



# CULTURE DES ÉCRANS → CULTURE DES JEUX

4 concepts pour parler  
des jeunes sans parler  
contre eux

Bruno Dupont  
Haute École de la Ville de Liège  
Université de Liège  
Liège Game Lab





## 01. POINT DE DÉPART

---

Culture des écrans  
Culture des jeux

## 03. ACCROS AUX RÉSEAUX SOCIAUX ?

---

Hyper-bidimensionnalité

## BONUS. DROGUÉS À FORTNITE ?

---

## 02. COLLÉS AUX ÉCRANS ?

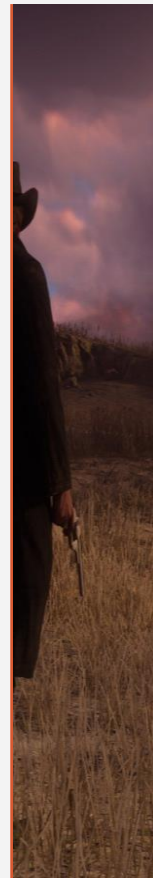
---

Joueur secondaire

## 04. ENFERMÉS DANS LES JEUX VIDÉO ?

---

Univers fictionnel





# 01. POINT DE DÉPART

---

*Fortnite, Battle Royale* (Epic Games, 2017)

Plus de 250 millions de joueurs

2,4 milliards de dollars en 2018



Amérique Vidéo

## Fortnite aussi addictif que la cocaïne?

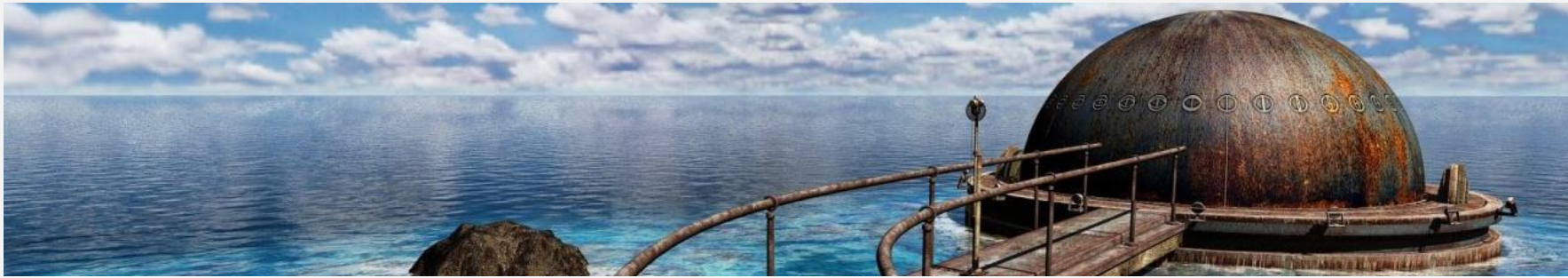
Rédaction en ligne

Publié le mercredi 09 octobre 2019 à 12h59 - Mis à jour le mercredi 09 octobre 2019 à 12h59

**Deux parents d'adolescents joueurs de Fortnite ont intenté un recours collectif contre le jeu multijoueur au Canada.**

01.

## POINT DE DÉPART



### Culture des écrans

(Serge Tisseron)

