

SÉMINAIRE



Serious Games : cartographie des créations et des usages à l'ULiège



Présentation du projet « Parcours Simenon »

MESSINA Alexis - alexis.messina@uliege.be



Alexis.messina@uliege.be

Cours ULiège

COMU2149-1

Histoire et analyse des pratiques du jeu vidéo, 30h Th, DOZO Björn-Olav,
MESSINA Alexis*

 LIÈGE université
CARE NUMÉRIQUE

 **cytomine**

 **oliver**

 **FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES**

 Financé par
l'Union européenne
NextGenerationEU

Alexis Messina - conseiller technopédagogique et chercheur en sciences du jeu

Approche épistémologique de la création vidéoludique institutionnelle. L'idéation de jeux en contexte académique comme territoire de négociations (dirigée par Björn-Olav Dozo, ULiège ; co-dirigée par Sébastien Genvo, Université de Lorraine)

Thèse encadrée à l'Université de Liège.

Membre du **Liège Game Lab** (ULiège), de l'**Expressive Gamelab** (Université de Lorraine) et de l'Association internationale pour la recherche en cultures populaires et médiatiques (**LPCM**)

Expérience de cinq dispositifs :

Technosphère (Province de Liège)
Sars Wars (ULiège)
Parcours Simenon (Simenon.TM)
Chocomission (Galler, HEC ULiège)
Textures Urbaines (ULiège)



Sur les traces de
Georges Simenon



Commencer le parcours

LIÈGE université
Philosophie & Lettres

Globule
bleu.

LIÈGE GAME LAB

LIÈGE université
Digital Business
SIG Lab @ HEC

LES·VISIONS

Liège



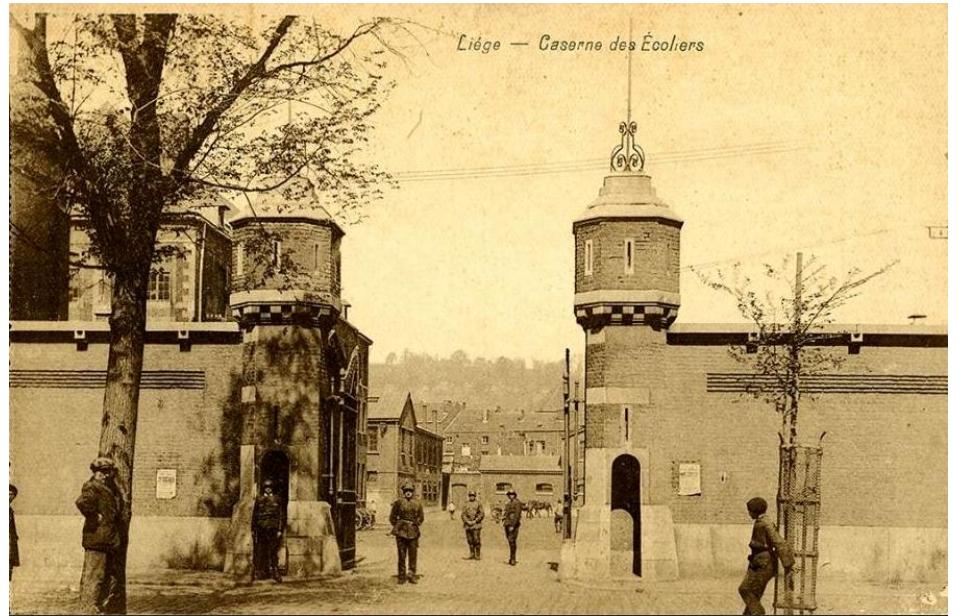
- Extraits autobiographiques et fictionnels
- Travaux biographiques et scientifiques
(M. Lemoine, P. Assouline, M. Rutten, B. Denis, J. Dubois, etc.)
- Traces du passé
 - Support au travail scientifique
 - Support illustratif

Ouvrages primaires

- *Les Trois Crimes de mes Amis*
- *Le Pendu de Saint-Pholien*
- *Je me souviens*
- *Pedigree*
- *Quand j'étais vieux*
- *L'Âne Rouge*

