

Acronyme	RÉSILUDIQUE	
Titre de la proposition	Résidences participatives pour l'analyse des pratiques de création et de sélection de jeux	
Nom et prénom du responsable	Académique Claire SIEGEL	Société civile Robin LAMARCHE-PERRIN
Adresse email du responsable	claire.siegel@univ-montp3.fr	robin@legamelab.com
Organisme du coordinateur	RIRRA 21 – Université Paul-Valéry Montpellier 3 Route de Mende 34199 Montpellier Cedex 5	SCOP LE GAMELAB 3 bis rue Gabriel Péri 34200 Sète
Lieu de réalisation des travaux	Montpellier	Sète, Paris
Durée	12 mois	
Mots clés de la proposition	Art, jeu, Artgame, jeux vidéo, jeux de société, mécaniques de jeu, game design, résidence ludique, conditions de victoire	
<p>Résumé de la proposition. RÉSILUDIQUE est un projet de recherche participative visant à analyser les pratiques de création et de sélection des jeux. Partant du constat d'une faible reconnaissance par l'industrie de certaines mécaniques ou systèmes de jeu, développés notamment dans des courants marginaux ou expérimentaux, avec pour cas paradigmatique l'<i>Artgame</i>, l'objectif de cette étude est de mettre en place un protocole de recherche afin de (1) recenser et catégoriser les angles morts de la création ludique à travers les créations expérimentales et l'étude des acteurs du mouvement de l'<i>Artgame</i> ; (2) analyser les raisons économiques, sociales et culturelles de ces angles morts présents au sein des pratiques de sélection de l'industrie du jeu et de ses spécialistes (éditeurs, distributeurs, studios, <i>game designers</i>) ; (3) proposer une exploration artistique et participative de formes de jeu non conventionnelles à travers la mise en place de cadres de créations collectives sous la forme de <i>game jams</i> et de résidences ludiques pour promouvoir une diversité de pratiques et de formes ludiques.</p>		

Partenaire	Nom	Prénom	Position actuelle	Rôle et responsabilités	Implication
Université Paul-Valéry	SIEGEL	Claire	MCF	Coordination scientifique Encadrement	4 PM (personne-mois)
SCOP LE GAMELAB	LAMARCHE-PERRIN	Robin	Co-gérant	Coordination scientifique Gestion de projet	7 PM (personne-mois)

1 Question scientifique et positionnement

La question scientifique : pratiques de création, pratiques de sélection, quelle diversité dans le paysage ludique ?

Ce projet de recherche s'intéresse aux pratiques de création marginales et artistiques des jeux, ainsi qu'aux pratiques de sélection des jeux dans l'industrie du jeu vidéo et du jeu de société. Il porte en particulier sur les mécaniques et systèmes ludiques à l'œuvre dans ces jeux, c'est-à-dire sur les corps de règles qui formalisent les actions permises par les joueurs. Le cœur de cette étude part du postulat que certaines mécaniques et certains systèmes non-conventionnels sont actuellement peu utilisés, voire absents des produits de l'industrie. Ce projet de recherche vise à identifier et à expliquer ces angles morts. Quelles sont l'étendue et la diversité des pratiques contemporaines en termes de création ludique ? Quel est le rôle des différentes sphères de création (artistiques et industrielles) dans la constitution de ce paysage culturel ? Y a-t-il une porosité entre ces différentes sphères, ou des processus de sélection amenant à la sous-représentation de certaines mécaniques ?

Malgré une prédominance des jeux de société et des jeux vidéo dans le domaine du divertissement et leur inscription – en particulier pour les jeux vidéo – dans les industries culturelles et créatives, les pratiques artistiques expérimentales, comme le mouvement de l'*Artgame*, n'ont que peu de place dans les pratiques de sélection des éditeurs, studios, distributeurs qui composent les normes du monde ludique. Afin de comprendre la légitimité et la place de ces pratiques de création, ce projet de recherche a pour objectif de mener une enquête sociologique auprès des acteurs impliqués. Pour identifier les raisons économiques, culturelles et sociales de ces angles morts, cette enquête interrogera autant les spécialistes de l'industrie du jeu que les acteurs praticiens-artistes du mouvement de l'*Artgame*. Nous chercherons ainsi à comprendre les processus de production de mécaniques diversifiées dans les sphères du jeu et leur éventuelle porosité d'une sphère à l'autre. Interroger ces pratiques, c'est interroger la cartographie du paysage ludique, sa diversité, ses frontières et ses normes.

