



HAL
open science

La dichotomie chercheur-joueur dans la recherche en jeu vidéo : pertinence et limites

Laurent Di Filippo

► To cite this version:

Laurent Di Filippo. La dichotomie chercheur-joueur dans la recherche en jeu vidéo : pertinence et limites. Laurent Di Filippo, Anthrony Michel, H el ene Fran ois. La position du doctorant. Trajectoires, engagements, r eflexivit e, Presses universitaires de Nancy, pp.171-192, 2012, La position du doctorant. Trajectoires, engagements, r eflexivit e. hal-01229365

HAL Id: hal-01229365

<https://hal.science/hal-01229365v1>

Submitted on 23 Nov 2015

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destin ee au d ep ot et  a la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publi es ou non,  emanant des  tablissements d'enseignement et de recherche fran ais ou  trangers, des laboratoires publics ou priv es.

> ENTRE THÉORIE ET PRATIQUE

LAURENT DI FILIPPO

Centre de recherche sur les médiations

Université de Lorraine

Nordistik

Universität Basel

laurent@di-filippo.fr

LA DICHOTOMIE CHERCHEUR-JOUEUR DANS LA RECHERCHE EN JEU VIDÉO : PERTINENCE ET LIMITES

Résumé. — L'approche réflexive de l'étude des jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs demande au chercheur d'adopter un regard critique, non seulement sur le parcours qui l'a amené à entreprendre ses recherches, mais aussi sur l'approche qu'il a de son objet d'étude. La question de la pratique est centrale car elle articule les problèmes de manque de légitimité institutionnelle avec ceux liés à l'engagement envers son terrain et les autres joueurs. À la fois chercheur et joueur, il lui faut distinguer les horizons de pertinence dans deux systèmes de référence dont les finalités ne sont pas les mêmes, le jeu et la recherche. Le chercheur s'engage alors sur plusieurs niveaux, chacun nécessitant de dégager des perspectives et des enjeux propres.

Mots clés. — Engagement, réflexivité, pertinence, jeux vidéo, observation participante.

«**S**atané article ! Ça fait trois fois que je recommence tout à zéro et je n'arrive toujours pas à trouver une structure qui me convienne et qui sera intéressante pour mes lecteurs... » Voilà ma pensée lorsque, pour la troisième fois, je reprends la rédaction de cet article depuis le début. Cette simple phrase en dit long sur le processus d'écriture de la recherche et je suis certain que nombreux sont ceux qui s'y reconnaîtront. Une preuve donc, s'il en fallait une, que, loin de couler de source, la science est un processus complexe de construction de sens dans lequel le chercheur s'engage, et ce bien avant de pouvoir présenter des résultats convaincants et bien articulés. Malheureusement ce processus est rarement visible dans les versions finales des publications scientifiques alors qu'il aide à éclairer les orientations choisies par l'auteur ainsi que ses engagements et les objectifs qu'il poursuit. Du premier contact à la publication finale, les formes que prennent les rapports entre un chercheur et l'objet de ses recherches sont nombreuses et orientent son cheminement. Les objectifs poursuivis, le cadre et les finalités d'une étude ne doivent donc ni être oubliés, ni dissimulés, aussi bien pour faciliter sa compréhension que par simple honnêteté intellectuelle. Comment faire alors pour rendre compte de ces différents processus dans une approche qui se veut réflexive ?

Je vais dans le présent article revenir sur mon propre parcours afin d'expliquer ce qui m'a amené à me lancer dans l'aventure du doctorat, les différents choix que j'ai été amené à faire – disciplinaires, méthodologiques, théoriques, pour ne citer qu'eux – et leurs implications. Cet article s'inscrit dans un cadre spécifique puisqu'il s'agit d'un ouvrage collaboratif de doctorants sur la question du positionnement du chercheur. Là encore, sa finalité aide le lecteur à comprendre les orientations choisies.

Engagements et réflexivité dans l'étude des jeux vidéo

Dans l'introduction de cet ouvrage, les auteurs rappellent le cadre de cette réflexion et les origines des questions relatives à la réflexivité et au positionnement du chercheur, notamment en anthropologie. Je reprendrai donc simplement ici quelques points utiles pour ma démonstration.

Une science qui se prend pour objet dans une posture qu'on appellera réflexive, se veut plus juste car, consciente de ses forces et de ses faiblesses, elle est capable de compenser ces dernières. Les sciences sociales, plus spécifiquement, gagnent à tenir compte des engagements du chercheur dans la façon dont il conduit ses recherches (Bourdieu, 2001 ; Elias, 1993). Plusieurs auteurs rappellent que la réflexivité n'est pas seulement une introspection, mais qu'elle doit aider à la constitution de connaissances sur les objets de recherche du chercheur (Ghasarian, 2004 : 14 ; Fassin, 2008 : 9). Savoir reconnaître et définir sa position,

en tenant compte aussi bien de ses origines que du but qu'on se fixe, fait néanmoins partie du processus de définition du rapport entre le chercheur et le phénomène qu'il étudie (Di Filippo, François, Michel, 2012). Cette idée est aussi présente dans l'ouvrage *An Introduction to Games Studies. Games in Culture*, dans lequel l'auteur propose comme premier exercice pour l'étudiant qui s'intéresse aux jeux vidéo de faire le point sur son « histoire ludique personnelle » (Mäyrä, 2008 : 11).