Ouvrages secondaires

- Pierre Assouline, *Simenon*, coll. « Folio », Paris : Gallimard, 1996 ;
- Pierre Assouline, *Autodictionnaire Simenon*, Paris : Omnibus, 2009 ;
- Alain Bertrand, *Georges Simenon : de Maigret aux romans de la destinée*, Liège : Éditions du Céfal, 1994 ;
- Stanley Eskin, *Simenon : une bibliographie*, trad. Par Christian Mari, Paris : Presses de la Cité, 1986 ;
- Jean-Louis Lahaye, *Sur les Traces de Georges Simenon par Michel Carly*, Renaissance du Livre/LaUne, 2017 ;
- Michel Lemoine, *Liège couleur Simenon*, t. 1-3, Liège : Éditions du Céfal, 2002 ;
- Michel Lemoine, *Simenon, écrire l'homme*, Paris : Gallimard, 2003 ;
- Mathieu Rutten, *Simenon, ses origines, son œuvre*, Nandrin : Eugène Wahle éditeur, 1986 ;
- *Traces. Revue du Centre d'études Georges Simenon*, Université de Liège, Centre d'Études Georges Simenon, 1989-aujourd'hui ;
- *Pedigree et autres romans*, éd. Établie par Jacques Dubois et Benoît Denis, coll. « Pléiade », Paris : Gallimard, 2009.



Vue de la Caserne des Ecoliers – MVW, Province de Liège





C'était, derrière l'église Saint-Pholien, dans une maison en ruines, au fond d'une cour peuplée de petits artisans, une pièce qui avait servi jadis d'atelier à un ébéniste et que nous avions louée moyennant trente ou quarante francs par mois. Le décor était moyenâgeux à souhait, l'accès tellement sinistre qu'aucun d'entre nous n'osait s'y aventurer seul.

Pourtant, le premier objet que l'on apporta fut un squelette presque complet. Quelqu'un trouva chez lui deux vieux matelas et un autre un morceau d'andrinoïle. J'apportai, moi, une suspension à bobèches, découverte dans le grenier de ma mère et dont celle-ci n'a jamais compris la disparition.

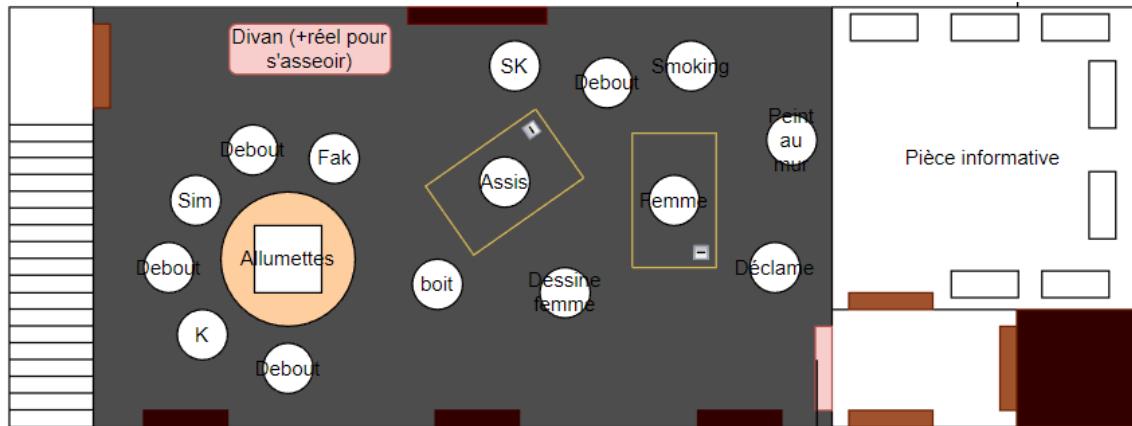
Qu'y avait-il encore? Tout et rien. Des inscriptions mystérieuses puisées dans le *Grand Albert* et des nus érotiques dessinés sur les murs, des tasses ébréchées, des verres jamais lavés et, enfin, de plus en plus nombreuses, des bouteilles vides.

