



PLAY-TO-LEARN

Un dialogue entre jeu vidéo et sciences sociales

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 technologies blockchain et de l'IA.



THIBÉRY MAILLARD

Thibéry Maillard est designer d'interaction, facilitateur graphique et enseignant. De formation scientifique, il se spécialise dans la conception d'interfaces graphiques et le *live sketching*. Il intervient dans des écoles de graphisme et de jeu vidéo ainsi qu'en formation professionnelle.



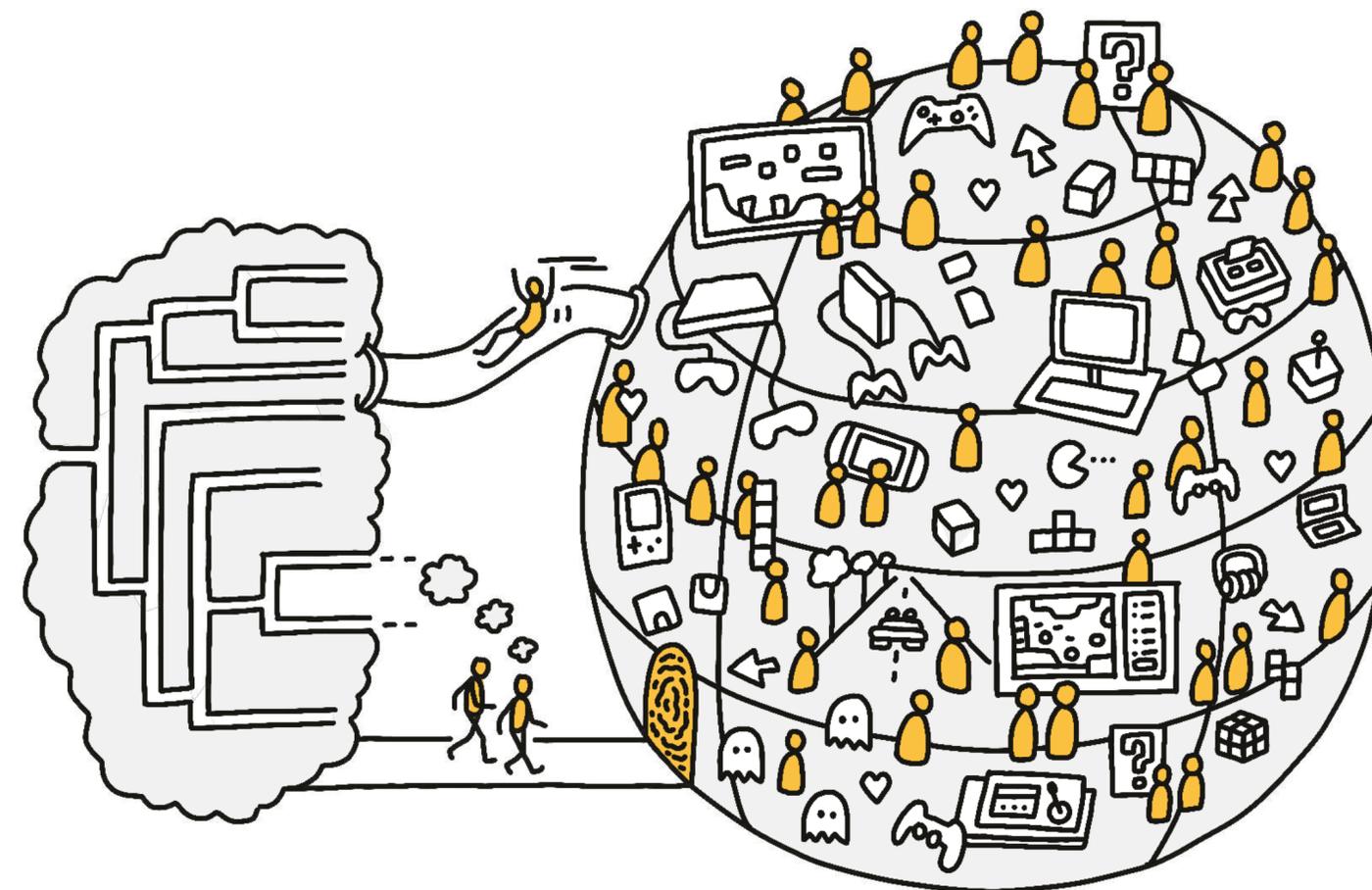
OBJECTIFS DU PROJET

Objectif général

Faire confluencer les cultures des sciences sociales et du jeu vidéo

OBJECTIFS DU PROJET PLAY-TO-LEARN

- Utiliser les codes et médias du jeu vidéo pour élargir le public des sciences sociales.
- Intéresser les chercheur·euses en sciences sociales au champ du *game design*.



JEU VIDÉO & SCIENCES SOCIALES : DEUX MONDES SÉPARÉS

Constat

Les sciences sociales n'atteignent pas le grand public, contrairement aux jeux vidéo et médias sociaux

LES SCIENCES SOCIALES, UN CHAMP SANS (GRAND) PUBLIC

- Un article académique est lu en moyenne par seulement 10 personnes.
- 82% des articles en sciences humaines ne sont jamais cités.
- 20% des articles cités ne sont pas lus.

« Prof, no one is reading you » ↗



INVESTISSEMENT VS RÉCEPTION

Une forte disproportion émerge entre le temps de travail fourni et l'effet obtenu.

Sciences sociales

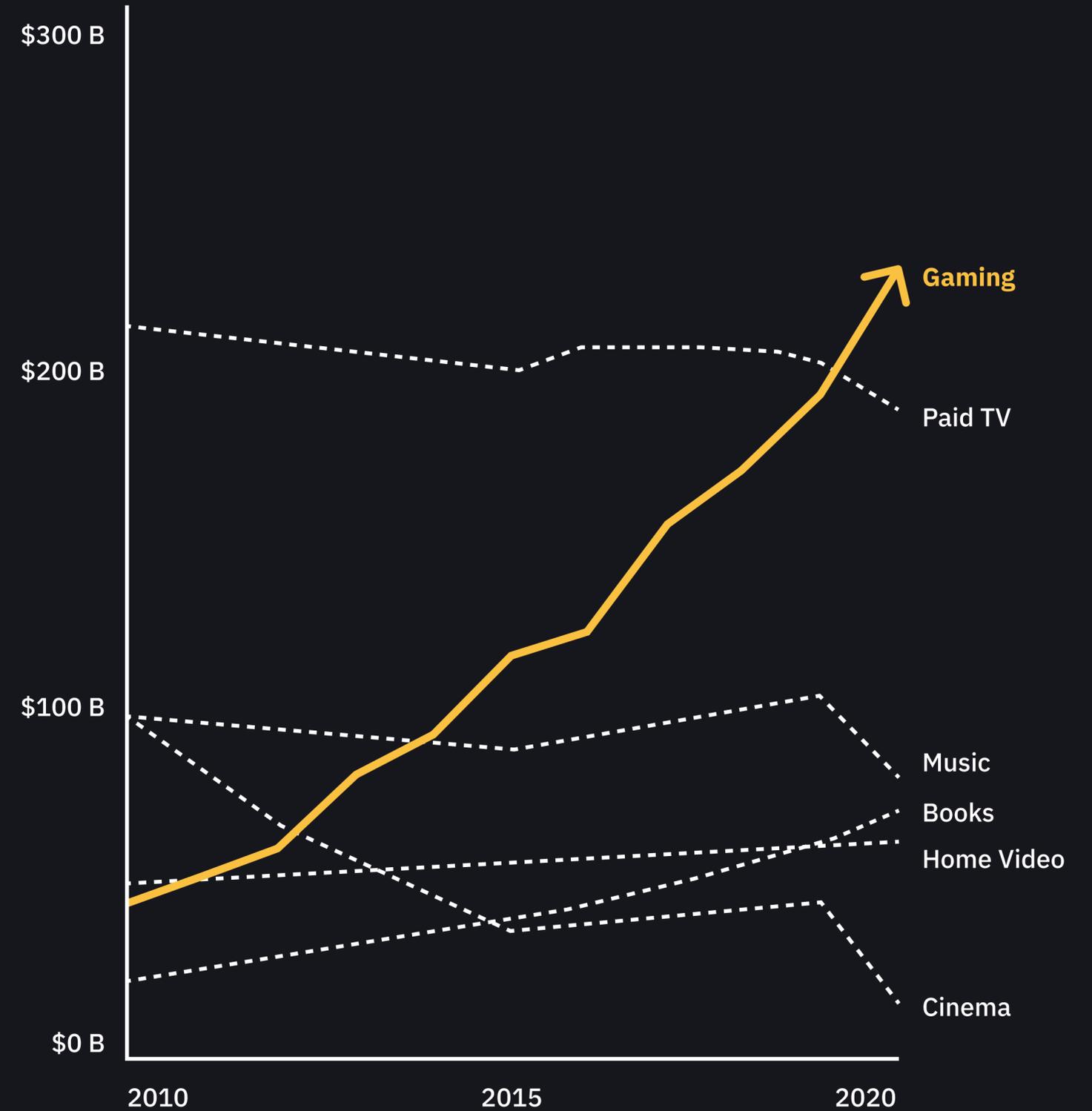


Média Sociaux



LE JEU VIDÉO EN PLEIN ESSOR

Le jeu vidéo est le secteur culturel qui a de loin la plus forte croissance économique (surtout en raison des jeux mobiles).



LE JEU VIDÉO COMME 1ER MÉDIUM CULTUREL

- 90% des 15-35 ans (en France) pratiquent le jeu vidéo et on compte près de 3 milliard de joueur·euses en 2021 (4,5 milliards prévus en 2030).
- Le jeu vidéo représente plus de deux fois l'économie du cinéma et de la musique réunis.



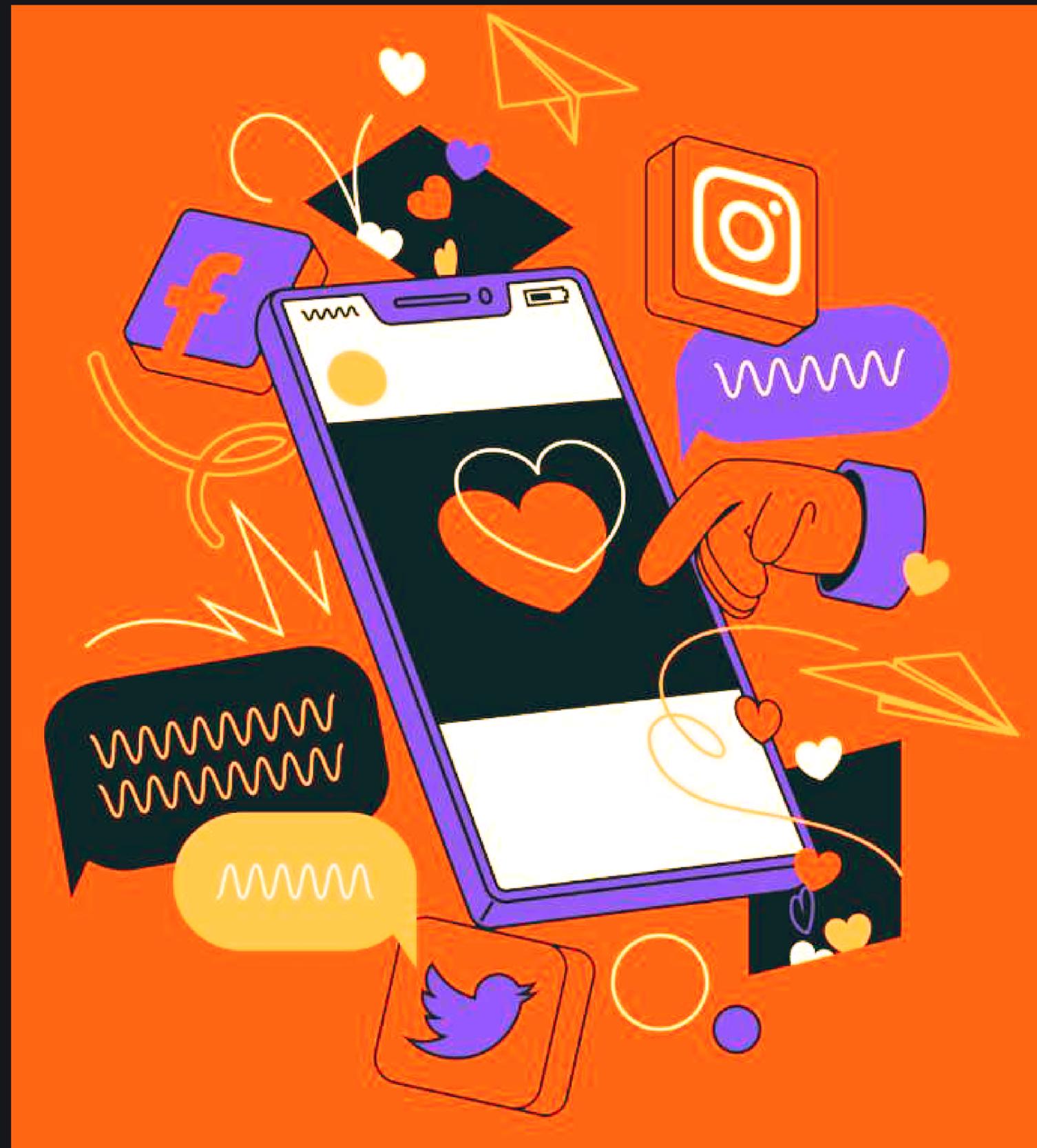
L'AUDIENCE DU LIVESTREAM

- Les américains ont vu en moyenne 1,4 film au cinéma par an en 2022.
- En comparaison, Twitch compte 37 millions d'utilisateurs actifs mensuels, pour une durée moyenne de 95 minutes par session de visionnage.
- 90% des 1 milliard d'utilisateurs de TikTok y passent en moyenne 50 min. par jour.



LE POIDS DES MÉDIAS SOCIAUX

- En 2022, près de 60% de la population mondiale utilise un média social.
- 24% des 16 à 64 ans (hors Chine) sont sur WhatsApp.



Un monde en crise (1/2)

LES CRISES DES MÉDIAS TRADITIONNELS

Constats

Les médias traditionnels parlent peu des jeux vidéo et font face à de multiples crises qui entachent la confiance en eux.