Pour commencer, je vais donc interroger les raisons qui m'ont poussé à entreprendre un doctorat, ainsi que les implications de cette décision, pour ensuite voir comment le choix du sujet fut lié à des pratiques ludiques qui l'ont précédé.

Pourquoi faire un doctorat ?

« Pourquoi voulez-vous faire un doctorat ? » Voici la question que mon directeur de thèse me pose lors de notre première rencontre. Question légitime s'il en est, à laquelle je vais répondre ici car elle aide à éclairer les raisons d'une telle démarche.

Après mon Baccalauréat, j'ai tout d'abord été étudiant en informatique, ce qui m'a permis, après avoir fini ma formation et repris des études en langues vivantes, de travailler comme tuteur de C2I pour gagner un peu d'argent. J'ai rapidement apprécié mon rôle et le contact que j'avais avec les étudiants et je me suis renseigné sur la manière de devenir enseignant à l'université en discutant avec mes professeurs. Il s'avère que la voie classique pour devenir maître de conférences est d'obtenir un doctorat pour pouvoir ensuite prétendre à un poste à l'université. Je décide de tenter l'aventure, et c'est avec l'idée d'un futur métier en tête que j'entreprends cette formation. La projection dans l'avenir est ici un facteur essentiel intervenant dans la prise de décisions (Schütz, 2008). Elle sert de guide dans la construction identitaire du jeune chercheur et aide à mettre en place des stratégies pour mener à un but bien défini.

Cette explication ne suffit cependant pas à éclaircir les implications et les enjeux d'un tel choix. Pour cela, il est nécessaire de comprendre dans quel contexte le doctorat est mené. Celui-ci se déroule au sein d'une institution, l'université, dont il convient de suivre les règles si l'on veut mener sa formation à terme. Cela donne naissance à des manuels pratiques sur la façon de conduire sa thèse visant à aider les jeunes chercheurs dans leur « parcours » (Laville *et al.*, 2008), qui, tel un parcours du combattant (Redon, 2008), est semé d'embûches.

Le futur doctorant est amené à faire un certain nombre de choix, dont l'un des principaux, s'il souhaite par la suite postuler pour devenir maître de conférences, est celui de la discipline dans laquelle il va s'inscrire. « Une discipline est constituée

d'un certain nombre de principes fondateurs, d'hypothèses générales, de concepts qui déterminent un champ d'étude et permettent en même temps de construire le phénomène en objet d'analyse » (Charaudeau, 2010 : 200). À cette définition d'une discipline, Dominique Mainguenu (2010 : 192) répondra que « l'auteur ne traite pas de [la] dimension institutionnelle ». Selon ma propre expérience, elle manque également d'un autre aspect de la réalité du champ scientifique qui est celui de la légitimité des phénomènes étudiés, des terrains et des objets de recherche. Autrement dit, on n'étudie pas n'importe quoi dans n'importe quelle discipline. C'est pourquoi, le choix d'une discipline est intimement lié à l'objet que le doctorant souhaite étudier et l'aide à définir la façon dont il va l'aborder. Ces choix sont directement liés à son parcours.

Le choix du sujet

Pour comprendre le choix de mon sujet de thèse, il convient de revenir quelques années en arrière, à l'heure de mes premières amours vidéoludiques et de voir comment celles-ci, mêlées à d'autres passions, ont influencé mes choix de recherches avant ma thèse.

Vers l'âge de 8 ans, je reçois ma première console de jeux vidéo, une NES (*Nintendo entertainment system*) et je fais ainsi partie de cette génération appelée les « Nintendo kids » (Genvo, 2009 : 35). Nous passons de longs après-midis avec mes amis à nous affronter sur nos dernières acquisitions et pour compenser le tarif élevé des jeux, nous nous les échangeons les uns les autres. Le vidéo-club de mon quartier propose également des jeux vidéo à la location, permettant ainsi découvrir des jeux à moindre coût. À la même période, de nombreux magazines de jeux vidéo voient le jour, proposant des tests, des « soluces » (ou aides de jeu) et accordant une place au courrier des lecteurs. Ainsi, bien loin des représentations du jeu vidéo où les enfants sont désocialisés et restent enfermés dans leurs chambres à jouer, nous voyons qu'ils sont plutôt le nœud de relations sociales intenses. Ajoutons à cela que les jeux vidéo ne sont pas un phénomène isolé du paysage médiatique. Les aventures de nombreux héros de séries télévisées, de films ou de romans sont adaptées sur console ; mais c'est également le phénomène inverse qui se produit lorsque les jeux sont portés au cinéma, attirant de nombreux joueurs dans les salles obscures. On peut citer ici à titre d'exemples *Super Mario Bros* (1993), *Mortal Kombat* (1995), *Street Fighter* (1994) ou encore *Tomb Raider* (2001). On observe alors un phénomène de « transmédialité » (Klastrup, Tosca, 2004) qui lie différents supports. Cela conduit à la création d'un ensemble de référents partagés par les membres du groupe qui servent à la constitution d'un sentiment d'appartenance à une communauté. Plus tard, ma NES sera remplacée par une *Super Nintendo*, puis une *Playstation* qui toutes les deux suivront un schéma similaire. Les supports évoluent mais les habitudes ne changent guère, d'autant plus que certains personnages et leurs

univers de jeu sont portés sur les consoles de nouvelle génération. Ils participent au succès commercial des nouvelles plates-formes par la réutilisation de licences bien connues du public comme par exemple le plombier Mario qui est la figure de proue de l'entreprise *Nintendo*.