Liée à l'apparition des médias numériques

Vs. culture du livre

Prisme médiatique

**Écran = image de la culture numérique**

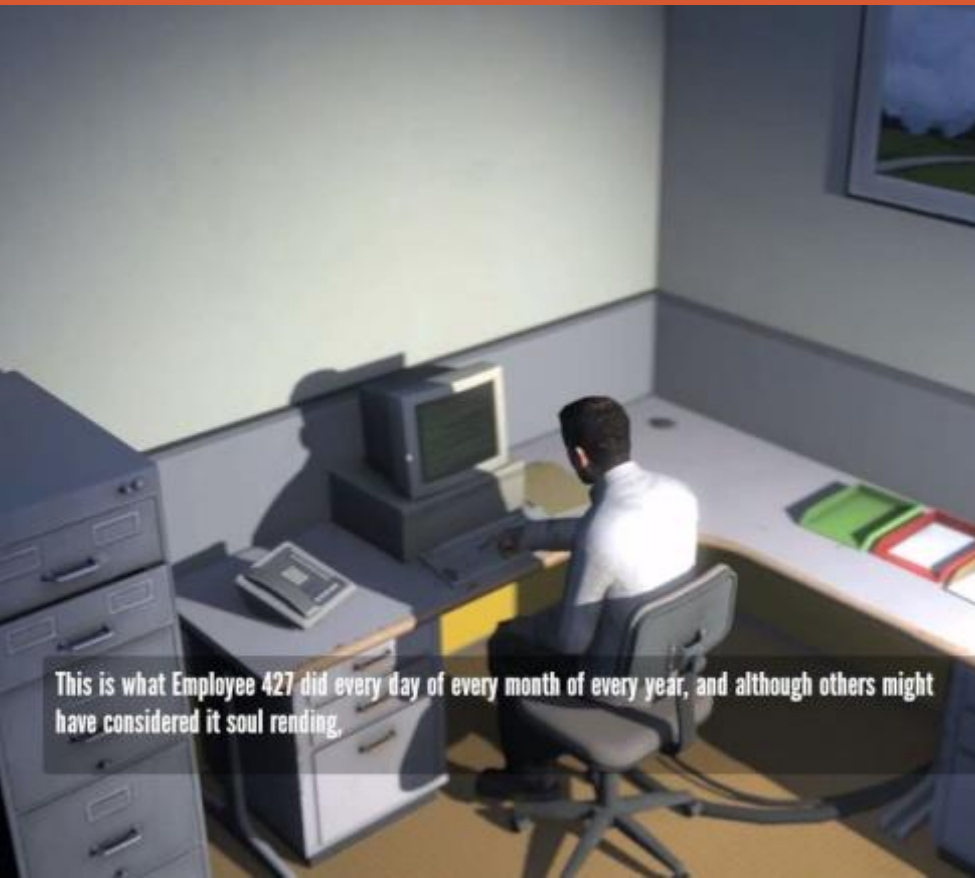
**Compréhension biaisée**

### Culture des jeux (vidéo)

Gilles Brougère, Liège Game Lab,...

Resituer le jeu vidéo

- Comme jeu
- Parmi d'autres jeux
- En relation avec des jeux



This is what Employee 427 did every day of every month of every year, and although others might have considered it soul rending,

## 02. COLLÉS AUX ÉCRANS ?

---

Joueur secondaire

*TRON* (Steven Lisberger, 1982)



## 02. COLLÉS AUX ÉCRANS ?

Lin & Sun 2011  
Delbouille 2018

<b>Transmission de connaissances</b>	Aider un autre joueur ou « jouer à plusieurs »
<b>Relations sociales</b>	Discuter de l'expérience de jeu
<b>Spectateurs</b>	« Vivre à travers » et encourager
<b>Performeurs</b>	Montrer son habileté

