

7-8 Mai, Un week-end d'études sur les jeux vidéo à Paris

« *Games Studies ? à la française !* »

Organisé par l'Observatoire des Mondes numériques en Sciences Humaines¹

www.omnsh.org

Organisateurs :

Etienne Armand Amato,

Manuel Boutet,

Thomas Gaon.

Les textes sont à envoyer à :

manuel.boutet@free.fr

I. Préalables

a/ La mission de l'association ?

Ce week-end est organisé par l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines (OMNSH). Cette association n'a ni les moyens ni les prétentions d'un laboratoire, elle ne publie ni ne capitalise aucun résultat de recherche. Sa vocation est d'accompagner les démarches scientifiques portant sur les mondes numériques, en favorisant les espaces et les rencontres ; et de favoriser la diffusion auprès du grand public des résultats scientifiques publiés dans ce domaine. Dans une démarche d'échanges et de circulation des savoirs l'OMNSH se positionne en complément avec les structures existantes ; l'association cherche à développer des espaces intermédiaires de réflexions parfois difficile à mettre en œuvre dans le monde académique :

- , dans le domaine de la médiation scientifique, puisque l'OMNSH répond à une demande sociale qui amène ses membres à intervenir chaque année dans des conférences auprès de centaines de personnes de tous âges et de toutes professions dans la France entière ;

- et dans le domaine des rencontres et échanges interdisciplinaires, dont fait partie ce week-end « *Game Studies ? à la française !* ».

b/ L'objectif est d'accompagner les recherches menées en France dans le champ des jeux vidéo en construisant les conditions d'une véritable intercompréhension.

Ce week-end veut contribuer à l'émergence d'un champ d'« étude française des jeux vidéo ». Les conditions strictement scientifiques en sont déjà réunies. Les conditions du dialogue ne le sont pas toujours, comme en témoigne le faible développement de l'intercitation entre « nous » – chercheurs français de toutes disciplines travaillant sur les jeux vidéo. L'OMNSH propose donc d'accompagner l'étape suivante, celle de la rencontre et du dialogue.

Il s'agit de prendre deux jours pour mieux nous faire comprendre les uns des autres –

¹ Présentation écrite par Manuel Boutet, avec le concours d'Etienne Armand Amato et Alexis Blanchet. Y ont également participé par leurs conseils et leurs commentaires Thomas Gaon, Vincent Berry, Samuel Coavoux et Alexandra Bidet.

selon un dispositif original présenté ci-dessous. « Etre à la pointe » ou « innover », c'est souvent aujourd'hui d'un point de vue d'une analyse de réseaux "être en marge" ; et, dans un réseau, les marges qui s'intègrent sont celles qui construisent un ordre propre. C'est dans cet état d'esprit que nous aborderons ces deux journées de rencontres.

II. Situation scientifique

La proposition s'appuie sur un constat : en France l'étude des jeux vidéo en sciences sociales et sciences humaines a passé tout récemment deux caps.

Le premier est celui des justifications. Etudier les jeux vidéo ce n'est plus désormais se placer hors de l'université, dans le domaine de l'industrie et de l'idéologie. Ils font l'objet de publications, colloque, journées d'études, séminaires. On note aussi le recrutement ces dernières années d'au moins deux maîtres de conférences titulaires d'une thèse portant sur les jeux vidéo.

Le deuxième cap franchi est celui de la curiosité. L'objet de recherche a été construit :

1/ Dans chaque discipline, il ne s'agit plus seulement de "transposer" les connaissances existantes à ce nouveau champ. Cette phase nécessaire a été dépassée, les discours scientifiques sont maintenant ancrés empiriquement.

2/ Dans chaque discipline, les résultats empiriques sont venus nourrir les questionnements plus larges dans lesquels s'ancrait l'intérêt premier pour l'objet. Etudier les jeux vidéo nous apprend plus largement des choses sur l'humain - qu'on le pense en termes de sujet, d'apprentissage, de communication, de société, d'espace, de langage ou de raison.