LES JEUX VIDÉO DANS LES MÉDIAS TRADITIONNELS

- À l'exception de quelques grands médias (*Libération*, *Le Monde*, *Le Figaro*, *Arte*), le jeu vidéo reste peu médiatisé.
- La presse jeu vidéo est également en crise (cf. *Gamekult*).



INSTRUMENTALISATION POLITIQUE DES JEUX VIDÉOS

« Les plateformes, et les réseaux sociaux, jouent un rôle considérable [chez] les [délinquants]. Et on a l'impression parfois que certains d'entre eux vivent dans la rue les jeux vidéo qui les ont intoxiqués. »
— Emmanuel Macron, juin 2023



Emmanuel Macron 
@EmmanuelMacron · [Suivre](#)



Par votre engagement et vos victoires, vous avez fait de la France une grande nation d'esport. Votre force du collectif, vous la mettez au service de causes. Pour ces raisons, je vous dis la reconnaissance de notre pays. Merci à vous. Ensemble, portons plus haut encore l'esport !



9:46 PM · 3 juin 2022



 30,7 k  Répondre  Copier le lien

[Lire 3,2 k réponses](#)

PUBLICITÉ ET CAPTATION DE L'ATTENTION

La quête d'une large audience et la dépendance à la publicité (vs. abonnements) a pour revers de focaliser l'attention à des fins économiques et de limiter la capacité de penser.





COMLOTISME ET DÉSINFORMATION

La perte de confiance envers les politiques et les médias traditionnels laisse place à toutes les théories possibles (polarisation, désinformation, complotisme, etc.).

Aude Favre, « Citizen Facts », Arte, 2023 ↗



LES PROMESSES DES MÉDIAS INDÉPENDANTS

Pour contrer la défiance envers la gouvernance et l'économie des médias, des *pure players*, à l'équilibre fragile, se sont développés dans le sillon de *Mediapart*.



ThinkerView

blast

FRONT 
POPULAIRE



reflats info

arrêt
sur **images**



Un monde en crise (2/2)

LES CRISES DES SCIENCES SOCIALES

Constat

Les universitaires peinent à atteindre le grand public et sont concurrencés par des experts autoproclamés

LE LARGE CHAMP DES SCIENCES SOCIALES

Les sciences sociales sont un ensemble de disciplines académiques ayant en commun l'étude de l'humain ainsi que de leurs interactions et de leurs environnements.

Anthropologie
Arts et lettres
Démographie
Histoire
Linguistique
Psychologie
Sciences économiques
Sociologie
etc.

LES SCIENCES SOCIALES FACE AUX MASS MÉDIAS

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



LES FORMATS ACADÉMIQUES

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



LES JEUX DE POUVOIR ACADÉMIQUE

Malgré la promesse d'une validation objective des connaissances par les pairs, l'université n'est pas neutre et exempte de jeux de pouvoir (recrutements, responsabilités, financements, publications, invisibilisation, etc.).



L'ÈRE DES EXPERTS AUTOPROCLAMÉS

Bien qu'elle favorise l'émergence d'amateurs éclairés, la défiance envers les universitaires et le développement des médias sociaux entraîne aussi le développement de propos imprécis, douteux voire haineux.



LES CONNAISSANCES ACADÉMIQUES SUR LES MÉDIAS SOCIAUX

Constat

Des formes de médiation se sont développées sur les médias sociaux pour communiquer les sciences sociales

THREADS (X.COM)

La connaissance se diffuse aussi sur X (Twitter) sous forme de fils de (courts) messages.



Le décodeur philosophique
@GauthierTumpich

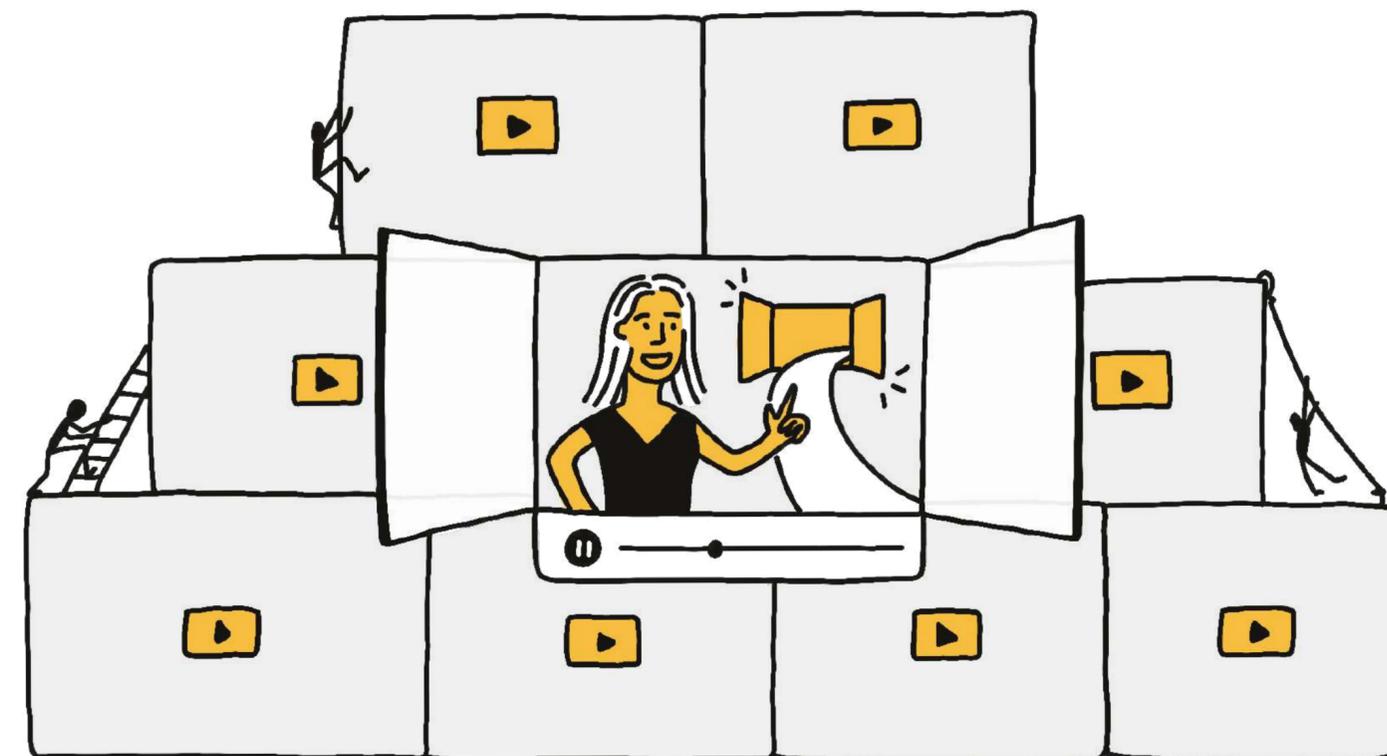
L'être humain mène en quelque sorte deux vies parallèles : une vie sensible, et une vie intellectuelle ; il satisfait tantôt des besoins sensibles, tantôt des besoins de la pensée. Mais dans l'art, dans l'expérience de la beauté, les deux côtés se rejoignent.
Schiller 📖 1/21

SCHILLER
Lettres
sur l'éducation
esthétique
de l'homme
Briefe über die ästhetische
Erziehung des Menschen
Texte original et version française
par Robert Leroux
Aubier | Domaine
allemand
bilingue

10:08 AM · 21 oct. 2023 · 17,3 k vues

LA VIDÉO COMME MÉDIATION SCIENTIFIQUE

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





Manon Bril



Sciences de comptoir



Angle droit



David Louapre



Lev Fraenckel

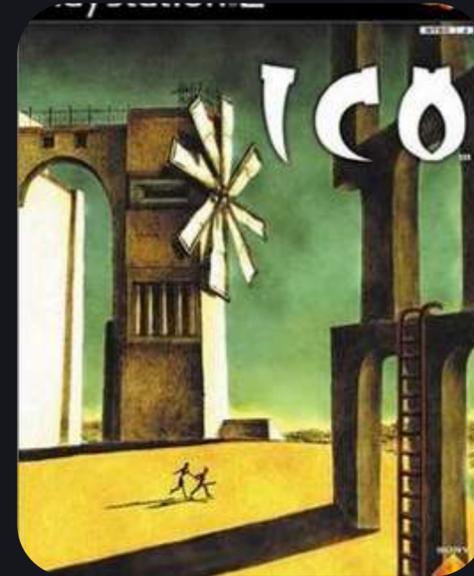
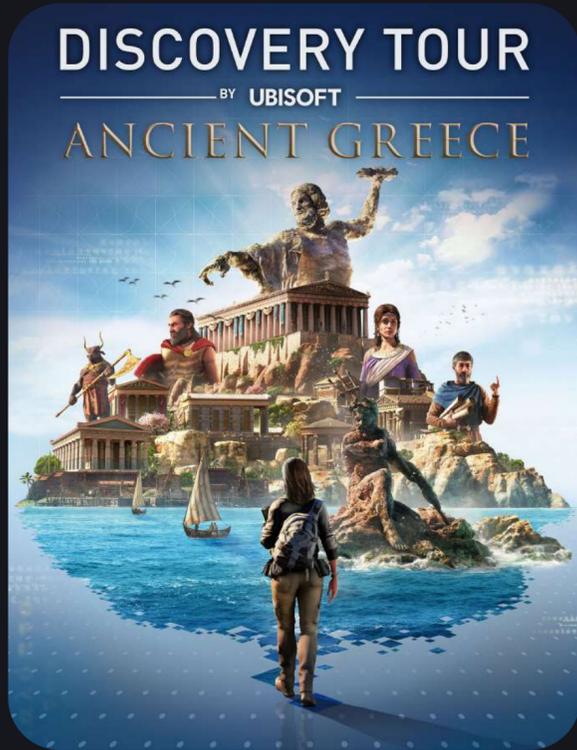
Aa Name	☰ Créateur	# Date	☰ Thèmes	☰ Format	☰ Diffusion	☰ Financement	☰
WonderWomath	Estelle Kollar		Mathématiques		Cours Tik Tok		Ti
Carla valette	Carla Valette		"les colles de médecine"		Tik Tok		Ti
MelissaInDeNil	Mélissa In de Nil		Archéologie, Egyptologie	Twitch : Live les mardi, jeudi et samedi à partir de 19h30. L	Twitch YouTube Tik Tok	Subs & Bits	Tv
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	Tv
RockitSage		2015	Géologie	Discussion et partage autour de la géologie, gaming	Twitch	Subs & bits	Tv
Paleontologizing	Danny Anduza		Paléontologie	Live quotidiens de 14h à 18H. Interviews d'autres paléonto	Twitch	Patreon et Ko-fi (+subs & bits	Tv
DasValdez		2014	Aérospatial	Live jeux-vidéos autour de l'aérospatial et discussions, sort	Twitch YouTube	Affilié à NASASpaceflight LLC	Tv
Dr Youngs Lab	Jamie Young	2020	Chimie	Live 2 x par semaine. Basics of Chemistry : cours d'introdu	Twitch	partenaire The Knowledge Fel	Tv
ProfMelko	Joshua Melko	2017	Physique-Chimie	Diffusion de cours en live, d'expériences et de discussion a	Twitch YouTube	partenaire The Knowledge Fel	Tv
Underscore	Micode		Hacking, Dev, IA, Entrepren		Twitch YouTube		Yo
Athéna Sol	Athéna Sol		Féminisme, LGBT, langue fr	« Des charos et des lettres »	Tik Tok Instagram		Ti
ShaneMcInnis							
Professor EXP	Garry David	2018	Sociologie	Live discussion avec le chat, de concept sociologique revie	Twitch	partenaire The Knowledge Fel	Tv
As a scientist Gaming	Ken Hanson		Physique, mathématiques	Gameplay bimensuel avec invité	Twitch	partenaire The Knowledge Fel	Tv
Squadracer		2022	Code	Lundi : codage de side-projects Mardi : discussion actu de	Twitch YouTube	partenaire Mouvement Impact	Tv
Humanities at Play	Kathleen Kuo	2023	SHS	live 2x par semaine, gameplay avec un invité, puis discussio	Twitch YouTube	financé par Nevada Humanitie	Tv
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	Yo
Philo-Notes		2010	Philosophie	vidéos très courtes (2mn) avec une explication illustrée sur	YouTube Site dédié	?	Yo
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	Yo

Étude réalisée par Lison Grézaud

LE JEU VIDÉO COMME SUPPORT DE RÉFLEXION

Constat

Une frange des jeux vidéo aborde explicitement les thématiques des sciences sociales de façon ludique et immersive



PARLER AUTREMENT DES JEUX VIDÉOS

Des twitcheurs, youtubeurs et podcasteurs renouvellent les codes de la TV et donnent du relief au champ du jeu vidéo.