**EXEMPLE : LA SALLE D'ARCADE**

### JOUEUR PRIMAIRE ET SECONDAIRE

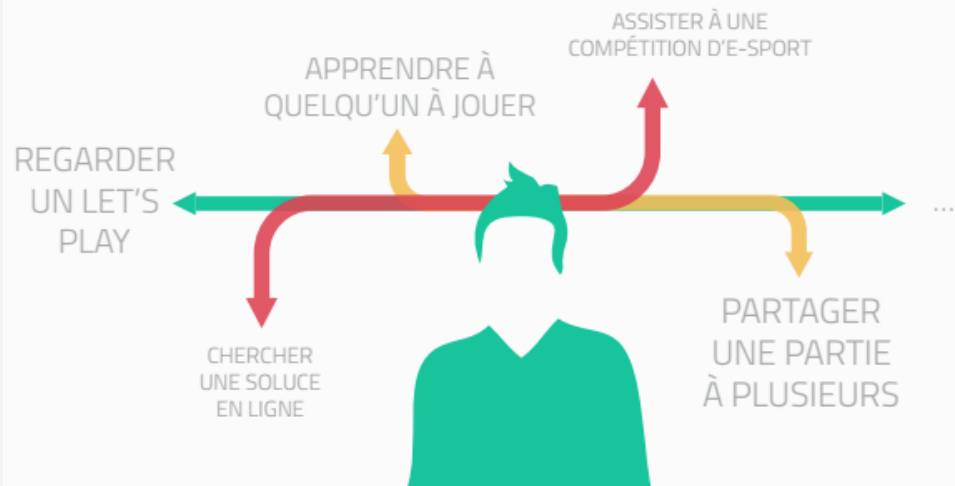


Schéma : Delbouille 2018



## 02. COLLÉS AUX ÉCRANS ?



### Extrait d'entretien

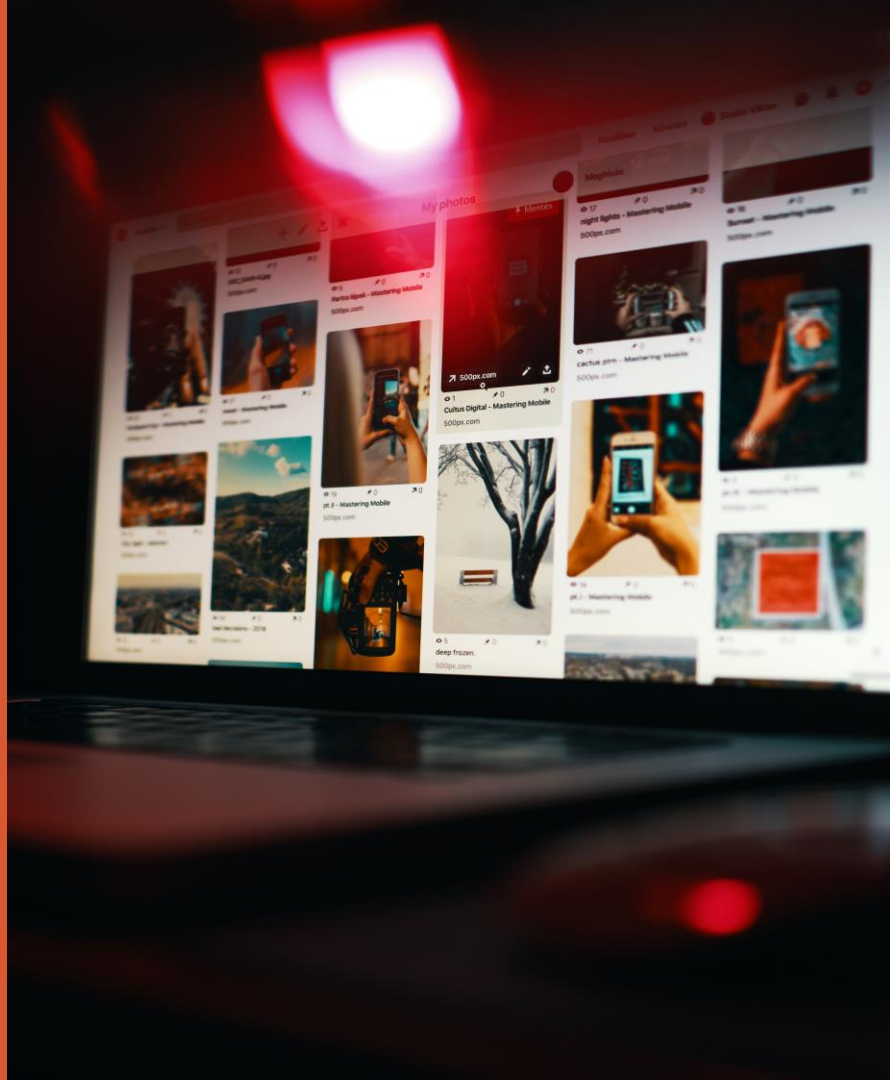
J'ai beaucoup parlé avec mon ami de The Witcher avant d'y jouer, parce que je connaissais pas du tout l'univers avant de jouer (...) qui est Geralt de Riv, j'en savais rien. Et donc il m'a parlé du personnage, de qui il était, de son histoire, de ses relations avec ses conquêtes, de sa relation avec les monstres, avec les autres sorceleurs, l'univers dans lequel il vit, tout ça, et il a déjà assisté à certaines séances de jeu que moi je faisais avec lui, et il me disait, **mais Geralt de Riv, il réagirait comme ça, et souvent je réagissais pas comme il le disait quoi (...)**