Je développe un goût particulier pour les jeux de rôle et d'aventure. Cela me pousse, suite à une rencontre de vacances, à m'intéresser aux jeux de rôle sur table (JDR), découvrant alors un nouveau type de jeux. J'intègre peu après un club de jeux de rôle au centre socio-culturel de ma ville où je partage cette passion avec les autres membres qui sont tous devenus aujourd'hui de très bons amis. Plus que le jeu de rôle, nous partageons une passion commune pour les univers fantastiques et l'imaginaire à travers de nombreux médias tels que la télévision, le cinéma, la littérature, les bandes dessinées, les mangas et les comics américains et bien sûr, les jeux vidéo. C'est à cette période que je découvre pour la première fois l'univers de *Conan* qui est aujourd'hui au cœur de mes recherches de thèse. Encore une fois, l'aspect socialisant qui accompagne ce loisir est important et les relations qui se nouent sont loin de se limiter au jeu.

Plus tard, lorsqu'Internet s'invite dans les foyers français vers la fin des années 90, je reçois mon premier PC et découvre les joies – et les déboires ! – de l'informatique. C'est ce qui me pousse à choisir des études dans cette branche après mon Baccalauréat. En 2000, je me lance dans mon premier jeu de rôle en ligne massivement multi-joueurs (abrégé MMORPG de l'anglais *Massively Multi-player Online Role Playing Game*) qui mêle à la fois jeux de rôle, jeux vidéo et les possibilités offertes par la mise en réseau. Il s'agit de *La quatrième prophétie* (1999), qui m'amènera à voyager aux quatre coins de la France pour des rencontres IRL (*In Real Life*)¹ avec d'autres joueurs. Plus tard, ce sera sur les univers de jeux tels que *Neverwinter Nights* (2002) ou *The Saga Of Ryzom* (2004) que je me retrouverai en compagnie d'autres « personnages-joueurs » (Di Filippo, 2010 : 65) pour affronter les défis de ces univers numériques.

Après mes études d'informatique et un arrêt forcé, des alternances de périodes de jeu et de travail, je reprends mes études en licence « langues et interculturelité ». Je m'intéresse alors plus particulièrement aux études scandinaves, grâce aux enseignants qui me transmettent l'intérêt pour cette matière ; je suis également attiré par les cours de contacts de langues et de contacts de cultures dispensés par le département de dialectologie de Strasbourg. C'est à cette même époque que je participe à la fondation d'une association de jeux de rôle grandeur nature (GN) avec d'autres amis rôlistes. La passion ne me quitte pas alors que j'étudie, mais ce sont bien deux dimensions qui évoluent en parallèle.

Comme expliqué plus haut, c'est avec la volonté d'enseigner à l'université que je commence un master « plurilinguisme européen et interculturelité » où j'utilise

¹ Terme utilisé pour désigner des moments de rencontres entre joueurs en dehors du jeu ou d'autres supports numériques.

à de nombreuses reprises mes goûts personnels dans mes travaux, intéressé notamment par Internet comme terrain de contacts de langues et de cultures. Ainsi, je décide d'étudier la place de la mythologie nordique² dans les MMORPG pour mon « projet de recherche » de première année, avec cependant la mise en garde de mon directeur que les jeux vidéo ne sont pas des objets de recherche légitimes à l'université et que je devrai donc faire montre de grande rigueur méthodologique et théorique pour compenser cela. On retrouve ici l'idée que « les "sciences du jeu", qui commencent à se structurer autour de quelques revues en langue anglaise, sont encore en France un champ émergent, qui reste souvent considéré comme futile, en quelque sorte à l'image de leur objet » (Schmoll, 2011 : 11). Cela semble lié à la connotation que porte en lui l'objet jeu, par opposition à la littérature par exemple.

« Ce manque d'intérêt du monde de la recherche pour le jeu mériterait en lui-même quelque attention de la part de la sociologie des sciences. Sans doute faut-il y voir une manifestation de l'idée bourdieusienne des manières en cours dans une société de penser ses objets. Dans les sociétés qui sont les nôtres, organisées autour de la valeur travail, le jeu est péjoré, même quand il devient (et, de ce fait, paradoxalement) l'objet d'un travail, en l'occurrence, celui du chercheur. L'intérêt pour un tel objet de recherche passe pour ne pas être neutre : un chercheur qui s'intéresse aux jeux est-il vraiment quelqu'un qui travaille, ou quelqu'un qui s'amuse ? » (*ibid.* : 12).

