

Séminaire EXPERICE/EPITECH Sciences du jeu et approches quantitatives 27 septembre 2021

Le laboratoire EXPERICE de l'Université Paris Sorbonne Paris Nord et le laboratoire MNSHS d'EPITECH organisent le 27 septembre 2021 un premier séminaire commun consacré aux sciences du jeu et aux approches quantitatives.

Voici le programme de la séance :

- 9h30 : Présentation du laboratoire EXPERICE de l'Université Sorbonne Paris Nord.
- 10h : Présentation du laboratoire MNSHS d'EPITECH.
- 10h30 : Communication de Quentin GERVASONI : « Les communautés de fans entre autonomie et dépendance aux industries culturelles ».
- 11h15 : Pause.
- 11h30 : Communication de Aymeric BRODY et Nicolas BOURGEOIS : « L'engagement monétaire des joueurs amateurs de poker : vers une approche prédictive ? ».
- 12h15 : Pause déjeuner.
- 14h : Communication de Vincent BERRY et Vinciane ZABBAN : « La numérisation des loisirs : analyse de l'enquête "Pratiques culturelles 2018" ».
- 14h45 : Communication de Fanny BARNABE et Nicolas BOURGEOIS : « Approches lexicométriques des textes de CRPG : métaphores tutorielles et évolution du vocabulaire du jeu vidéo de rôle ».
- 15h30 : Pause.
- 15h45 : Présentation du Ludomaker et de la collection d'EXPERICE.
- 16h30 : Fin de la journée.

La séance aura lieu sur le campus de Villetaneuse de l'Université Sorbonne Paris Nord (salle D300). Le nombre de places étant limité, merci de bien vouloir vous inscrire par mail à l'adresse suivante : recherche@epitech.eu.

**Université Paris Sorbonne Paris Nord - Villetaneuse
Salle D300, bâtiment "Lettres et Sciences humaines et des sociétés" ([plan](#))
99 Avenue Jean Baptiste Clément, 93430 Villetaneuse**

Résumés des communications :

Quentin GERVASONI (EXPERICE) : « Les communautés de fans entre autonomie et dépendance aux industries culturelles ».

Résumé : Comment penser les relations entre industries culturelles et fans ? Il s'agit là d'une question centrale dans ma thèse de doctorat en cours, à laquelle je m'attelle à répondre en m'appuyant sur le cas de la réception francophone de Pokémon sur internet. Là où les cultural studies ont principalement envisagé cette question à travers l'articulation codage/décodage, les fan studies ont largement contribué à faire avancer l'idée d'une autonomisation des fans à travers leur participation à des communautés notamment en ligne. Je m'appuierai sur l'analyse de l'activité de fans de Pokémon au sein de deux groupes Facebook autour d'événements communicationnels (annonces, teasing...) et de la sortie de Pokémon Épée/Bouclier en 2019 pour rendre compte du cadrage de la réception de ces communautés par la firme, en dépit d'un community management élaboré. Je montrerai comment les « styles » collectifs de ces deux espaces donnent lieu à des réceptions différenciées. La participation au programme Epitech Doc Support a d'ailleurs pour objectif principal l'objectivation de ces dynamiques collectives différenciées.

Aymeric BRODY et Nicolas BOURGEOIS (EPITECH) : « L'engagement monétaire des joueurs amateurs de poker : vers une approche prédictive ? ».

Résumé : Dans un contexte de fort développement de la pratique des jeux d'argent (notamment en ligne) et de montée en puissance de la problématique de l'addiction, notre étude se fonde sur les résultats d'une enquête par questionnaire menée auprès d'une population essentiellement composée de joueurs amateurs de poker ayant une pratique relativement intensive du jeu – y compris en termes d'argent – mais qui la considère comme une "passion ordinaire" (Brody 2015). En approfondissant l'analyse des données statistiques issues de cette enquête, nous avons d'abord cherché à mesurer l'intensité de leur pratique en comparant notamment la hauteur de leurs mises selon le type de jeu pratiqué (en ligne ou en "live") jusqu'à retracer l'évolution de leur engagement monétaire depuis leur initiation au jeu. Puis, nous avons confronté l'intensité de leur investissement à l'intérieur du jeu à leur condition d'existence en dehors du jeu, au regard de leur sexe, de leur âge, de leur niveau de diplôme ou de leur catégorie socioprofessionnelle. Enfin, nous avons tenté de soumettre notre base de données à une approche prédictive visant à décrire rétrospectivement la trajectoire d'engagement de ces joueurs amateurs en fonction de leurs conditions d'existence et de la façon dont ils ont été initiés à la pratique du poker. Nous parlerons donc in fine de l'intérêt de cette approche prédictive, du cadre méthodologique qui en contraint l'utilisation et de ce qu'elle nous a apporté dans le contexte précis de cette étude.

Vincent BERRY et Vinciane ZABBAN : « La numérisation des loisirs : analyse de l'enquête "Pratiques culturelles 2018" ».

Résumé : La numérisation est sans doute la dynamique la plus saillante de l'évolution des pratiques culturelles et des loisirs au cours des vingt dernières années. Elle constitue de ce fait un enjeu crucial pour la définition des politiques culturelles. Non seulement le numérique structure de plus en plus fortement ces consommations, mais il alimente les écarts générationnels, et est susceptible de produire de nouvelles inégalités. L'appel à projet « PCF 2018 » auquel un collectif de chercheurs a répondu constitue une opportunité exceptionnelle de répondre à plusieurs objectifs scientifiques dont le premier est de contribuer à un état des lieux de la numérisation des pratiques culturelles et de loisirs. Après avoir rappelé les objectifs, les axes et les protocoles mobilisés (analyse de l'enquête du ministère de la Culture de 2018 complétée par des entretiens), il s'agira d'étudier le phénomène de numérisation dans deux domaines particuliers, le jeu et les travaux d'aiguilles.

Fanny BARNABE et Nicolas BOURGEOIS : « Approches lexicométriques des textes de CRPG : métaphores tutorielles et évolution du vocabulaire du jeu vidéo de rôle ».

Résumé : Cette communication présentera les résultats de deux recherches mobilisant des outils lexicométriques et portant sur un même corpus, composé de l'ensemble des contenus textuels de 21 jeux vidéo de rôle occidentaux (CRPG) publiés entre 1992 et 2017, pour un total de 17,5 millions de mots. La première propose d'examiner les usages de métaphores dans les tutoriels de CRPG afin de mettre au jour la manière dont celles-ci participent à naturaliser certains cadres de pensée sous couvert de l'apprentissage des règles au joueur. La seconde recourt à une approche par topic models pour étudier l'évolution du vocabulaire du CRPG au fil du temps et ainsi proposer une représentation alternative de l'histoire du genre, sortant du cadre classique de la périodisation.