



# PLAY-TO-LEARN

## *Un dialogue entre jeu vidéo et sciences sociales*

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



# Résumé

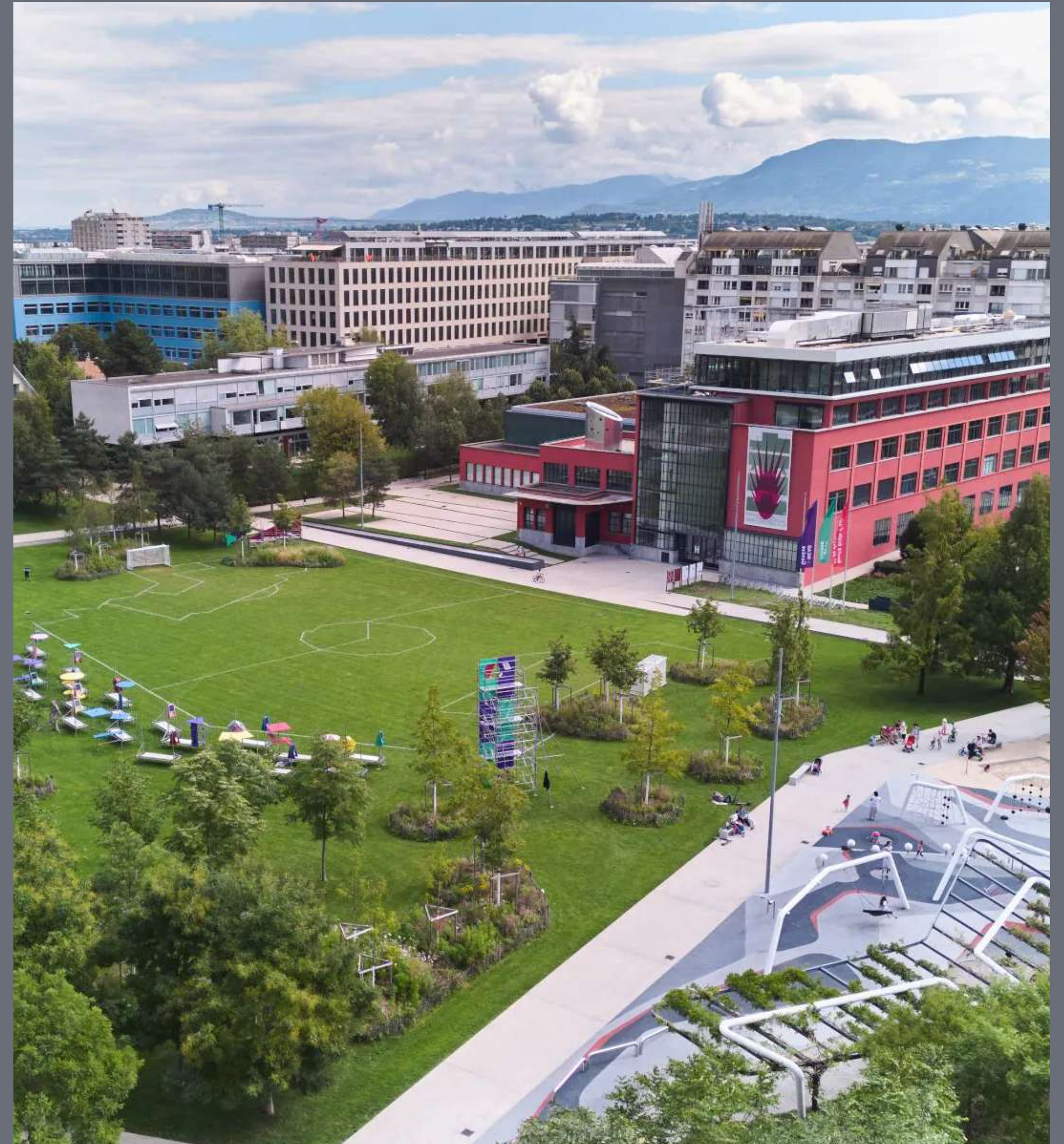
Le projet « Play-to-Learn » a pour objectif de **faire confluier les cultures des sciences sociales et du jeu vidéo**. Il prend la forme d'une émission audiovisuelle interactive déclinée, en fonction des publics visés, sur plusieurs formats et plateformes de diffusion. Chaque épisode, diffusé en *live 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.).