Pour impliquer ces différents acteurs de la société civile, le projet RÉSILUDIQUE s'articule autour de la création d'une résidence ludique à l'issue de plusieurs expérimentations participatives et collectives sous la forme de *game jams* dans le but de créer un temps et un espace pour explorer, par la pratique collaborative, d'autres manières de faire et de penser le jeu.

Le projet s'élabore donc en trois temps :

1. Une analyse des mécaniques ludiques et l'établissement d'un corpus sur une forme de jeu qui permet de mettre en relief les approches des jeux grand public et les jeux indépendants et amateurs, en l'occurrence la notion de « conditions de victoire ».
2. Une enquête sociologique auprès de *game designers* et des communautés qui ont recours à des mécaniques non-conventionnelles, et dont la pratique s'inscrit directement ou de manière associée dans le mouvement de l'*Artgame*.
3. Une étude participative permettant d'explorer ces mécaniques et d'examiner les pratiques des *game designers* en élaborant des contextes de création expérimentaux prenant appui sur des *game jams* et la création d'une résidence ludique.

Situation de la question : l'*Artgame* dans le spectre de la ludologie et des *game studies*

Depuis l'émergence récente du courant ludologique dans l'analyse du jeu [6, 10, 17] – et plus spécifiquement du jeu vidéo – une part importante du design de jeu (*game design*) s'est portée sur un effort de recensement et de formalisation des différents types de mécaniques [2]. Ces analyses descriptives ont permis de gagner une meilleure compréhension de la systémique des mécaniques les plus conventionnelles [15]. Elles ont cependant manqué plusieurs aspects importants intriqués dans la construction des mécaniques et leurs effets auprès des joueurs – comme leur ancrage social, rhétorique, esthétique ou éthique. Dans cette direction, le courant des procéduralistes [3, 7, 13] s'est concentré sur les types de représentations et de discours associés à des systèmes de jeu et sur la manière dont les mécaniques véhiculent un message, une idée ou une opinion politique ouvrant à de nouvelles formes de jeu, comme ceux proposés dans le courant de l'*Artgame*.

L'*Artgame* est un qualificatif proposé pour étudier et regrouper des jeux numériques et physiques à caractère artistique et expérimental héritant à la fois d'une approche de la ludologie procéduraliste et à la fois des courants artistiques considérant le jeu comme une pratique créative (Dada, surréalisme et Fluxus [12]). On retrouve les premières occurrences au début des années 2000 dans les travaux des artistes et chercheuses Tiffany Holmes (artiste et MCF à l'Institut d'Art de Chicago), Rebecca Canon (éditrice du collectif *Select Parks* fondé par Julian Oliver en 1998) ou Celia Pearce (*game designer* et MCF à l'Université de Northeastern de Boston). À l'époque contemporaine, l'*Artgame* recouvre un ensemble de créations interrogeant et repoussant les limites du médium ludique, travaillant d'autres manières de faire des jeux et de jouer ; des créations dont l'ambition est de repenser le divertissement avec d'autres représentations, d'autres narrations, d'autres formes ludiques, posant une réflexion itérative sur ses enjeux, son impact au cœur de la société, et plus globalement sur l'industrie du loisir [9, 1, 14, 16]. En cherchant à dépasser des procédés dominants, normatifs, l'*Artgame* propose la construction de jeux de société et jeux vidéo sur des thématiques sociales venant mettre sur le devant de la scène ludique des questions d'ordre anthropologiques, culturelles et politiques. Il explore une autre grammaire du jeu, par la proposition de manières inattendues de créer et de jouer, tout en sondant les angles morts et des mécaniques et systèmes non-conventionnels.