↙ Modiiie



↙ Joueur du Grenier

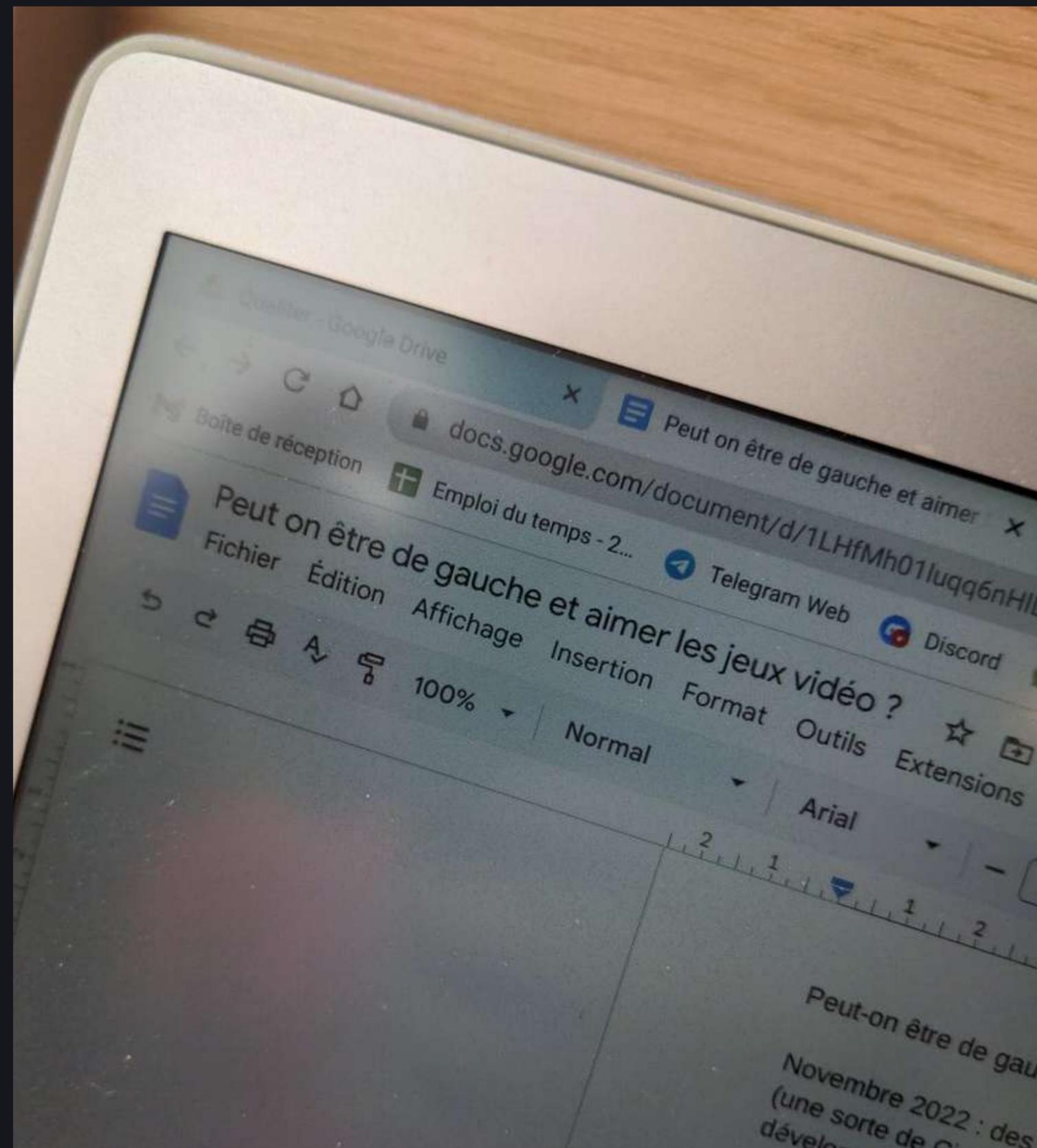


↙ Dany et Raz

PROSPECTIVE INTELLECTUELLE

Les jeux vidéo peuvent, comme le cinéma, être analysés dans des perspectives plurielles, en vidéo, podcast ou article académique (*game studies*).

Fibre Tigre, « Quête Latérale », juillet 2023 ↗



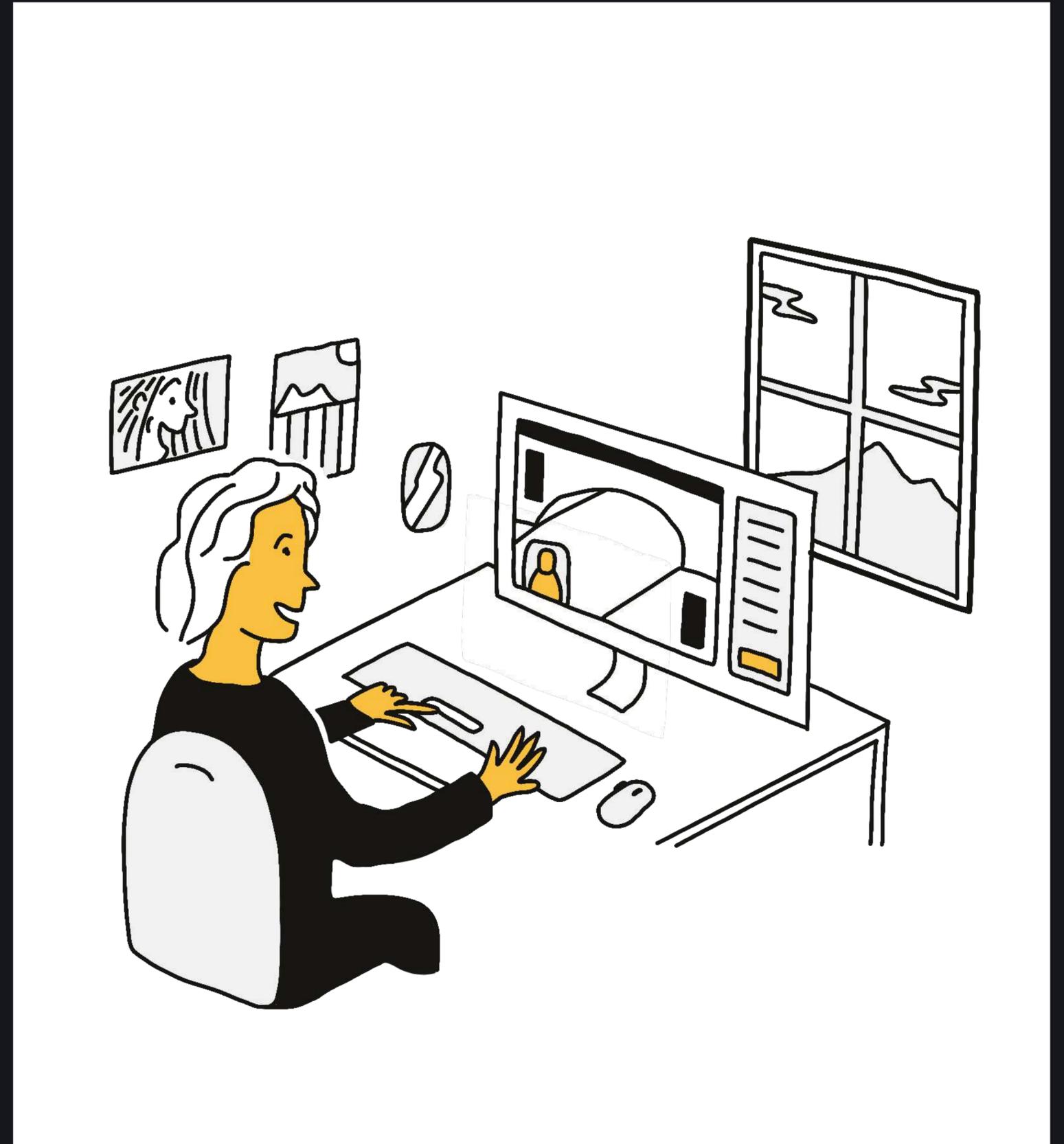
LES (NOUVEAUX) CODES DU *LIVE STREAMING*

Constat

*Le live streaming invente de
nouveaux codes visuels et interactifs*

LIVE STREAMER LES JEUX VIDÉO

Le jeu vidéo se regarde en ligne et génère de fortes audiences chez les 15-34 ans (par ex. sur Twitch) via une couche interactive pour créer de l'engagement.



LES CODES DE TWITCH

- Chat et interactions
- Modération (*ban*)
- *Picture-in-picture*
- *Raids* entre streamers
- *Emotes* et extensions (*add-ons*)
- Interopérabilité des données (API)
- Statistiques en temps réel

<https://lirelech.at> ↗

The screenshot displays a Twitch chat window with a purple header. The chat is divided into three columns. The left column shows a list of messages with user avatars and names. The middle column shows a detailed view of a message from 'Rynobrocklee', including a 'Resub' notification and a 'Type: Prime' badge. The right column shows a list of messages from other users, including 'paxxtv', 'River337', 'ryamole', 'Liwen_Diamond', 'No_Tarta_No_Pa', 'lazymemer', 'doofus', 'mochawarrior', 'Raiiflux', 'ZaviMedia', 'SorsOP', 'EvilBewareWe', 'krakenbeers420', 'octopotomus', 'patapuss', 'papa_snack', 'XhipGamer', 'bigxky', 'bigxky', 'bigxky', 'Resub: bi', 'why am i b', 'Type: Prime', 'jsn1', 'fright01', and 'monster17'. The chat interface includes a search bar at the top left and a settings menu at the top right with options for 'GENERAL', 'VIEW', and 'SPAM'. The settings menu also includes options for 'Font size', 'Line Height', 'Msg width', 'Vertical margin', and 'Horizontal margin'.

TWITCH AU-DELÀ DES JEUX VIDÉO

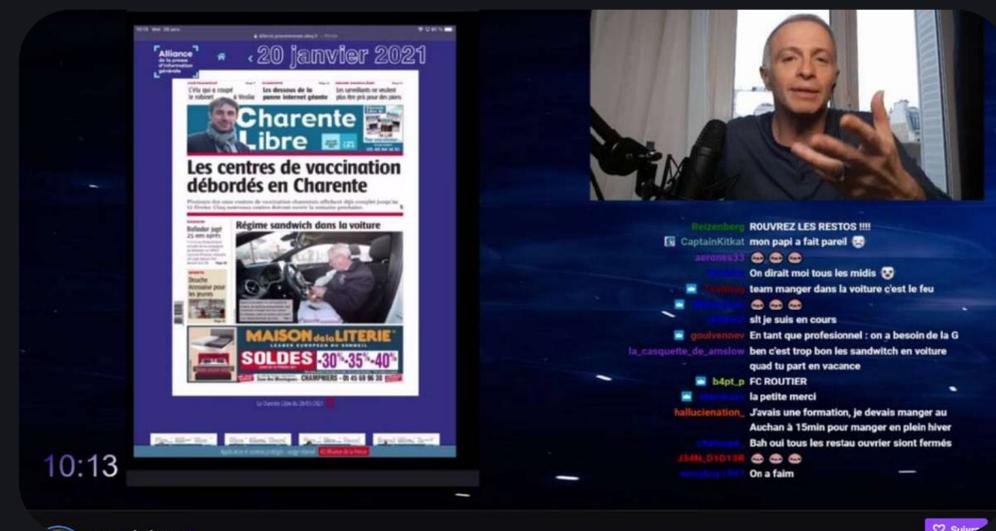
- L'audience de l'onglet « *Just chatting* » a quadruplé en 3 ans.
- Les chaînes de musique ont multiplié leur temps de vue par 6.



✓ Game of Roles



✓ Backseat



✓ Samuel Etienne

LES ESPACES DES MÉDIAS SOCIAUX

Les espaces physiques des médias sociaux ont développé leur propre grammaire visuelle.

Analyse des couleurs dans Twitch (Noémie Castella, Charlène Claveria, Lisa Divorne), cours de Bachelor en Architecture d'intérieur, HEAD – Genève, 2022-2023 ↗



EXEMPLE D'UN ESPACE D'ÉMISSION TWITCH (BACKSEAT)

4 caméras sur trépieds amovibles

Micros sur pieds individuels

Lumières

Spots lumineux

Néons

Écrans

Écrans retour

Prompteurs

Écrans (toiles) de projection

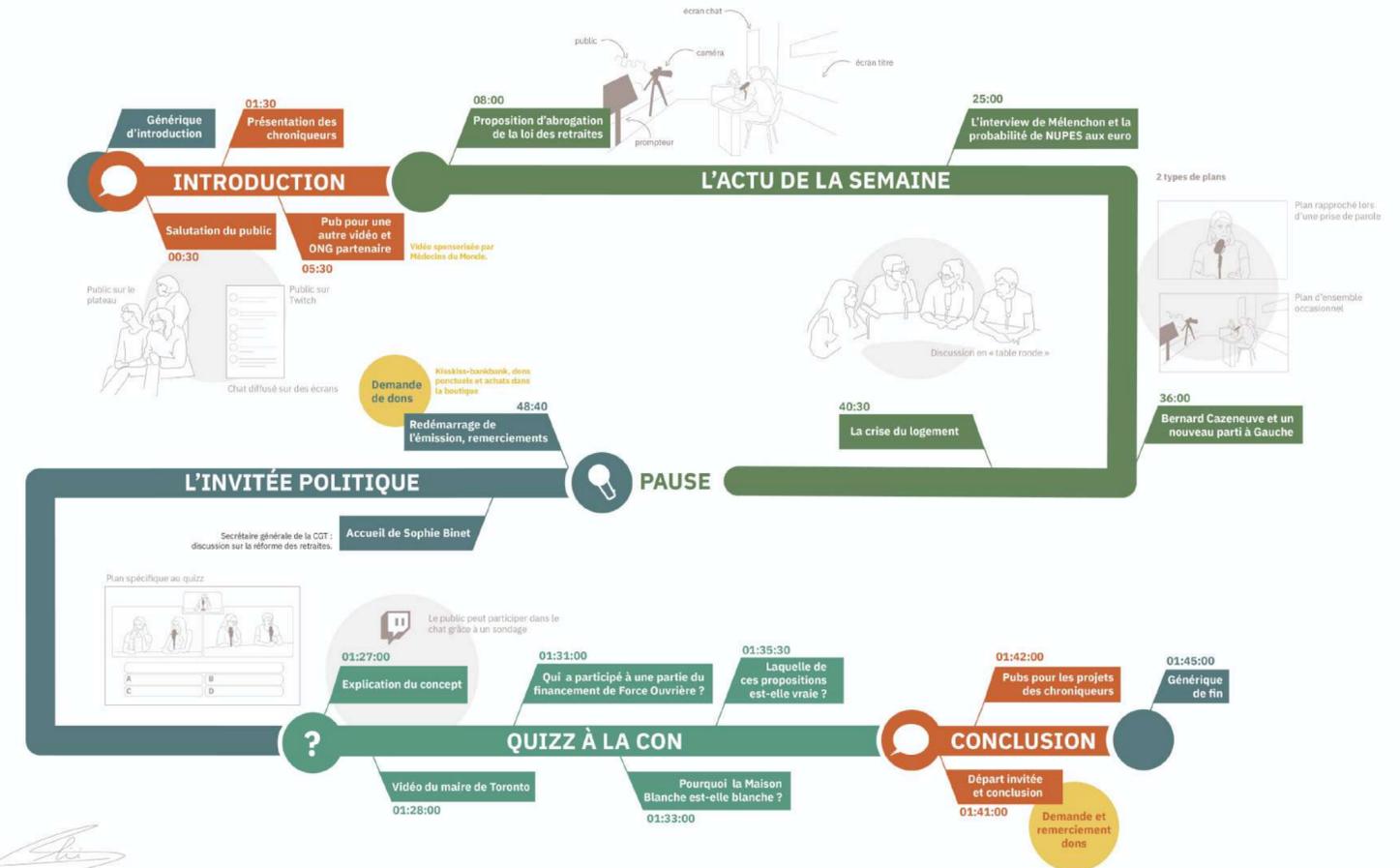
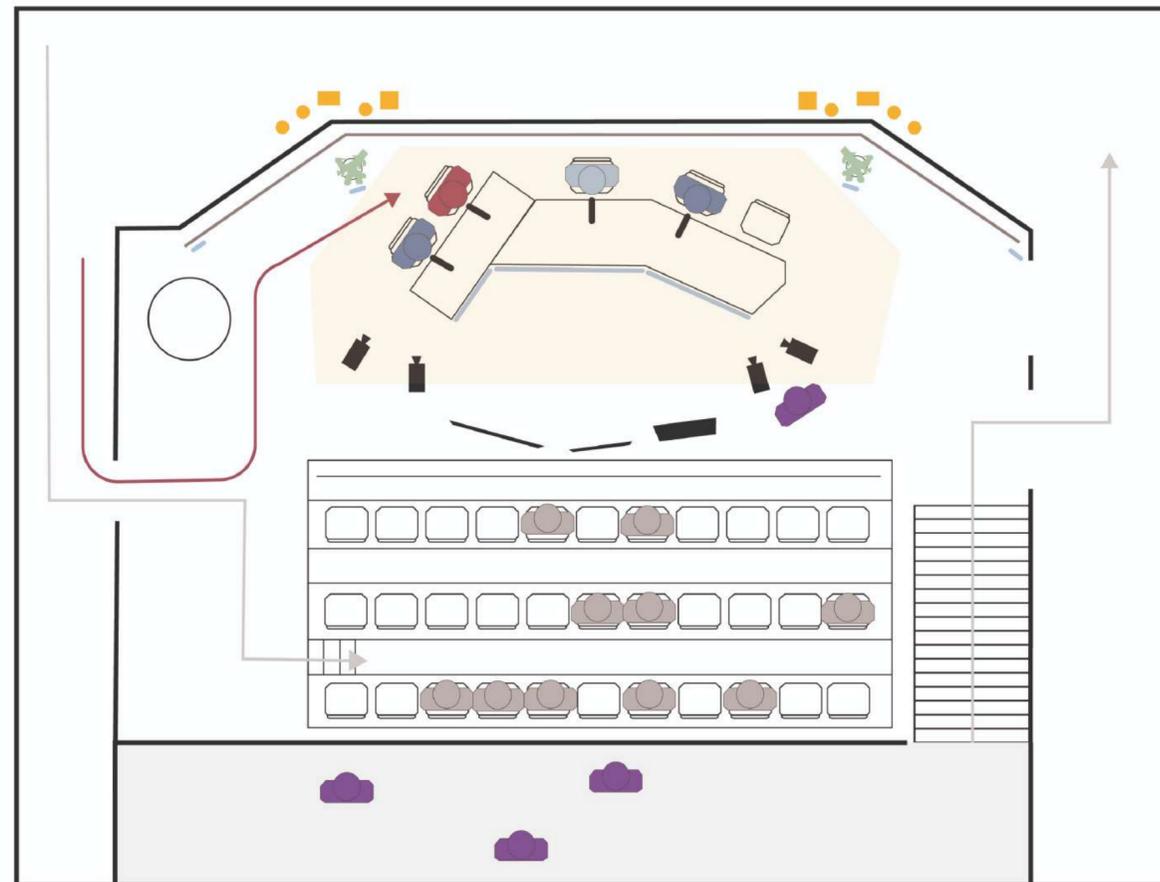
Personnes