III. La nature inhabituelle des interventions attendues

En bref, le constat est que l'étude des jeux vidéo a déjà une histoire, et que cette histoire est propre à chaque discipline, psychologie, sciences de l'éducation, sciences de la communication, sociologie, géographie, linguistique, philosophie, etc. Aussi ce week-end d'études, interne au champ des études françaises des jeux, vise à nous faire découvrir nos histoires respectives.

Il s'agit ainsi de rompre avec des habitudes scientifiques : non pas apporter des preuves, mais son expérience de recherche et son histoire de recherche des dix, vingt ou trente dernières années, pour écrire et partager durant ce week-end une histoire des démarches qui nous portent et des bouts d'histoire de nos pensées scientifiques – soit une sorte d'épistémologie pratique. Il sera ainsi question d' "histoires de laboratoires", mais en entendant "laboratoire" au sens large : comme le décrit bien Bruno Latour, le bureau de chaque scientifique a pour vocation d'analyser méticuleusement les faits qui y sont apportés depuis le monde extérieur – quelles que soient les formes diverses du bureau et des faits selon les disciplines.

Pour ne pas en rester au mot d'ordre, voici quelques propositions de règles du jeu, pour aider à préparer les interventions.

IV. Format et plan des propositions de présentation

Le texte décrit ci-dessous sera envoyé avant le 10 avril. Il vise à aider la préparation des présentations qui seront faites au cours du week-end. Elles pourront être soit "individuelle courte" (20 minutes) soit "longue en duo" (45 minutes). L'idéal est sans doute que deux

membres de chaque laboratoire/équipe/tradition présentent ensemble la lignée de recherche développée, et si possible si la situation s'y prête un aîné et un cadet.

Le document de réponse sera en quatre parties, de 2000 à 3000 signes chacune, ceci sans compter une à trois références pour chaque partie – ainsi qu'une bibliographie générale facultative placée à la fin et de la longueur de votre choix (dans l'idéal une page).

a/ Première partie - Contextualisation & ancrages de la recherche

Il s'agit de revenir au contexte d'entrée des jeux vidéo dans le champ de préoccupations d'un laboratoire de recherche. Avant que les jeux vidéo entrent dans le champ d'études, quels étaient les objets de recherche étudiés ? Quelles approches étaient développées ? Cela inclut a minima des éléments empiriques, des méthodes d'investigation, des notions opératoires, des problèmes et des questionnements théoriques, voire des théories mises à l'épreuve.

b/ Deuxième partie - La curiosité & les doutes

Comment les jeux vidéo entrent-ils dans le laboratoire ? Cela peut être à travers une curiosité ou un doute. Ceux-ci peuvent concerner les concepts : est-ce que là aussi nos concepts marchent ou fonctionnent, est-ce que vraiment cette théorie tient encore ? Ou de nature empirique : qu'est-ce que c'est que ce machin ? Ou encore, venir d'une réponse à la demande sociale : est-ce que ce qu'on en dit est justifié ? Est-ce qu'on peut faire de meilleurs jeux ? Est-ce qu'on peut guérir, rassurer, bousculer ces gens ? etc.

Surtout, sous quelles "formes" les jeux vidéo entrent-ils dans le laboratoire et dans les questionnements ? S'agit-il d'objets, de dispositifs directement expérimentés ? S'agit-il de discours ou de récits ? S'agit-il d'affaires particulières ? La question est à la fois celle des formes, et de leurs premiers traitements. De même qu'il y a des questionnements antérieurs, de même les "jeux vidéo" peuvent être abordés au départ sous un angle très particulier : l'étude des interactions sociales peut mener d'abord aux dimensions rituelles, tandis que l'étude de la consommation mène d'abord chez le SAV. Un laboratoire étudiant les imaginaires s'attachera aux discours sur le jeu, mais peut-être aussi aux récits internes aux jeux. Un laboratoire de design travaillera autour de dispositifs interactifs particuliers, un thérapeute réfléchira sur les problèmes particuliers de tel ou tel patient. Un laboratoire de géographes ne pourra pas ignorer les "cartes" présentes dans les jeux, etc.