Chacun, le soir, le dîner fini, quittait la maison de ses parents et bientôt on était quelques-uns à la *caque*, à râcler le fond des poches pour acheter à boire, n'importe quoi, la boisson qui, pour le moins d'argent, saoulait le plus vite.

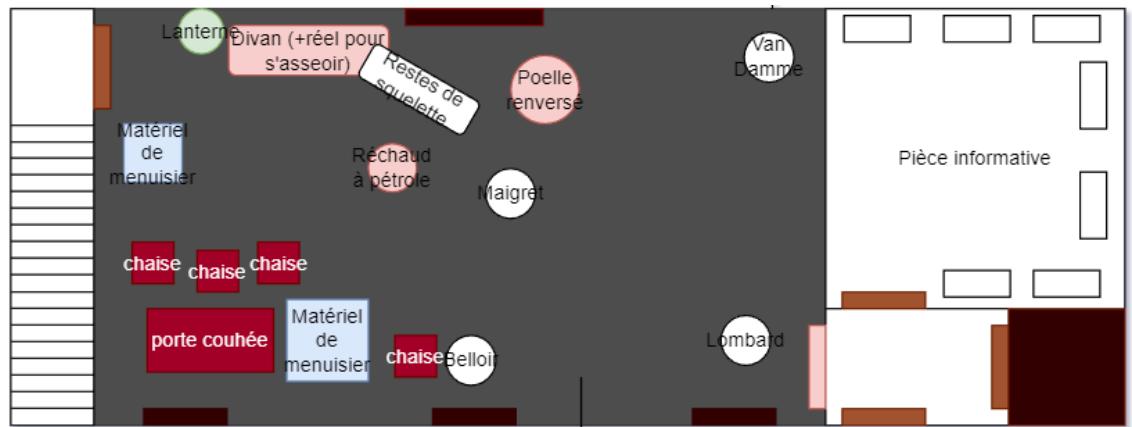
Ma suspension éclairait beaucoup trop et on lui préférait une bougie, entourée par surcroît de papier rouge, si bien qu'on ne voyait plus rien, qu'on devinait seulement des formes étendues par terre ou sur les matelas, des visages que la lueur rouge rendait livides et qui tous, pourtant, étaient des visages de dix-sept à vingt-quatre ans!



La caque : scénographie AR 1



La caque : scénographie AR 2



La réalité et l'imaginé se sont brassés inextricablement au point que certaines descriptions des *Mémoires* sont plus proches de celles de certains romans que de la réalité vécue jadis.

René Adriane, Pour une biographie de Georges Simenon. *Traces*, vol. 1, 1989

→ Deux littératures entrelacées

Les trois crimes de mes amis, 1938



Le Pendu de Saint-Pholien, 1931



Simenon ne cesse [...] non seulement de raconter son histoire, mais d'affirmer qu'il la raconte, par l'intermédiaire d'un jeu de miroirs entre romans, mémoires de toutes sortes et interviews, créant ainsi une œuvre d'une extrême cohérence par rapport à l'autobiographie.

Marie-Paul Bouthy, L'œuvre romanesque de Georges Simenon : une autobiographie en éclat. *Traces*, vol. 5, 1993

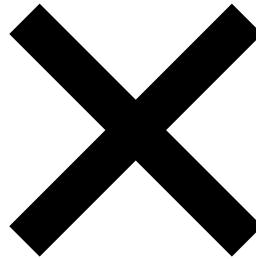
Comment traduire notre impression que « le jeu n'allait pas prendre » ?

Le jeu peut-il naître en tout moment, en tout lieu ?

