

AUX ÉDITIONS LOCO :

# SERIOUS GAME. UN CARCAN LUDIQUE ?

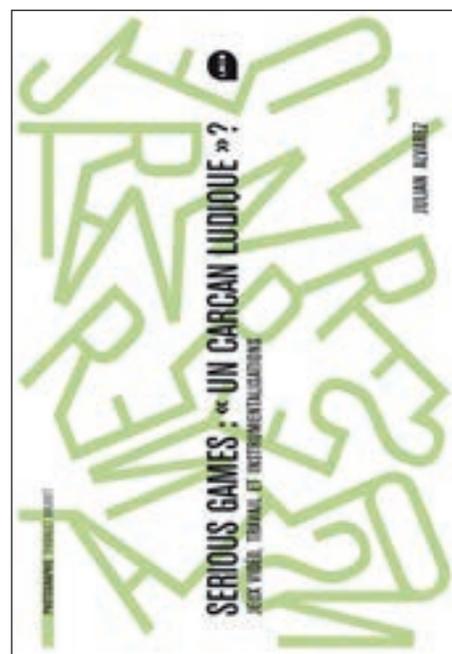
## Jeux vidéo, travail et instrumentalisations

TEXTES : JULIAN ALVAREZ

PHOTOGRAPHIES : THIBAUT BRUNET

Collection : « Jeu, travail et représentations »

- > Prix public : 15 euros
- > date de parution : 20 octobre 2023
- > ISBN : 978-2-84314-085-3
- > 12 x 17 cm (à la française)
- > 144 pages
- > environ 7 reproductions en quadrichromie
- > impression : quadrichromie
- > reliure : brochée



L'extension du jeu à des domaines qui n'en relèvent pas est une tendance caractéristique du monde contemporain, communément désignée sous le terme de *gamification*. Ce phénomène d'ampleur considérable privilégie le développement d'un type de jeu particulier, au nom quasi oxymorique : le *serious game*, qui associe des moyens ludiques à une finalité productive, formatrice ou communicationnelle. L'ouvrage aborde le sujet sous un angle original, partant des fonctions de l'activité ludique dans le monde animal pour en interroger les finalités paradoxales dans la production et l'usage des jeux vidéo. Julian Alvarez met ainsi en relation le jeu solitaire que proposent les médiations virtuelles les plus sophistiquées avec les pratiques animales les plus rudimentaires en apparence. Il ne s'arrête toutefois pas à cette comparaison mais inaugure une réflexion sur le « carcan ludique » et les contraintes opposées à la liberté de jouer. L'ouvrage dévoile ainsi les effets rétroactifs et réciproques d'une standardisation culturelle sur la pratique des jeux.

L'auteur, pour qui « jouer est finalement un travail de tous les jours », fournit au lecteur (ou au joueur) les éléments qui le guideront dans un monde imprégné de la culture des jeux vidéo pour décider lui-même du degré de confusion ou de distinction qui doit s'imposer entre activité ludique et contrainte laborieuse.

### LA COLLECTION

La collection « Jeu, Travail et Représentations » vise à interroger, de façon plurielle et transdisciplinaire, les tensions et paradoxes qui innervent les rapports entre jeu et travail, dans leur réalité la plus concrète autant que dans les représentations qu'on s'en fait à partir de leurs usages contemporains, des mutations dont ils sont l'objet, des rapports de pouvoir qui les sous-tendent. Il s'agit d'ouvrages rigoureux mais accessibles à un public large, curieux et désireux d'analyses vivantes et éclairantes. La question centrale des représentations nous conduit à intégrer, dans chacun des volumes en préparation, le travail d'un photographe contemporain qui en éclaire la réflexion.

### À PROPOS DES AUTEURS

**Julian Alvarez** est professeur-chercheur associé aux laboratoires DeVISU (Université Polytechnique Hauts-de-France) & CRISTAL (Université de Lille). Il enseigne à l'INSPE Lille Nord-de-France. En parallèle, il est responsable de la R&D en ludopédagogie au sein de la société Immersion Factory (Paris) et président de l'association Ludoscience. Julian Alvarez conduit ses travaux de recherche en Sciences de l'information et de la communication. Il est spécialisé dans le *Serious Game* et la *Gamification* dédiée à l'éducation, la santé et la communication. Actuellement, ses travaux portent sur l'évaluation d'activités ludopédagogiques et le détournement de jeux vidéo à des fins de médiation. Depuis 1996, Julian Alvarez a été impliqué dans plus de 150 réalisations de *serious games* ou *casual games* pour le compte d'acteurs privés (TF1, Dupuis, Milan, Bayard...) ou publics (CNRS, Universités de Toulouse, Cité de l'Espace...).

**Thibaut Brunet** est un artiste français. Diplômé de l'École supérieure des Beaux-Arts de Nîmes en 2007, il s'est distingué à partir de 2008 par ses études de paysages réalisées à l'intérieur de jeux vidéo. Son travail joue avec les genres codés de la photographie et questionne notre relation à la virtualité dans une société où le monde tend à être entièrement numérisé.



Images extraites de la série *Vice City*, 2011

Déjà paru dans la même collection :

**DISTANCE LUDIQUE, DISTANCE CRITIQUE ?**

**Des usages du jeu dans les dispositifs de travail. Et de leurs enjeux politiques.**

Lydia Martin, Christiane Voltaire



LOCO / L'atelier d'édition : 6, rue de Montmorency, 75003 Paris, France. T. 01 40 27 90 68  
ANNE ZWEIBAUM (anne.z@latelierdedition.com), ÉRIC CEZ (eric.c@latelierdedition.com) et CÉLINE QUERIC (celine.q@latelierdedition.com)  
www.editionsloco.com