Public

Chroniqueurs

L'invité politique

Jean Massiet



Étude réalisée par Lison Grézaud

QUELS FORMATS AUDIOVISUELS POUR LA CONNAISSANCE ?

Problématique

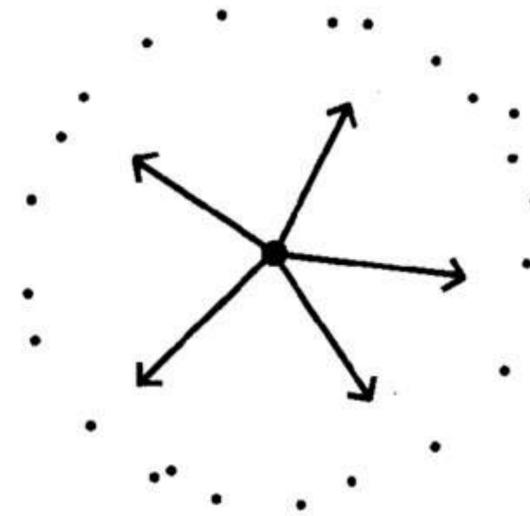
Quelles formes le design peut-il donner aux connaissances pour les transmettre au plus grand nombre ?

« Pour [le philosophe Vilém] Flusser, alors que le style académique cherche à penser et à interroger le sujet, l'essai tente de le vivre et de le mettre en dialogue avec d'autres. Le premier cherche à informer les lecteurs, le second tente de les transformer. »

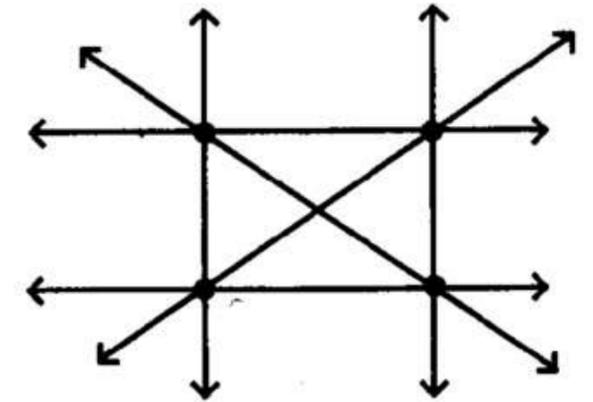
— Eva Batličková, « Vilém Flusser : éloge du dialogue », 2022

REPENSER LES MODÈLES

La complexité des enjeux contemporains nécessite de revoir les modes d'élaboration et de transmission des connaissances.



Amphi-theatre discourse



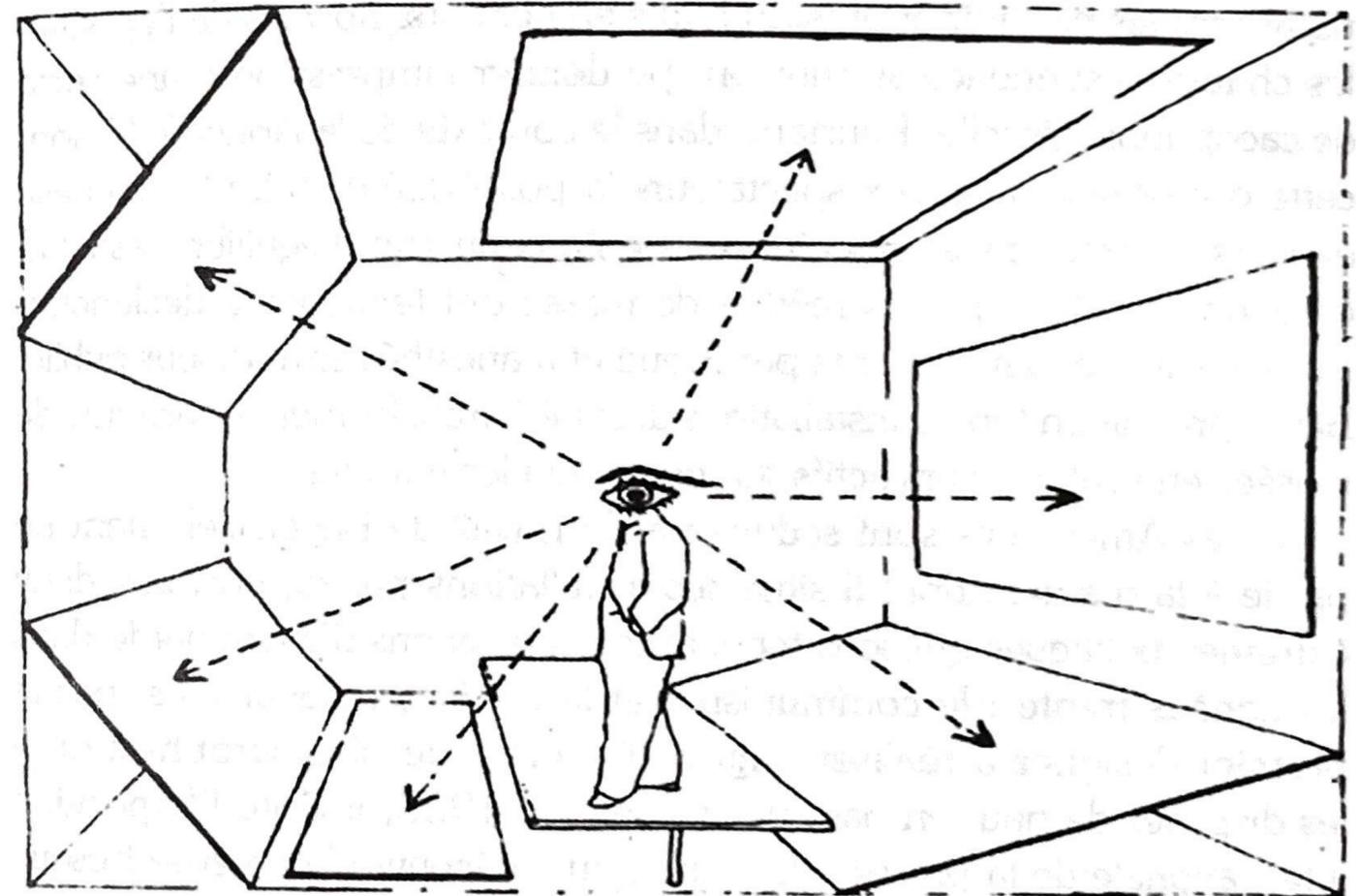
Network dialogue

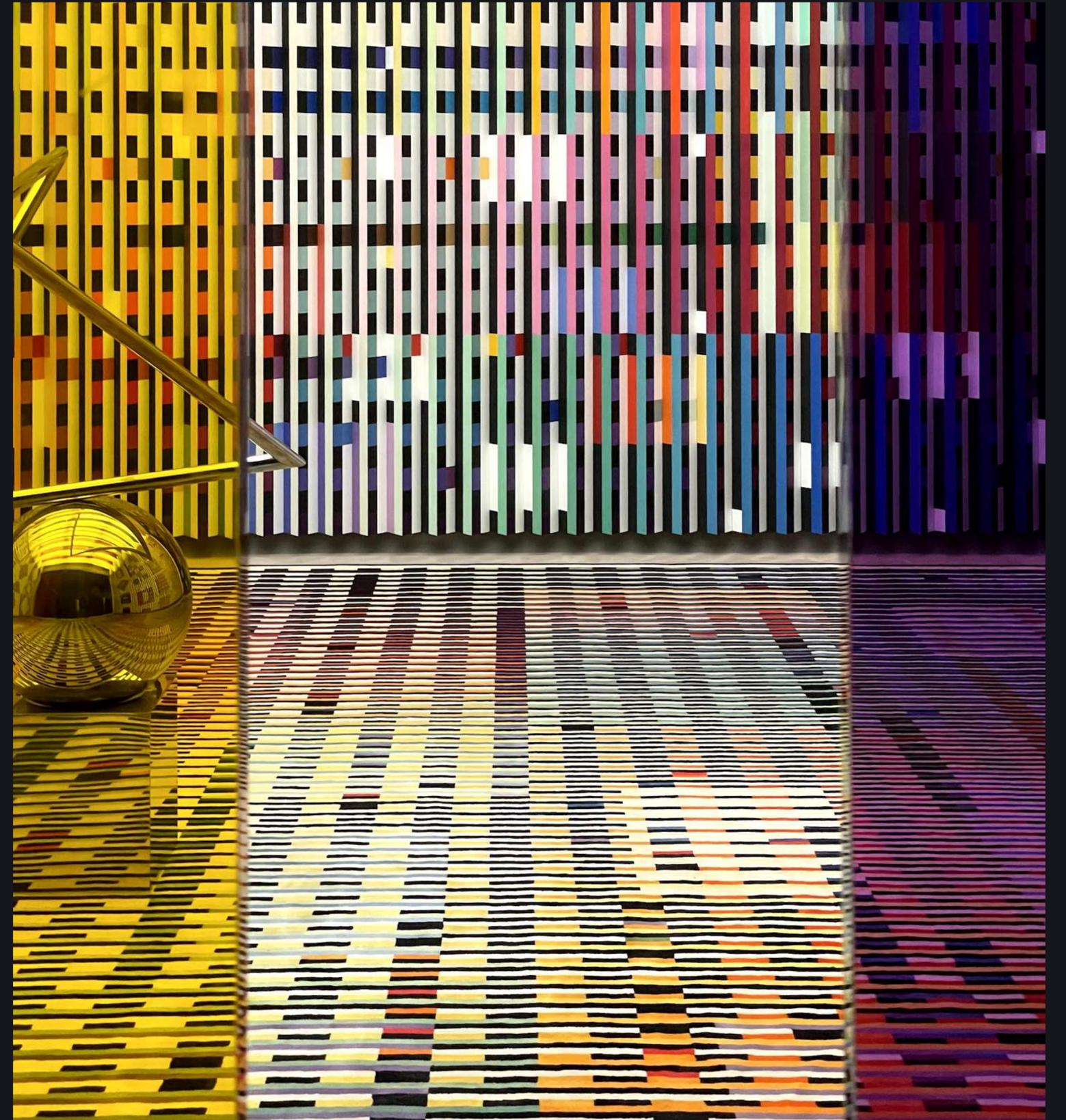
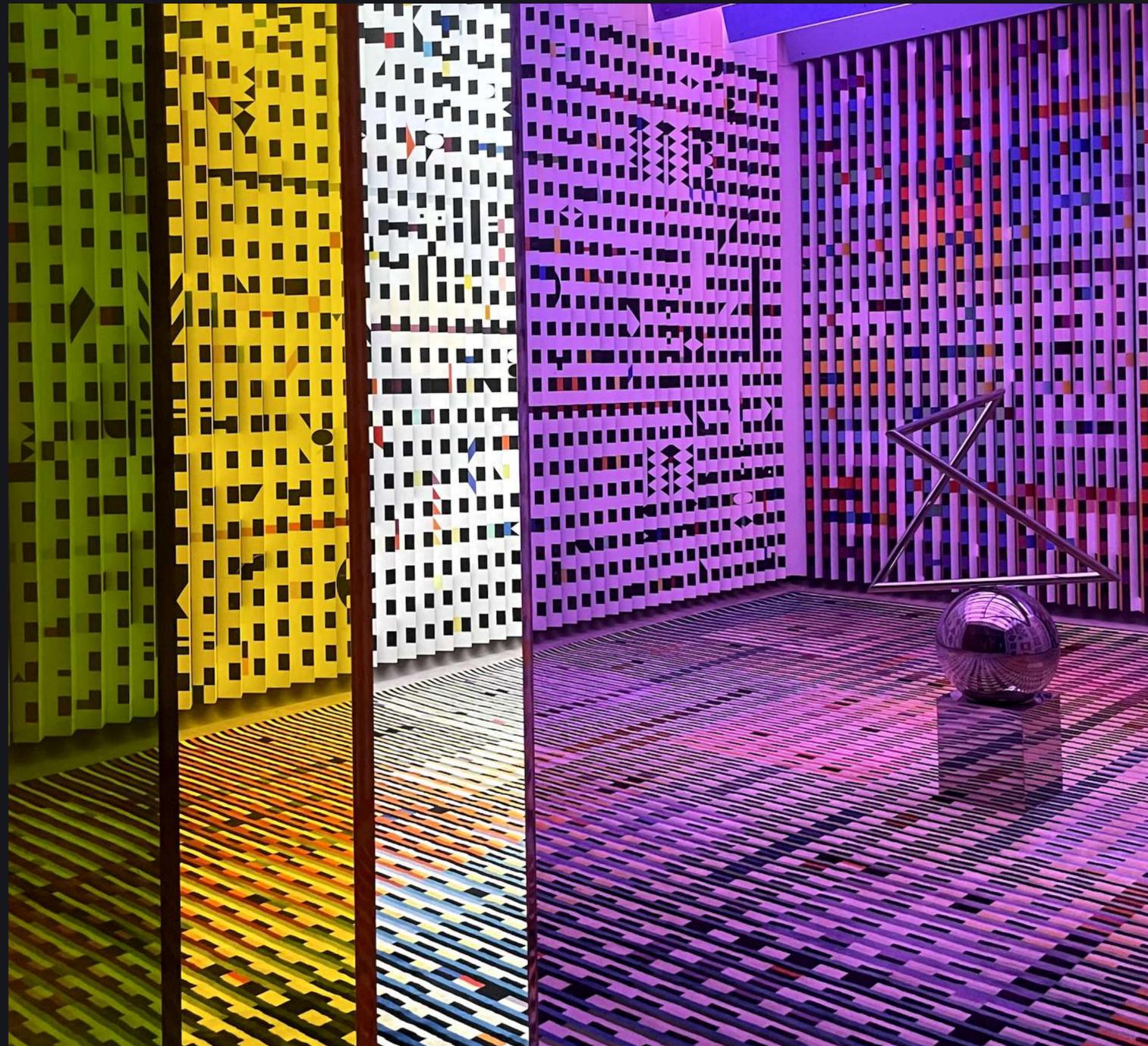
« Amphi-theatre discourse and network dialogue as two forms of communication » (Flusser 1996, p. 27 et p. 32) ↗