Première étude de cas : les « conditions de victoire » ou la remise en question d'une norme ludique

L'*Artgame* s'est particulièrement intéressé à la rhétorique de l'échec, un procédé analysé par Shuen-Shing Lee [11], puis repris par Ian Bogost [3]. Cette « stratégie de la tragédie » s'inscrit comme un procédé de *game design* permettant de remettre en question la notion de victoire et son caractère normatif. Dans le cadre de la rhétorique de l'échec, les joueurs pensent pouvoir gagner la partie à l'aide d'un ensemble de règles, mais le système de jeu présente un déséquilibre latent, assumé volontairement par les concepteurs, que le joueur devra expérimenter à son insu. Ce procédé permet de questionner la manière dont les jeux sont majoritairement conçus et le genre d'expériences unifiées qu'ils proposent en décalant la question ludique sur l'apport réflexif proposé au joueur. C'est par exemple le cas des jeux *Tuboflex* [20], *The Best Amendment* [21], *A Slow Year* [4] ou encore *Train* de Brenda Brathwaite [18, 5]. Ces objets et pratiques frontières ont une approche confidentielle, volontairement expérimentale et provocante, avec un contenu idéologique et une intention esthétique particulière qui inspirent parfois des jeux plus grand public, mais sont tout de même ancrés dans le domaine indépendant, comme *Disco Elysium* [19] et plus récemment *Darkest Dungeon 2* [22].

L'*Artgame* est un mouvement dont les contours doivent être cartographiés par le prisme des pratiques de création, nécessitant une observation dans leurs procédés de détournement des formes ludiques existantes, soit au prisme des pratiques de sélection entreprises par l'industrie du jeu. Si l'industrie semble inspirer ces pratiques artistiques qui ont du mal à trouver un espace d'existence au sein de la société ou en dehors d'une communauté artistique et ludique, il semble légitime de questionner la visibilité accordée à ce mouvement afin de savoir si le processus inverse pourrait avoir un enjeu dans le paysage ludique, auprès de ses joueurs comme de son industrie.

Recherche participative : vers des résidences ludiques pour l'analyse d'un mouvement et la promotion des pratiques de création autour de mécaniques non-conventionnelles

L'*Artgame* apparaît aujourd'hui comme un mouvement marginal et multiple. Le concepteur, emblématique du mouvement, Jason Rohrer, parlera de la mort de l'*Artgame* [13] pour soulever l'avènement de multiples formes de pratiques artistiques ludiques, différentes de la production de jeux indépendants. Pour autant, ces pratiques artistiques du jeu poursuivent leur développement dans des contextes particuliers comme les festivals et résidences ludiques : des espaces rares permettant un faible développement des pratiques artisanales du jeu. Cette étude a ainsi pour objectif de mettre en place une enquête ethnographique et sociologique visant à recenser les différentes résidences, leur cadre d'expérimentation, et d'aller au contact des acteurs du jeu dans le domaine de l'*Artgame*.

La démarche de résidence dédiée au jeu ne trouve que peu d'exemples en France. S'il est possible de penser au projet ENIAROF [8] visant à encourager un renouveau des arts forains avec une forte connotation ludique, la plupart du temps les projets de jeux à caractères artistiques ne sont accueillis que de manière occasionnelle au sein des résidences d'artistes plus classiques. RÉSILUDIQUE souhaite valoriser dans une dynamique participative la diversité

des formes ludiques afin d’offrir un espace commun permettant à la fois la reconnaissance et la diffusion des pratiques créatives affiliées à l’Artgame. Déployer un espace de création artistique adapté et consacré à une dimension expérimentale du jeu, soutenu par une démarche académique et culturelle, sera à la fois favorable aux artistes du jeu, tout comme à l’évolution des jeunes savoir-faire professionnels du monde ludique. Cette résidence a pour objectif d’instaurer un dialogue avec les professionnels du domaine dans le jeu de société, le jeu vidéo industriel, le jeu indépendant, les créateurs comme les éditeurs et les distributeurs, et des structures au plus proches des joueurs (cafés ludiques, ludothèques), pour les interroger sur l’intérêt du développement des pratiques alternatives et non-conventionnelles dans la production ludique.

