



PLAY-TO-LEARN

Un dialogue entre jeu vidéo et sciences sociales

Hiflow, Humain(s) – Opus 2, « Gaming & numérique : nouveaux terrains de développement humain »

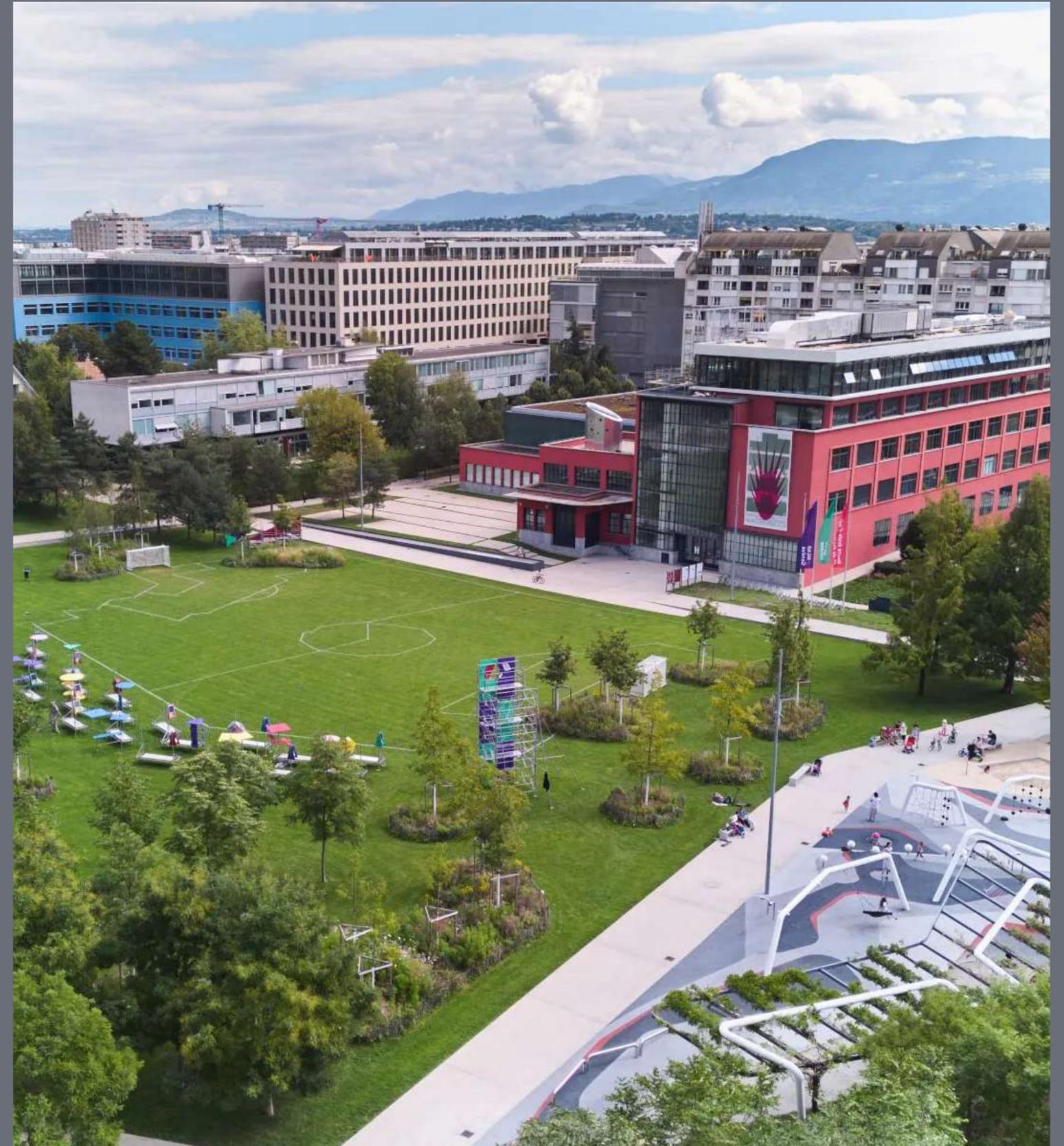
Résumé

Le projet « Play-to-Learn » a pour objectif de **faire confluier les cultures des sciences sociales et du jeu vidéo**. Il prend la forme d'une émission audiovisuelle interactive déclinée, en fonction des publics visés, sur plusieurs formats et plateformes de diffusion. Chaque épisode, diffusé en *live stream*, propose à un·e chercheur·euse d'explorer un jeu en compagnie d'un·e spécialiste de ce domaine. Ce dispositif singulier d'interview permet d'explorer des grandes thématiques reliant gaming et sciences sociales. Il est augmenté, en amont et en aval des émissions, par divers médias sociaux afin d'activer et de fédérer une communauté.

CONTEXTE

HEAD – Genève (HES-SO)

800 étudiant·es ; de nombreux projets de recherche portés par le corps enseignant (en arts visuels, design de mode, architecture d'intérieur, media design, etc.).