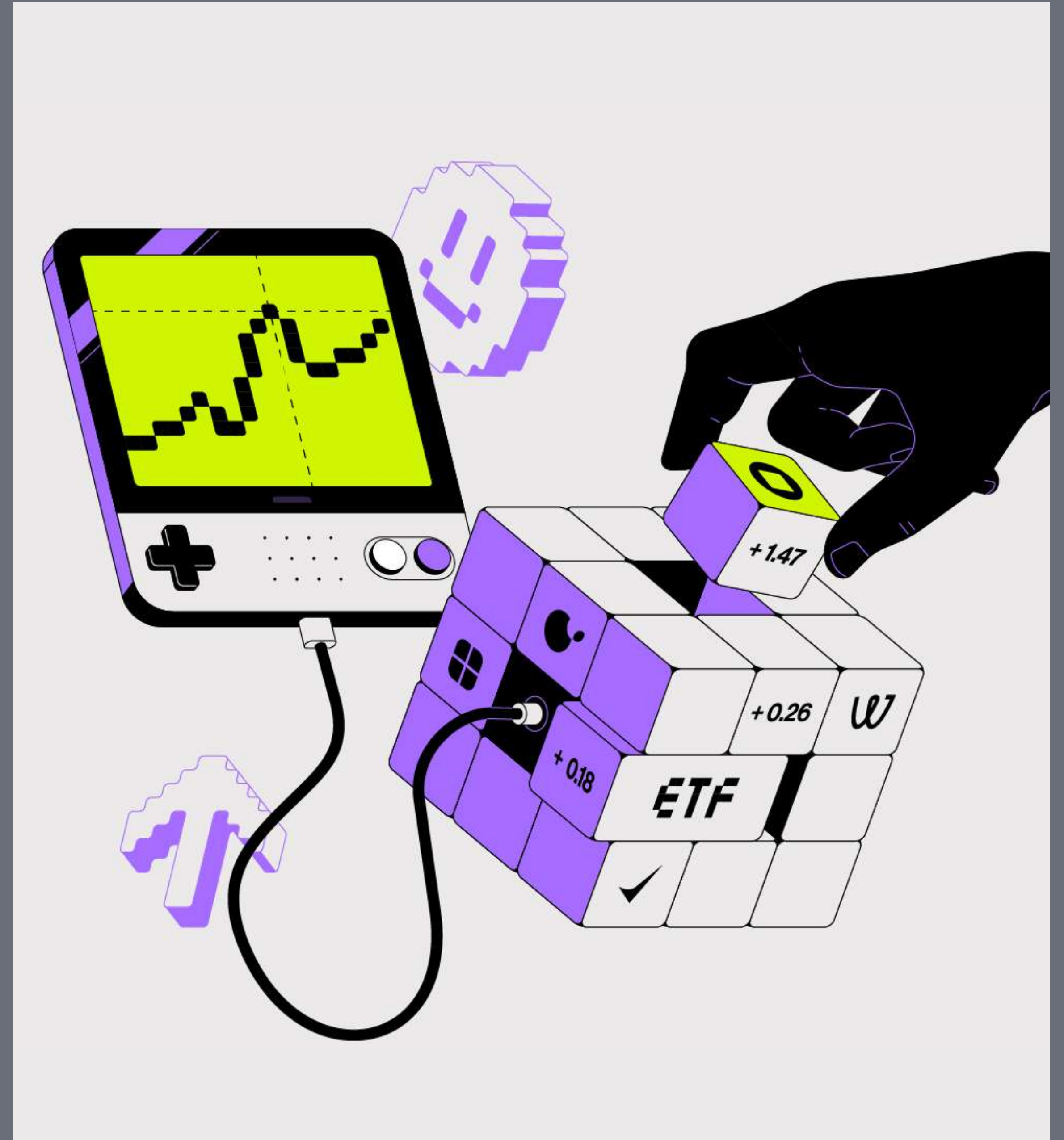


# Contexte de financement

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

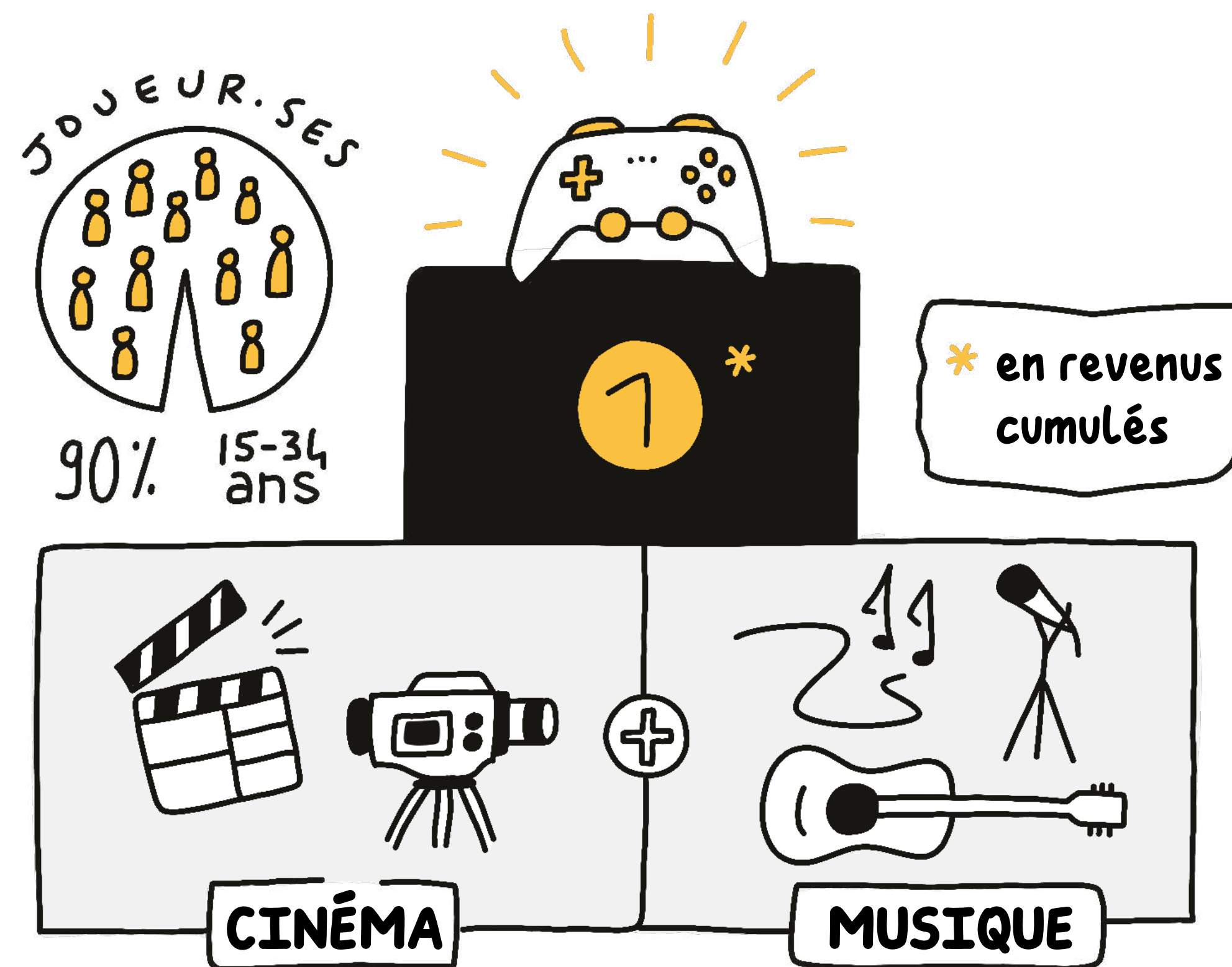


# LE JEU VIDÉO COMME MÉDIUM CULTUREL DOMINANT

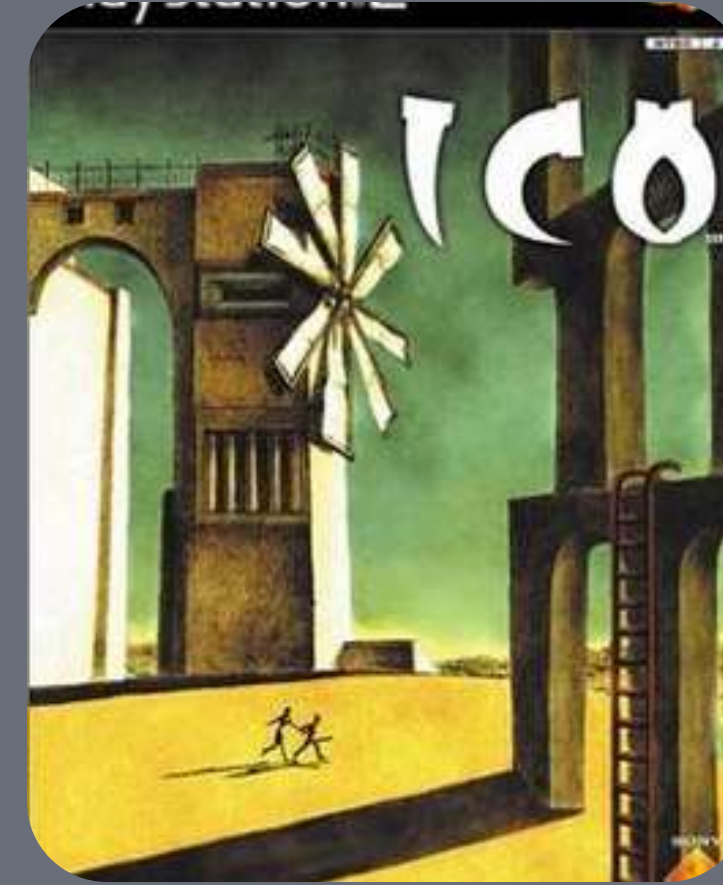
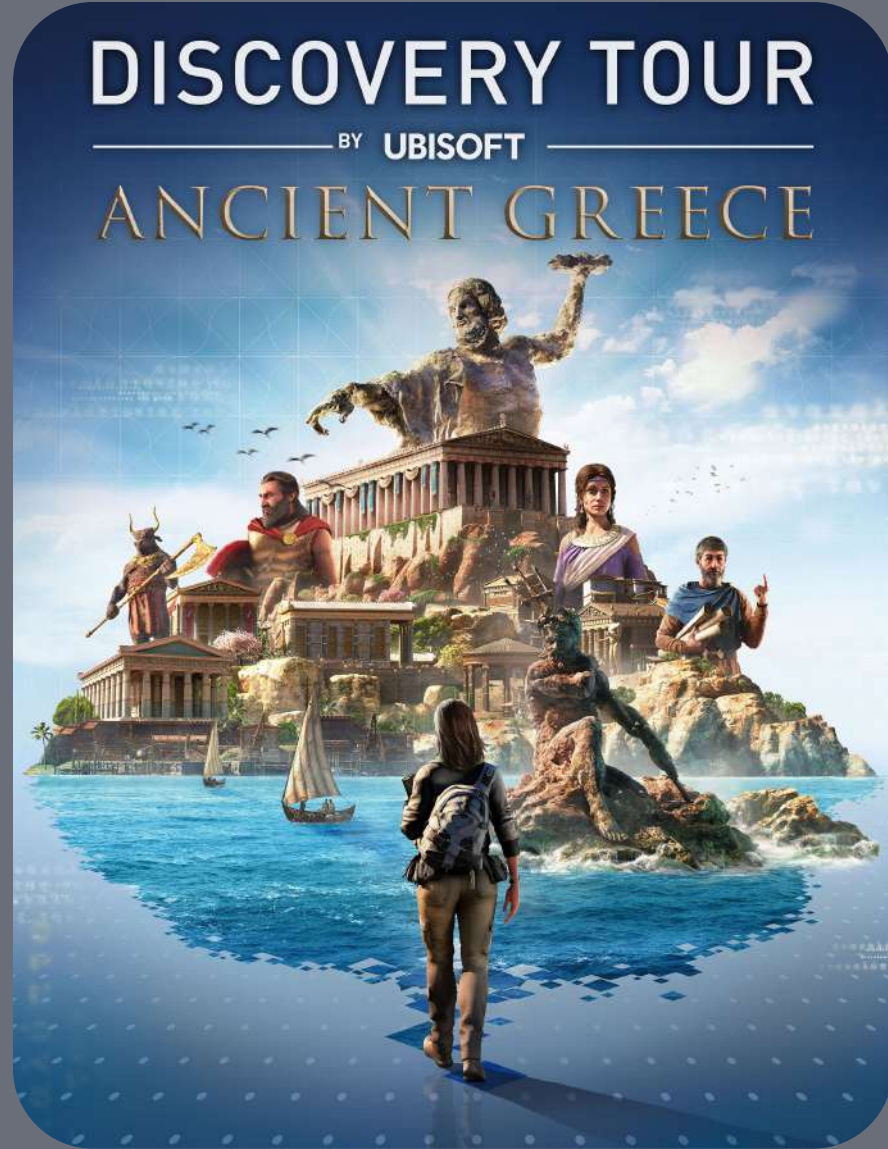