Bibliographie

- [1] Matteo BITTANTI. Game Art (This is not) A Manifesto, (This is) A Disclaimer. In *Game Scenes*, pages 7–14. Johan & Levi Editore, 2006.
- [2] Staffan BJORK and J. HOLOPAINEN. *Patterns In Game Design*. Charles River Media, 2005.
- [3] Ian BOGOST. *Persuasive Games, the expressive power of videogames*. MIT Press, 2007.
- [4] Ian BOGOST. *A Slow Year : Game Poems*. Open Texture, 2010.
- [5] Brenda BRATHWAITE and John SHARP. The Medium is the Message, A post mortem in progress. In Karen SCHRIER and David GIBSON, editors, *Ethics and Game Design : Teaching Values through Play*, pages 311–329. Information Science Reference, 2010.
- [6] Greg COSTIKYAN. *I have no words but I must design : Toward a critical vocabulary for games*. Tampere University Press, 2002.
- [7] Mary FLANAGAN. *Critical Play, Radical Game Design*. MIT Press, 2009.
- [8] Antonin FOURNEAU and Douglas Eric STANLEY. *Eniarof, Bookniarof*. 1980 Editions, 2017.
- [9] Tiffany HOLMES. Arcade Classics Spawn Art? Current Trends in the Art Game Genre. In *Proceedings of the 5th International Digital Arts and Culture Conference*, Australie, 2003.
- [10] Robin HUNICKE, M. LEBLANC, and R. ZUBEK. MDA : A Formal Approach to Game Design and Game Research. In *AAAI Workshop on Challenges in Game AI*, volume 4, 2004.
- [11] Shuen-Shing LEE. I Loose therefore I Thing. *Game Studies, the International Journal of computer game research*, 3(2), 2003.
- [12] Celia PEARCE. The Aesthetics of Play. In Ken FRIEDMAN and Owen SMITH, editors, *Fluxus and Legacy*, Visible Language, pages 66–89. 2006.
- [13] Jason ROHRER. Videogame experiments. In M. MAIZELS and P. JAGODA, editors, *The Game Worlds of Jason Rohrer*, page 92. MIT Press, 2016.
- [14] Brian SCHRANK. *Avant-garde videogames, playing with technoculture*. MIT Press, 2014.
- [15] Michael SELLERS. *Advanced Game Design, A system approach*. Pearson, 2018.
- [16] John SHARP. *Works Of Games*. MIT Press, 2015.
- [17] Miguel SICART. Defining Game Mechanics. *Game Studies*, 8(2), 2008.

Ludographie

- [18] Brenda BRATHWAITE. *Train*. 2009.
- [19] Robert KURVITZ. *Disco Elysium*. ZA/UM, 2019.
- [20] Paolo PEDERCINI. *Tuboflex*. La Molleindustria, 2003.
- [21] Paolo PEDERCINI. *The Best Amendment*. La Molleindustria, 2013.
- [22] Tyler SIGMAN. *Darkest Dungeon 2*. Red Hook Studios, 2023.

2 La méthodologie : analyse des pratiques de création et de sélection

Ce projet de recherche est prévu sur une durée de 4 ans. Son objectif est d'analyser les pratiques de création de jeu marginales, sous l'angle des mécaniques non-conventionnelles, et de questionner par leur prisme les pratiques de sélection des acteurs industriels. La méthodologie s'organise autour de deux axes concomitants.

Analyse des mécaniques non-conventionnelles et étude de la diversité des mécaniques dans l'industrie

En prenant appui sur les analyses formelles préexistantes dans le domaine du *game design*, et en particulier de la ludologie procéduraliste, cette recherche souhaite comprendre les raisons de la confidentialité de certaines pratiques de création comme l'*Artgame*. Nous prenons l'angle particulier des « conditions de victoire » comme procédé normatif des expériences ludiques pour interroger le manque de diversité du paysage ludique. Les deux procédés méthodologiques utilisés ici sont :

1. Le recensement des pratiques de création non-conventionnelles des *game designers*, concepteurs et artistes dans leur trajectoire et leur rapport avec l'industrie du jeu, en vue de définir ces pratiques par le moyen d'une enquête sociologique et d'une recherche participative auprès des acteurs et spécialistes.
2. La délimitation d'un corpus de conditions de victoire explicite (systèmes, mécaniques et jeux) pour étudier le modelage du paysage ludique dans ces procédés normatifs.