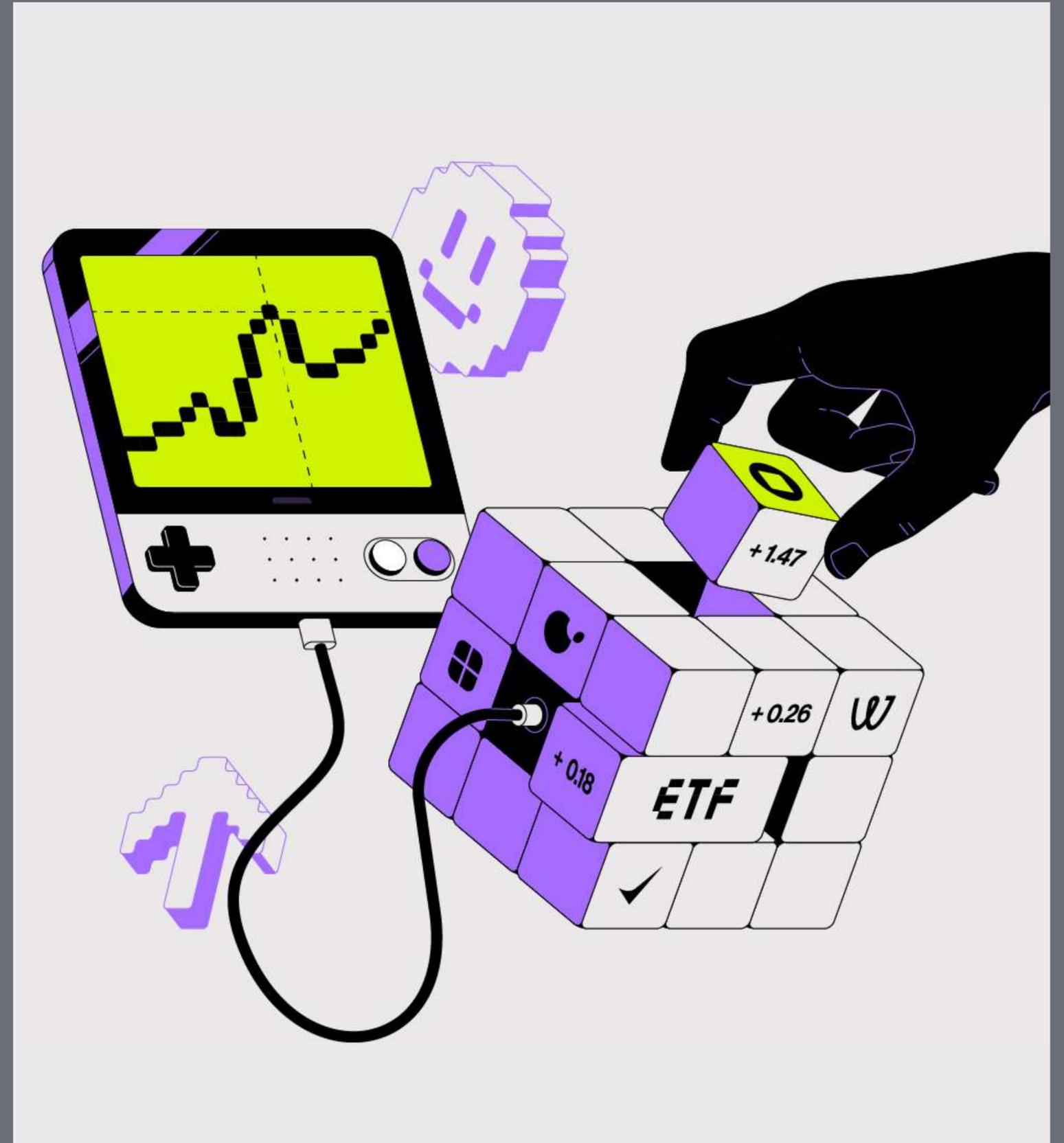


Contexte de financement

Projet financé par la fondation **Gebert Rüf**, fonds Scientainement, septembre 2023 – avril 2025.

Partenaires

- GIFF Festival (Genève)
- Hiflow (Plan-les-Ouates)
- Université de Lorraine
- Ican (Paris)
- Fondation Plaza (Genève)
- Perfect Memory (France)



ÉQUIPE

Anthony Masure

Anthony Masure est professeur associé et responsable de la recherche à la HEAD – Genève. Ses recherches portent sur les implications sociales, politiques et esthétiques des technologies de la blockchain et du *machine learning*.



Guillaume Helleu

Guillaume Helleu est designer de protocoles Web3 et cofondateur du studio Hint3rland (2022). Architecte de formation et actuellement chercheur associé à la HEAD – Genève, il analyse depuis 2017 les aspects socio-politiques et économiques des technologies blockchain. Son secteur d'étude s'étend aujourd'hui plus largement aux nouvelles technologies avec en exergue les intelligences artificielles.



Thibéry Maillard

Thibéry Maillard est designer web, facilitateur graphique et enseignant. De formation scientifique, il se spécialise dans la conception d'interfaces graphiques et le *live sketching*. Titulaire d'un Master de recherche en art et design, il intervient dans des écoles de graphisme et de JV ainsi qu'en formation professionnelle.



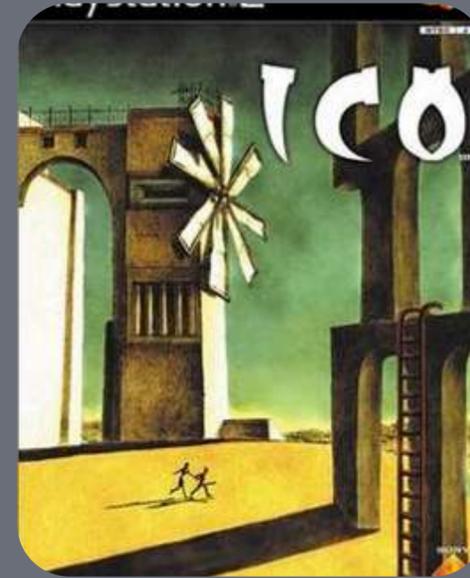
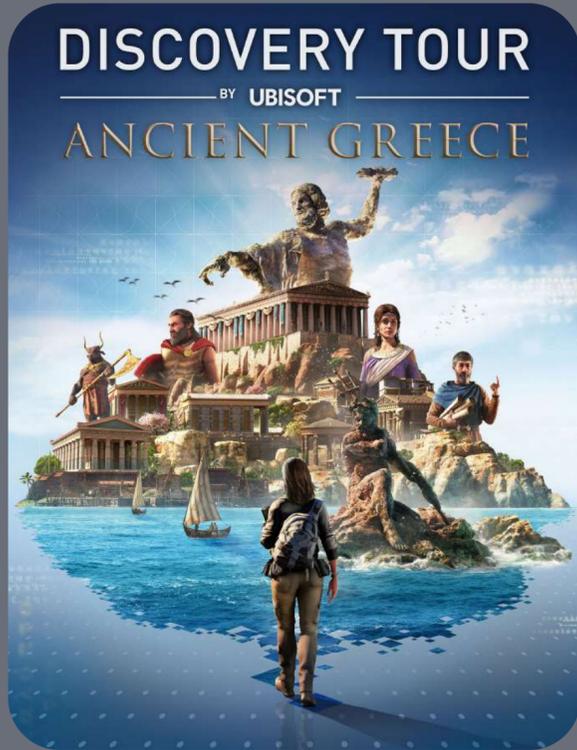
Photo : Michel Balmont

LE JEU VIDÉO COMME MÉDIUM CULTUREL DOMINANT

Le poids du jeu vidéo

Le jeu vidéo permet d'aborder de façon **ludique** et **immersive** des **thématiques variées** (écologie, mort, amour, etc.) qui recoupent celles des sciences humaines et sociales.