# Le poids du jeu vidéo

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.







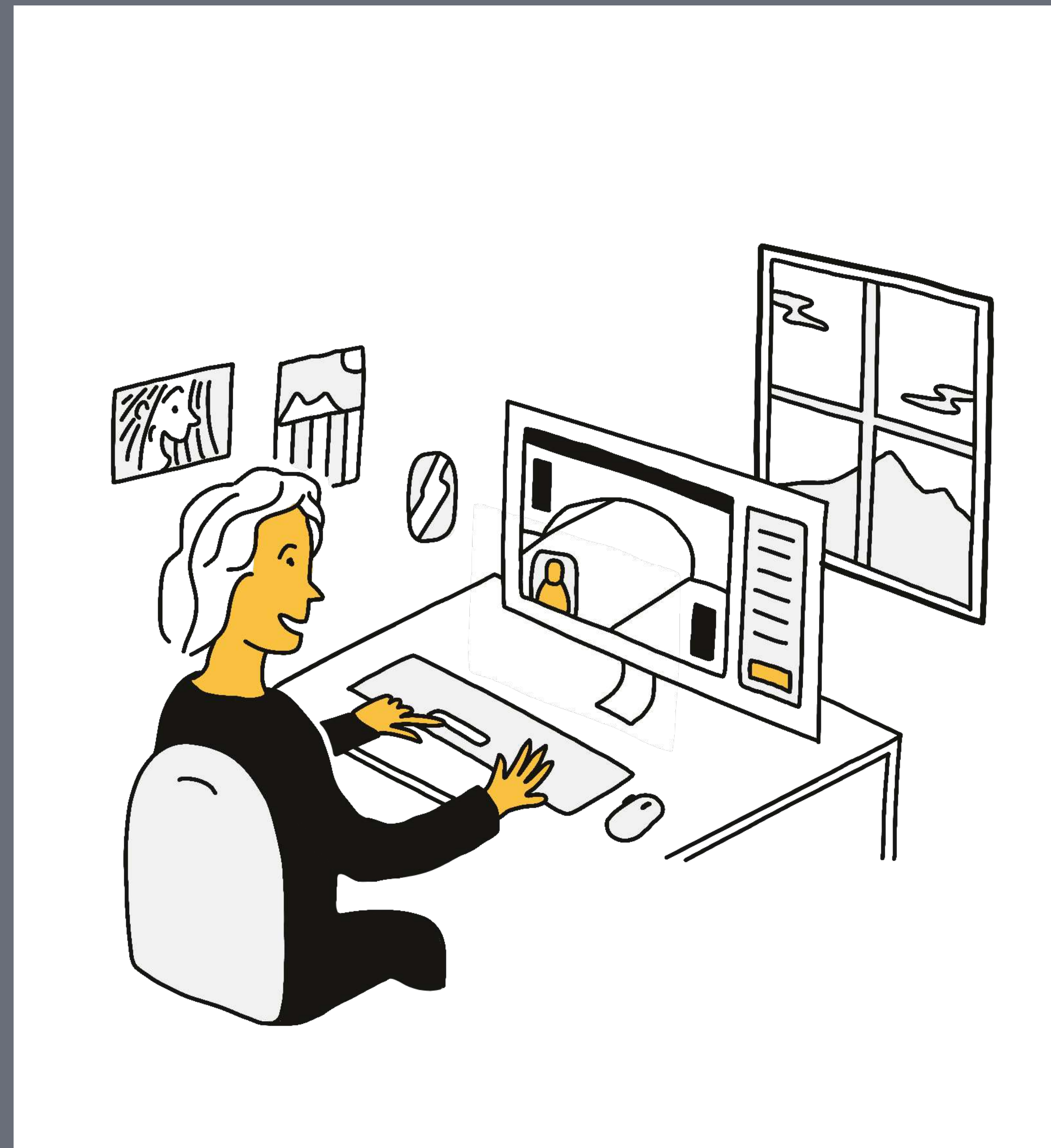


# JEU VIDÉO, *LIVE STREAMING* ET DIVERTISSEMENT



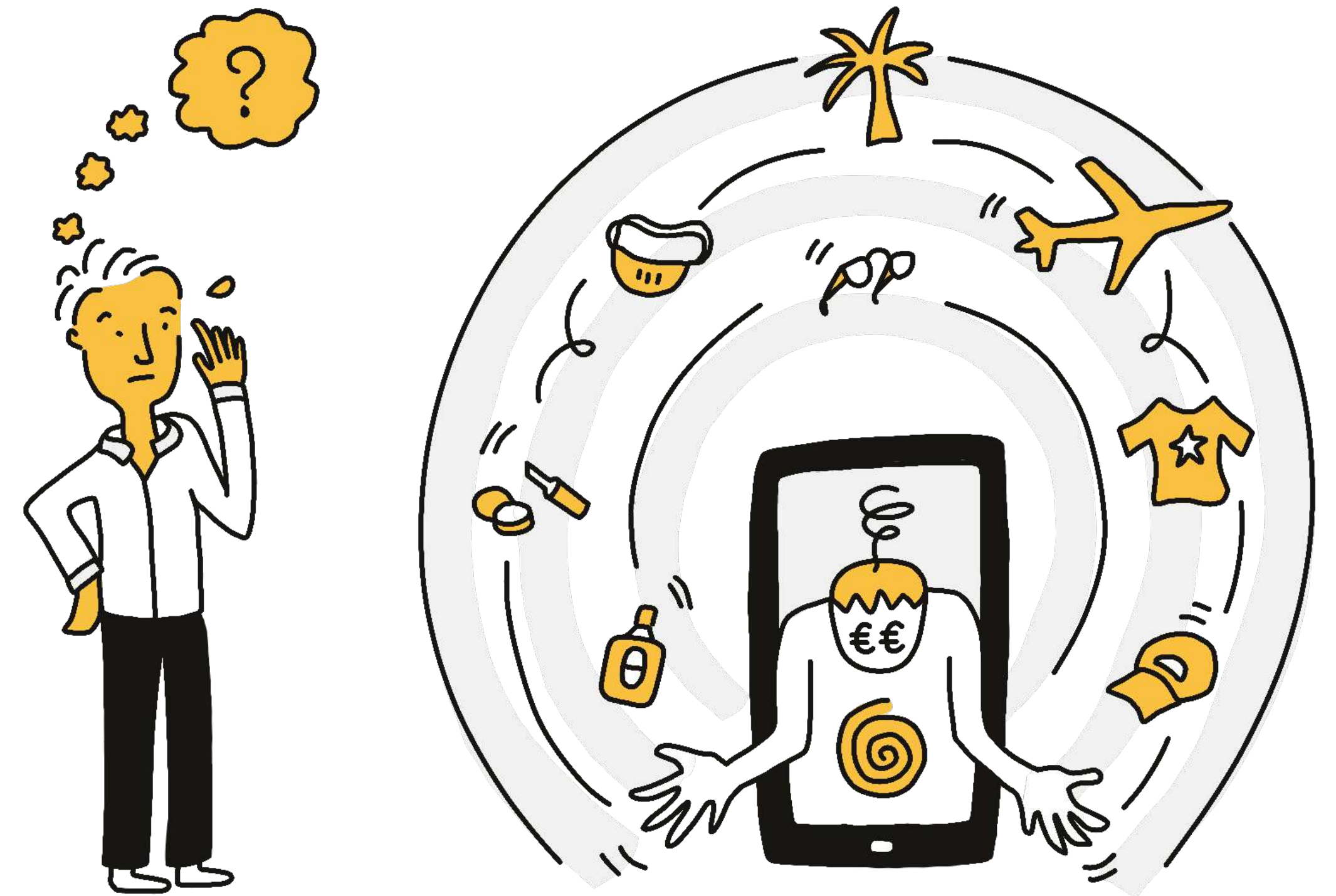
# Streamer les jeux vidéo

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.

