

« Appropriation, pratiques et usages : en/jeux »

18 mai 2018, Université du Québec à Montréal

L'appropriation au sein de la culture vidéoludique n'est pas un phénomène nouveau. Étant issu de la culture *hacker*, le jeu vidéo est né d'un désir de détourner le but premier et le fonctionnement de certaines technologies afin de créer un nouveau divertissement (Donovan, 2010). Étant donné la nature interactive du médium vidéoludique, la consommation d'un jeu vidéo repose intrinsèquement sur la réalisation d'actions à l'intérieur du cadre limité par ses règles. Lorsque les joueurs interprètent les règles d'un jeu, ils peuvent toutefois transformer leur sens premier et s'en distancer afin de générer de nouvelles pratiques ou usages, voire même de nouveaux jeux (Bonenfant, 2015; Poor, 2014; Kücklich, 2005). L'incertitude autour du sens des règles d'un jeu constitue son espace d'appropriation duquel de nouveaux possibles et de nouvelles expériences ludiques peuvent émerger (Bonenfant, 2015).

La marge d'appropriation des joueurs varie également en fonction de la liberté que leur laissent les concepteurs de jeu (Cayette, 2017). Dans certains cas, ils mettent à la disposition des joueurs des outils permettant de créer du contenu (*Minecraft*, 2009; *The Sims*, 2000) ou des niveaux (*Little Big Planet*, 2008; *Doom*, 1993). En l'absence de tels outils, certains joueurs techno-expérimentés poussent l'audace jusqu'à créer des modifications dans le code de programmation (*mods*) ou exploitent les failles du jeu (Genvo, 2008). Si les *mods* sont généralement appréciés des joueurs parce qu'ils leur offrent de nouvelles possibilités au sein d'un jeu, ils le sont aussi des éditeurs lorsqu'ils permettent d'améliorer le jeu ou de prolonger sa durée de vie (Postigo, 2007). Étant donné l'investissement considérable de temps qu'implique la pratique du *modding*, certains auteurs ont recours au concept de *playbour* pour évoquer la possible exploitation des joueurs à laquelle cette pratique donne lieu, de même que l'idéologie du jeu venant masquer ce rapport d'exploitation (Kücklich, 2005). Puisque le *modding* permet aux joueurs d'exprimer leur créativité et puisque les développeurs recrutent parfois des nouveaux talents parmi les *modders*, d'autres auteurs sont plutôt d'avis que la pratique du *modding* comporte plus d'avantages pour les joueurs que d'inconvénients (Postigo, 2007).

La pratique du *modding* et autres formes d'appropriation des jeux peuvent aussi être étudiées en lien avec l'idée que les joueurs sont devenus des *prosumers* (c'est-à-dire des consommateurs qui sont également des producteurs), dans le contexte d'une culture participative grandissante où les usagers sont de plus en plus amenés à prendre part à la création et à la circulation des contenus (Jenkins, 2006). Ainsi, de plus en plus de chercheurs s'intéressent aux nouvelles pratiques exercées par les fans, mais également à la redéfinition des relations entre l'industrie du jeu et les fans (Sotamaa, 2003; Postigo, 2008; Pearce, 2009).

Les formes d'appropriation répertoriées dans la littérature sont aujourd'hui nombreuses et soulèvent chacune des enjeux différents par rapport à l'objet vidéoludique, aux pratiques des joueurs et à l'industrie du jeu. Dans le cadre de cette journée d'étude, nous vous invitons à soumettre une proposition sur l'un des sujets suivants, énoncés ici à titre indicatif sans être exhaustifs :

- L'histoire des pratiques appropriatives
- La pratique du *modding* ou l'exploitation de bogues par les joueurs
- La tricherie dans le jeu vidéo
- L'appropriation du jeu vidéo ou des principes ludiques à des fins pédagogiques ou des fins de marketing
- Les mouvements de Fan Art et de Fan Fiction
- L'exploitation des pratiques appropriatives des joueurs par les compagnies de jeu
- Les stratégies de l'industrie face aux nouveaux *prosumers*
- L'élaboration d'outils et de techniques de jeu permettant d'optimiser le rendement des joueurs
- Etc.

Les propositions seront évaluées à l'aveugle par les membres du comité organisateur.

CONFÉRENCIER INVITÉ

Sébastien Genvo, Professeur à l'Université de Lorraine, membre du Centre de recherche sur les médiations et responsable du *Expressive Game Lab*

CALENDRIER

11 février 2018 : Envoi des propositions à : dumont.alexandra.3@courrier.uqam.ca

19 février 2018 : Acceptation/refus des propositions

18 mai 2018 : Journée d'étude

COMITÉ ORGANISATEUR

Alexane Couturier

Alexandra Dumont

Élodie Simard

Gabrielle Trépanier-Jobin

Mathilde Savoie

Matthieu Tisserand

COMITÉ SCIENTIFIQUE

Gabrielle Trépanier-Jobin

Maude Bonenfant

Élodie Simard
Alexane Couturier
Matthieu Tisserand

Références

- Barnabé, F. (2017). *Rhétorique du détournement vidéoludique. Le cas de Pokémon*. (Thèse de doctorat). Université de Liège.
- Bonenfant, M. (2015). *Le libre jeu : réflexion sur l'appropriation de l'activité ludique*. Montréal : Liber.
- Cayette, R. (2017). L'appropriation de contenus vidéoludiques : les mondes possibles du jeu vidéo. *Revue Interrogation Des jeux et des mondes*, (23).
- Donovan, T. (2010). *Replay : The history of video games*. East Sussex : Yellow Ant.
- Genvo, S. (2009). *Le jeu à son ère numérique*. Paris : L'Harmattan.
- Genvo, S. (2008). Comprendre les différentes formes de « faire soi-même » dans les jeux vidéo, *Ludovia 2008*, Ax-Les-Thermes, disponible en ligne : http://www.ludologie.com/publis/articles_en_ligne.html
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York : New York University Press.
- Hein, F. (2011). Le fan comme travailleur : les activités méconnues d'un coproducteur dévoué. *Sociologie du travail*, 53(1), 37-51.
- Kücklich, J. (2005). Precarious playbour : Modders and the digital games industry. *Fibreculture*, 5(1).
- Pearce, C. (2009). *Communities of Play : Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*. Cambridge: The MIT Press.
- Poor, N. (2014). Computer game modders' motivations and sense of community : A mixed-methods approach. *New media & Society*, 16(8), 1249–1267.
- Postigo, H. (2007). Of Mods and Modders. Chasing Down the Value of Fan-Based Digital Game Modifications. *Games and Culture*, 2(4), 300-313.
- Postigo, H. (2008). Video game appropriation through modifications: Attitudes concerning intellectual property among modders and fans. *Convergence*, 14(1), 59-74.
- Proulx, S. (2006). Communautés virtuelles : ce qui fait lien. Chap in *Communautés virtuelles. Penser et agir en réseau*, 13-26. Québec : Presses de l'Université Laval.
- Sotamaa, O. (2003). Computer game modding, intermediality and participatory culture. *New Media*, 1-26.