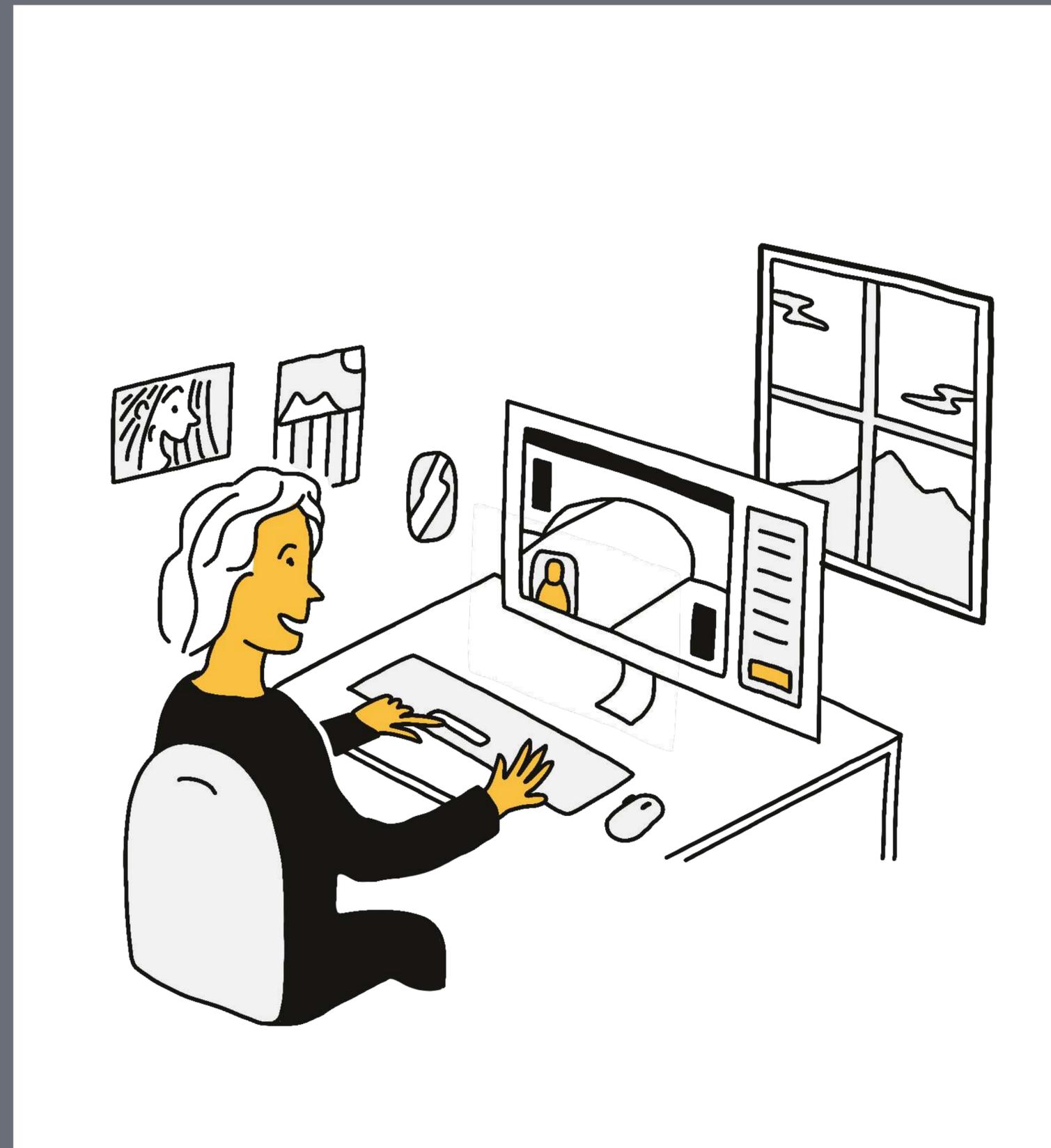




JEU VIDÉO, *LIVE STREAMING* ET DIVERTISSEMENT

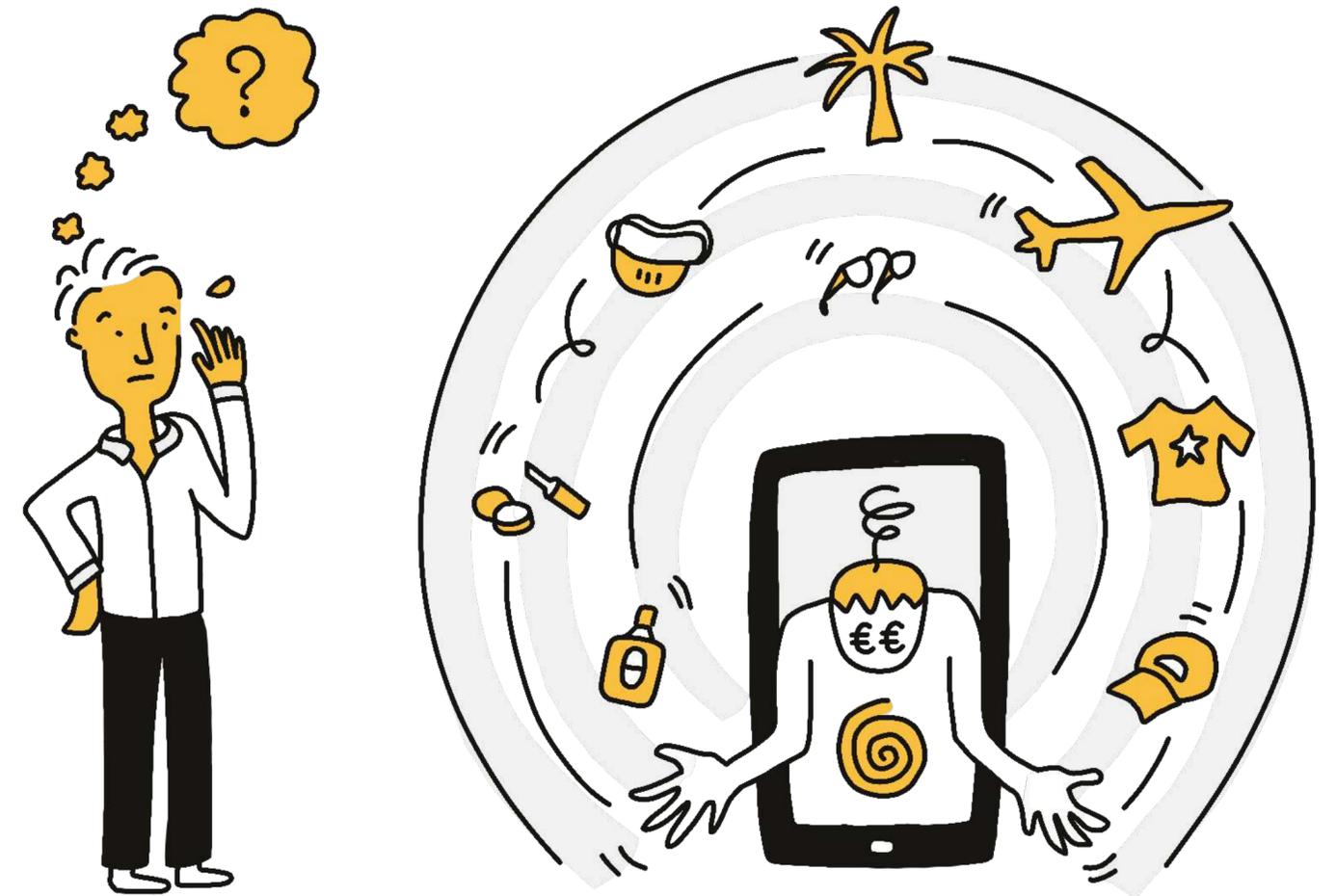
Streamer les jeux vidéo

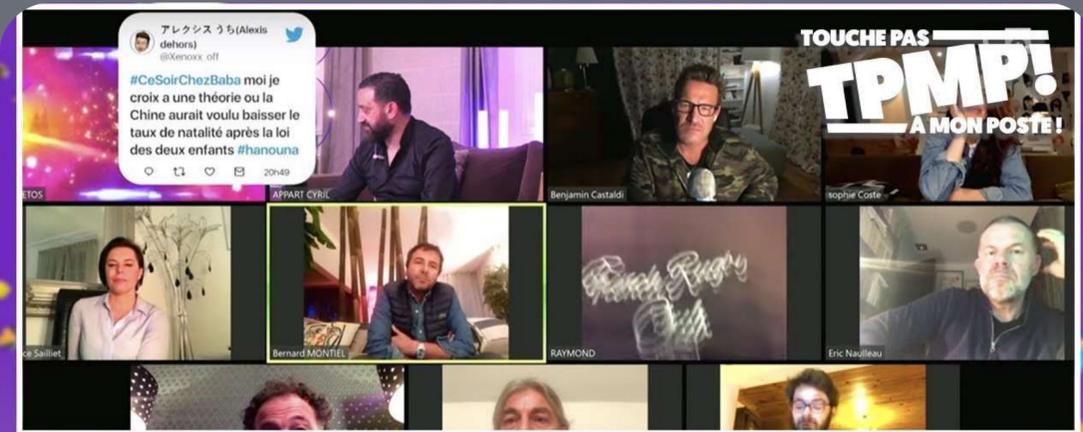
Le jeu vidéo se regarde **aussi en ligne**, et génère de très fortes audiences chez les 15-34 ans (par ex. sur Twitch) en reprenant majoritairement les codes de la TV et en ajoutant une **couche interactive** pour créer de l'engagement.



Médias sociaux et captation de l'attention

Plus largement, les médias sociaux audiovisuels (YouTube TikTok, etc.), s'ils permettent de s'adresser à un **large public**, ont souvent pour revers de focaliser l'attention à des fins commerciales et de **limiter la capacité de penser**.





LA THÉORIE DU COMPLOT



Défiance envers les médias