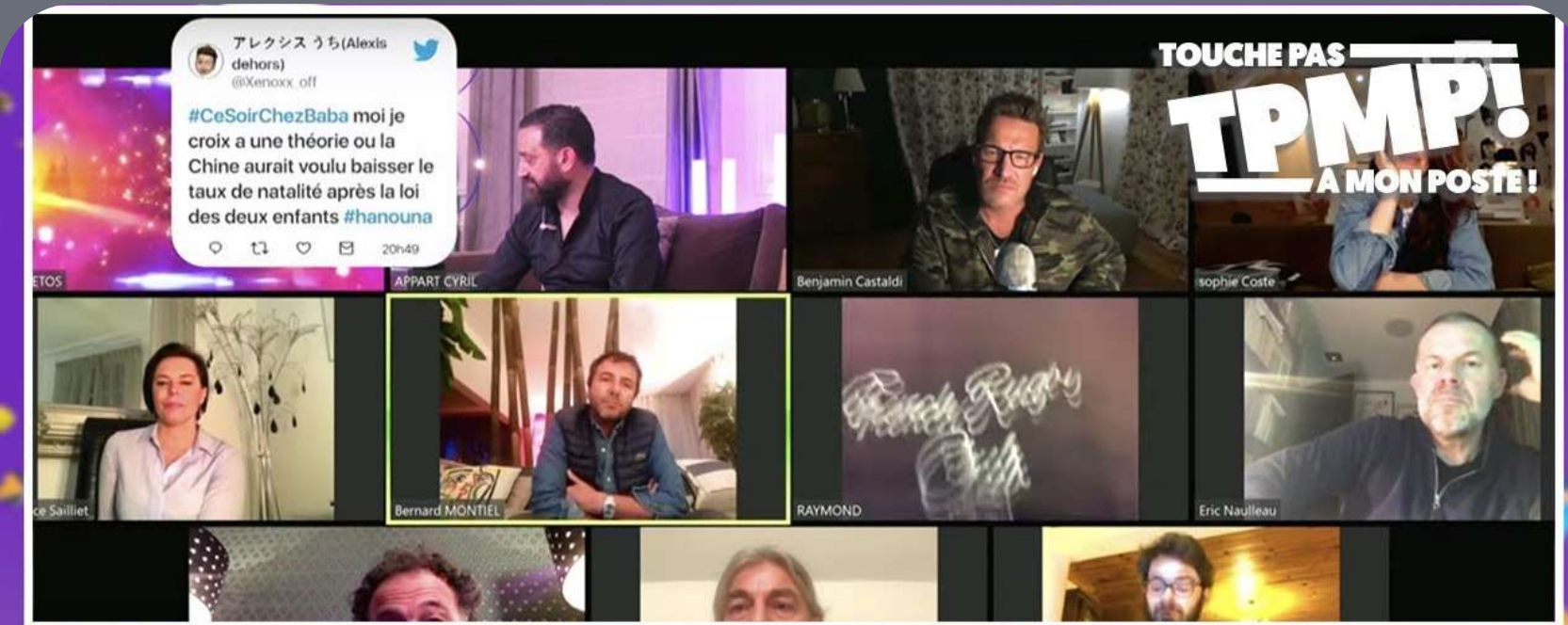


# Médias sociaux et captation de l'attention

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**.