Exploration participative

Dans sa phase exploratoire, en lien avec la société civile, le projet a pour objectif de créer des contextes de création sous contrainte pour observer les pratiques des *game designers*. L'observation prendra appui sur deux formats de création participative aux objectifs spécifiques :

1. Une *game jam* : un événement de création de prototypes de jeux, en équipe et en temps limité, dont le but sera d'explorer une grande variété de mécaniques non-conventionnelles.
2. Une *résidence ludique* : accueil d'une équipe de concepteurs ayant participé à la *game jam* pour finaliser un ou plusieurs jeux. L'objectif sera d'offrir un temps et un espace de création affranchi des contraintes de sélection industrielle pour nourrir un projet ludique artistique et expérimental. Sur une durée plus longue, les acteurs spécialistes de l'industrie et les artistes de l'*Artgame*, convoqués lors des enquêtes, seront invités à rencontrer l'équipe en résidence afin de créer un espace de dialogue entre pratiques de création et pratiques de sélection.

Dans le cadre du présent appel à projet (12 mois)

Les deux axes identifiés ci-dessus seront consolidés au cours des 12 premiers mois de cette étude (correspondant au cadre de l'ANR SAPS RP2). Nos actions porteront sur :

- La précision de la question de recherche : pourquoi certaines mécaniques ludiques restent-elles marginales dans les pratiques de création ? Quels types de mécaniques ? Quelles sont les pratiques de sélection mises en œuvre par l'industrie du jeu (studios, éditeurs, distributeurs, auteurs, game designer) ?

- La vérification de nos intuitions quant aux terrains d'études identifiés : le mouvement de l'*Artgame* et les conditions de victoire. Sont-ils suffisamment représentatifs des formes de création non-conventionnelles ? Permettent-ils, par une étude en contraste, de questionner efficacement les pratiques de sélection des acteurs de l'industrie ?
- Le test de la méthodologie envisagée : l'enquête sociologique de terrain couplée à une recherche participative faisant intervenir différents acteurs de l'industrie du jeu et des créateurs indépendants lors de *game jams* et de résidences ludiques est-elle suffisante ?
- La consolidation du protocole de recherche et de l'enquête sociologique : quelle grille d'observation pour les périodes de création de jeu ? Quelles modalités et quelle méthode pour les entretiens semi-directifs ?
- La mobilisation des acteurs de la société civile : quel équilibre entre les différents acteurs – chercheurs travaillant sur l'industrie du jeu et les jeux indépendants ou marginaux, partenaires privés ou institutionnels autour de la création de la résidence ludique ?
- La validation de la feuille de route pour la recherche à mener sur les trois années suivantes et la formalisation d'un « projet suite » pour répondre à de futurs appels à projets en fin de première année.

3 Description précise du programme de travail

Le programme de travail du présent projet est prévu sur 12 mois, de janvier à décembre 2024. Les tableaux ci-dessous présentent la liste des personnes impliquées dans le projet et leur rôle (tableau 1), ainsi que les tâches associées et le calendrier (tableau 2).

Claire SIEGEL	UPV (permanente) COORD – 4 PM	Coordinatrice de la recherche, étude du mouvement <i>Artgame</i>
Thierry SERDANE	UPV (permanent) COORD – 1 PM	Analyse des pratiques de sélection de l'industrie
Robin LAMARCHE-PERRIN	LGL (CDI) COORD – 7 PM	Coordination de la recherche, mécaniques non-conventionnelles
Ariane MANDARD	LGL (CDI) CPROJ – 3 PM	Cheffe de projet résidence : définition du cadre, logistique, financements
Ingénieur·e de recherche	UPV (non-permanent) IGR – 7,2 PM	Conception du dispositif d'observation, co-construction <i>game jam</i> et résidence
Chef·fe de projet	LGL (CDD) CPROJ – 6 PM	Relations partenariales pour la résidence, liens avec le monde du jeu (industrie, indépendant·es, professionnel·les du domaine)
Stage de recherche	UPV (non-permanent) STG – 6 PM	Corpus et étude du mouvement <i>Artgame</i>
Experts extérieurs	AL et TU – EXP	Logistique Game Jam et tiers-veilleur <i>Artgame</i>