Mécaniques complexes de jeu
Impératif d'action
Consécration symbolique
BLAP



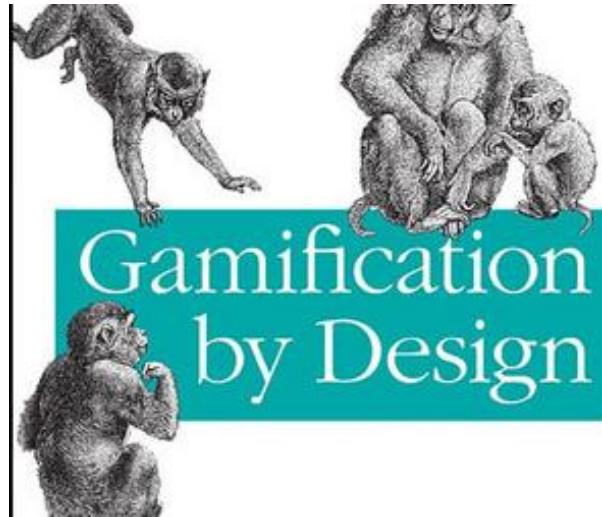
Découverte par déplacement dans l'espace
Utilisation du gyroscope
Travail d'interprétation/observation



Dispositif ludique de type « jeu »



Dispositif expérientiel de type « réalité augmentée »



Gabe Zichermann et Christopher Cunningham (2011)

The use of game thinking and game mechanics to engage and solve problems

Objectif : développer de l'engagement

Emploi de *structures de récompense*, de *renforcements positifs* et de *boucles de feedback subtiles* en même temps que des mécanismes comme des points, des médailles, des niveaux, des challenges et des tableaux de leaders (traduction de Genvo et Bonenfant, 2014)

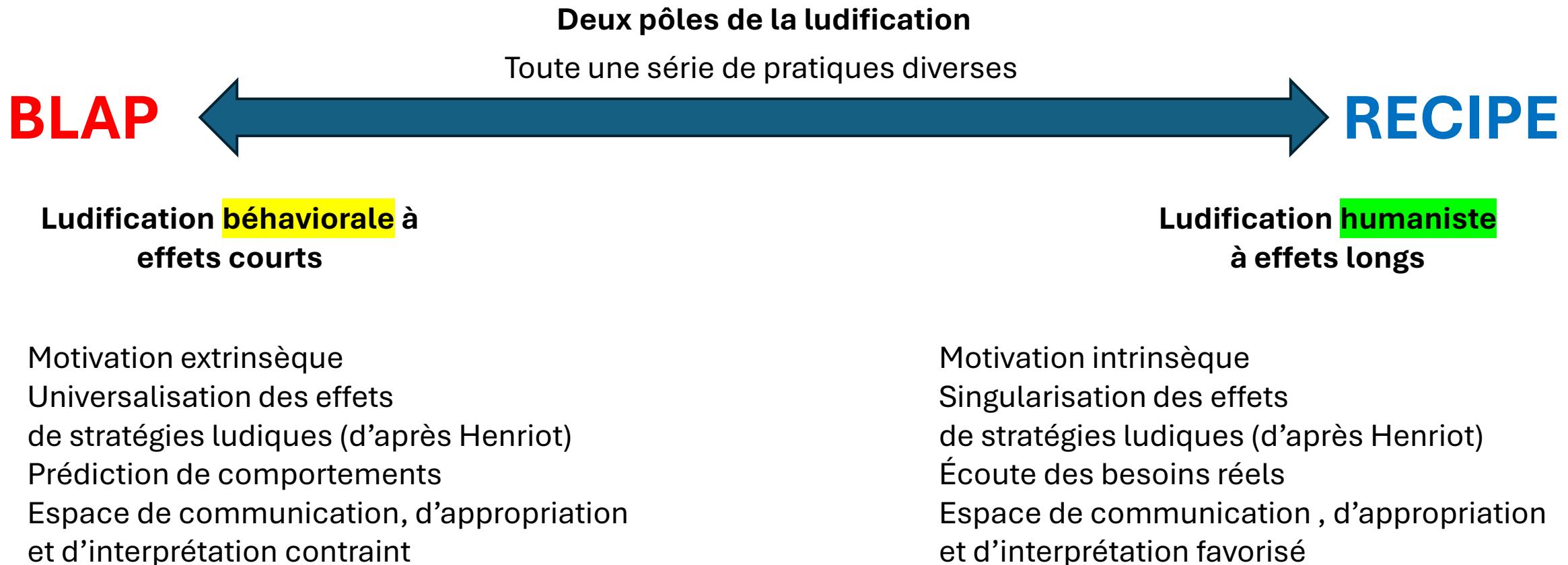
Tout contexte serait potentiellement adapté à la gamification, puisque ce sont les « mécanismes » du jeu (et non son thème) qui vont procurer du fun. Comme les machines d'un casino : ce n'est pas tant le décor de la machine qui importe que sa machinerie sous-jacente.