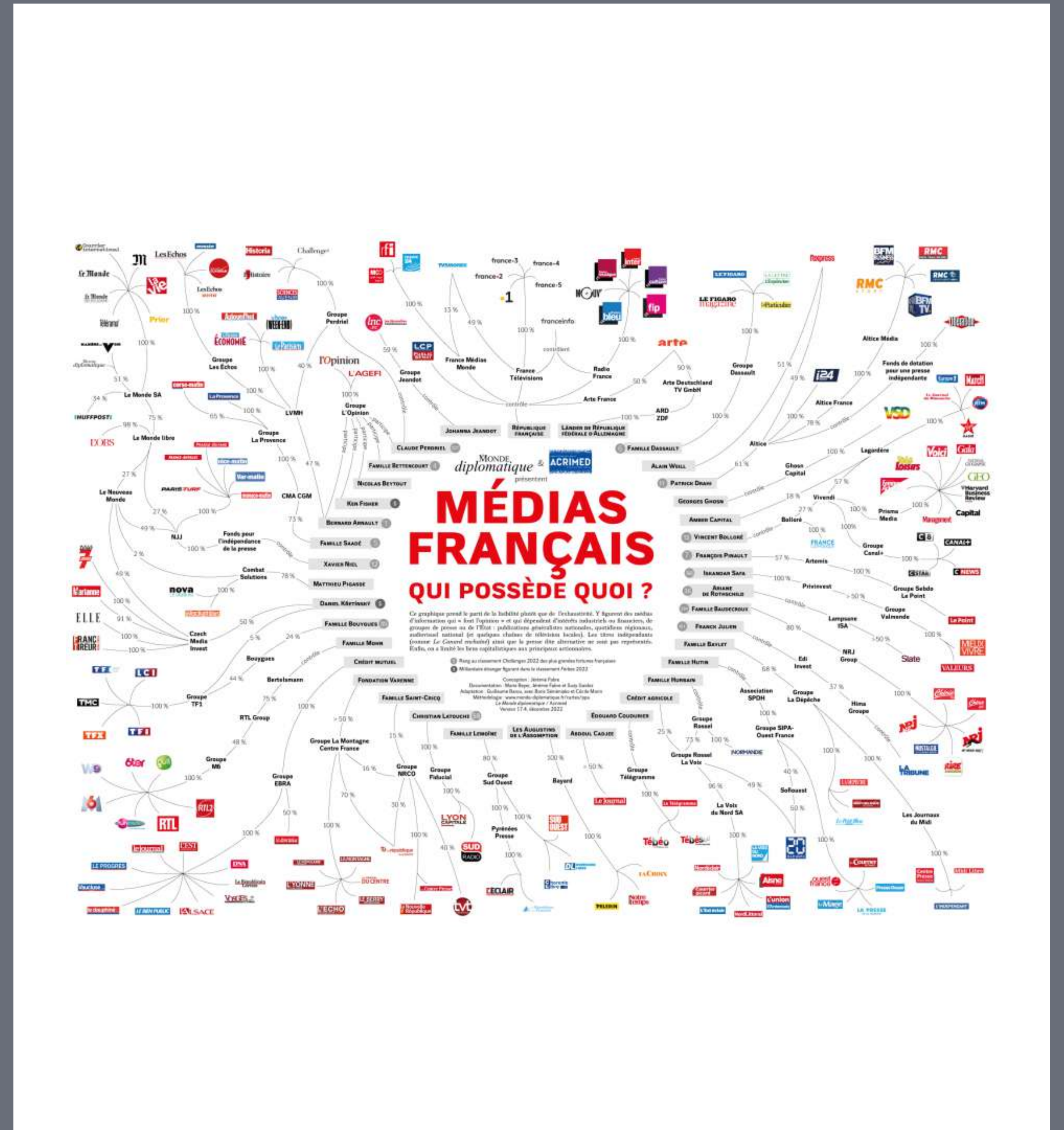
# LA THÉORIE DU COMPLOT





# 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

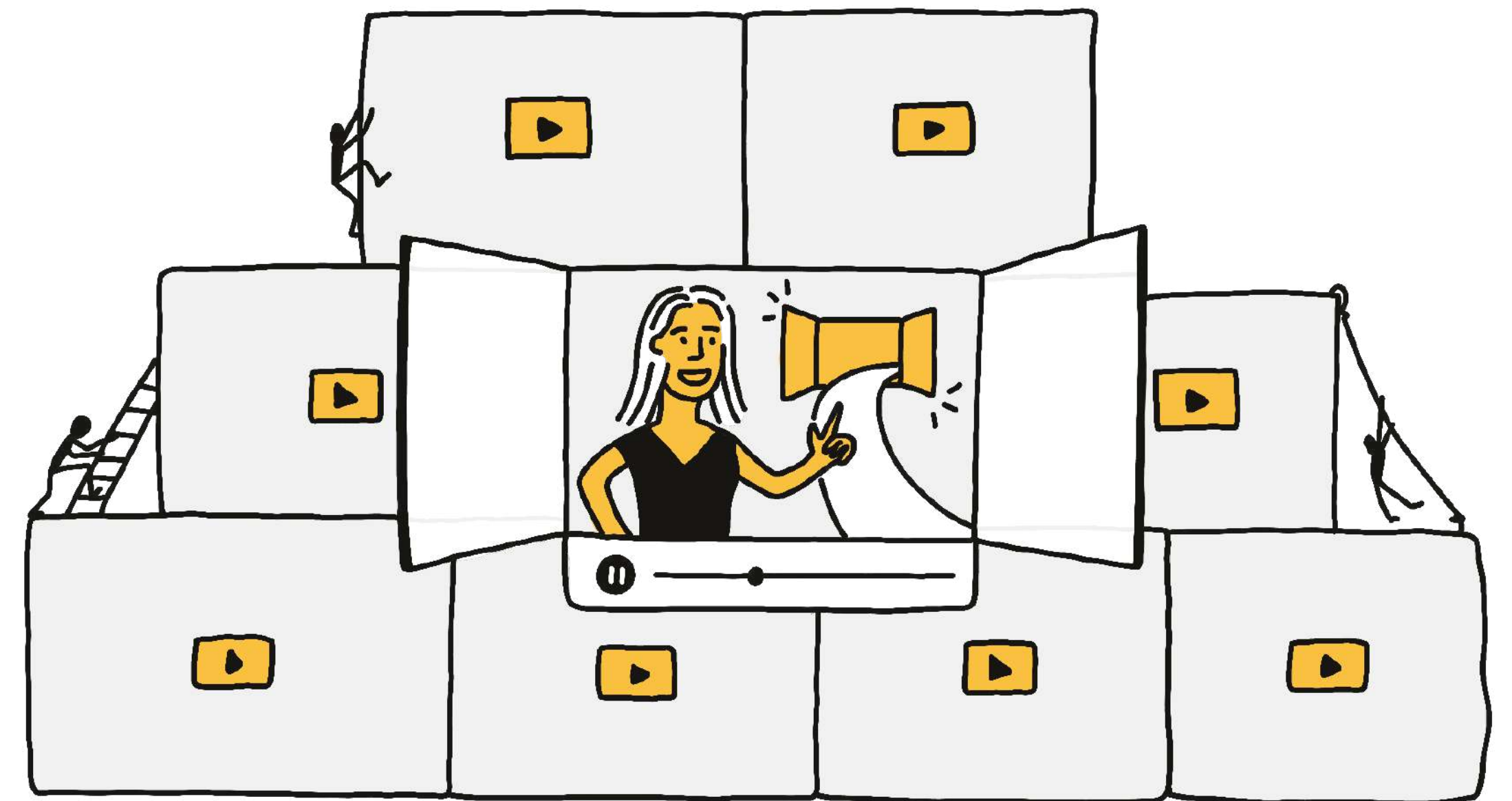
Les modes de communication universitaires (colloques, revues, etc.) sont **trop éloignés des pratiques numériques** et de la jeune génération