La question peut se poser effectivement, et me fut posée à plusieurs reprises, puisque mon travail de chercheur consiste à investir un jeu de rôle en ligne massivement multi-joueurs en tant que terrain de recherche. Les propos de Patrick Schmoll font écho à ceux d'autres personnes de mon entourage lorsque je dis que je travaille sur cet objet de recherche : « Ah mais c'est comme un hobby alors, ce n'est pas vraiment un travail ». Puis lorsque je rétorque que ce que je fais, avant tout, c'est étudier les jeux et les joueurs, que cela s'appuie surtout sur des lectures et de l'écriture, ils se justifient en disant qu'il s'agit d'un objet sans doute plus « drôle » à étudier que d'autres. Des paroles qu'on retrouve aussi dans la bouche de certains chercheurs ou de journalistes que j'ai rencontrés et qui qualifiaient mes recherches d'« originales » ou encore de « peu communes ». Deux points sont à relever ici : premièrement, il n'existe pas seulement une classification institutionnelle des disciplines ou de prestige qui engendre des « rapports de concurrence » (Bourdon, 2011), mais aussi une classification des objets de recherche, certains étant l'objet de tabous, d'autres synonymes d'engagement (Aleboye, 2012) ou de légèreté intellectuelle, comme c'est le cas des jeux vidéo, ou encore lorsqu'il s'agit de sujets atypiques (Martin, 2012). Deuxièmement, l'idée qui domine est que les jeux vidéo sont encore un phénomène récent et dont l'étude reste marginale bien qu'ils fassent l'objet de

² Nous utiliserons pour simplifier l'expression « Mythologie nordique » dans cet article, bien que celle-ci recouvre une réalité bien plus complexe, mais qui n'est pas l'objet du présent article. Nous voyons alors comment certains choix de simplification sont dictés par les contextes de production scientifique. Pour plus d'informations sur la notion de mythologie nordique et les sources qui lui sont associées, voir Di Filippo (2010).

recherches de plus en plus fréquentes depuis une dizaine d'années (Rufat, Ter Minassian, 2011 : 9).

Revenons à mon « projet de recherche » pour lequel j'obtiens malgré tout une bonne note. Cela peut paraître saugrenu de le dire ainsi, mais je force volontairement le trait, car tel est bien le système par lequel l'université reconnaît la valeur des travaux de ses étudiants (malheureusement souvent sans plus d'explication). En deuxième année de master, je poursuis donc dans cette direction en ajoutant la notion de construction identitaire à mes recherches, notion que je juge pertinente pour accompagner mes réflexions sur les mythes. Ayant toujours en tête l'idée de la thèse, j'oriente mon projet de façon à ce qu'il soit une première étape pour une future étude de terrain et fais de mon mieux pour avoir la possibilité de poursuivre. Là encore, le travail est jugé bon par le jury.

Les choses se compliquent néanmoins pour la suite. Je suis refusé à deux reprises, à la fois pour des conflits d'intérêts et parce que mon sujet n'entre pas dans les prérogatives des laboratoires auprès desquels je dépose des candidatures, dans des disciplines qui pourtant avaient pu accueillir mes travaux jusqu'ici. On me conseille fermement de changer de discipline. C'est donc en concertation avec mes directeurs de master que je prends contact avec mes directeurs actuels, l'un en sciences de l'information et de la communication à Metz, sachant qu'elles accueillait des travaux sur ces objets, et l'autre en études nordiques en Suisse.

Cette courte présentation permet de mettre en lumière plusieurs dimensions de l'évolution d'un parcours complexe. J'aurais bien entendu pu ajouter de nombreux détails à ce récit. C'est là l'une des principales difficultés du travail réflexif : trouver un bon équilibre entre le récit et l'analyse et choisir les éléments pertinents pour mener cette réflexion³. Nous verrons également plus tard comment mettre en œuvre concrètement ces éléments dans une démarche qui se veut réflexive.

Mais voyons d'abord ce qui ressort de cette présentation⁴ : premièrement, il faut noter l'importance de la passion pour l'objet d'étude, une passion de longue date. Il y a donc un fort attachement émotionnel soutenu par des souvenirs précis de moments passés avec des camarades de jeu qui soulignent l'importance de l'aspect social du jeu dans mon parcours. Un sentiment d'appartenance au groupe des joueurs se forme alors, non seulement par sa pratique, mais aussi par les interactions que celle-ci engendre en dehors du cadre des jeux. Leur lien avec d'autres médias participe à la constitution d'un ensemble complexe de références pour les membres du groupe et on observe alors l'émergence d'une forme de « culture [vidéo]ludique » (Brogère, 2005). Je me retrouve bien dans

³ Je remercie ici Didier de Robillard pour nos échanges à ce propos.