La concentration économique des grands médias et leur dépendance au système publicitaire engendrent une **perte de confiance** envers leur liberté de parole.



COMMUNIQUER LES SCIENCES SOCIALES

Décalage de pratiques

Les recherches en sciences humaines et sociales travaillent la **complexité du monde** sur un temps long, qui se révèle peu compatible avec celui des médias de masse.



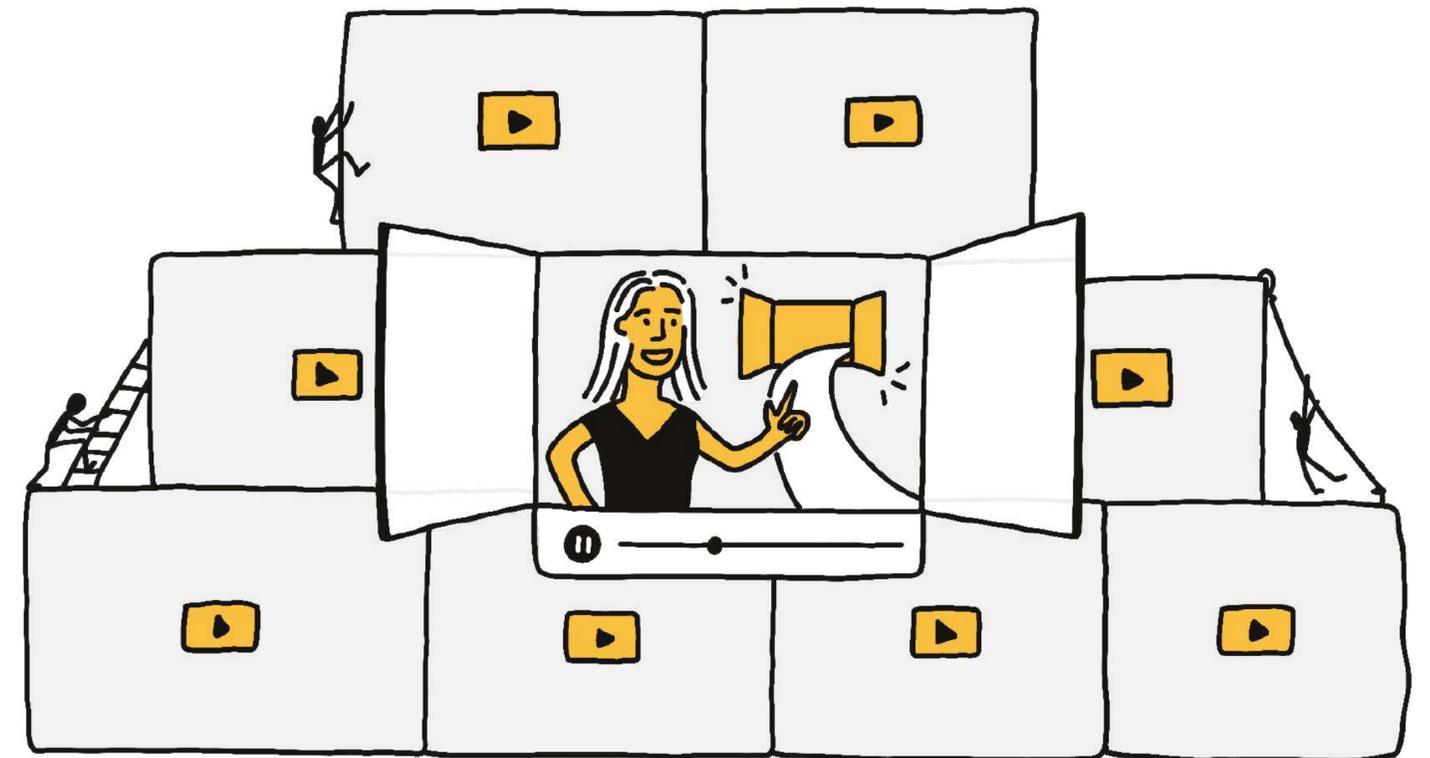
Les formats des SHS

Les modes de communication universitaires (colloques, revues, etc.) sont **trop éloignés des pratiques numériques** et de la jeune génération



La vidéo comme médiation scientifique

Pour rapprocher les sciences sociales du grand public, des chaînes YouTube renouvellent la communication scientifique et permettent de **désacraliser la connaissance** universitaire.





