeux vidéo*, Syros.
- CADOR DELCOURT M., 2007, *L'Addiction aux jeux vidéo: une activité autoérotique? : approche des fonctions du jeu vidéo dans l'économie psychique des joueurs*, thèse de doctorat en psychopathologie sous la direction d'Henri Sztulman, université de Toulouse-le-Mirail.
- CAILLOIS R., 1958, *Les Jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Folio.
- CARR D., BUCKINGHAM D., BURN A. et SCHOTT G., 2006, *Computer Games. Text, Narrative and Play*, Polity Press.
- CASTRONOVA E., 2005, *Synthetic worlds: The Business and Culture of Online Games*, University of Chicago Press.
- COAVOUX S., 2009, « Les usages du questionnaire », journée d'études *Pratiques ethnographiques sur Internet*, École Normale Supérieure, Paris.
- CRAWFORD C., 1982, *The Art of Computer Game Design*, McGraw-Hill et Osborne.
- FICHEZ E. et NOYER J. (dir.), 2001, *Construction sociale de l'univers des jeux vidéo*, Éd. du conseil scientifique de l'université Charles-de-Gaulle Lille 3.
- FRASCA G., 1999, "Ludology meets narratology: similitude and differences between (video) games and narrative", *Parnasso*, 3.

- GENVO S. (dir.), 2005, *Le Game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, L'Harmattan.
- , 2006, *Le Game design des jeux vidéo : une approche communicationnelle et interculturelle*, thèse de doctorat en science de l'information et de la communication sous la direction de Jacques Walter, université de Metz.
- HARRIS J., 2001, "The effect of computer games on young children – a review of the research", *The Research, Development and Statistics Directorate Occasional Paper*, n° 72.
- HUIZINGA J., 1938, *Homo Ludens*, trad. Cécile Seresia, 1988, Gallimard.
- ICHBIAH D., 2009, *La Saga des jeux vidéo*, Pix'n Love.
- JUUL J., 2005, *Half-real. Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press.
- KABISCH E., "Datascap: a synthesis of digital and embodied worlds", *Space and Culture*, 2008, n° 11, p.222-238.
- KLINE S., DYER-WITHEFORD N. et DE PEUTER G., 2003, *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, McGill-Queen's University Press.
- LE DIBERDER A. et F., 1993, *Qui a peur des jeux vidéo ?*, La Découverte, rééd. sous le titre *L'Univers des jeux vidéo*, 1998.
- MURRAY J., 1997, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Free Press.
- MÄYRÄ F., 2008, *An Introduction to Game Studies*, Sage.
- PERRON B. et WOLF M. J. P. (dir.), 2003, *The Video Game Theory Reader*, Routledge.
- , 2009, *The Video Game Theory Reader 2*, Routledge.
- PETER C., 2007, « Motricité virtuelle » et communication médiatisée : usages sociaux des jeux vidéo, thèse de doctorat en sociologie sous la direction de Pierre Parlebas, université Paris-V.
- RAESSENS J. et GOLDSTEIN J. (dir.), 2005, *Handbook of Computer Game Studies*, The MIT Press.
- ROUSTAN M. (dir.), 2003, *La Pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, L'Harmattan.
- SALEN K. (dir.), 2008, *The Ecology of Games. Connecting Youth, Games and Learning*, The MIT Press.
- TREMEL L., 1999, *Les Faiseurs de mondes. Essai socio-anthropologique sur la pratique des jeux de simulation*, thèse de doctorat en sociologie sous la direction de Jean-Louis Derouet, EHESS.
- , 2001, *Jeux de rôle, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes*, PUF.
- , (dir.), 2009, *Les Pratiques audiovisuelles : Réflexions sur des questions d'éducation, de culture et de consommation de masse*, Éd. d'un Autre Genre.
- WILLIAMS D., 2006, "Groups and Goblins: The Social and Civic Impact of Online Gaming", *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, vol. 50, n° 4, p. 651-670.
- WITTGENSTEIN L., 2001, *Grammaire philosophique*, trad. Marie-Anne Lescourret, Gallimard.
- YAN C., 2007, *Jeux vidéo multijoueurs ubiquitaires adaptatifs : principes de conception et architecture d'exécution*, thèse de doctorat en informatique sous la direction de Stéphane Natkin, CNAM.

NOTE SUR LES AUTEURS

Julian Alvarez est docteur en sciences de l'information et de la communication et consultant à l'IDATE. Auteur de plusieurs applications vidéoludiques, ses recherches portent sur les « jeux sérieux ».