⁴ Pour être totalement réflexif je peux ici évoquer la façon donc j'ai élaboré mon analyse afin de rendre compte du processus d'écriture de cet article. J'ai imprimé seulement la partie narrative, puis armé de mon crayon, je l'ai lu et analysé. Je le propose donc ici comme exercice de mise en pratique de la réflexivité pour d'autres chercheurs.

la situation où « les jeunes adultes restent marqués, pour certains d'entre eux, par le jeu vidéo qui appartient à leur culture, à leur histoire. Ils l'ont découvert durant leur enfance, mais beaucoup l'ont conservé dans leur patrimoine ludique personnel » (*ibid.* : 113). Plus tard, une opposition se crée entre cette culture, légitime pour moi car vécue au quotidien, et son rejet à travers le discours du monde universitaire. Jeu et travail ne semblent pas compatibles et ces objets trop récents manquent encore pour certains de la légitimité nécessaire afin d'être étudiés⁵. Nous rejoignons ici Eric Macé (2006) qui décrit l'évolution de la notion de culture. Selon lui, la sociologie française s'est essentiellement intéressée à la culture légitime portée par l'art, reléguant les œuvres médiatiques au statut de culture de masse et ignorant souvent des auteurs tels qu'Edgar Morin ou Michel de Certeau. Cependant, le concept de culture a connu une évolution vers une définition plus anthropologique qui est celle des éléments de la vie de tous les jours notamment sous l'impulsion des *Cultural Studies* britanniques et américaines, et des *Gender Studies*. Je remarque par mon expérience que cette redéfinition est loin d'avoir touché toutes les disciplines.

Un autre point essentiel de ce descriptif est l'importance des rencontres. En effet, à plusieurs reprises, ce sont elles qui réorientent mes choix. Il peut s'agir de personnes aussi bien que d'objets, de facilitateurs aussi bien que d'obstacles, et celles-ci peuvent être forcées aussi bien qu'être le fruit du hasard. Dans tous les cas, soit elles modifient la trajectoire fixée, soit elles changent la vitesse de progression, en l'accéléralant ou en la ralentissant. Il s'agit donc bien d'une notion importante lorsqu'on parle de positionnement.

Le choix de la méthode

Après avoir décidé d'un sujet d'étude, il convient de choisir de quelle manière l'aborder, par quelles méthodes et avec quelles théories. Dans mon cas une fois de plus, il faut tenir compte de mon expérience passée de master pour comprendre l'orientation que j'ai prise pour ma thèse. J'avais pris la décision pour mon travail d'étude et de recherche (TER) de master de ne pas faire d'observation participante, autrement dit ne pas jouer, mais de me concentrer sur le discours autour du jeu, son arrière-plan fictionnel et ses règles telles qu'elles sont décrites dans les manuels de jeu. Cette décision était motivée par une connaissance préalable de l'investissement nécessaire en termes de temps pour pouvoir aborder correctement ces jeux, temps dont je ne disposais pas à ce moment-là. Je concevais donc ce travail comme une première étape avant la thèse où je pourrai mener une véritable étude ethnographique. Cependant, le jeu que j'étudiais, *Dark Age Of Camelot*, ayant fermé ses portes en Europe pendant l'écriture de mon TER, j'ai changé de cas d'étude pour ma thèse en choisissant

⁵ Ici le basket peut servir d'exemple de jeu aux côtés des jeux vidéo (Martin, 2012).

un jeu plus récent, *Age Of Conan*, déjà présent dans mon projet de recherches de première année. Plusieurs raisons m'ont poussé à cela. Premièrement, l'univers de *Conan* est décliné sur de nombreux supports médiatiques depuis l'apparition du personnage sous la plume de son auteur Robert Erwin Howard dans les années 1930. Cela offre des perspectives intéressantes pour l'étude des représentations de la mythologie nordique et leur évolution. De plus, le MMORPG est développé par une entreprise norvégienne, il sera donc intéressant de voir si une tradition culturelle ancienne et rattachée à une culture nationale peut influencer la conception d'un objet nouveau tel qu'un jeu vidéo, et comment.

Selon Frans Mäyrä (2008 : 165), jouer est l'« élément crucial dans toute méthodologie d'étude des jeux »⁶ et « chaque étudiant qui est sérieux dans l'acquisition d'une expertise et d'une compréhension profonde dans le champ des *Games Studies* doit jouer à un large panel de jeux »⁷. L'intérêt du jeu comme méthode va donc bien plus loin que le plaisir de jouer puisqu'il s'agit pour le chercheur de se construire une base solide de connaissances sur son objet d'étude. Comme le dit Jean Peneff (2009 : 202), « l'enquête participante en sociologie est un degré supérieur de l'observation puisqu'elle est une forme particulière de conscience, acquise par l'expérience et l'aboutissement d'un processus qui vient de loin, représentatif de la modernité (mixité sociale, échange de rôles, mobilité des représentations) », et de rajouter « en revanche, elle demande à être améliorée au niveau de la prise de rôle, d'un engagement vigoureux dans le travail et d'un niveau de réflexivité » (*ibid.* : 203). Une autre étape reste donc à franchir pour acquérir le statut de scientifique, celle du déplacement réflexif. Mais, comment celui-ci s'opère-t-il ? Il me faut tout d'abord identifier la situation particulière dans laquelle je me trouve. Étudier un phénomène dans lequel nous sommes engagés apporte un avantage conséquent : des connaissances préliminaires et approfondies du champ étudié. « L'investissement personnel et la passion est ce qui démarque avant tout le pratiquant occasionnel de l'amateur, qui acquiert une grande connaissance du domaine parce qu'il est confronté de façon récurrente à l'objet » (Genvo, 2003 : 35). Le chercheur peut alors déjà « connaître ce qui prendrait des mois à une personne extérieure à apprendre » (Becker et Faulkner, 2008) mais doit aussi être conscient qu'il va aborder son terrain avec des « préconceptions [et] des idées qu'il tient pour acquises et tellement évidentes qu'elles ne demandent pas d'être repensées » (*ibid.*). Le chercheur doit tenir compte de la manière dont son engagement influence les résultats de sa recherche, d'où l'importance de l'approche réflexive pour mieux comprendre la relation qu'il entretient avec son terrain. La pratique d'une activité permet d'acquérir des connaissances, qu'elles soient préliminaires ou forgées

⁶ « the last but most crucial element in any methodology of game studies involves playing games », ma traduction.