ÉLARGIR SON CHAMP DE VISION

En réponse à la propagande totalitaire unidirectionnelle, les designer du Black College Mountain concevaient des expositions aux points de vue multiples pour faire advenir un « citoyen démocratique ».

Herbert Bayer, « Diagramme des 360 degrés de la vision », 1935 ↗





Yaacov Agam, Aménagement du palais de l'Élysée, 1974



Marcel Broodthaers, *Salle blanche*, 1975



Samuel Bianchini, *Discontrol Party*, Ensad Lab, 2011

SCÉNOGRAPHER LA CONNAISSANCE

Intention

Inventer des espaces de jeu
permettant une rencontre entre
jeu vidéo et sciences sociales

LE GAMING COMME THÉMATIQUE DE DÉCOR

Les scénographies d'émissions de *streaming* tendent à se limiter qu'à une illustration des thématiques abordées.



AU-DELÀ DU SIGNIFIANT

Un des enjeux est de proposer des espaces qui, en plus de représenter les thématiques de jeux, soient eux-mêmes des éléments gamifiés.

Takeshi's Castle, Honeycomb Maze ↗



ESPACE HYBRIDÉS

Cette approche conduit à la création d'espaces hybrides, mêlant diverses formes culturelles comme le cinéma, le théâtre et les jeux de récréation.

Squid Game, 2021 ↗



ESCAPE GAMES

Les *escape games* sont un exemple d'espace où l'environnement fait partie intégrante du jeu.



DESIGN DES ESPACES MÉDIATISÉS

Une nouvelle forme de média peut émerger d'une formalisation spatiale.



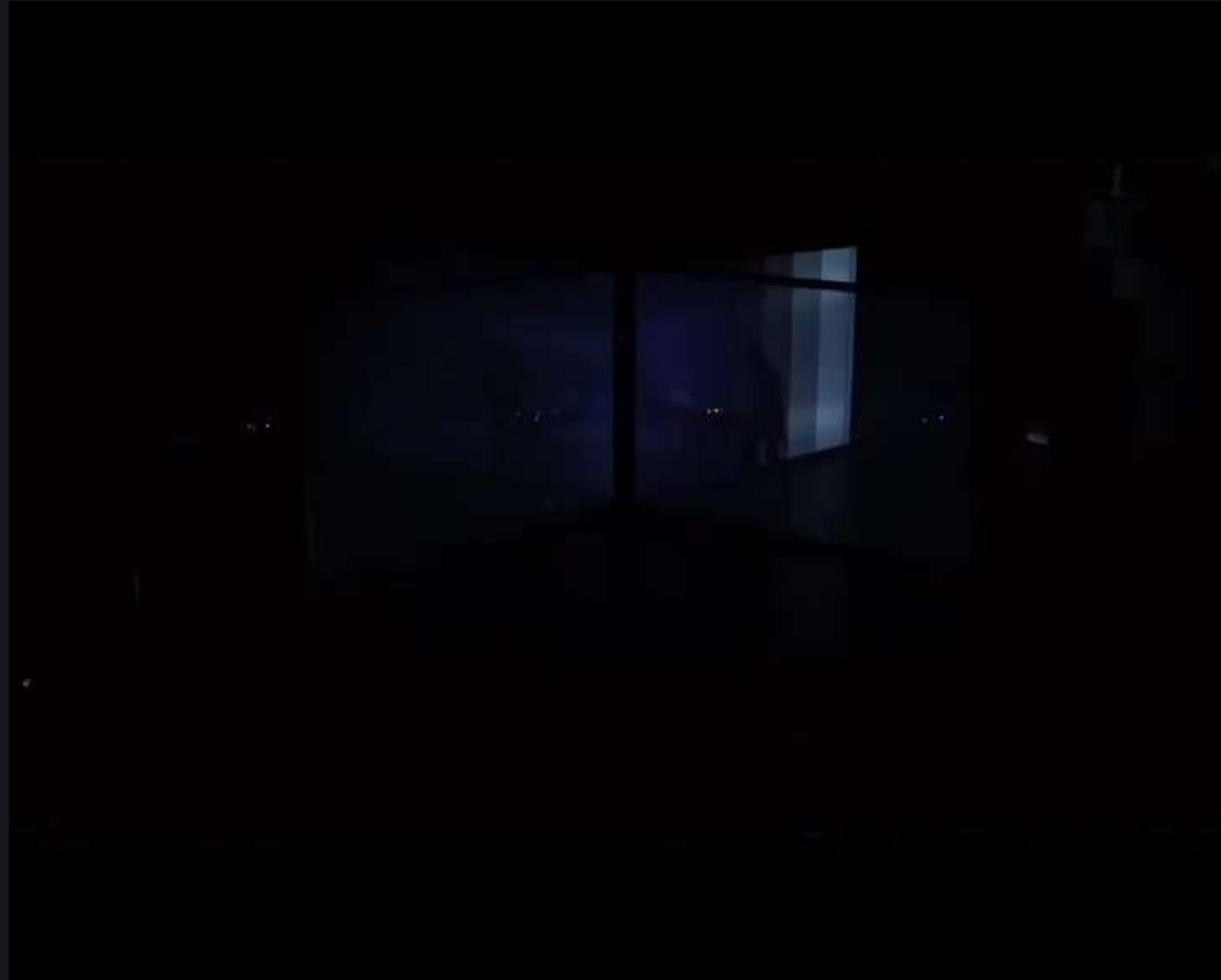
L'ESPACE COMME MÉDIATION

La médiation peut s'incarner non plus seulement par un individu mais par l'espace lui-même.

