



Sciences
du jeu

Sciences du jeu

1 | 2013

30 ans de Sciences du jeu à Villetaneuse. Hommage à
Jacques Henriot

Éditorial

Pour une « French Touch » des études sur le jeu

Gilles Brougère et Bernard Perron



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/sdj/197>

DOI : 10.4000/sdj.197

ISSN : 2269-2657

Éditeur

Laboratoire EXPERICE - Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles
Education

Référence électronique

Gilles Brougère et Bernard Perron, « Éditorial », *Sciences du jeu* [En ligne], 1 | 2013, mis en ligne le 01
octobre 2013, consulté le 28 mars 2021. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/197> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.197>

Ce document a été généré automatiquement le 28 mars 2021.



La revue *Sciences du jeu* est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons
Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

Éditorial

Pour une « French Touch » des études sur le jeu

Gilles Brougère et Bernard Perron

NOTE DE L'ÉDITEUR

La réalisation de ce premier numéro de Sciences du jeu a été rendue possible grâce au soutien de l'Université Paris 13, du labex ICCA, et de la Française des Jeux à travers le forum Jeu et Sociétés. L'Université du Québec à Montréal a pris en charge la conception du logo.

Des « game studies »...

- 1 Quand Espen Aarseth du Center for Computer Games Research (fondé en 1999) de la IT University of Copenhagen intitule « Computer Game Studies, Year One » son éditorial du premier numéro de la revue en ligne *Gamestudies.org*, il souhaite tout autant marquer l'avènement d'un nouveau champ de recherche qu'en délimiter les frontières au sein du domaine plus vaste des études des nouveaux médias. Si l'on peut saluer sa prise de position tranchée pour les recherches universitaires sur les jeux vidéo et son appel à les défendre contre les tentatives par les champs existants (comme le cinéma et la littérature) de transformer en sous-champ ce nouvel espace de réflexion, il n'en demeure pas moins que son recours à la notion de colonisation s'avère plus révélateur qu'il n'y paraît. Car force est de constater que c'est en anglais que se sont institutionnalisées ce qu'on désigne à présent comme les « game studies », mais qui demeurent des « “computer/digital/video” game studies ». Les ouvrages fondateurs ont été rédigés dans la langue de Shakespeare. Cette hégémonie résulte certes du statut de l'anglais comme langue « internationale », mais elle a tout de même eu comme conséquence de ralentir le développement des travaux francophones (et inévitablement de bien d'autres réflexions en italien, en allemand, en japonais, etc.). Pour entrer dans la zone des « game studies », à la fois pour en découvrir l'état des

lieux et pour diffuser ses propres pensées (lors de nombreuses conférences qui ont été organisées au début du millénaire et des publications qui ont suivi), il était et il est encore fortement nécessaire de d'utiliser l'anglais.

- 2 Il ne faut cependant pas croire que les études du jeu vidéo en français n'ont pas existé auparavant. D'emblée, c'est en s'appuyant largement sur la traduction de l'ouvrage de Roger Caillois, *Les jeux et les hommes* (1958), que les premières théories anglophones se sont érigées. Bien que non universitaires, des ouvrages réfléchissant au phénomène vidéoludique ont vu le jour en France dès les années 1990. Sous l'influence des « games studies », c'est au cours de la décennie suivante que des publications académiques vont paraître (il existe quelques présentations synthétiques de cette période, dont « Quelles spécificités de la recherche vidéoludique francophone? » de S. Craipeau et S. Genvo dans *Questions de communication. Le jeu vidéo, au croisement du social, de l'art et de la culture* en 2010, et l'introduction de *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, l'ouvrage dirigé en 2011 par S. Rufat et H.T. Minassian, qui se demandent aussi si la recherche francophone ne serait pas en retard). Les études en langue française sur le jeu, tout particulièrement mais pas exclusivement sur le jeu vidéo, n'ont depuis cessé de se développer. Des thèses ont été soutenues (nous sommes même témoin de mouvements d'occupation inverse puisque la première thèse francophone à être soutenue dans le cadre d'un doctorat en études cinématographiques au Canada portait sur le jeu vidéo, à savoir la thèse de 2011 de Dominic Arsénault sur les genres vidéoludiques), des postes universitaires sont attribués à des spécialistes de cette question, des laboratoires ont pris le jeu comme objet d'analyse, des réseaux de chercheurs se sont mis en place, des colloques ont été organisés et des numéros de revue lui ont été consacrés. Des « game studies à la française » émergent donc et affirment parfois des spécificités liées à la langue utilisée, s'appuient sur des références qui ne sont pas connues des chercheurs anglophones faute de traduction, et le sujet de ce premier numéro consacré à Jacques Henriot en est un exemple saillant.

...aux sciences du jeu

- 3 Sans vouloir séparer les recherches francophones du contexte international anglophone auquel elles appartiennent également, il importe toutefois de favoriser ce que nous appelons justement à la suite de Jacques Henriot, les sciences du jeu. La revue qui voit le jour avec ce premier numéro se veut internationale et interdisciplinaire. Elle a pour mission de développer la recherche en langue française sur le jeu, de lui donner une visibilité, de nourrir le dialogue entre les disciplines autour de cet objet, et de susciter des débats. Elle a pour objectif de publier des articles scientifiques inédits sur le jeu. Elle est ouverte à toutes les approches ou méthodes disciplinaires. Elle a pour ambition de présenter des recherches issues de différents terrains concernant le jeu dans un sens large (structures, situations, expériences, attitudes ludiques, etc.). Suivant le travail précurseur de Caillois, elle ne désire pas se consacrer exclusivement aux jeux vidéo, mais bien plutôt porter sur tous les objets et activités ludiques (jouets, sports, jeux de hasard, médias, etc.).
- 4 La mise en ligne de notre revue (avec tout le caractère inclusif que nous lui attribuons, cela signifie que c'est aussi celle de toute la communauté académique francophone) découle d'une collaboration de quelques chercheurs francophones intéressés par la question ludique et conséquemment de l'association de leurs universités (Université

Paris 13, Université de Montréal, Université de Lorraine, Université du Québec à Montréal et Université de Strasbourg). La revue se veut libre d'accès de façon à ce qu'aucun obstacle n'entrave la diffusion des articles qui y seront publiés, aussi bien au sein de dossiers thématiques qu'en dehors du dossier dans une rubrique Varia.

- 5 Ce premier numéro traduit tout à fait les avenues que souhaite emprunter la revue. C'est en effet à l'occasion d'une journée d'étude internationale consacrée à 30 ans de sciences du jeu à Villetaneuse, le principal campus de l'université Paris 13 aujourd'hui composante du PRES Sorbonne Paris Cité, que l'idée de la revue est née. Cette journée réalisée en hommage à Jacques Henriot a permis d'explorer l'œuvre de cet auteur, de percevoir sa fécondité pour les recherches les plus contemporaines. En publiant les réflexions de cet événement, nous voulons souligner l'importance de l'héritage du philosophe pour les réflexions francophones. Le dossier le montre d'ailleurs amplement. C'est, répétons-le, à Jacques Henriot que le vocable de sciences du jeu a été repris, signifiant ainsi notre volonté d'une approche plurielle du jeu. Nous lui devons bien de poursuivre le travail à sa façon, à savoir d'être tout à la fois rigoureux, réfléchi et... ludique !!!
-

AUTEURS

GILLES BROUGÈRE

Université Paris 13, EXPERICE

BERNARD PERRON

Université de Montréal