UPV : Université Paul-Valéry | **LGL** : Le GameLab | **AL** : Ateliers Ludosophiques | **TU** : Trait d'Union
COORD : Coordination de la recherche | **IGR** : Ingénierie de recherche | **CPROJ** : Chefferie de projet | **EXP** : Expertise

CONCEPTION DE LA MÉTHODE : Analyse des pratiques de création		M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9	M10	M11	M12
Analyse des typologies de mécaniques existantes, recensement des pratiques non-conventionnelles	IGR COORD												
Consolidation du corpus (<i>Artgame</i> , mécaniques non-conventionnelles, autre mouvements indépendants)	IGR STG												
Vérification et test des outils de recueil de données (grille d'observation des pratiques de création, entretiens semi-directifs)	IGR COORD												
Identifications des acteurs société civile à inclure dans l'étude participative et la résidence (éditeurs, studios, distributeurs, auteurs, etc.)	IGR												
Co-rédaction des contraintes de création Game-Jam (orientées mécaniques non-conventionnelles)	IGR COORD												
Co-définition du cadre de création pour la Résidence Ludique	IGR COORD												
Création d'un blog hypothèse (ou reprise du "Ludoscope")	IGR STG												
Rédaction d'article(s) pour documenter cette étude (pratiques de création et de sélection ET résidence ludique ET recherche participative game jam)	IGR COORD												
Rédaction d'une ou plusieurs AAP, lien mécénats, subvention diverses	COORD												
Communication scientifique et Participation événements ANR / MSH / Région pour la présentation de projet	IGR COORD												
ORGANISATION DE LA GAME JAM : Exploration participative		M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9	M10	M11	M12
Cadrage avec l'association AL pour l'organisation de la game jam test	EXP IGR												
Identification des partenaires, participants, lieu et communiation	EXP CPROJ												
Co-rédaction des contraintes de création game jam	EXP IGR												
Organisation / Logistique / Animation game jam	EXP STG												
Synthèse et adaptation pour valider la méthode de création participative et les observations de terrain réalisées pendant la game jam	EXP IGR COORD												
GESTION DE PROJET : Conception du cadre de la résidence ludique		M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9	M10	M11	M12
Mobilisation et rencontre partenaires (éditeurs, studio, distributeurs, soutien création, auteurs, etc.)	CPROJ COORD												
Co-définition du cadre de création pour la Résidence Ludique	CPROJ COORD IGR												
Identification des financeurs et AAP potentiels	CPROJ												
Conception du budget et définition des tâches du projet à venir	CPROJ												
Co-rédaction d'une ou plusieurs AAP pour le projet suite	CPROJ COORD												
ENCADREMENT : Pilotage / Tiers Veilleur		M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9	M10	M11	M12
Organisation des réunions projet (a minima 1 par phase)	COORD												
Accompagnement du tiers veilleurs sur les étapes protocole + création participative + liens entre les différents acteurs impliqués dans le projet	EXP												
Suivi de projet : avancée des livrables, actualisation des couts et suivi financier, administratif	COORD CPROJ												
Analyse finale du projet : indicateurs, livrables, bilans	COORD												