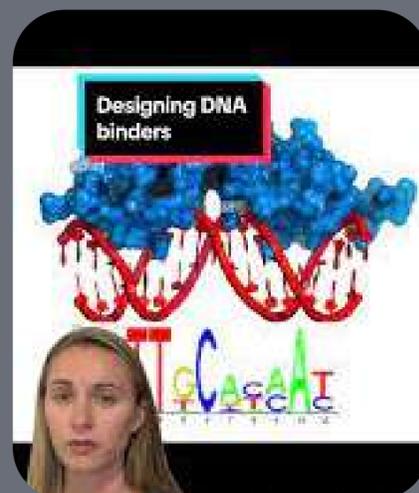
Manon Bril



Sciences de comptoir



Angle droit



Julia Bauman



David Louapre

Analyser l'existant

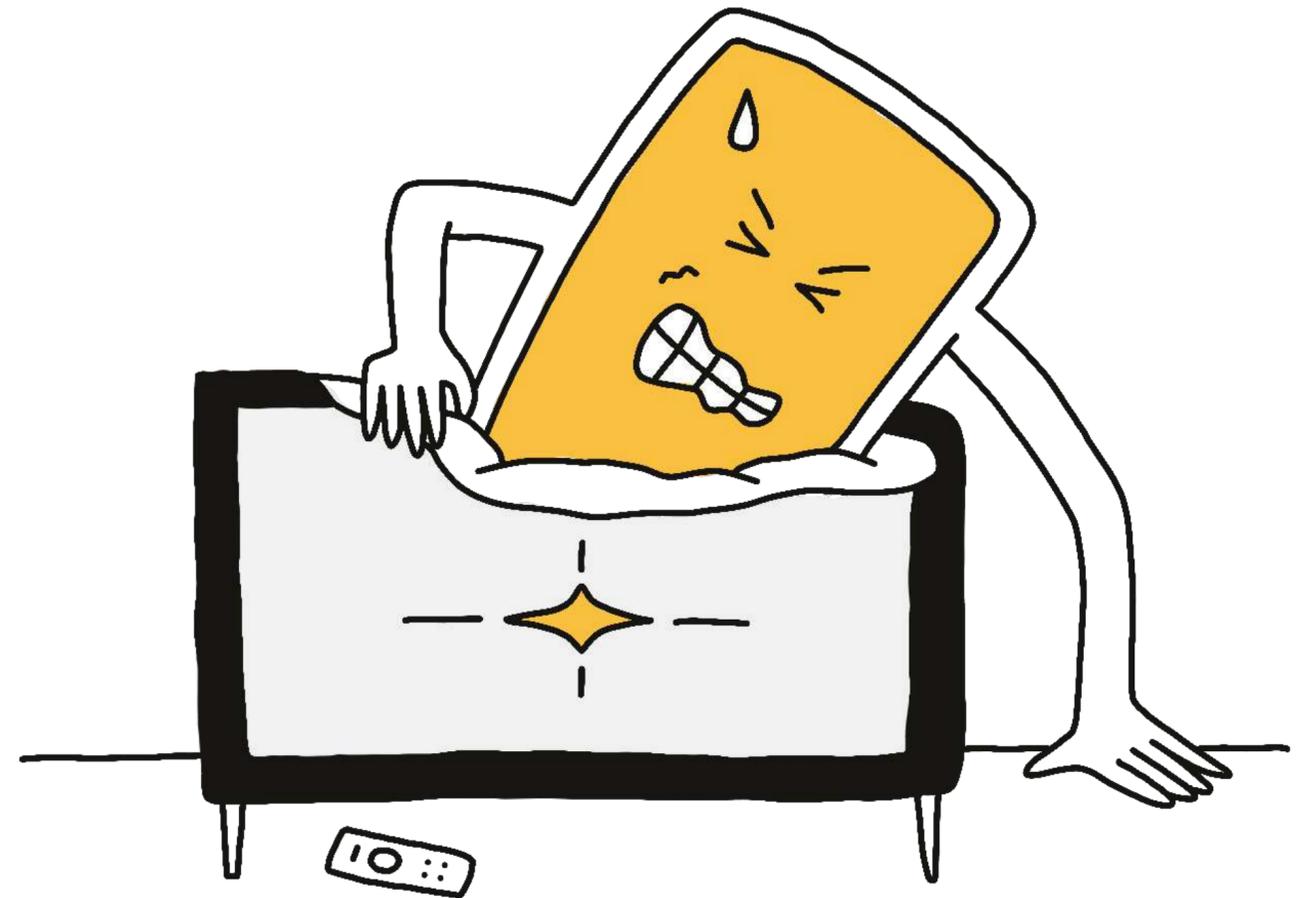
Aa Name	☰ Créateur	# Date	☰ Thèmes	☰ Format	☰ Diffusion	☰ Financement	☰ Lien ur
MelissaInDeNil			Archéologie, Egyptologie	Twitch : Live les mardi, jeudi et samedi à partir de 19h30. L	Twitch YouTube Tik Tok	Subs & Bits	Twitch - T
DrMick	Ryan Mick	2018	Psychologie	Session de jeux en live, où il s'appuie sur le chat pour analy	Twitch YouTube Tik Tok	Subs & Bits, vente de merch e	Twitch - Y
RockitSage		2015	Géologie	Discussion et partage autour de la géologie, gaming	Twitch	Subs & bits	Twitch
Paleontologizing	Danny Anduza		Paléontologie	Live quotidiens de 14h à 18H. Interviews d'autres paléonto	Twitch	Patreon et Ko-fi (+subs & bits)	Twitch
DasValdez		2014	Aérospatial	Live jeux-vidéos autour de l'aérospatial et discussions, sort	Twitch YouTube	Affilié à NASASpaceflight LLC	Twitch - Y
Dr Youngs Lab	Jamie Young	2020	Chimie	Live 2 x par semaine. Basics of Chemistry : cours d'introdu	Twitch	partenaire The Knowledge Fel	Twitch
ProfMelko	Joshua Melko	2017	Physique-Chimie	Diffusion de cours en live, d'expériences et de discussion a	Twitch YouTube	partenaire The Knowledge Fel	Twitch - Y
Underscore	Micode		Hacking, Dev, IA, Entrepren		Twitch YouTube		Youtube
Athéna Sol	Athéna Sol		Féminisme, LGBT, langue fr	« Des charos et des lettres »	Tik Tok Instagram		TikTok
ShaneMcInnis							
Professor EXP	Garry David	2018	Sociologie	Live discussion avec le chat, de concept sociologique revie	Twitch	partenaire The Knowledge Fel	Twitch
As a scientist Gaming	Ken Hanson		Physique, mathématiques	Gameplay bimensuel avec invité	Twitch	partenaire The Knowledge Fel	Twitch
Squad racer		2022	Code	Lundi : codage de side-projects Mardi : discussion actu de	Twitch YouTube	partenaire Mouvement Impact	Twitch
Humanities at Play	Kathleen Kuo	2023	SHS	live 2x par semaine, gameplay avec un invité, puis discussi	Twitch YouTube	financé par Nevada Humanitie	Twitch - Y
Great Books Prof	Andrew Moore	2020	Philosophie & Littérature	Youtube :format intermédiaire (10-20mn) Revue de livres e	YouTube Tik Tok	Relié à St Thomas University	Youtube -
Philo-Notes		2010	Philosophie	vidéos très courtes (2mn) avec une explication illustrée sur	YouTube Site dédié	?	Youtube -
Lex Fridman Podcast	Lex Fridman	2006	Général	épisode de 1H à 3h, Fridman et l'invité discutent d'un char	YouTube	Vidéos sponsorisées par marc	Youtube