Toute situation, quotidienne, a priori « ennuyante », est donc susceptible d'être traduite selon les principes de la gamification.

Ex. : ludification de l'éducation et multiples manières de faire

Approche comportementaliste : la structure assure une attitude de jeu chez le participant

Nuances : chez Bonenfant (2023), d'après Nicholson



Jacques Henriot



- **Jeu = ce à quoi on joue (game)**
- **Jeu = l'activité, l'expérience, ce qu'on fait quand on joue, l'attitude mentale du joueur (play)**

« Dans un groupe donné, pris à un moment donné de son histoire, il y a des formes d'activités auxquelles on attribue le statut de jeux : des “choses” que l'on s'accorde à nommer “jeux” » (1969 : 16)

« Avant d'être structure, le jeu est idée »
(1969 : 17)

« Le jeu n'est rien d'autre que **ce que fait le joueur quand il joue**. Une fois qu'il a cessé de jouer, **que reste-t-il de son jeu ?** Les traces matérielles ne sont pas les éléments objectifs d'un jeu qui continuerait d'exister. Elles **n'avaient de signification et de réalité que par référence à l'intention du joueur** qui les utilisait.

Des cailloux alignés par terre, qu'est-ce que c'est ? Le passant l'ignore. Des enfants surgissent : **“Attention, Monsieur, vous marchez dans notre jeu !”** Les joueurs envolés, **les cailloux retournent à l'état de cailloux** (1969 : 83-84)

« Le jeu suppose un **détour** par rapport à l'objet, une manière de le prendre, une **distance**. Quel que soit le type de jeu auquel on s'attache, **le jeu tient d'abord au jeu qu'il y a entre le joueur et son jeu** » (1969 : 66)

« **Un jeu dont on n'est pas conscient n'est pas un jeu**. Tout jeu exige, pour avoir forme de jeu, **le recul et le désengagement** par quoi la prise de conscience du non-sérieux succède ou se superpose au sérieux de l'acte » (1969 : 9-10).
« Tout se passe comme si [le joueur] **se dédoublait, se voyait en train de faire ce qu'il fait**, avec l'assurance qu'il ne s'agit que d'un jeu » (1969 : 76)

Approche culturelle : le jeu dépend davantage d'une attitude ludique, consciente, que de structures données