⁷ « Any student who is serious about gaining deeper expertise and understanding in the field of games studies needs to play a wide range of games », ma traduction.

par l'observation participante, que le chercheur doit traduire en connaissances scientifiques.

Pour mieux comprendre cela, nous utiliserons la distinction qu'opère Nathalie Heinich (2002 : 118) entre le chercheur, l'expert et le penseur. Selon la sociologue, le rôle du chercheur « est de comprendre et d'expliquer le monde social, grâce à des méthodes spécifiques », celui de l'expert « d'utiliser la connaissance qu'on a d'un domaine pour répondre à des demandes pratiques » et celui de penseur « de justifier ou de critiquer une situation au nom de certaines valeurs ». Nous retiendrons ici plus particulièrement les deux premières, le chercheur et l'expert et nous garderons à l'esprit que « certes ces différentes modalités d'intervention au nom d'une compétence intellectuelle sont souvent réunies en une même personne ; mais ce ne sont pas moins des postures de discours différentes » (Heinich, 2002 : 118). Dans le cas du chercheur en jeux vidéo, ces positionnements sont alors différentes dimensions interdépendantes d'un individu qui se manifestent en fonction d'une situation donnée. Pour les distinguer, nous utiliserons ici le concept de « pertinence » défini comme « quelque chose (A) est pertinent pour la tâche (T) s'il augmente la probabilité d'atteindre le but (G) supposé par T »⁸ (Hjørland, 2010). Il faut alors se demander quelle est la tâche du joueur et le but qui lui est associé.

Selon leurs définitions classiques (Caillois, 1958 ; Huizinga, 1988), les jeux disposent de leurs propres règles. Ce qui est pertinent pour le joueur, ce sont les informations qui lui permettent d'accomplir les tâches définies par ces règles. La tâche du scientifique est quant à elle différente ; son rôle est de produire de la connaissance selon les règles du système universitaire dans lequel il s'inscrit. Ainsi, le chercheur opère un déplacement d'un système réglé vers un autre. « Le fait de constituer un corpus implique souvent le déplacement vers un centre d'archives, de même qu'une enquête de terrain impose un déplacement vers un lieu proche ou lointain. Ces déplacements font partie des conditions de possibilité de la connaissance » (Babou, 2011 : 228). Dans mon cas, il n'y a pas de déplacement physique puisque le bureau et l'ordinateur où je joue sont les mêmes que ceux où je prépare mes présentations, rédige mes articles et mène mes recherches en général. Il s'agit alors ici d'un déplacement symbolique du changement de système de référence qu'opère le chercheur-joueur. « Décrire qui se déplace vers qui, ou qui est représenté comme se déplaçant vers qui, et selon quelles modalités, donne en effet accès aux légitimités respectives des territoires physiques et symboliques occupés par les acteurs (bureaux, institutions, laboratoires, plateaux de télévision, etc.) » (Babou, 2011 : 222). Ces territoires se distinguent en fonction des situations et leur articulation est complexe ; il ne suffit pas d'imaginer le monde numérique d'*Age of Conan* comme le territoire du jeu par opposition aux salles de conférences, aux bureaux ou aux institutions qui seraient les territoires dédiés à la recherche. Pour tenter d'y voir plus clair, nous

⁸ « Something (A) is relevant to a task (T) if it increases the likelihood of accomplishing the goal (G) which is implied by T », ma traduction.

allons parler à présent de la forme que prend l'engagement sur le terrain, aux côtés des acteurs qui sont, en quelque sorte, les « indigènes » de mon étude.

Engagement sur le terrain numérique

Plus que le logiciel de jeu permettant d'accéder au monde numérique dans lequel évoluent les personnages dirigés par les joueurs, le terrain de jeu déborde sur d'autres supports tels que des fora, des sites officiels et non-officiels ou encore des logiciels tiers comme des programmes de *chat* vocaux. Tous ces supports font partie de mon terrain qui « désigne l'ensemble des contraintes qui pèsent sur la construction des phénomènes pertinents pour le chercheur » (Pierozak, 2007 : 9).

Age Of Conan est un jeu vidéo qui se déroule dans un univers persistant accessible uniquement en ligne, sur internet, dans lequel chaque joueur contrôle un personnage à la fois⁹. Pour avoir un accès complet à cet univers, le joueur paye un abonnement mensuel. Lorsque j'ai commencé à jouer, il était possible de tester gratuitement une partie du jeu servant d'introduction grâce à une version d'essai. C'est sur cette version d'essai que je passe une partie de mon temps en attendant le feu vert pour mon inscription en thèse. Aujourd'hui, le jeu est passé en *Free to Play (F2P)*, c'est-à-dire qu'une grande partie du jeu est accessible gratuitement. Il est cependant toujours obligatoire de payer un abonnement mensuel pour avoir accès à l'intégralité du contenu. Ces changements mettent l'accent sur le lien entre l'aspect économique et la dimension temporelle qui accompagne l'étude de ces phénomènes et leur évolution rapide.