Étude réalisée par Lison Grézaud

IMITATION OU DÉPASSEMENT DES CODES DE LA TV ?

Jeu vidéo et codes audiovisuels

YouTube et Twitch, reprennent majoritairement les codes audiovisuels sans exploiter pleinement le **potentiel interactif** (et donc l'audience) du jeu vidéo. Dès lors, comment pourrait-on créer un **vrai dialogue** entre les publics des jeux vidéos et sciences sociales ?



Parler autrement des jeux vidéos



→ Modiie

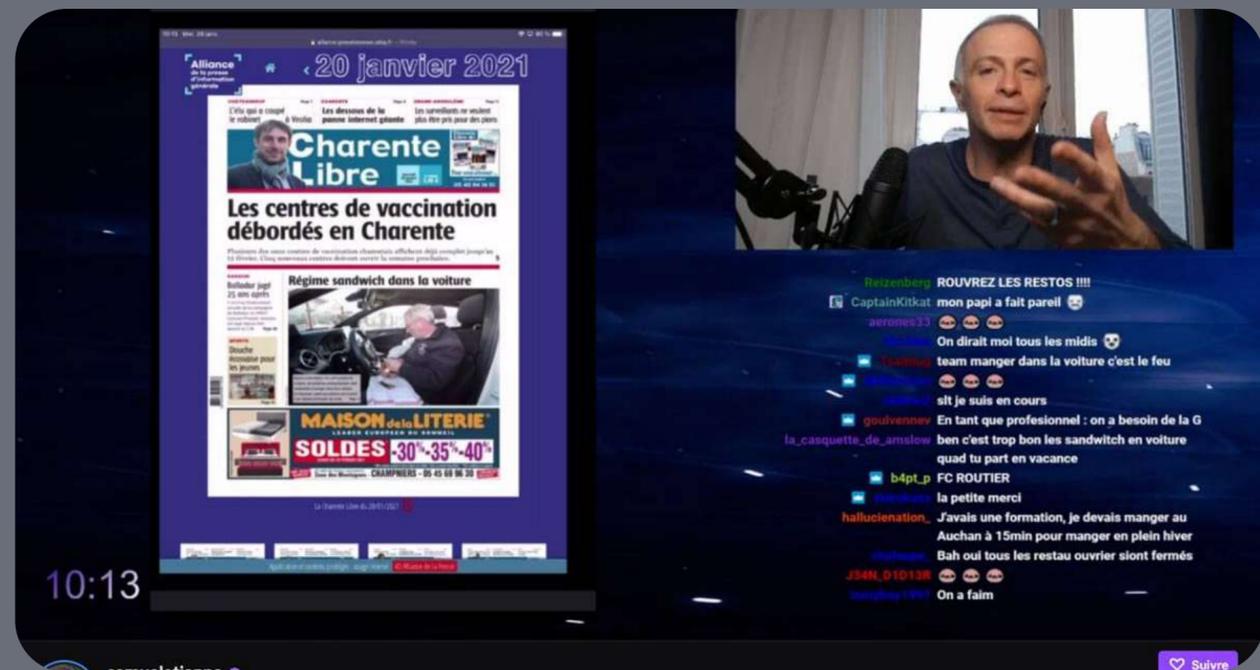


→ Joueur du Grenier



→ Dany et Raz

Twitch au-delà des jeux vidéos



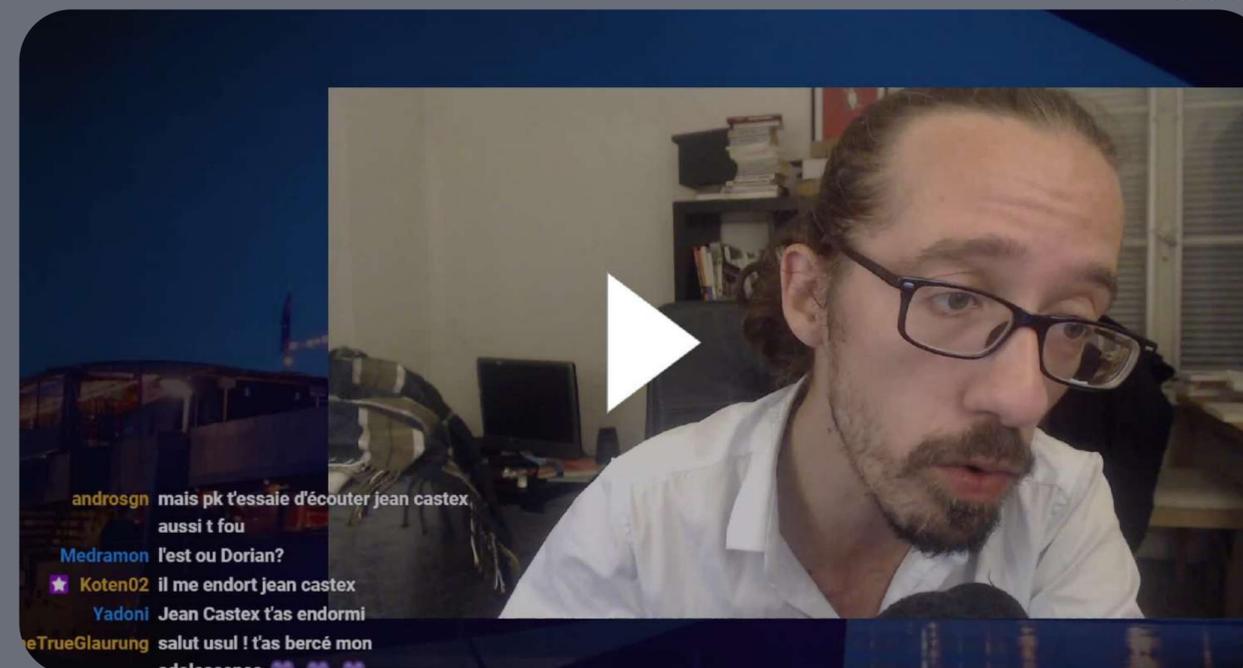
Samuel Etienne



Fibre Tigre,
Game of Roles



Backseat



Usul

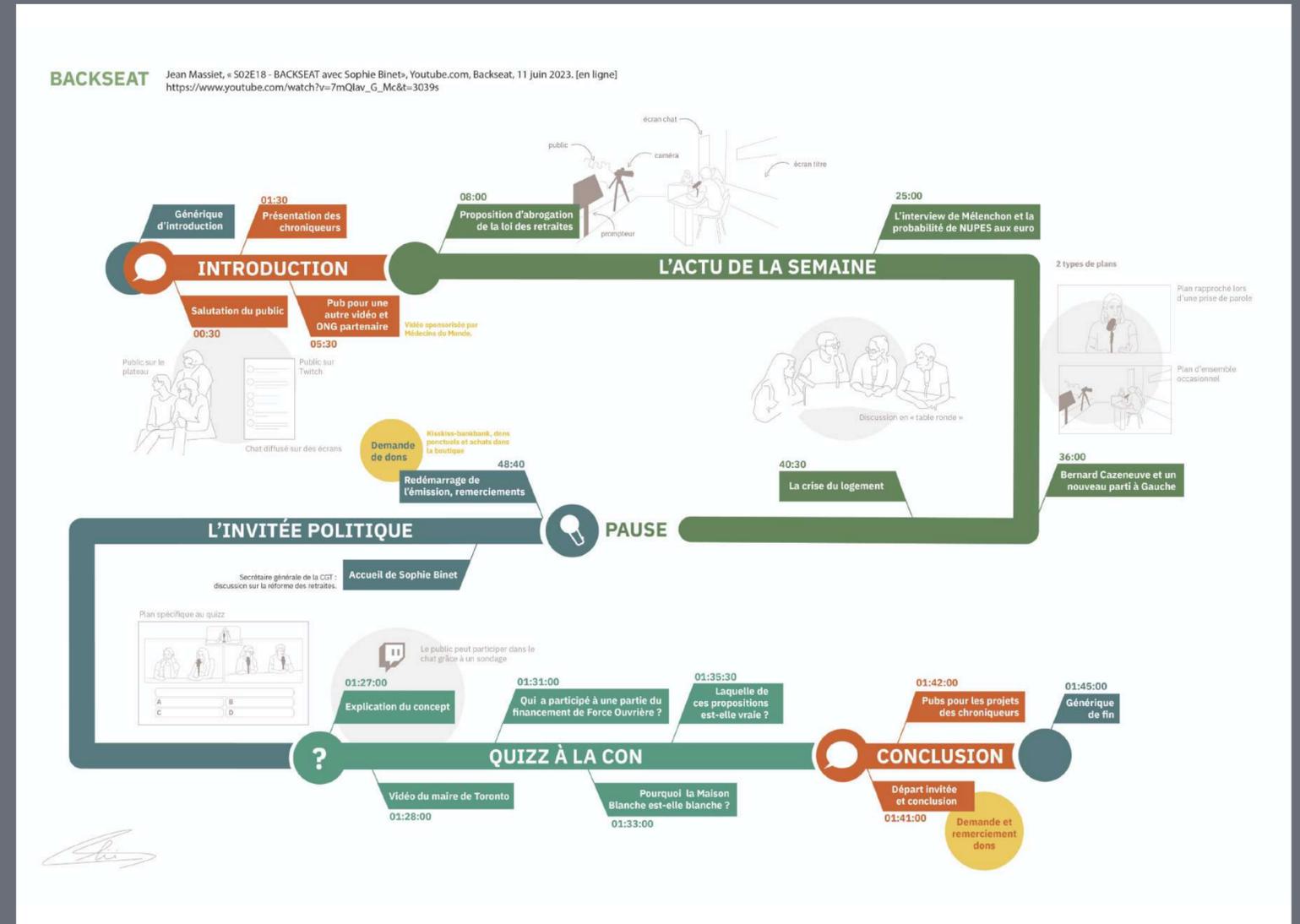
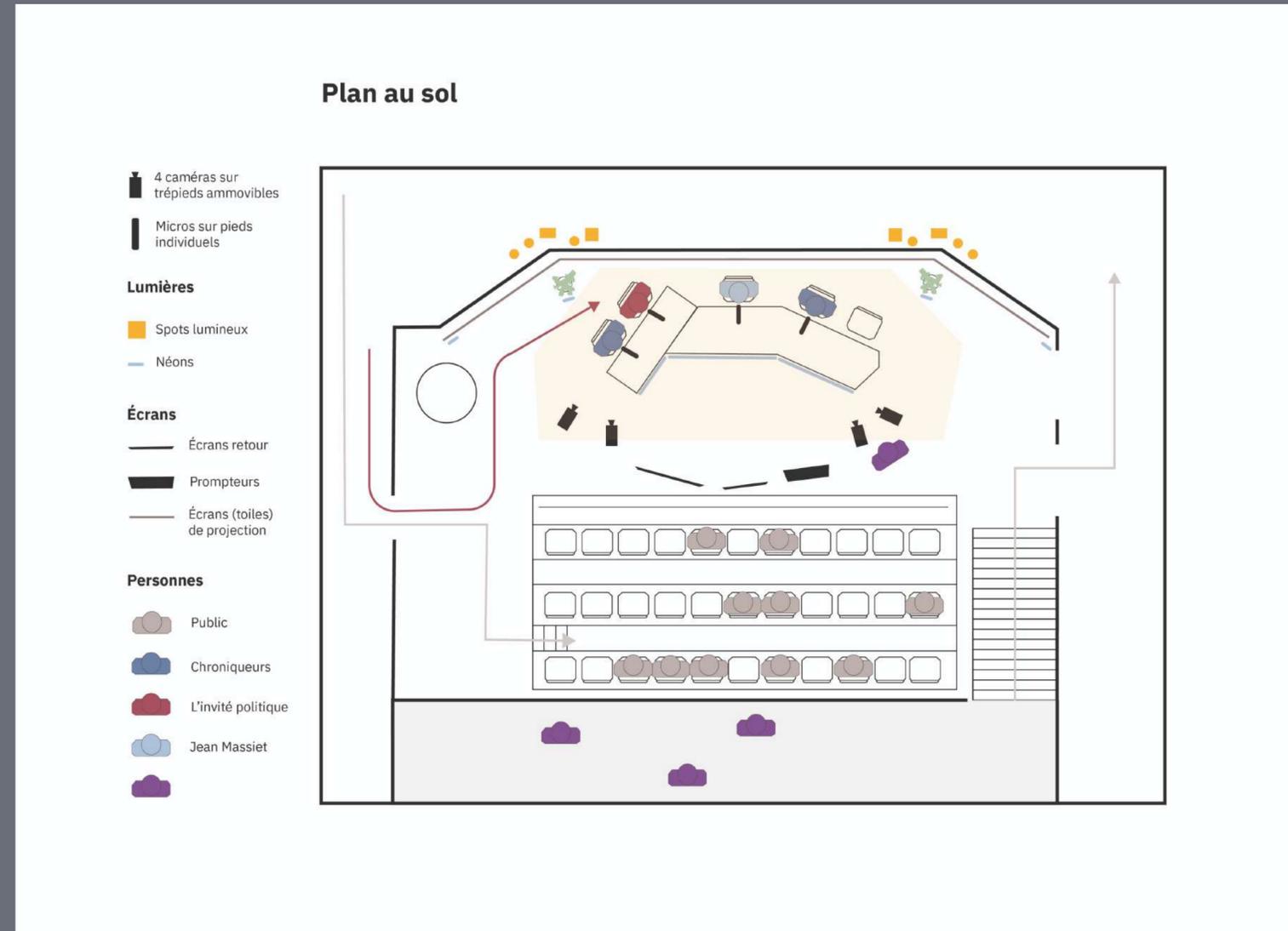
Les espaces des médias sociaux