Cela peut sembler très trivial, mais exprimer cette trivialité semble important pour nous comprendre entre nous. Cette étape de la rencontre entre le phénomène et le questionnement est pétrie du savoir-faire propre au monde professionnel de chaque discipline. Ce point d'entrée peut être ainsi très heuristique pour le "profane" que nous sommes tous un peu vis-à-vis des disciplines des autres ou de sous-disciplines de notre propre discipline...

c/ Troisième partie - Les enquêtes

Qu'est-ce qui, parmi ces curiosités et ces doutes, a emporté la décision d'enquêter ?

Quelles surprises (bonnes ou mauvaises), quels étonnements, quelles révisions du questionnement et quels renforcements progressifs ont ponctué nos enquêtes ?

Comment sont choisis les terrains successifs d'enquête ? Certaines investigations sont ouvertes par la contingence d'une rencontre ou d'une commande. Néanmoins même dans ce cas, le chercheur peut avoir de solides « raisons » (que nous savons toujours révisables) pour y voir un objet de recherche intéressant – et susceptible de faire avancer la connaissance scientifique.

Comment se constitue, peut-être progressivement, peut-être par catastrophes

successives, un domaine de recherche dans le creuset de ces équipes et laboratoires ? Mais aussi, qu'en est-il de l'effet des rencontres avec d'autres chercheurs ? Des avancées décisives sont-elles repérables qui seraient favorisées ou provoquées par ces échanges – en accord ou collaboration comme en désaccord ou controverse ?

d/ Quatrième partie - L'objet construit

Qu'est-ce que l'objet de recherche "jeu vidéo" ainsi construit apporte à la discipline de chacun ? Autrement dit, comment la boucle est-elle bouclée avec les premiers questionnements ? Les révisions des idées initiales peuvent-elles valoir comme des révisions des théories initiales ? Quels travaux reste-il à mener ? Quelles pistes sont aujourd'hui ouvertes, non seulement vis-à-vis des jeux vidéo, mais pour la discipline dans son ensemble ?

Cette explicitation est aujourd'hui cruciale, au moment où chacun « rentre sa chemise ». Le « style débraillé » des premières recherches n'aura bientôt plus cours dans les disciplines où les jeux vidéo sont désormais reconnus. D'où un tout nouveau danger d'éclatement du champ de recherches, par repli de chacun sur ses objets et problématiques, sa propre définition de la science et son vocabulaire, ses pairs et ses revues. Convaincus du coût collectif qu'il y aurait à nous priver des possibilités d'un enrichissement réciproque des approches de cet objet composite que sont les jeux vidéo, il nous semble urgent de construire non seulement la carte des résultats obtenus, mais le mode d'emploi des théories construites, empruntées, bricolées.

L'enjeu consiste aussi à aborder les batailles avec le langage pour que le vocabulaire scientifique éclaire les nouvelles réalités et pratiques qui cherchent leur parole et voie dans les médias, auprès des créatifs ou des analystes. Construire un objet, c'est aussi construire un observable et un observateur, et d'une façon réflexive, la situation d'ensemble mériterait probablement quelques éclairages susceptibles de nous apporter, sinon des réponses, des préoccupations ou des leçons épistémologiques en phase avec notre époque et nos contemporains.

Ce retour pourra réintégrer les parties précédentes avec le souci de poursuivre les tissages et passerelles qui se tendent à partir d'une base désormais en voie de consolidation. Enfin, les risques relatifs à toute transformation intellectuelle et universitaire pourront être abordés. Le jeu vidéo est-il révélateur d'autres aspects plus souterrains, ou au contraire superficiels ?