J'essaie autant que possible de me comporter comme je l'aurais fait en tant que simple joueur (entendre par là, dont l'unique raison de sa présence est de jouer), mais bien entendu cet engagement a ses limites puisque je ne peux me défaire totalement de ma dimension de chercheur. Ainsi, je repère d'ores et déjà des éléments empruntés aux sources de la mythologie nordique. Comme nous l'avons vu plus haut, les deux dimensions de chercheur et de joueur sont des composantes de l'individu et il est difficile de les dissocier lorsqu'il s'agit de l'acquisition d'informations et de connaissances. C'est par la suite dans leur restitution et leur analyse, c'est-à-dire dans l'utilisation qui sera faite de ces informations dans une situation donnée, que la distinction pourra et devra se faire.

Une fois la réponse positive obtenue pour l'inscription en thèse, je transforme mon compte gratuit en abonnement payant, me permettant ainsi d'accéder à la totalité du contenu du jeu. Là encore, cela reste relatif puisque comme dans de

⁹ Un joueur peut disposer de plusieurs personnages, mais à moins de disposer de plusieurs comptes, il ne peut être connecté qu'avec un seul personnage à la fois.

nombreux jeux de rôle, le joueur progresse par niveau et que certains contenus ne sont accessibles qu'à très haut niveau. Certaines quêtes, par exemple, ne sont accessibles qu'une fois le niveau requis atteint. Le contenu de fin de jeu, aussi appelé « End Game Experience » (Genvo, 2009 : 230), constitue pour de nombreux joueurs la phase la plus intéressante du jeu, qui ne peut être explorée qu'à l'aide d'autres compagnons et qui représente des défis pour lesquels une longue expérience du jeu est nécessaire. Ainsi, à l'heure où j'écris ces lignes, et après 660 heures de jeu, je n'ai pas encore exploré le jeu dans son ensemble. On comprend alors que, comme sur de nombreux terrains, le point de vue totalement englobant n'est pas atteignable (Bourdieu, 2001 : 186). Le chercheur doit donc toujours ramener ses observations à la position qu'il occupe au moment où il acquiert l'information. Prenons un autre exemple pratique : les monstres ont eux aussi un niveau et lorsque le niveau du personnage dépasse de 10 celui d'un monstre, ce dernier ne va plus avoir une attitude agressive envers le personnage. Ainsi, si je prends une capture d'écran d'un monstre dans ces conditions, elle ne sera pas représentative de l'état du monstre, ni de l'expérience vécue par un personnage-joueur du même niveau que ce monstre lorsqu'il va le rencontrer.

Un autre point important, dont je me suis rendu compte par la pratique du jeu, est que je ne remarquais certains éléments pertinents pour mes recherches qu'après avoir reproduit plusieurs fois la même opération. Le jeu demandant de la concentration et de la maîtrise pour effectuer certaines tâches, il est souvent impossible de voir tous les éléments d'une scène. Un combat, par exemple, demande de réagir très vite dans l'action. C'est pourquoi il est nécessaire au chercheur de faire et de refaire le jeu plusieurs fois s'il veut atteindre la saturation de manière qualitative (Derèze, 2009). Ceci doit aussi nous faire prendre conscience d'un autre phénomène lié à la fois à l'engagement et à la dimension humaine du chercheur, celui du ressenti. En tant que joueur aussi bien qu'en tant que chercheur, j'éprouve des émotions face au jeu, du plaisir lié à la découverte et à l'amusement, de l'étonnement, de l'émerveillement, mais aussi du stress, de l'excitation, de la fatigue et parfois de l'ennui. Toutes ces émotions font partie du jeu et il est important de ne pas les négliger lorsque vient le moment de l'analyse. Elles peuvent être classées comme des « méta-réactions », c'est-à-dire des « réactions subjectives, affectives, personnelles par rapport à la recherche elle-même et à notre position d'observateur-concepteur » (*ibid.* : 95). Loin d'une distanciation froide qui serait une preuve d'objectivité, je pense que passer à côté de cette dimension pour mon objet d'étude serait une erreur. Je me rappelle ainsi avoir été transporté la première fois où j'ai entendu la musique des *Monts Eiglophiens*, une zone de *Cimmérie*, une des régions nordiques du jeu. La voix de la chanteuse a eu sur moi un effet difficilement descriptible avec des mots, mais qui a fait écho à d'autres thèmes musicaux connus et contribuait à créer une atmosphère particulière. Ce genre d'occasions doit alerter le chercheur sur l'effet recherché par les concepteurs et comment ces derniers cherchent à produire un sens particulier à travers les multiples éléments présents en jeu.