# 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.







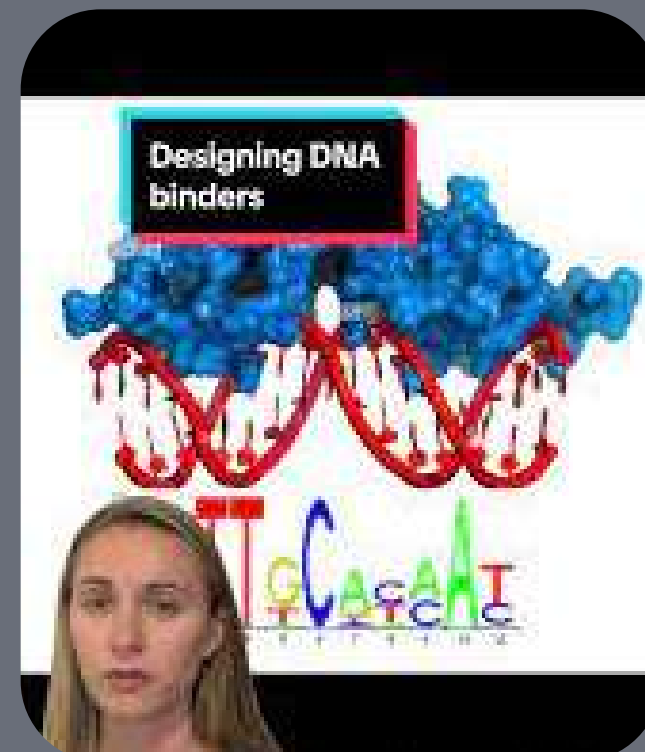
Manon Bril



Sciences de comptoir



Angle droit



Julia Bauman



David Louapre



# Analyser l'existant

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

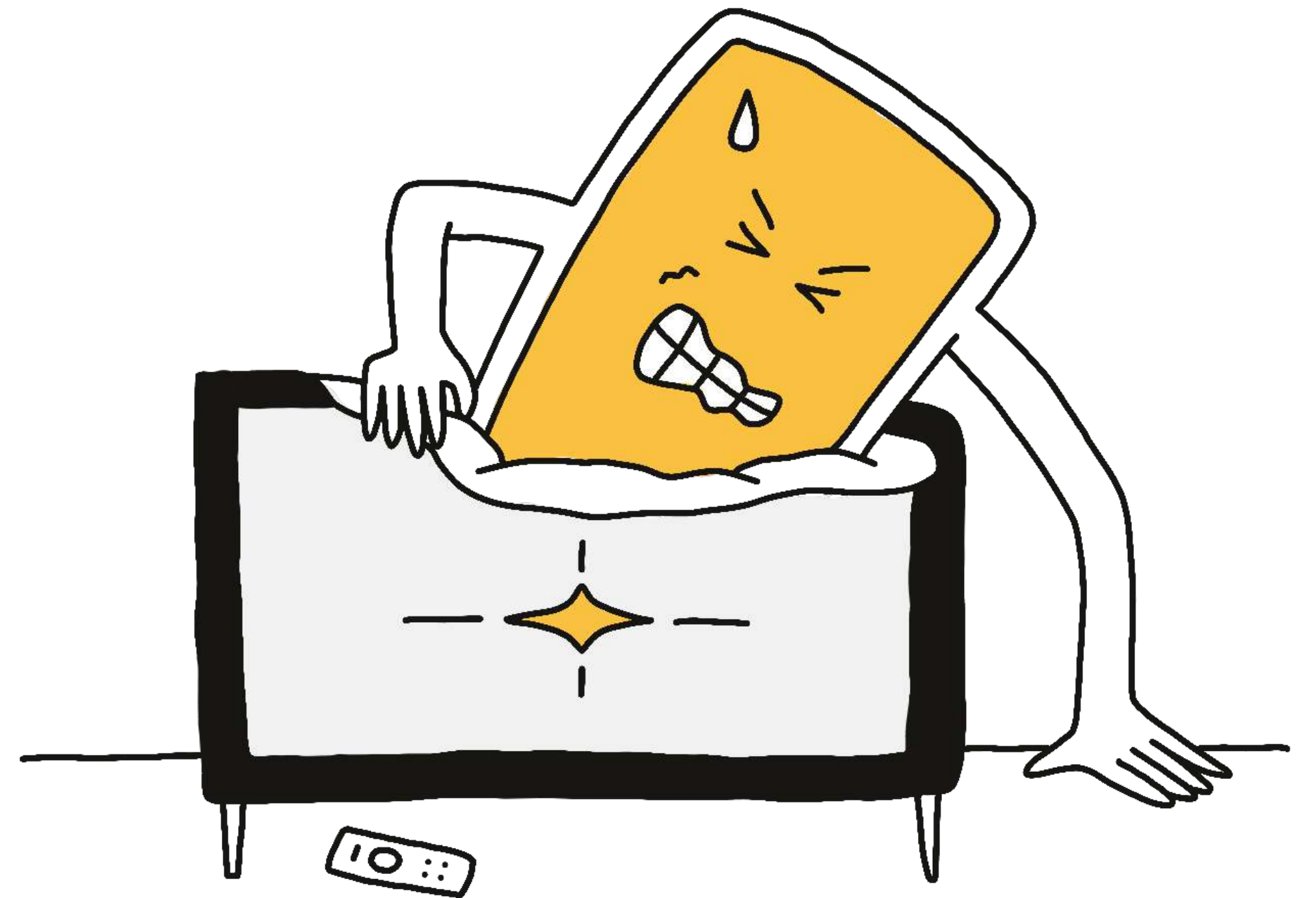
Étude réalisée par Lison Grézaud



# 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



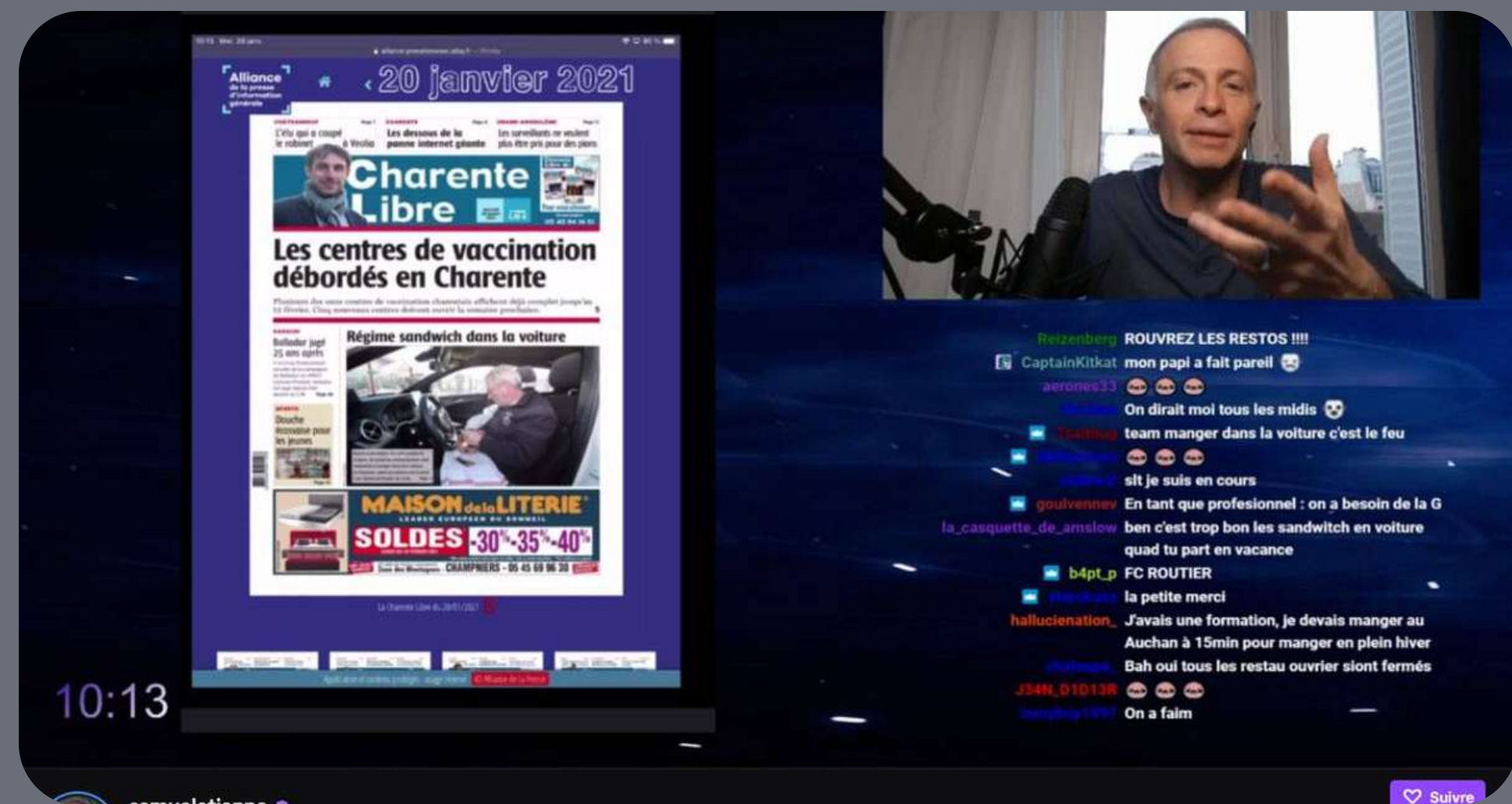