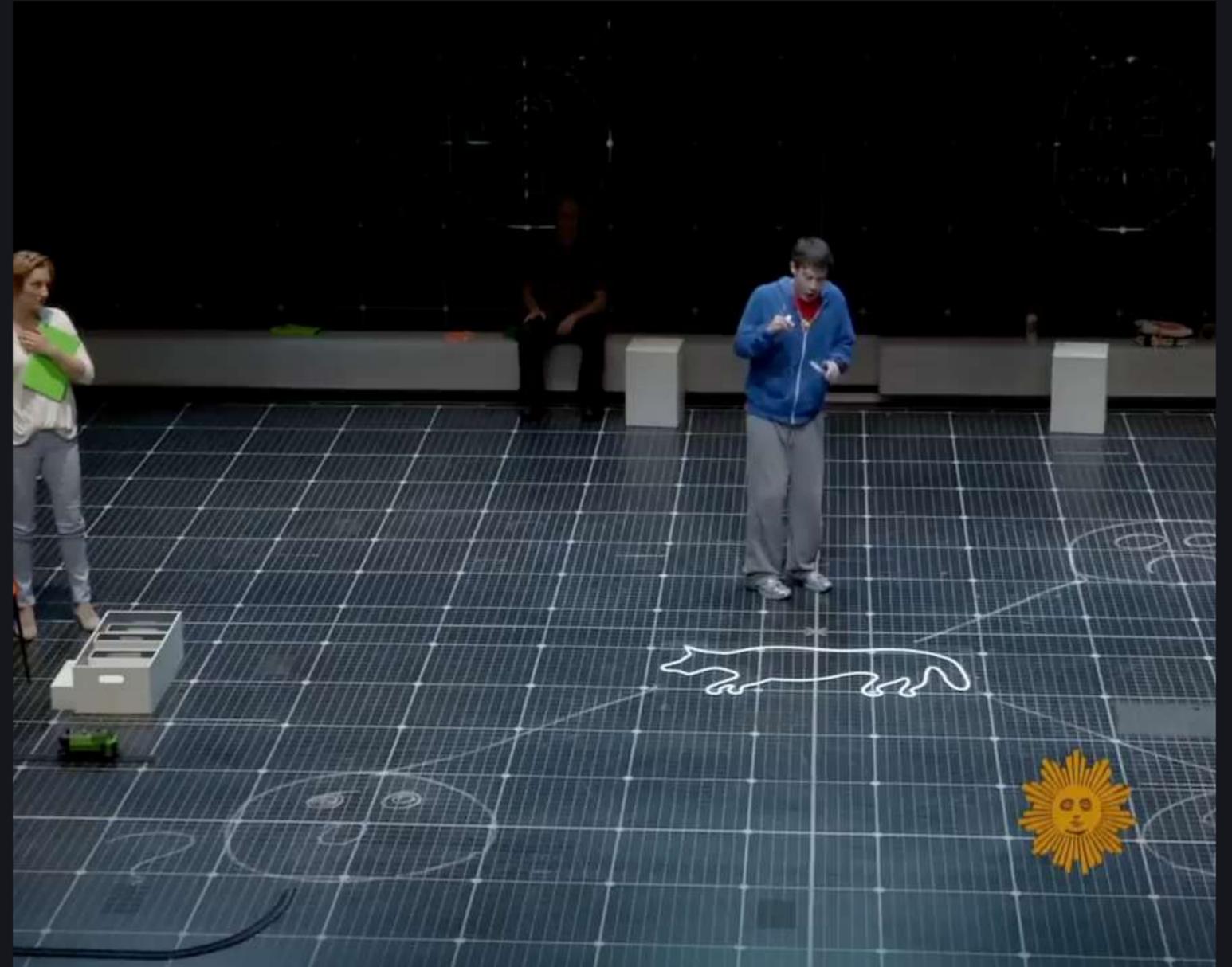




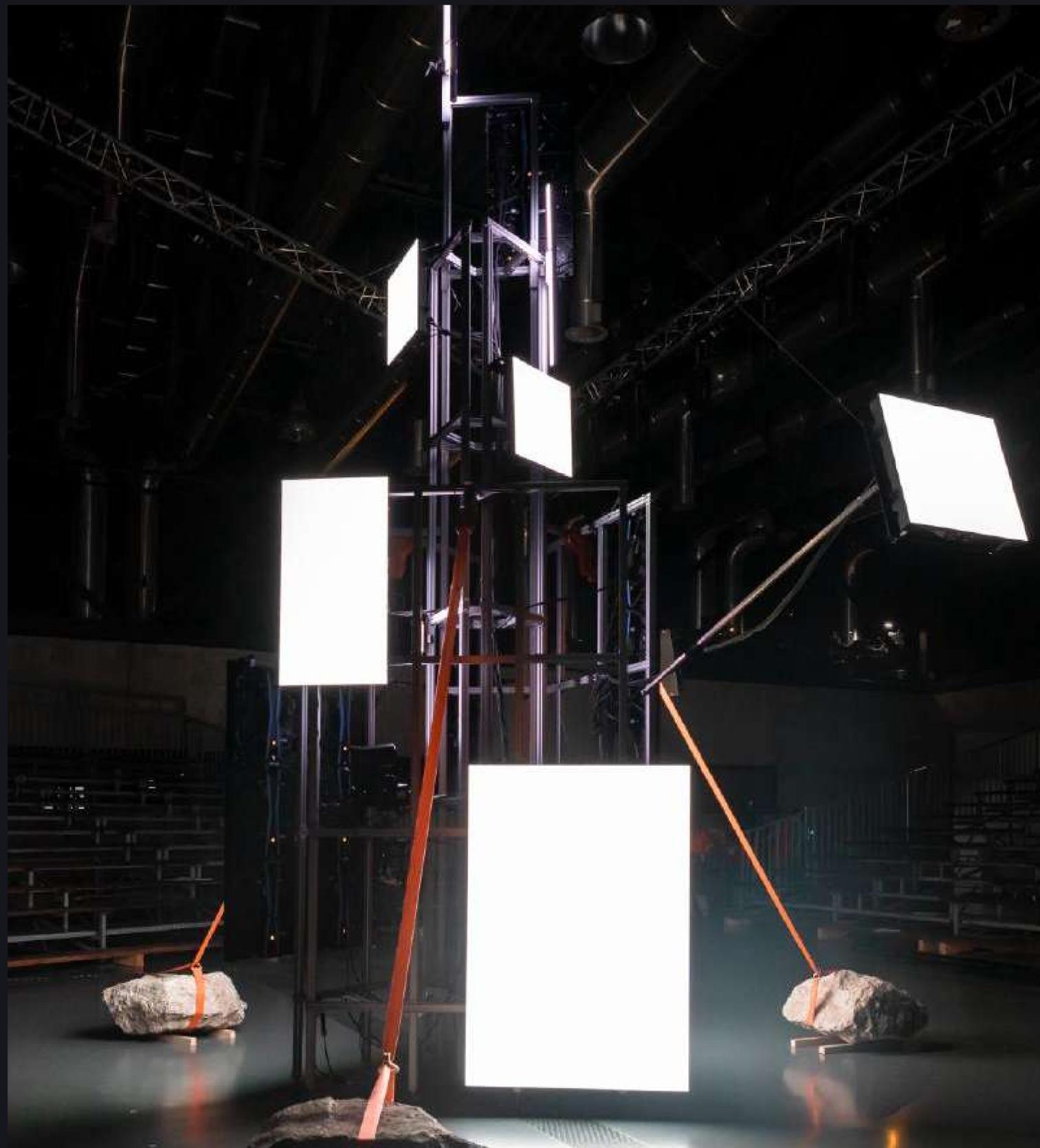
Lars von Trier, *Dogville*, 2003



NONOTAK, SHIRO live @ Teatro Della Fortuna, Fano



NONOTAK, SHIRO live @ Teatro Della Fortuna, Fano



GIFF (GENEVA DIGITAL MARKET)



Défilé de mode HEAD – Genève, 2022.
Scénographie Leonid Slonimskiy (KOSMOS architects)



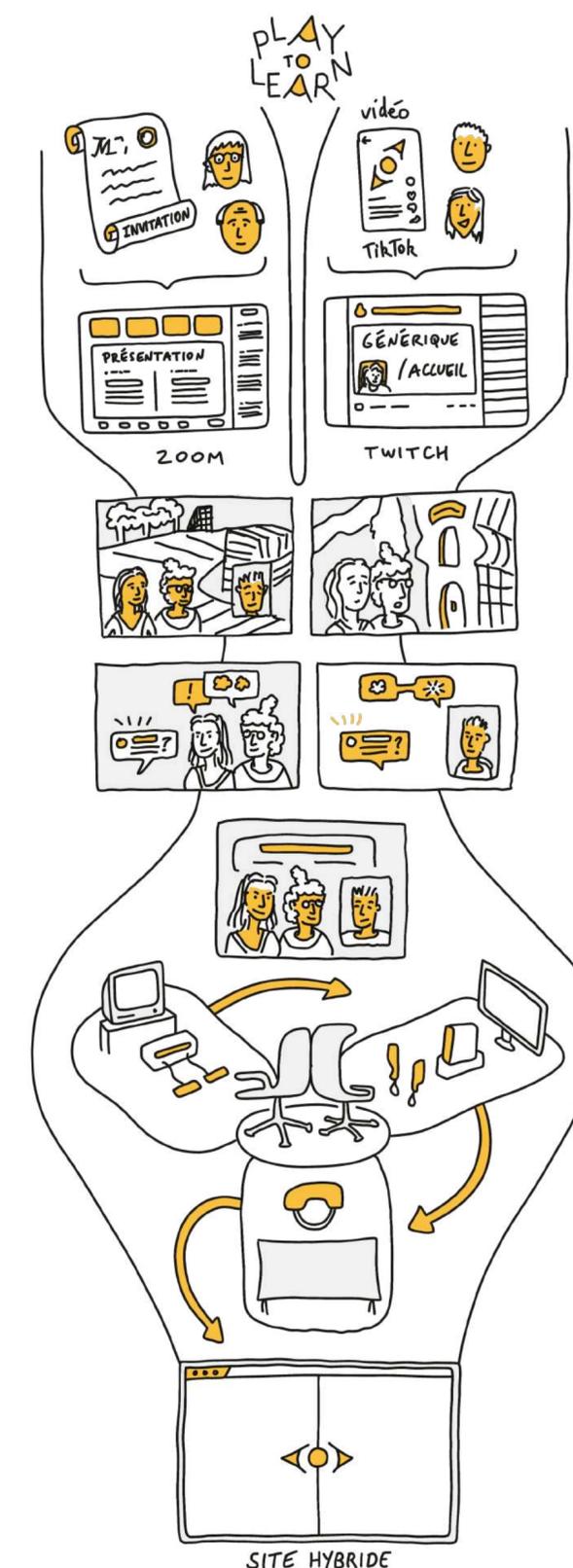
ÉTAPES DU PROJET

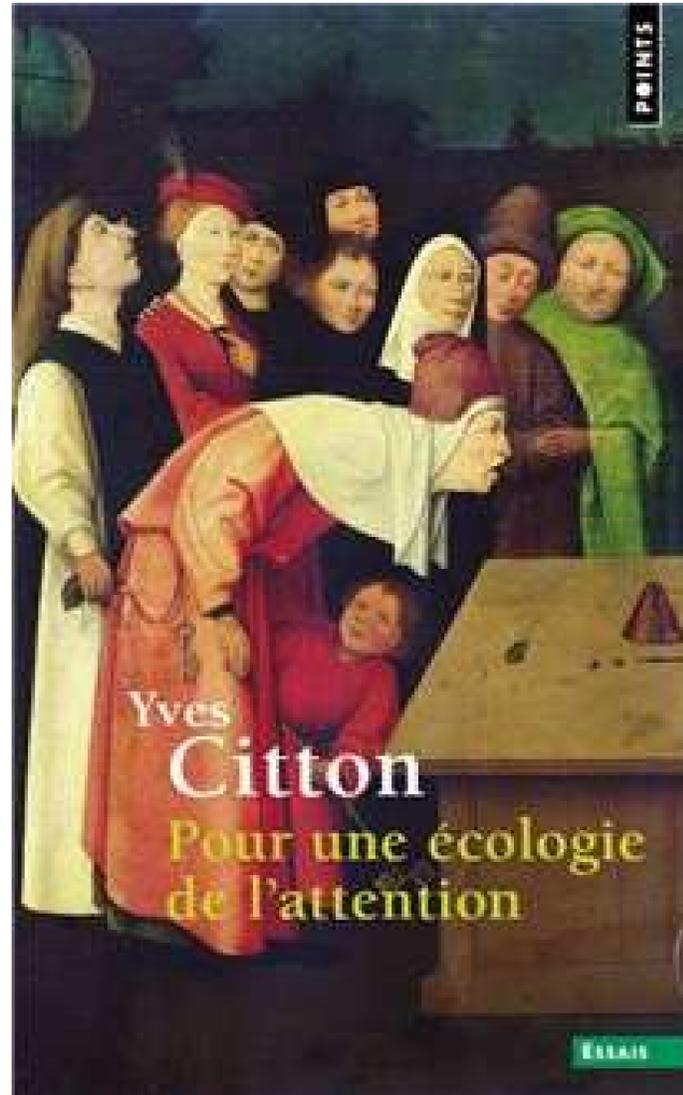
Intention

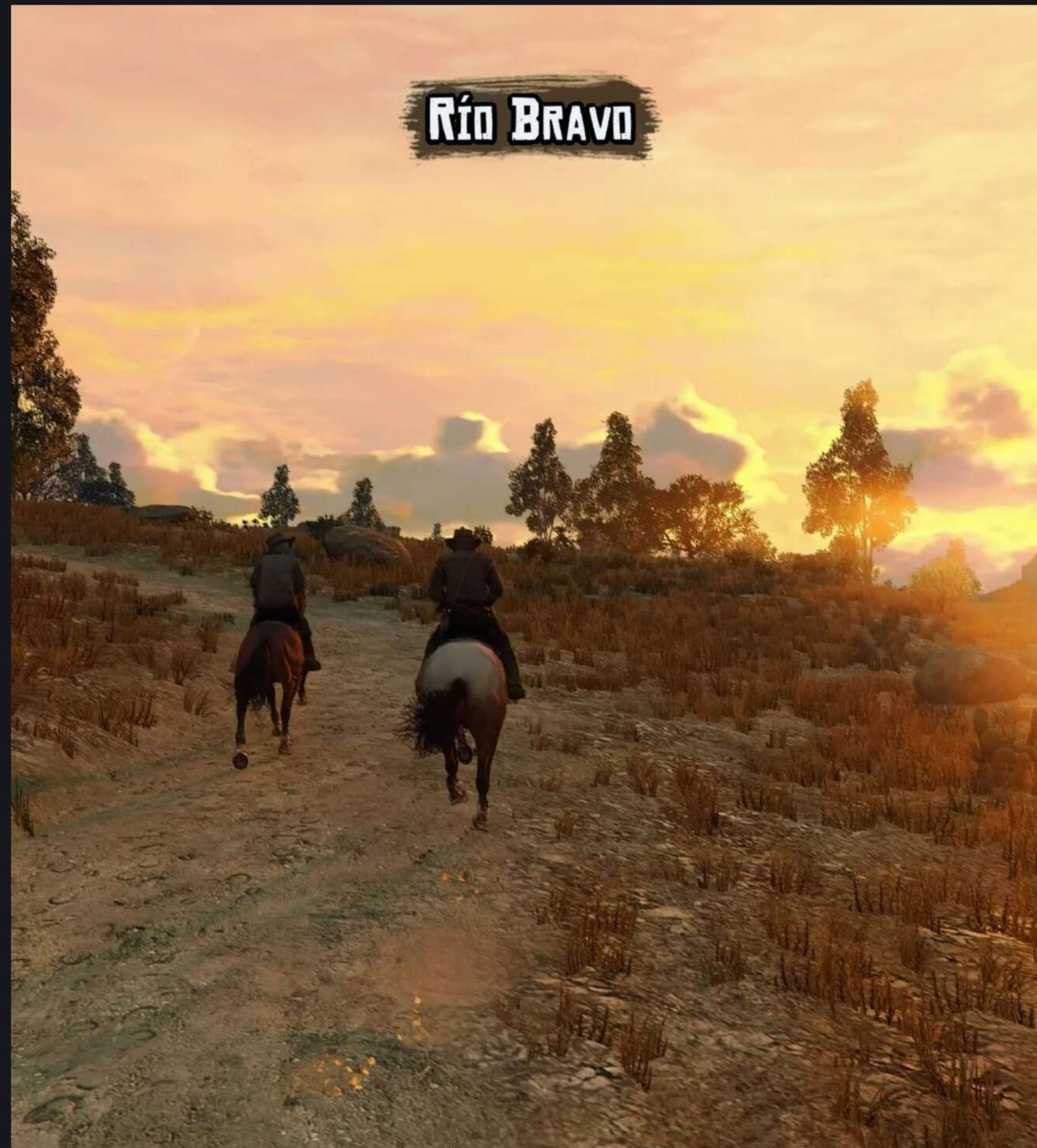
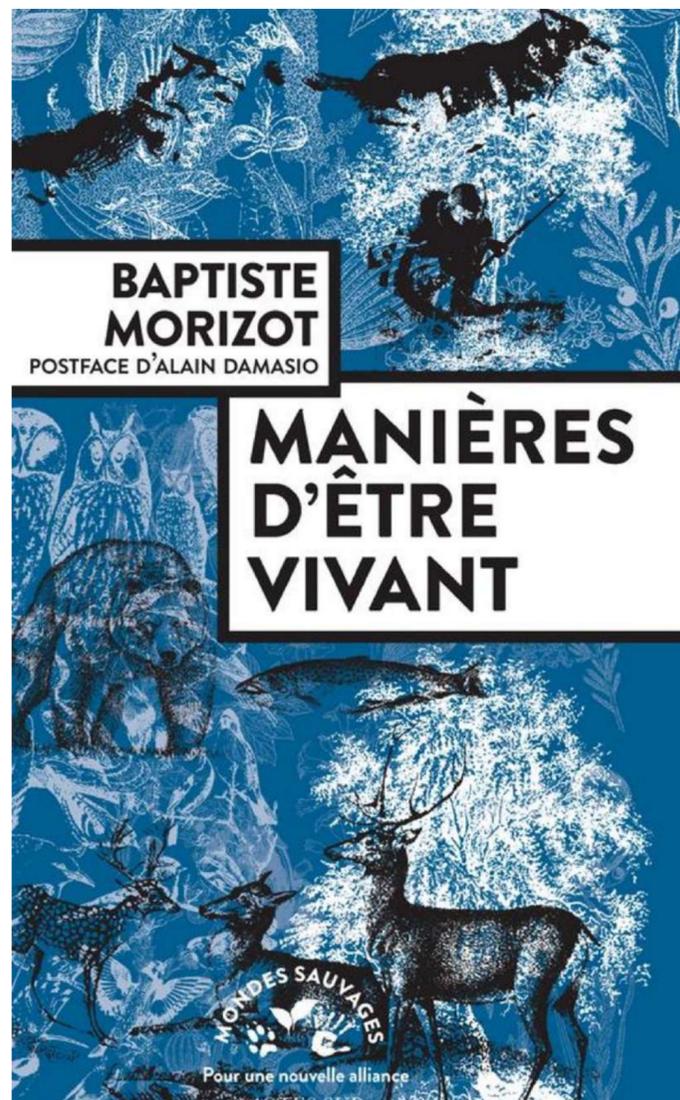
Établir un format d'émission permettant
la rencontre de deux publics