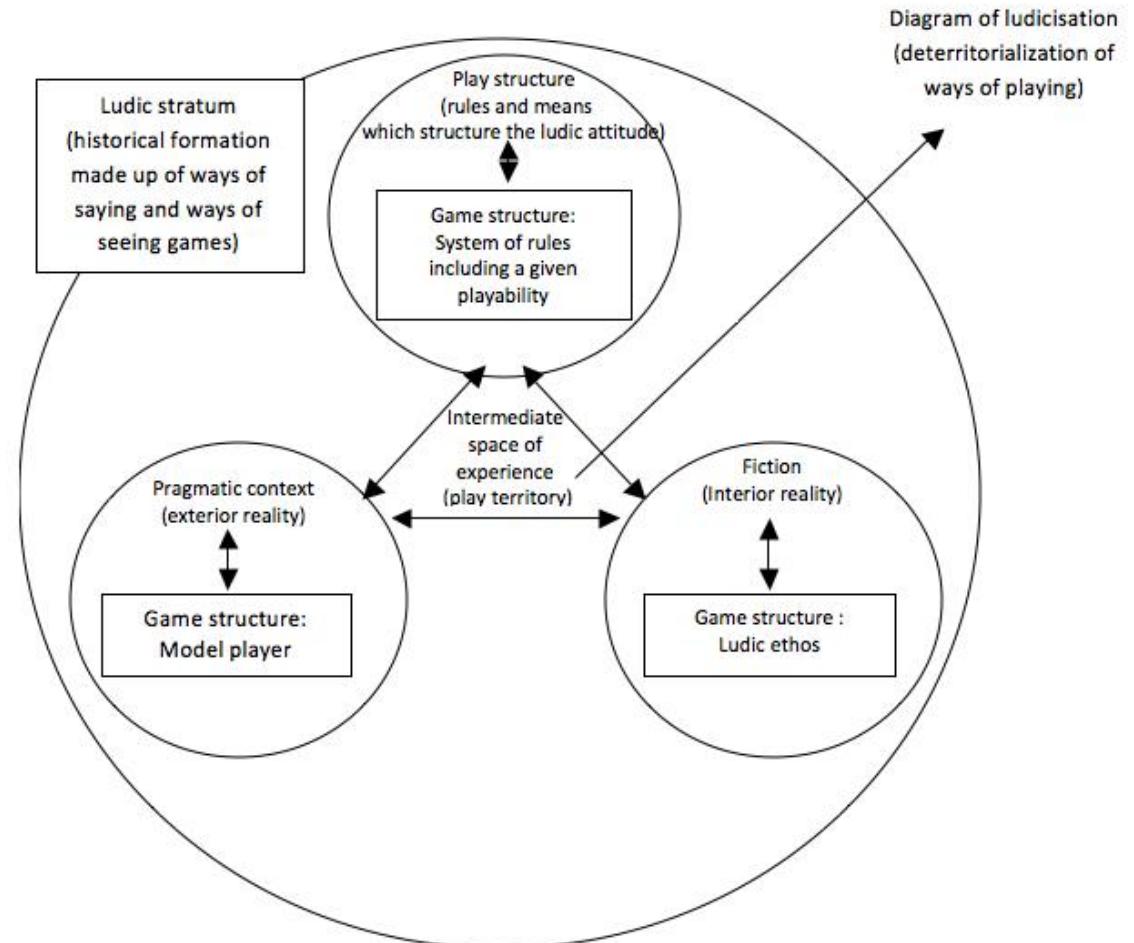
Sébastien Genvo

Si le jeu vient d'abord d'une attitude ludique,
tout contexte n'est pas naturellement suffisant
pour la voir se développer

Il faut qu'un cadre particulier permette à l'attitude
ludique de se développer

Cadre de ludicisation

Ethos ludique
Joueur modèle
Structure de jeu
Aire intermédiaire d'expérience



Comment traduire notre impression que « le jeu n'allait pas prendre » ?



Le projet Simenon ne nous semblait pas favoriser l'émergence, en l'état, d'une attitude ludique chez les participants potentiels

Ethos ludique : découvrir Simenon autrement, en se basant sur son matériaux de base : l'écrit

Joueur modèle : des visiteurs en cours de balade, ayant peu de temps devant eux, pas de matériel sur place

Structure de jeu : passage d'un jeu à une expérience de réalité augmentée, avec peu d'impératif d'action hormis l'exploration

Abandonner l'idée de designer un cadre de ludicisation complexe et privilégier une voie alternative

Merci !



- Zichermann, G, Cunningham, C (2011). *Gamification by Design*. Sebastopol, O'Reilly Media.
- Bonenfant, M, Genvo, S (2014). Une approche située et critique du concept de gamification. *Sciences du jeu*, 2.
- Henriot, J (1969). *Le jeu*. Paris, Presses Universitaires de France.
- Henriot, J (1989). *Sous couleur de jouer: la métaphore ludique*. Paris, José Corti.
- Genvo, S (2013). *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*. Habilitation à diriger des recherches, Université de Lorraine.
- Bonenfant, M (2023). De la ludification böhaviorale à la ludification humaniste. Liège Game Lab (Eds), *Entre le jeu et le joueur. Écarts et médiations*. Liège, Presses universitaires de Liège.
- Nicholson, S (2014). A RECIPE for Meaningful Gamification. L. Wood & T. Reiners (Eds), *Gamification in Education and Business*. New York, Springer.
- Rigby, S (2014). Gamification and Motivation. S. Walz & S. Detedering (Eds), *The Gameful World*. Cambridge (MA), MIT Press.
- Ryan, R, Deci, E (2000). Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25, 55-67.

alexis.messina@uliege.be