→ Joueur du Grenier



→ Dany et Raz



# Twitch au-delà des jeux vidéos



Samuel Etienne

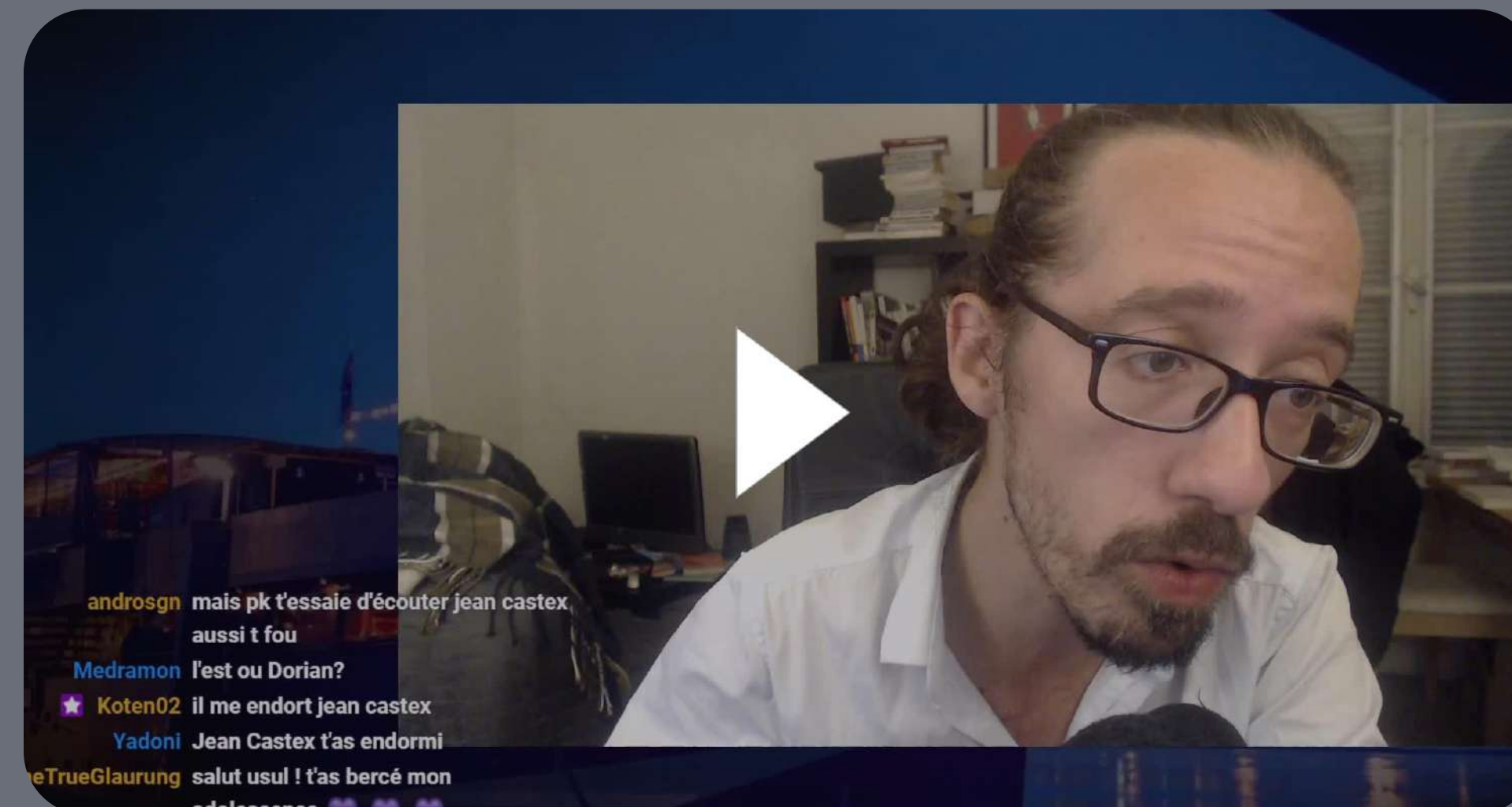


Fibre Tigre,  
Game of Roles

Usul



Backseat





# Les espaces des médias sociaux

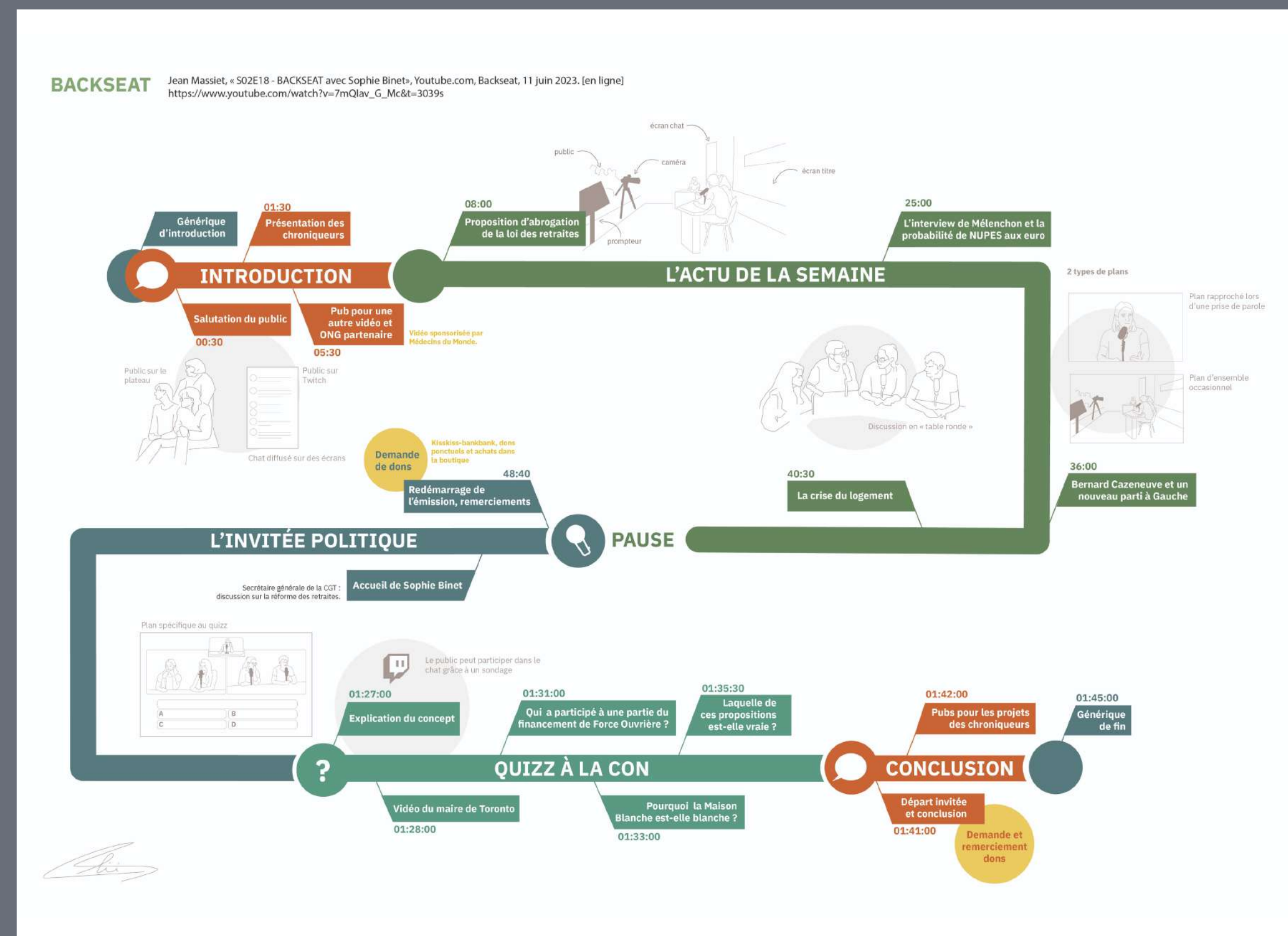
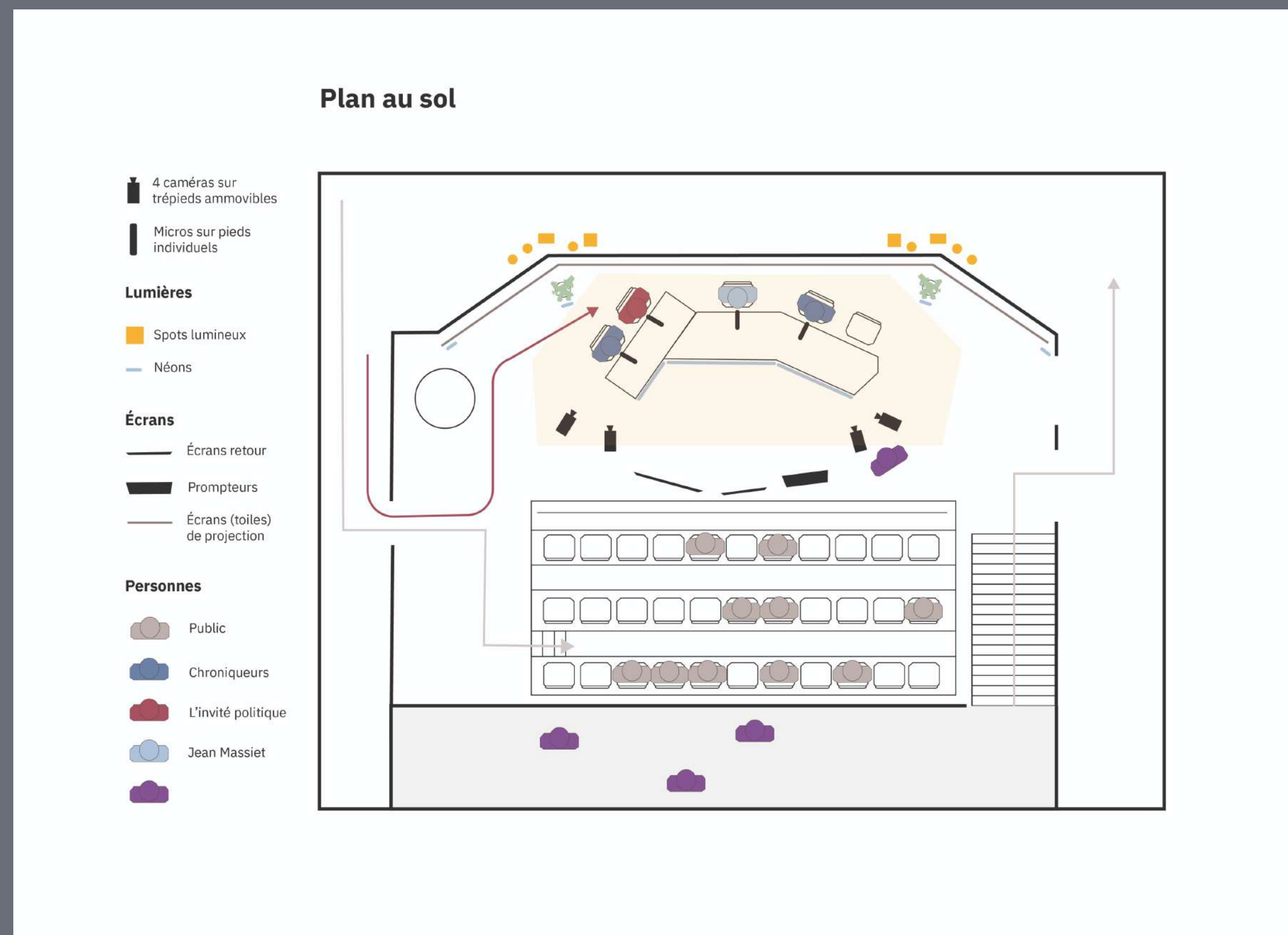
Cours de Bachelor en Architecture d'intérieur, HEAD – Genève, 2022-2023