4 Résultats attendus, livrables, stratégie à moyen et long termes

PROJET (1 an) Construction des protocoles et cadrage du projet	PROJET SUITE (3 ans) Enquête sociologique et partage des résultats	LONG TERME (3 ans) Pérennisation de la méthode et partage à grande échelle
Livrable A (coord. LGL) Constitution d'un corpus de jeux diversifié et typologie des conditions de victoires qu'ils implémentent.	Analyse des jeux aux conditions de victoires différentes.	Études d'autres angles morts, mécaniques et normes.
Livrable B1 (coord. UPV) Cartographie du mouvement de l' <i>Artgame</i> : identification des acteurs, créations et lieux. Livrable B2 (coord. UPV) Questionnaire d'enquête.	Mener les enquêtes sur les acteurs Français.	Élargissement à l'international.
Livrable C (coord. LGL) Document de cadrage de l'organisation de la résidence ludique, liste d'acteurs mobilisés, lieu de résidence et financements.	Réalisation de la résidence, étude comparative des contextes de création.	Pérennisation et promotion des résidences ludiques.
Livrable D1 (coord. LGL) Document de cadrage et d'organisation d'une <i>game jam</i> pour la recherche participative. Livrable D2 (coord. UPV) Mise en place de méthodes d'observation des pratiques avec les acteurs concernés.	Renouvellement et élargissement des games jams, diffusion des jeux sur https://itch.io/ .	Création d'un festival international de l' <i>Artgame</i> à Montpellier. Rédaction d'un livre blanc de la création alternative.
Livrable E1 (coord. UPV) Rédaction d'article(s) sur les résultats : recherche participative via les <i>game jam</i> , le mouvement de l' <i>Artgame</i> , les mécaniques ludiques non-conventionnelles. Livrable E2 (coord. UPV) Création d'un blog hypotheses.org , ou reprise du <i>Ludoscope</i> . https://ludoscope.hypotheses.org/	Production d'articles sur les résultats de la recherche	Création d'une revue indépendante sur l' <i>Artgame</i> et la recherche-création dans le domaine ludique.

5 Partenaires et société civile



Les Ateliers Ludosophiques sont une association d'éducation populaire spécialisée dans l'animation d'événements ludo-pédagogiques. Elle organise notamment des stages de création pour le jeune public (*Créaludik*) et des *game jams* sur des thématiques philosophiques (*Philo Board Jam*). **Son expertise** sur le projet portera essentiellement sur l'organisation logistique de la *game jam*.

<https://www.ateliers-ludosophiques.org/>

Trait d'Union est une structure attachée à la MSH SUD dont l'objectif est de créer des liens entre des acteurs associatifs et académiques pour accompagner la recherche participative. **Son expertise** dans l'intermédiation sera convoquée pour jouer le rôle de tiers-veilleurs sur ce projet : elle accompagnera notre démarche dans la mobilisation des acteurs identifiés, veillera à ce que le dispositif participatif serve la démarche scientifique, et que les acteurs impliqués se retrouvent dans l'étude proposée.

<https://www.mshsud.org/sciences-societe/trait-dunion/>

La Filière Jeux Vidéo est située dans le département des Arts plastiques de l'UPV, au sein du laboratoire RIRRA 21. Elle s'attache à déployer une circularité entre l'acquisition de savoir-faire techniques et industriels pour la création ludique et des questionnements sur les enjeux artistiques, culturels, anthropologiques et philosophiques de la conception ludique à l'époque contemporaine.

Son expertise porte sur sa capacité à conceptualiser la question des pratiques de création et de sélection dans le domaine de l'art et du jeu, ainsi qu'à mobiliser des acteurs de ce domaine de par son réseau d'anciens étudiants et de partenaires de longue date (Ubisoft Montpellier, DigixArt Entertainment, Iello Games).

Ses attentes : (1) valoriser les différentes approches de la recherche en *game design* ; (2) diffuser les pratiques de création du jeu comme un médium artistique, en particulier du point de vue de ses systèmes et mécaniques ; (3) contribuer à l'évolution des pratiques et des métiers du domaine.

Le GameLab est une société coopérative (SCOP) basée à Sète et spécialisée dans la conception de dispositifs immersifs, ludiques et pédagogiques, et dans la formation par le jeu. Elle accompagne différentes structures (institutions, entreprises, associations) et s'appuie sur le jeu pour sensibiliser le grand public à des thématiques culturelles, citoyennes ou professionnelles. **Son expertise** est liée à la conception de projets ludiques décalés, recourant à des mécaniques inhabituelles à la frontière du jeu vidéo et du jeu de société. Elle porte de nombreux projets en lien avec les institutions et est habituée à concevoir des programmes multi-partenariaux.