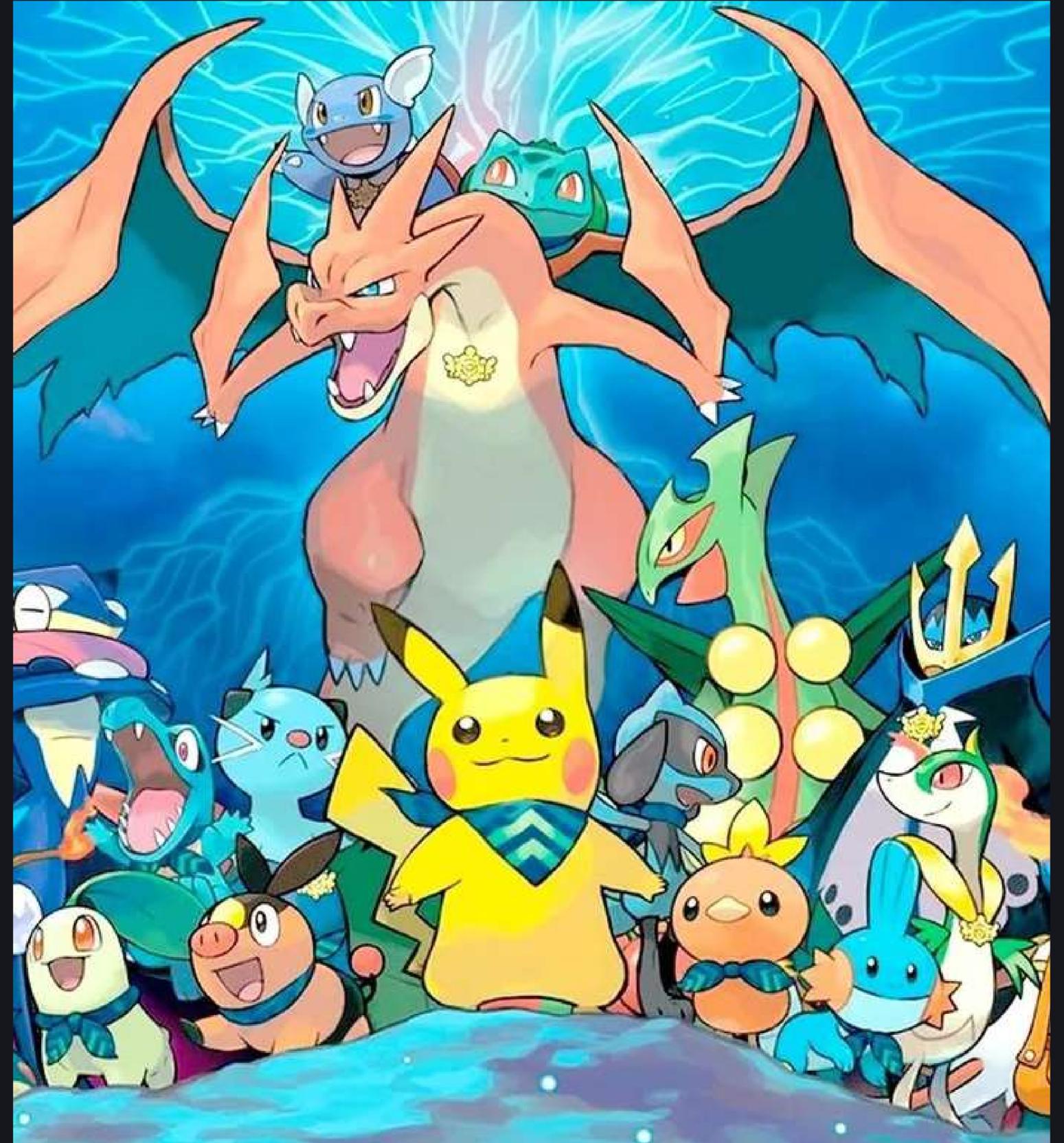
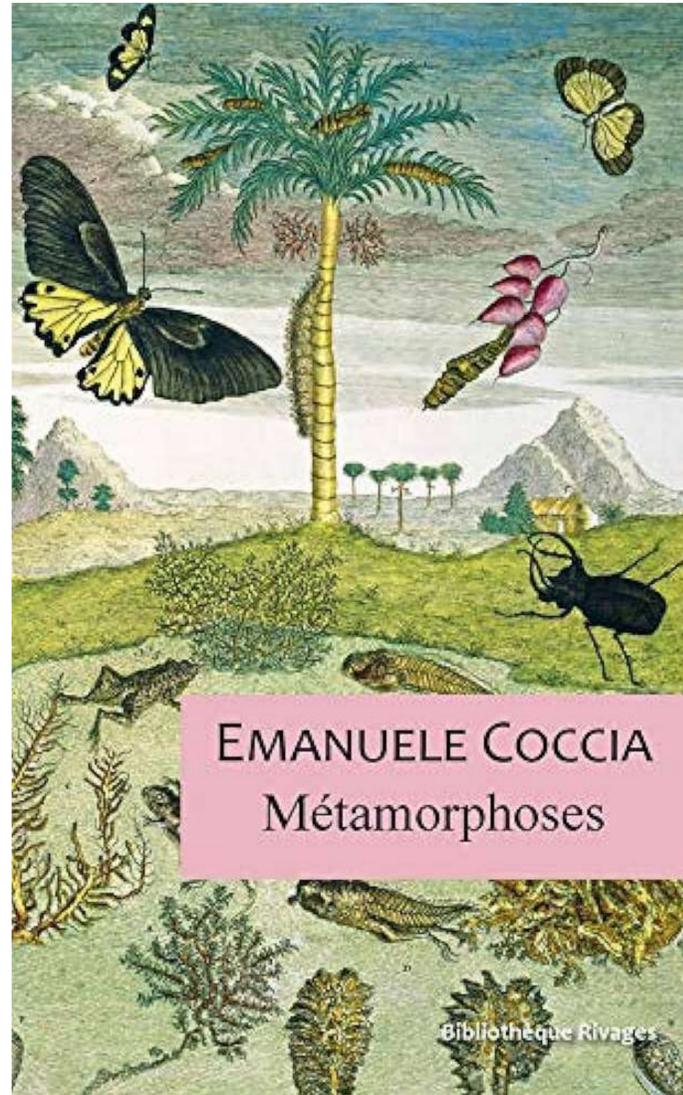
CONCEPT (WIP)

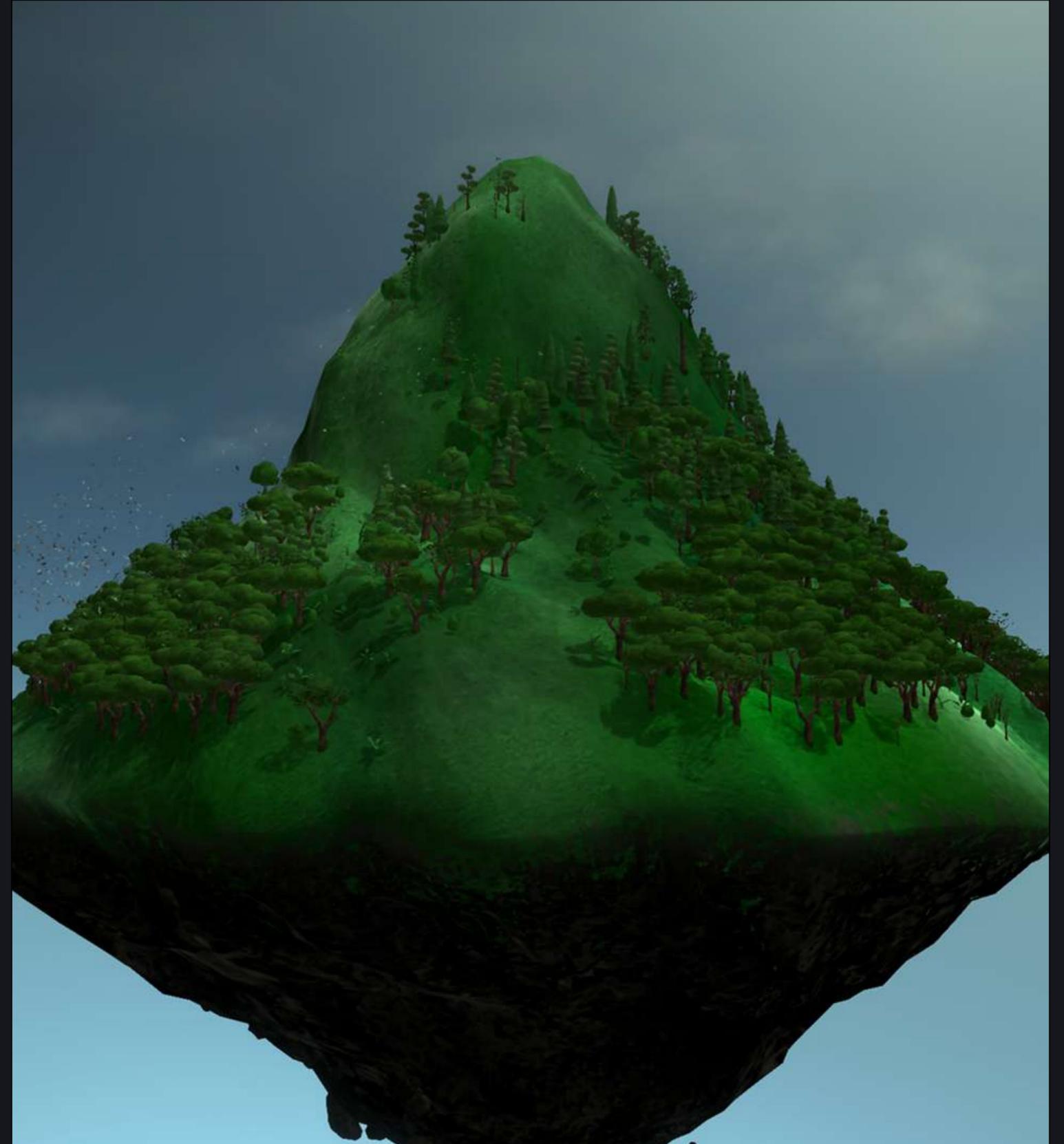
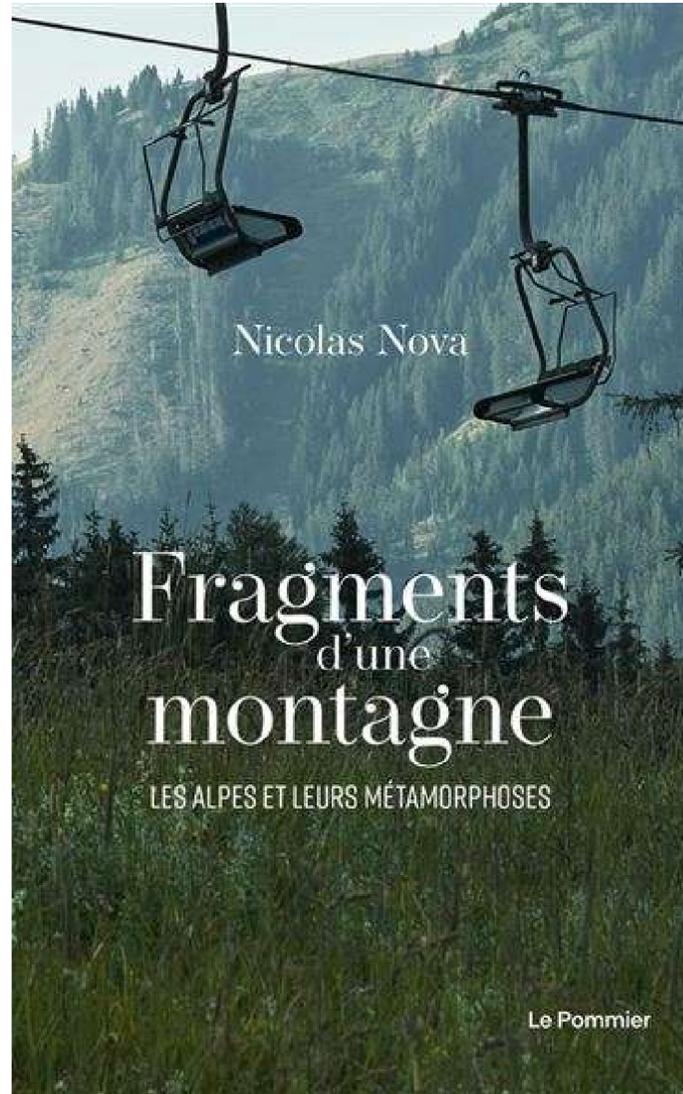
- « Gamifier » une rencontre entre un chercheur et un spécialiste du jeu vidéo
- Scénographie avec plusieurs écrans et extraits de jeux
- Deux flux en parallèle (Zoom et Twitch) pour deux publics
- Interfaces et moments d'hybridation