Cours de Bachelor en
Architecture d'intérieur,
HEAD – Genève, 2022-2023



Analyse des couleurs dans Twitch
Noémie Castella, Charlène Claveria, Lisa Divorner

Scénographier un lieu et conduire un déroulé



Étude de l'existant réalisée par Lison Grézaud

OBJECTIFS ET ÉTAPES DU PROJET

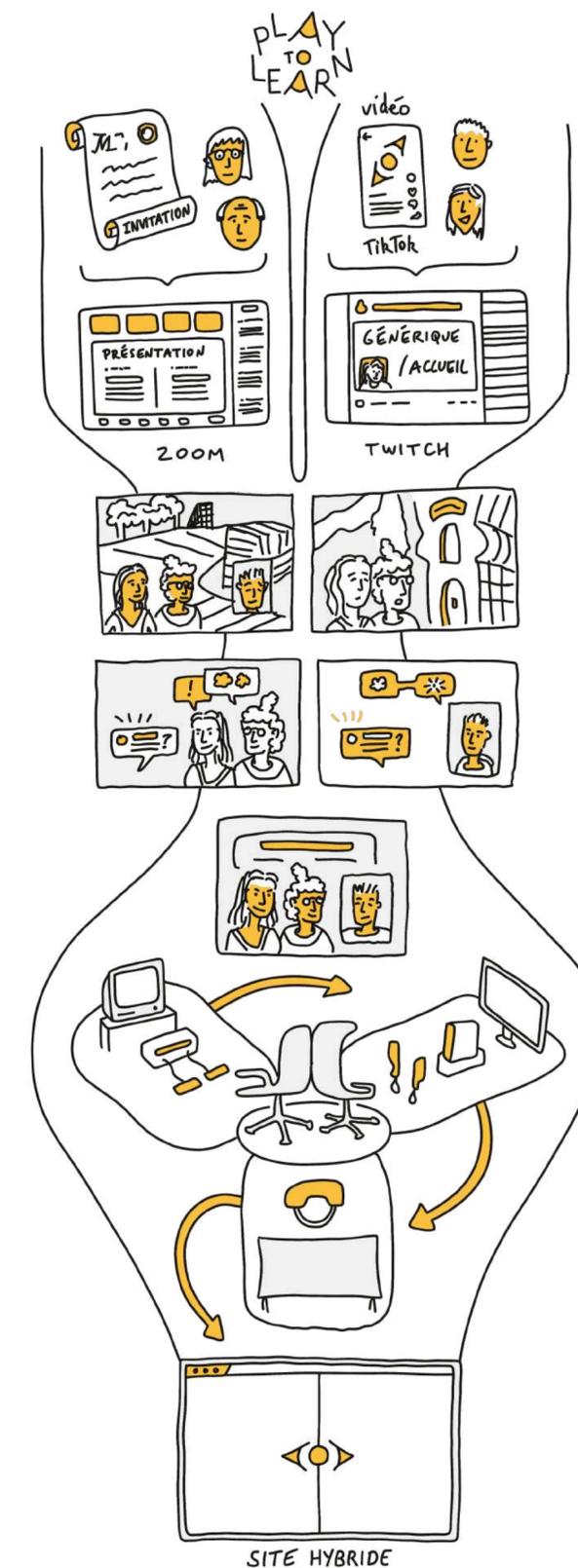
Objectifs

- Utiliser les codes et médias du jeu vidéo pour **élargir le public** des sciences sociales.
- Intéresser les chercheur·euses au game design **par la pratique** des jeux vidéos.



Concept (WIP)

- Filmer un·e chercheur·euse en train de jouer (ITW filmée)
- Spécialistes JV et SHS au même niveau
- Scénographie avec plusieurs écrans et extraits de jeux
- Deux flux en parallèle (Zoom et Twitch) pour deux publics
- Interfaces et moments d'hybridation



Matière à penser

☰ Tags	☰ Type	Aa Name	☰ Auteur·rice	☰ Edition/diffusion	☰ Date
JV Philosophie SHS	Livre	<u>Petite philosophie du jeu vidéo</u>	Matthieu Triclot	La Découverte	2011
JV	Podcast	<u>Quête latérale</u>	Qualiter	Acast	2020
SHS Communauté Blockchain Technologie	Article	<u>Building a Scientific Community on the Blockchain</u>	Jorge Sandoval	Common place	2022
SHS Media Technologie	Article	<u>From healthy communities to toxic debates: Disqus' changing ideas about comment moderation</u> CR	Anne Helmond	Tandfonline	2022
SHS Science	Podcast	<u>Les p'tits bateaux</u>	Noëlle Bréham	France Inter (Radio France)	2022
SHS Philosophie Edu	Livre	<u>Une société sans école</u>	Ivan Illich	Seuil	1971
Media Technologie	Livre	<u>Médiarchie</u>	Yves Citton	Seuil	2017
SHS Philosophie Edu	Livre	<u>Paulo Freire, pédagogue des opprimé-e-s</u>	Irène Pereira	Libertalia	2018
JV	Livre	<u>Homo ludens</u>	Johan Huizinga	Gallimard	1951
JV	Livre	<u>Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism</u> OUVRIR	Ian Bogost	The MIT Press	2006

WIP réalisé par l'équipe du projet

CONCLUSION