Samuel Coavoux est doctorant en sociologie et membre du laboratoire junior « Jeux vidéo : Pratiques, contenus, discours ». Ses recherches portent, entre autres, sur la différenciation sociale des pratiques du jeu vidéo.

Isabel Colón de Carvajal est docteure en sciences du langage. Ses recherches portent, entre autres, sur l'étude des interactions entre les joueurs.

Damien Djaouti est doctorant en informatique. Ses recherches portent sur les « jeux sérieux ». Il est également concepteur et développeur de jeux éducatifs.

Denis Duplan est informaticien et fondateur de SOCIPOLE, cabinet de conseil spécialisé dans l'étude d'impact des nouvelles technologies sur les conditions de travail.

Sylvain Genevois est docteur en géographie et chargé de recherche au sein de l'Institut National de Recherche Pédagogique (équipe EducTice). Il travaille sur l'usage des jeux sérieux dans des contextes d'éducation formelle et non formelle (jeux géolocalisés, jeux de simulation environnementale).

Pascal Garandel, diplômé en sciences économiques, il enseigne la philosophie dans l'Académie du Rhône. Ses travaux portent, entre autres, sur la psychanalyse et l'approche phénoménologique des jeux vidéo.

Yvan Hochet, enseignant d'histoire-géographie et documentaliste dans l'académie de Caen, il est co-fondateur du Réseau LUDUS, sur l'utilisation des jeux dans l'enseignement.

Sébastien Hock-Koon diplômé de Supinfogame, est doctorant en sciences de l'éducation, il travaille sur l'apprentissage dans les jeux vidéo et sur la manière dont certains jeux vidéo peuvent « s'apprendre en une minute et se maîtriser en une vie ».

Raphaël Koster est doctorant en socio-anthropologie. Ses travaux portent sur les spécificités de la culture vidéoludique, à travers l'analyse des pratiques des joueurs de jeux vidéo. Il est membre de l'OMNSH.

Laury-Nuria André est doctorante en lettres classiques et en histoire de l'art. Ses recherches portent sur le paysage dans l'épopée hellénistique, dans une double perspective touchant la théorie esthétique du paysage et son traitement littéraire et iconographique.

Sophie Lécole Solnychkine est docteure en arts plastiques (esthétique). Elle est spécialiste du paysage et étudie les pratiques d'instauration de poétiques paysagères dans les arts plastiques et appliqués.

Olivier Rampoux est enseignant-chercheur au Centre Européen des Produits de l'Enfant. Il travaille essentiellement sur les dispositifs marketing et les stratégies des entreprises sur les marchés des produits de l'enfant et des jeunes.

Samuel Rufat est enseignant-chercheur en géographie et co-fondateur du laboratoire junior « Jeux vidéo : pratiques, contenus, discours ». Ses recherches portent, entre autres, sur l'analyse spatiale des jeux vidéo.

Hovig Ter Minassian est enseignant-chercheur en géographie et co-fondateur du laboratoire junior « Jeux vidéo : pratiques, contenus, discours ». Ses recherches portent, entre autres, sur les représentations de l'espace et de la ville dans les jeux vidéo.

TABLE DES MATIÈRES

Introduction / <i>Samuel Rufat et Hovig Ter Minassian</i>	5
Expliciter les connaissances du <i>game designer</i> pour mieux comprendre le jeu vidéo / <i>Sébastien Hock-Koon</i>	14
L'observation du jeu vidéo : l'angle mort de l'envers du décor? / <i>Denis Duplan</i>	29
Typologie des Serious games / <i>Julian Alvarez, Damien Djaouti et Olivier Rampnoux</i>	46
Espaces et jeu vidéo / <i>Samuel Rufat et Hovig Ter Minassian</i>	66
La référence à l'Antique dans les jeux vidéo : paysages et structures mythologiques / <i>Laury-Nuria André et Sophie Lécole-Solnychkine</i>	88
Jeux vidéo et enseignement de l'histoire et de la géographie / <i>Yvan Hochet</i>	103
Les jeux numériques ont-ils droit de cité à l'école? / <i>Sylvain Genevois</i>	113
Malaise dans <i>Civilization</i> . Jeux vidéo, psychanalyse et sublimation / <i>Pascal Garandel</i>	124
Les énoncés choraux : une forme de segments répétés émergeant dans les interactions de jeux vidéo / <i>Isabel Colón de Carvajal</i>	146
L'espace social des pratiques de <i>World of Warcraft</i> / <i>Samuel Coavoux</i>	164
En quoi les jeux vidéo sont-ils des espaces sociaux? / <i>Raphaël Koster</i>	181
<i>Note sur les auteurs</i>	196
<i>Table des matières</i>	199