Delbouille 2018



### Extrait d'entretien

**Until Dawn, c'est un jeu auquel tu peux jouer tout seul à la base, tu passes de personnage en personnage (...)** mais nous on y a joué à quatre, **en se passant la manette (...)** hé ben, j'aurais pas envie d'y jouer différemment que comme ça, parce qu'on était quatre personnes, avec des visions des personnages différentes, et on a fait des choix, certains ont fait des **choix (...)** que moi je n'aurais pas fait, que Julien n'aurait pas fait, que quand il a fait ces choix, on a fait "**mais pourquoi t'as fait ça, il va crever**", mais c'était génial, parce que voilà, si toi tu avais joué tous ces personnages les uns après les autres, l'histoire aurait été complètement différente, et c'est typiquement le genre de jeu auquel tu pourrais jouer dix fois, ben tu peux avoir des **expériences différentes à chaque fois (...)**



# 03. ACCROS AUX RÉSEAUX SOCIAUX ?

---

Hyper-bidimensionnalité

03.

## ACCROS AUX RÉSEAUX SOCIAUX ?



### Hyper-bidimensionnalité

---

(Azuma 2018)

Espace environnant informatisé  
Coexistence et aller-retour visible / invisible  
Présence simultanée dans le réel et le virtuel  
Attention disséminée

---



03.

ACCROS AUX RÉSEAUX SOCIAUX ?

## Projet LiègeCraft

Reconstruction de Liège  
dans MineCraft

Prise de position  
citoyenne  
Appropriation de l'espace  
urbain

(Bashandy et al. 2019)



## PHASES DE CRÉATION ET SORTIES INTERMÉDIAIRES



- Création sur une seule carte pour favoriser l'intelligence collective
- Utilisation d'un serveur multi-joueurs



- Mise en place de sorties intermédiaires pour se confronter au réel
- Mise en place d'**easter eggs**



## 04. ENFERMÉS DANS LES JEUX VIDÉO ?

---

Univers fictionnel

## 04. ENFERMÉS DANS LES JEUX VIDÉO ?



« Univers fictionnel »  
(Fanny Barnabé, 2014)