Ses attentes : (1) argumenter et valoriser l'exploration de nouvelles mécaniques dans les jeux commandités par des collectivités ; (2) développer la dimension recherche de la SCOP et de ses membres ; (3) favoriser le partage des outils pour la création ludique (formation).

<https://legamelab.com/>

Notre réseau de partenaires du domaine : *Jeu de société* : Asmodee, Iello Games, Bio-Viva ; *Jeu vidéo industriel* : Ubisoft Montpellier, Dontnod ; *Jeu vidéo indépendant* : DigixArt Entertainment, Magic Design Studio, Shiro Games ; *Artistes indépendants et Artgame* : Mech Birds, Emilie Breslavetz, La Molleindustria, Gamartugie ; *Professionnels du monde du jeu* : cafés ludiques, ludothèques, enseignants dans le secteur des métiers ludiques.

Historique des collaborations

La Filière Jeux Vidéo, le GameLab et les Ateliers Ludosophiques travaillent en collaboration depuis 7 ans sur la ludo-pédagogie et la gamification, l'exploration artistique et l'analyse formelle des mécaniques, ainsi que l'analyse socio-idéologiques des jeux. Les deux structures ont été partenaires sur de nombreux projets, en particulier :

- l'exposition ludique « EN JEUX ! » (Festival Novo 2019 ; Exposition « Portraits des Industries créatives et artistiques du jeu vidéo », Festival Montpellier ICC 2019 ; Exposition « Game Art, Graines de Créateurs », Festival Mesclart 2022) ;
- des *games jams* (Game Pratic (2016, 2017), Philo board jam #3 et #4 (2022, 2023)) ;
- une journée d'étude sur le discours des mécaniques dans les jeux vidéo (MICC, 2019) ;
- un projet de recherche financé en 2020 par le programme *Game-In-Lab* d'Asmodee *Research* pour une étude expérimentale sur le lien fun-apprentissage dans le jeu *Hanabi*.

Bénéfices du projet pour la société civile

RESILUDIQUE vise à mettre la recherche au service des pratiques de création artistique et de sélection industrielle. Plus largement, ce projet offre des espaces réflexifs variés (*game jam*, résidence, festival) au sein desquels peuvent dialoguer les acteurs du monde du jeu. Le grand public bénéficie également de cette exploration des modalités de jeu alternatives et de la diffusion dans l'industrie de formes ludiques non-conventionnelles. Enfin, ce projet vise aussi à consacrer le jeu comme espace dialectique pour penser la société à travers l'ancrage de l'*Artgame* dans des thématiques sociales.

Faire évoluer les pratiques. Ce projet interroge les pratiques dans leur complexité et leur diversité, valorisant notamment les démarches artistiques, artisanales et non-conventionnelles des métiers du jeu. Parce que ces métiers sont au cœur de ce projet de recherche, les *game designers* et animateurs ludiques en sont les destinataires privilégiés.

Remettre en question les modèles de création. En valorisant d'autres formes du jeu, et en soulevant la question des angles morts, ce projet s'inscrit dans la diffusion et la valorisation de la connaissance autour du mouvement confidentiel de l'*Artgame*. En contraste, il questionne le caractère normatif des jeux industriels.

Questionner les modèles de diffusion et les critères de légitimation. En dialogue avec les acteurs principaux des sphères ludiques, la faible diversité des créations ludiques est mise sur le devant de la scène, en particulier du point de vue de ce et ceux qui légitiment le jeu par les processus de diffusion et de commercialisation. Ces critères de sélection sont questionnés au regard de la diversité des pratiques de création ludique comme forme d'art, interactif et émancipateur.

Proposer, valoriser et créer des espaces de création collective. Dans ses enjeux pratiques, ce projet de recherche a pour objectif d'offrir un espace de création artistique dédié au jeu, encourageant une pratique collective de la création et permettant à l'*Artgame* (et autres formes ludiques alternatives) de se développer.