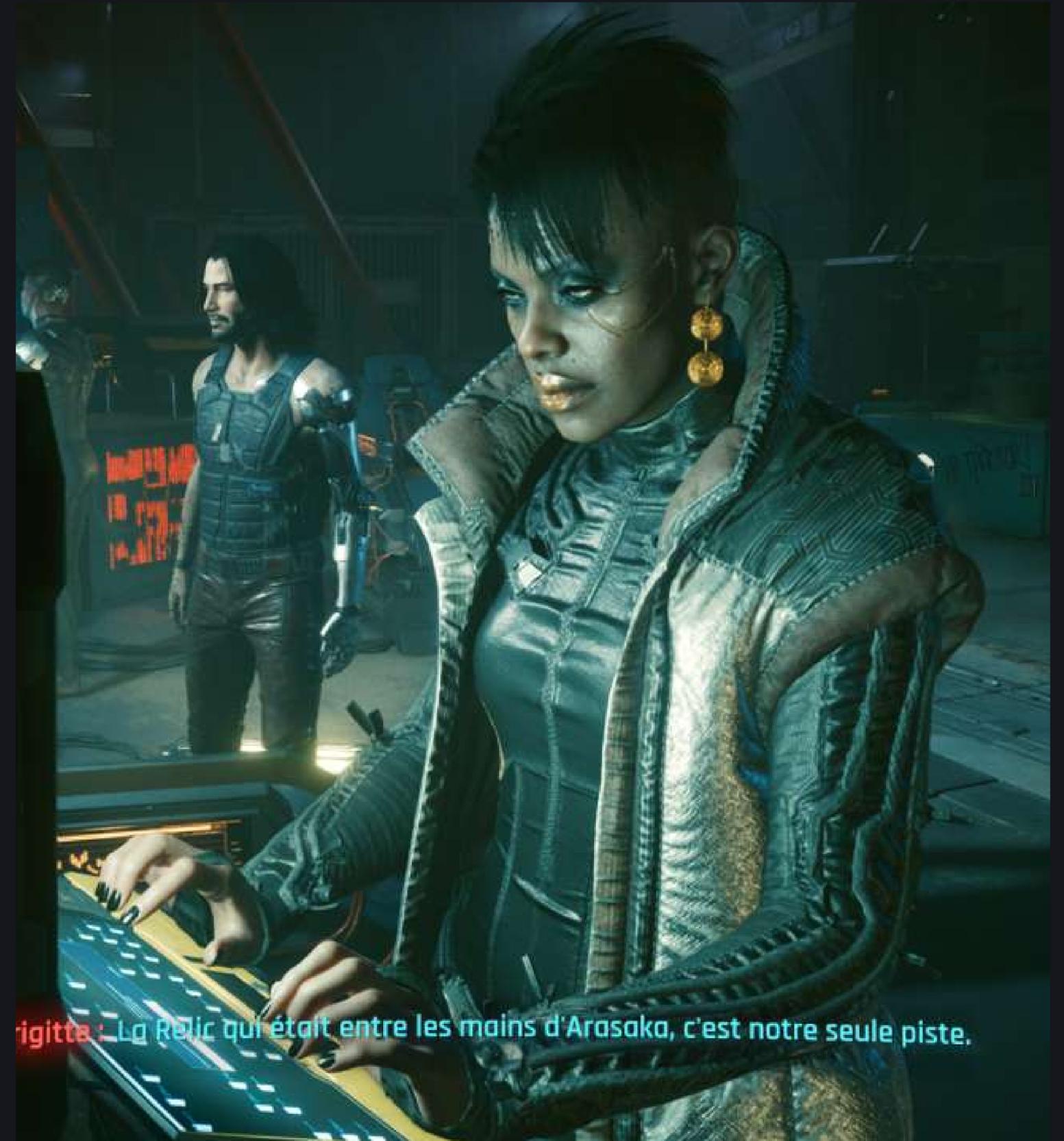
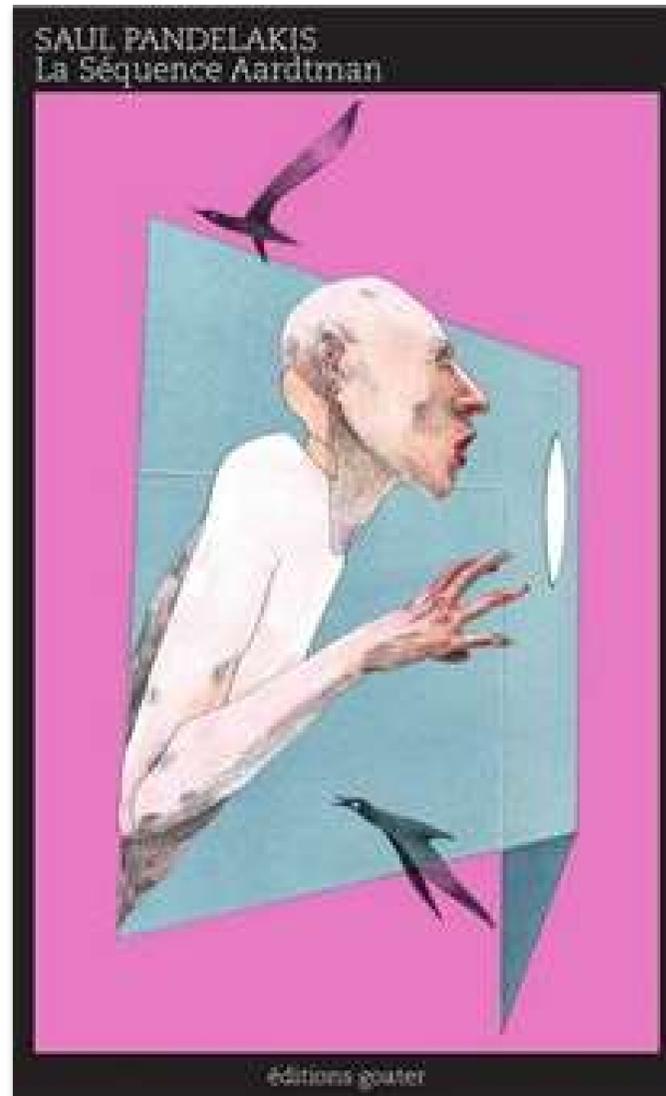












DÉFIS À TRAITER

- Faire jouer des non-spécialistes
- Constituer une audience qualitative en partant de zéro
- Trouver une régularité
- Établir des principes scénographiques forts
- Ne pas passer pour des *boomers*

Sam Play – Samuel Etienne VOD ↗



Sam PLAY N°9 Avec TheGuill84 - MINECRAFT - 22/10/2023

Samuel Etienne VOD - Chaîne officielle • 44 k vues • il y a 2 semaines



Sam PLAY N°8 Avec Marcus - PORTAL, PAIN et SOULCALIBUR - 15/10/2023

Samuel Etienne VOD - Chaîne officielle • 30 k vues • il y a 3 semaines



Sam PLAY N°7 Avec Sundae - World Of Warcraft - 08/10/2023

Samuel Etienne VOD - Chaîne officielle • 93 k vues • il y a 4 semaines



Sam PLAY N°6 Avec LeBouseuh - F1 2023 - 01/10/2023

Samuel Etienne VOD - Chaîne officielle • 17 k vues • il y a 1 mois



Sam PLAY N°5 Avec JIRAYA - Mario Kart - 24/09/2023

Samuel Etienne VOD - Chaîne officielle • 30 k vues • il y a 1 mois



Sam PLAY N°4 Avec Kenny - Rocket League - 17/09/2023

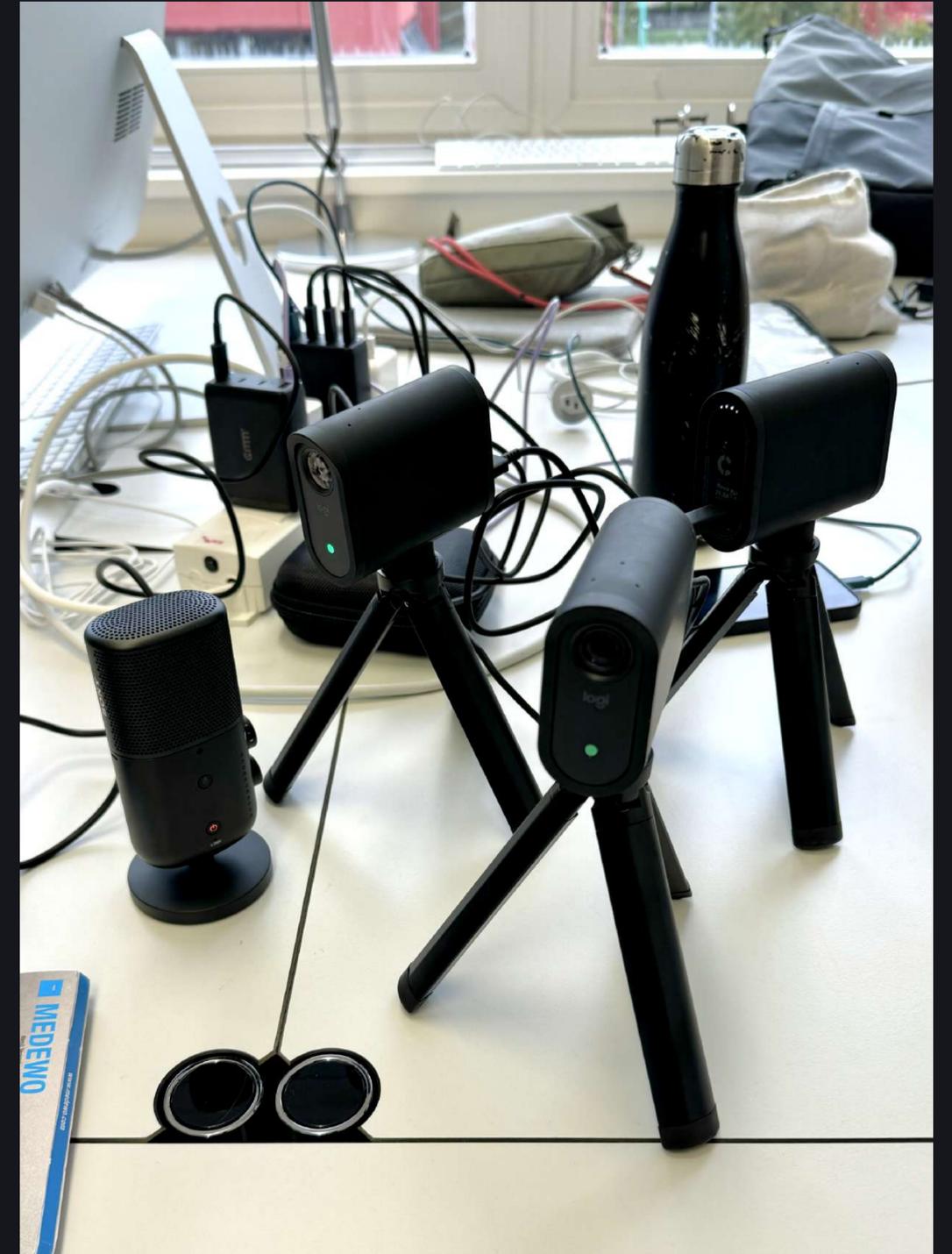
Samuel Etienne VOD - Chaîne officielle • 23 k vues • il y a 1 mois

TESTS EMPIRIQUES

Intention

Documenter un processus et
tester de nouveaux formats et dispositifs.

PLAYGROUND : TESTS EMPIRIQUES (1/4)



PLAYGROUND : TESTS EMPIRIQUES (2/4)



PLAYGROUND : TESTS EMPIRIQUES (3/4)



PLAYGROUND : TESTS EMPIRIQUES (4/4)

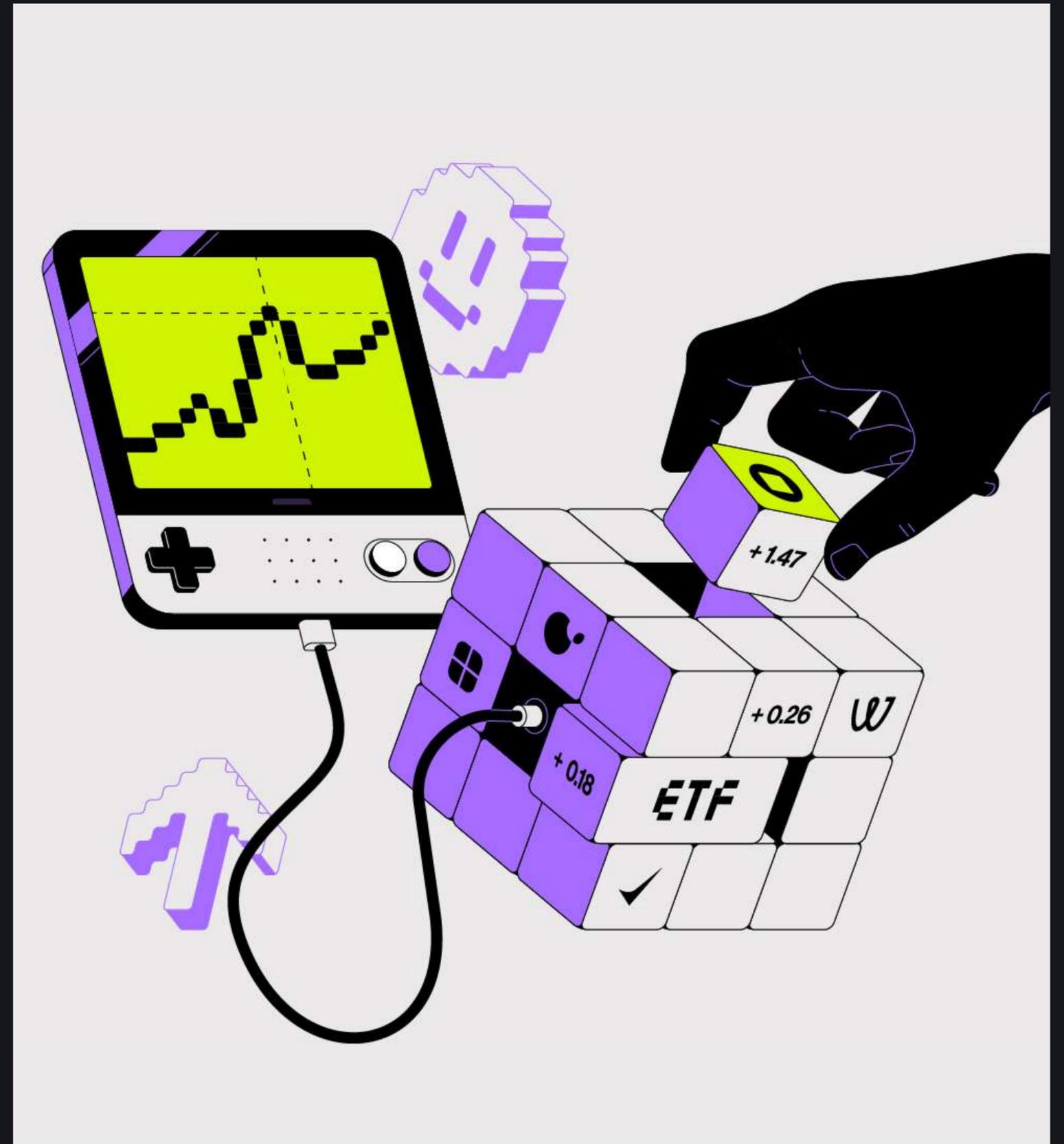


CRÉDITS

Projet financé par la fondation
Gebert Rüf, sept. 2023 à avril 2025.

Partenaires

- GIFF (Genève)
- Hiflow (Plan-les-Ouates)
- Gamelab UNIL-EPFL (Lausanne)
- Université de Lorraine (Metz)
- Ican (Paris)
- Fondation Plaza (Genève)
- Perfect Memory (France)



Merci !
Q&A