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

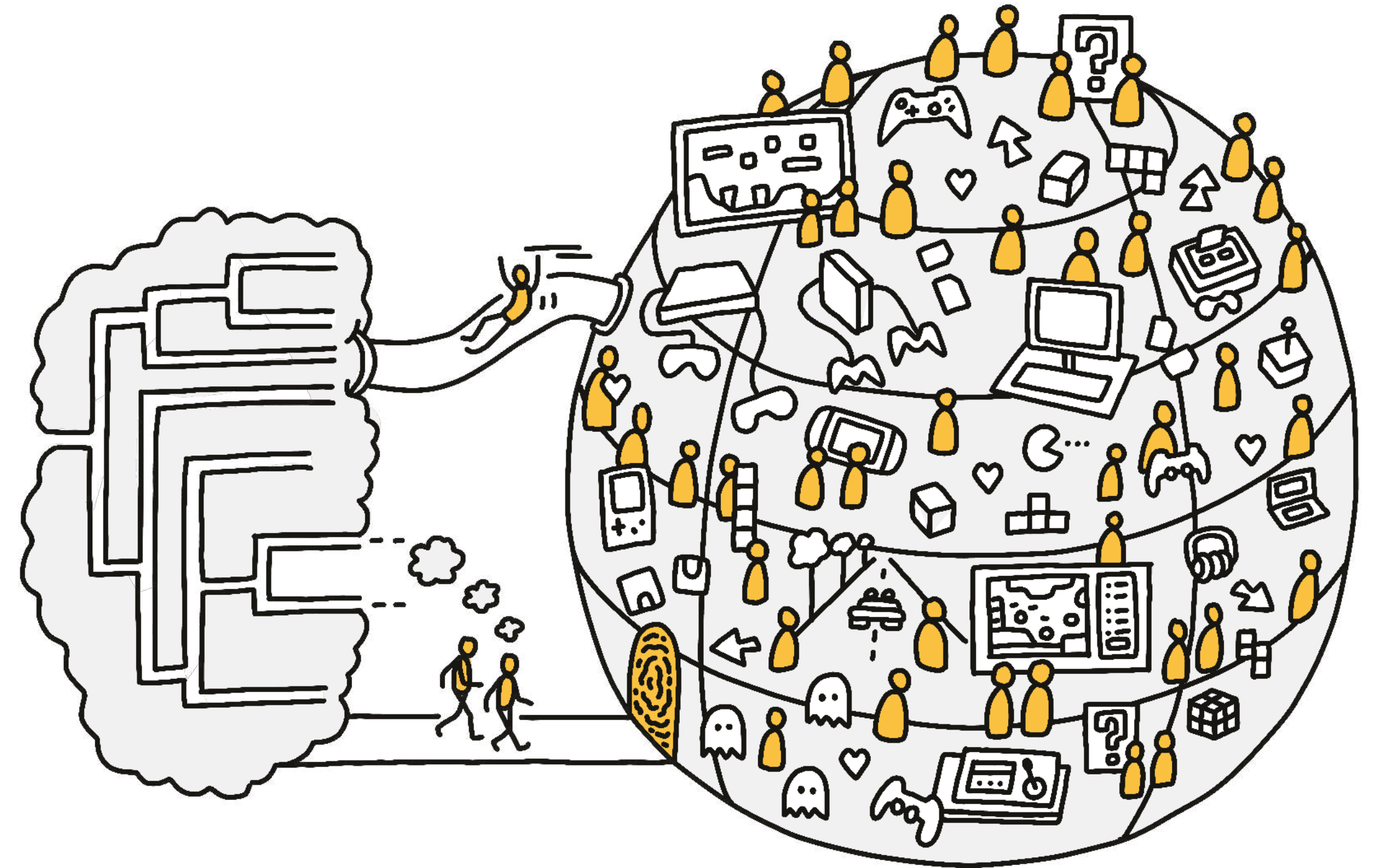


# OBJECTIFS ET ÉTAPES DU PROJET



# Objectifs

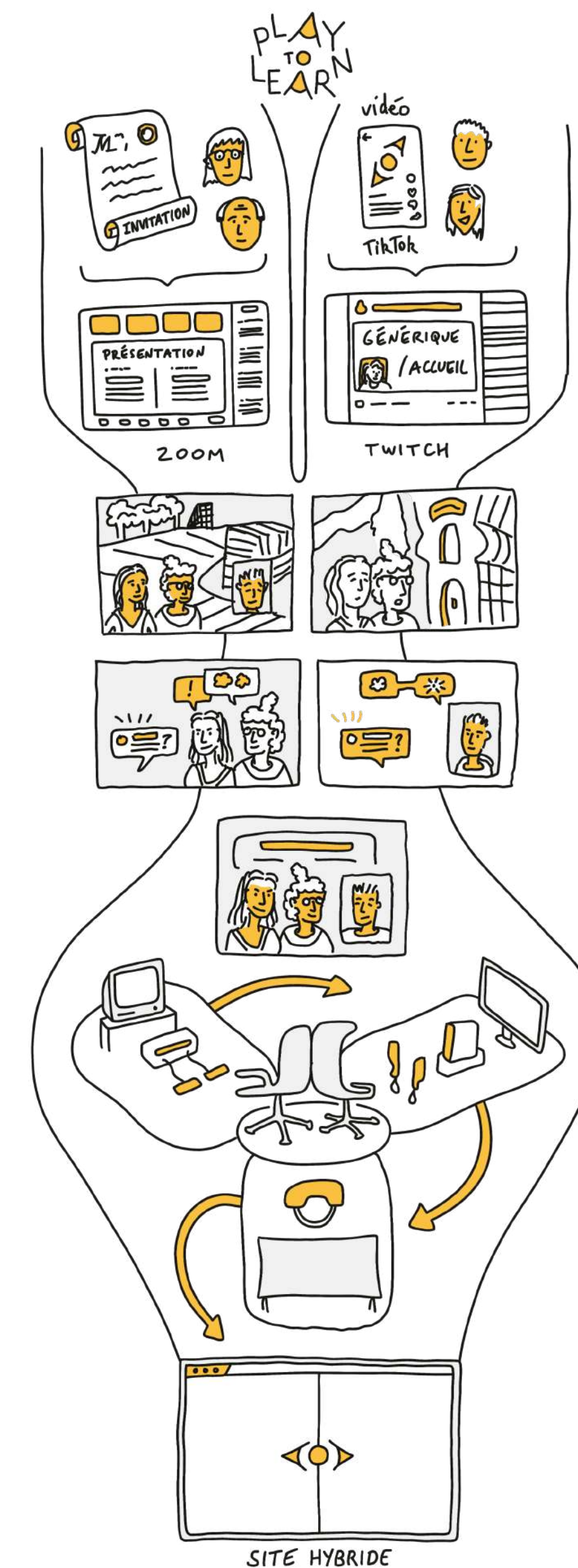
- Utiliser les codes et médias du jeu vidéo pour **élargir le public** des sciences sociales.
- Intéresser les chercheur·euses au game design **par la pratique** des jeux vidéos.





# 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 Tricot	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> <input type="button" value="OUVRIR"/>	Ian Bogost	The MIT Press	2006

WIP réalisé par l'équipe du projet



# CONCLUSION