Narration transmédia  
Prolongation de  
l'univers joué  
Sociabilités ludiques

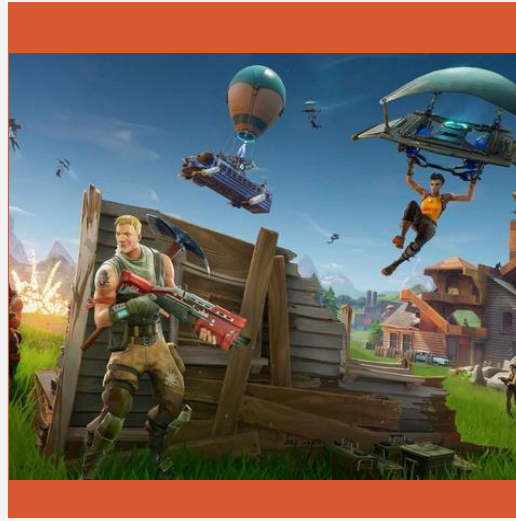
## INVITATION AU REMIX

## 04. ENFERMÉS DANS LES JEUX VIDÉO ?



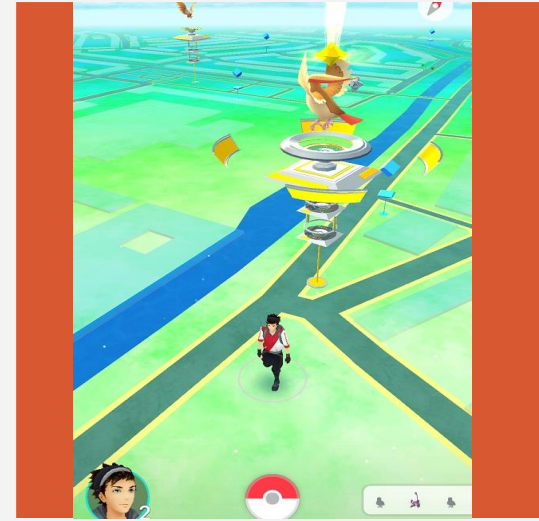
### LES SIMS

Hygiène  
Relations sociales  
Monde professionnel  
Alimentation  
Sommeil



### FORTNITE

Utilisation de ressources  
Tactique  
Qualités athlétiques



### POKEMON GO

Orientation  
Choix  
Exploration  
Collection  
Figures transitionnelles



**BONUS.**

**DROGUÉS À FORTNITE ?**

**PISTE : « OUI MAIS »  
PROPOSER UN DISCOURS ALTERNATIF SUR  
UN SUJET DE SOCIÉTÉ**



# MERCI!

---

Questions ?

[Bruno.dupont@hel.be](mailto:Bruno.dupont@hel.be)

CREDITS: This presentation template was created by **Slidesgo**, including icons by **Flaticon**, and infographics & images by **Freepik**



# BIBLIOGRAPHIE

## ILLUSTRATIONS

Dave Clubb sur Unsplash  
Photo by [Szabo Viktor](#) on Unsplash  
Luk Monsaert sur DeStandaard  
[https://www.standaard.be/cnt/dmf20120916\\_00298109](https://www.standaard.be/cnt/dmf20120916_00298109)  
Anjali Ramashandran, Transmedia Film Experiences,  
Slide 4.  
<https://www.slideshare.net/madebymany/transmedia-film-experiences>  
<https://www.ad.nl/ad-werkt/personeel-achter-game-fortnite-zucht-onder-werkweken-van-100-uur-a1eb5d3c/?referrer=https://www.google.com/>  
<https://www.computeridee.nl/nieuws/wat-is-pokemon-go/>

## JEUX AFFICHÉS

*Flower*, thatgamecompany, 2009.  
*Fortnite*, Epic Games / People Can Fly, 2017  
*Journey*, thatgamecompany, 2012.  
*Lie in My Heart*, Expressive Game Company, 2019.  
*Myst : Masterpiece Edition*, Cyan / Sunsoft, 2014.  
*No Thing*, Evil Indie Games, 2018.  
*Pokémon Go*, The Pokémon Company / Niantic, 2016.  
*Rez*, Monstars, /Enhance, 2016.  
*The Sims*, Maxis, 2000.  
*The Stanley Parable*, Galactic Café, 2013.

## CONTENU

Brougère, G., « Cultures préscolaires, discours et pratiques du jeu », in Rayna, S. et Brougère, G. (dir.), *Jeu et cultures préscolaires*, Lyon : INRP / Éditions de l'Enseignement de Lyon, 15–33.  
Bashandy, H. et al., « LiègeCraft : Le XX Août est à nous. Retour sur un dispositif d'appropriation ludique de l'espace urbain », communication au colloque *Agir dans la Ville 4 : De la destruction*, Université de Mons, 11 décembre 2019.  
Delbouille, J., « Jouer à travers l'autre : jeu 'secondaire', jeu par procuration et médiation du plaisir ludique », communication à la Journée d'étude Appropriations, pratiques et usages : en/jeux », Université du Québec à Montréal, 18 mai 2018.  
Dupont, B., « Histoire et pratiques des écrans », communication à la conférence *Les enfants face aux écrans*, Libramont, 17 octobre 2019.  
« Fortnite aussi addictif que la cocaïne ? » [rédaction en ligne], [lalibre.be](http://lalibre.be), 9 octobre 2019.  
<https://www.lalibre.be/international/amerique/fortnite-aussi-addictif-que-la-cocaine-5d9db560d8ad5841fc622a69>  
Liège Game Lab, *Culture vidéoludique*, Liège : Presses Universitaires 2019.  
Lin, H. et Sun, C.-T., « The Role of Onlookers in Arcade Gaming: Frame Analysis of Public Behaviours », in *Convergence*, 17–2, 125–137.  
Tisseron, S., « Culture du livre et des écrans : La cohabitation indispensable », in *Le Carnet PSY*, 4, 31–35.  
*Tron*, S. Lisberger (réal.), 1982.