



Interview de **Boris Noyet** diplômé en sciences de l'éducation, est un professionnel de la communication numérique et du développement durable. Depuis 2019, il est responsable de la gestion administrative et de la valorisation du [Groupement d'intérêt scientifique](#) (GIS) « Jeu et Sociétés ».

1. « Qu'est-ce que le GIS « Jeu et Sociétés » ? Pourquoi a-t-il été créé et quelles sont ses missions ? »

Il convient peut-être de définir tout d'abord ce qu'est un GIS. L'acronyme signifie groupement d'intérêt scientifique ; dans la pratique, un GIS formalise juridiquement un partenariat scientifique autour d'un objet spécifique. Dans notre cas, il s'agit d'un partenariat entre quatre universités - l'Université Sorbonne Paris Nord (ex-Paris 13), l'Université Paris Nanterre, Sorbonne Université et l'Université de Paris - et son objet est de favoriser la recherche scientifique pluridisciplinaire sur le jeu et ses enjeux sociétaux. L'opérateur Française des Jeux (FDJ), via sa responsabilité sociétale, soutient financièrement, depuis son origine et de façon pérenne, le GIS, mais ne participe ni à sa gestion, ni aux décisions scientifiques et autres orientations stratégiques ; c'est le conseil scientifique qui est décisionnaire en ces matières.

Comment le GIS « Jeu et Sociétés » est-il né ?

Ce fut un long processus. Aujourd'hui, beaucoup de chercheurs travaillent sur le jeu et nombre d'universités et industriels développent des « *game lab* », mais huit ans en arrière, en 2013, année de la création du GIS « Jeu et Sociétés » le paysage scientifique était bien différent. Issu du Forum « Jeu et Sociétés » lancé par FDJ et qui regroupait à l'origine les universités Paris Descartes (Dominique Desjeux) et Paris 13 (Élisabeth Belmas), le groupement est né d'un besoin de soutien à la recherche pluridisciplinaire pour mieux comprendre les mécanismes de jeu, les comportements des joueurs, pour nourrir les approches, déjà riches à l'époque, en matière d'addiction, mais aussi élargir ce champ d'étude à l'ensemble des sciences humaines et sociales. Car, à bien y regarder, le jeu est partout présent dans nos sociétés ; c'est un phénomène social global.

La forme juridique du GIS a permis ensuite de donner une nouvelle ampleur et de fédérer d'autres chercheurs, laboratoires et universités. Aujourd'hui, les chercheurs et les chercheuses que le GIS soutient sont : psychologues, historiens, sociologues, géographes, philosophes, mathématiciens, linguistes, archivistes, spécialistes des sciences de l'éducation, des lettres ou encore des sciences économiques. Ils viennent de toute la France et étudient le jeu sous toutes ses formes et ses manifestations sociétales.

Les deux missions principales du GIS consistent : à soutenir la recherche sur le jeu et à favoriser l'approfondissement et la diffusion des connaissances sur le jeu. Pour ce faire, le GIS lance un appel à projets annuel, organise des journées d'étude, des séminaires de recherche et des colloques. Ce sont des moments de rencontre et de partage entre

chercheurs, que nous accompagnons dès le niveau master. La diffusion et la valorisation des connaissances sont assurées par le site web [Ludocorpus](#).

2. Pouvez-vous nous expliquer ce que vous faites dans le cadre du GIS et nous présenter votre mission de communication à travers le site et la chaîne « Ludocorpus » ?

Le conseil scientifique du GIS me fait confiance depuis 2019 pour assurer les missions de gestion du groupement, le dialogue avec les chercheurs et la mise en œuvre de la valorisation de la recherche sur le jeu ; missions pour lesquelles je dois à la fois puiser dans ma culture académique et dans mon expérience en matière de numérique, de design et de communication. Si la partie gestion reste invisible pour le public, c'est surtout le site Ludocorpus qui fait aujourd'hui référence. Concevoir et animer cette plate-forme requiert un travail de développement, de recensement, de rédaction, de reformulation ; on y retrouve des actualités sur les événements scientifiques, des parcours de chercheurs, des publications, des conférences, etc.

L'auditoire du GIS, c'est bien entendu la communauté de la recherche mais l'accent est mis sur la vulgarisation pour permettre au grand public de s'informer de l'avancée des connaissances. Dans cette perspective, le GIS a intensifié la diffusion des informations qu'il collecte sous forme de newsletter et depuis février, j'anime également une nouvelle émission intitulée « D'entrée de Jeu » sur la chaîne YouTube. Son format ? Cinq minutes d'actualité sur la recherche scientifique puis une, voire deux interviews de chercheurs qui font part de leurs travaux et de leurs parcours.

3. Est-ce que, depuis la création du GIS « Jeu et Sociétés », vous avez remarqué un regain d'intérêt des chercheurs pour les thématiques se rapportant au jeu ?

Comme je l'indiquais plus haut, si l'étude du jeu et des joueurs est active depuis longtemps à la fois dans le domaine médical et dans les sciences humaines et sociales, certaines institutions considéraient — il y a moins d'une dizaine d'années — ces sujets comme « peu sérieux », marginaux ou uniquement destinés aux domaines du soin, de la pédagogie et des sciences de l'éducation. Il me semble que les choses ont bien changé...

Car les formes ludiques s'insinuent désormais partout : on parle à présent de « gamification » de l'espace public, du monde du travail ; les politiques publiques de soin font aussi appel à des applications ou des *nudges* (incitations) (cf. les outils et messages développés lors de la crise du Covid), à des processus et à des interfaces empruntés au monde des jeux. Déjà, la réalité augmentée touche le grand public et les codes du monde ludique s'infiltrent dans les interstices de la vie quotidienne. En matière d'offre de jeu - qu'il s'agisse de jeux de société, de jeux vidéo ou de jeux sérieux - les frontières entre le *gaming* et le *gambling* (jeux de hasard et d'argent) sont, elles aussi, de plus en plus poreuses.

L'intérêt économique des entreprises pour ces questions est évident, mais fort heureusement les chercheurs et les chercheuses s'y intéressent en plus grand nombre. Aujourd'hui, historiens sociologues, concepteurs de jeu étudient les archives des codes sources des jeux vidéo ou la gamification dans le monde du soin, des juristes se penchent sur les questions d'éthique et de régulation, sans oublier l'énorme travail des psychologues sur les problèmes d'addictions liés aux nouvelles offres de jeu. L'enjeu du GIS « Jeu et Sociétés » est de contribuer à développer collectivement la connaissance pour comprendre l'influence du jeu

dans notre civilisation ; pour informer les citoyens et inciter les pouvoirs publics à s'interroger sur leurs actions et sur les lois.

Je pense que notre GIS participe activement à la diffusion et au développement de ces recherches car son soutien vise à rendre possibles des travaux qui n'auraient pas vu le jour ou auraient eu du mal à se développer. Sur 8 années d'existence et avec près de 100 projets soutenus à ce jour, le GIS « Jeu et Sociétés » par son rôle de catalyseur et sa pérennité, a permis de faire émerger la recherche sur le jeu et ses enjeux.