C'est pourquoi l'engagement ne doit pas être entendu comme une limite pour l'analyse, mais bien comme une partie du processus de recherche. « Créer en soi le choc d'une expérience étrange, par l'immersion dans un univers incertain modifie la connaissance » (Peneff, 2009 : 112). C'est la façon dont la connaissance est ainsi modifiée qu'il convient d'analyser. De même, lorsque, pour la première fois, je croise un *Original*, un animal dont l'apparence se base sur celle des élans, également dans une zone de *Cimmérie*, je me rappelle m'être dit, « ah tiens, me voilà en Suède », car c'est en Suède que j'ai moi-même vu pour une première fois un élan. Ces animaux sont également présents en Norvège, il peut ainsi être intéressant pour le chercheur de voir si d'autres joueurs feront un tel lien ou si les concepteurs ont voulu produire là un effet particulier. Ces choix délibérés de la part des concepteurs ont un objectif précis dans la construction de l'univers fictionnel. Ils reflètent leurs intentions en fonction de leur anticipation sur la réception du jeu par les joueurs. On retrouve la division du travail d'interprétation entre « fabricants » de « représentations » et « usagers » de celles-ci (Becker, 2009 : 43). Les « usagers » sont ici les joueurs que je côtoie en jeu et dont je partage les expériences comme nous allons le voir maintenant.

Engagement envers les acteurs

L'engagement prend une autre forme dans le rapport que le chercheur entretient avec les acteurs de son terrain d'étude. Les MMORPG sont multi-joueurs par définition et le jeu à plusieurs est une des composantes essentielles qu'il me faut étudier. Pour cela, je m'engage personnellement dans des interactions avec d'autres joueurs.

J'explore le monde numérique seul tout d'abord et, au hasard d'une quête, je rencontre mes premiers compagnons de jeu grâce auxquels j'intègre ma première guilde¹⁰. Malheureusement, vite lassés, ces derniers quittent le jeu et je me retrouve seul à explorer l'*Hyboria*. Je continue néanmoins mon exploration, jouant de manière ponctuelle avec d'autres joueurs le temps de relever l'un ou l'autre défi. C'est de cette manière que je rencontre un soir des membres du *Clan Arkenstone*. Après une soirée de jeu en leur compagnie, l'idée est lancée de rejoindre leur guilde, je dépose donc ma candidature sur leur forum dans la partie consacrée à cela, sans préciser au départ que je suis un chercheur. Je remplis le questionnaire prévu à cet effet sans mentir sur mes intentions de joueur et mes goûts. Ce n'est qu'après trois semaines et suite à une discussion sur le *chat* vocal que je révèle les raisons de ma présence en jeu, non sans une

¹⁰ « Association pérenne de joueurs réunis par un intérêt commun sous une même bannière. Les guildes peuvent avoir un but commercial, militaire, politique, social ou autre selon les MMOG. En plus de l'entraide naturelle entre les membres de la guilde, l'appartenance à une guilde peut prodiguer des bonus ou avantages divers (partage de ressource, bonus de guildes en cas de victoire au combat, etc.) » <http://www.jeuxonline.info/article/lexique>, consulté le 8/04/2011.

petite appréhension. En effet, il est difficile lors d'une première étude de terrain de connaître les réactions que vont avoir les acteurs face au chercheur. Vont-ils considérer cela comme une intrusion ? Vais-je me faire expulser de la guilde ? Ne pourrais-je pas simplement rester anonyme puisque le fait d'explorer cet univers numérique depuis mon ordinateur me permet de le rester ? Toutes ces interrogations me sont bien sûr venues à l'esprit. Cependant, l'appartenance à la guilde me donnait accès à des informations uniquement accessibles pour ses membres, comme une partie privée sur le forum. Je partageais le quotidien de ses membres et ils me faisaient confiance. C'était pour moi une question éthique de leur faire part de mes intentions. Je pense, comme d'autres, que « l'observation *in situ* à *l'insu* n'est envisageable que dans les espaces ou les lieux publics où elle s'impose pratiquement » (Derèze, 2009 : 97). C'est pourquoi, après trois semaines passées à les côtoyer, je pensais qu'il était temps de me révéler. De plus, comme nous avons déjà fait connaissance, la confiance était en partie établie. J'ai donc posté un message sur le forum en présentant le plus clairement possible mes intentions. Leurs réactions ont été dans l'ensemble très positives, ce qui est encourageant pour le chercheur débutant. Certains se sont montrés curieux, certains se sont identifiés à ma démarche car ils sont eux-mêmes étudiants, d'autres m'ont donné leur avis et des conseils tels que des références d'autres jeux empruntant des éléments à la mythologie nordique, d'autres encore se sont d'emblée portés volontaires pour être interviewés. D'un autre côté, certains m'ont demandé d'être vigilant sur l'utilisation des données privées, en matière de droit ou de droits d'auteur, mais aussi sur le côté humain de ma démarche afin de ne pas altérer les « plaisirs de jeu réciproques ». La décision finale prise par les intendants du clan fut d'ouvrir une partie dédiée à mes recherches sur le forum¹¹ afin que je puisse à la fois rassembler des informations et être transparent envers les autres membres de la guilde. Cette section fait partie de l'espace privé de la guilde. L'idée qui sous-tend ces échanges est qu'il est possible de s'entraider sans pour autant se nuire. J'attire cependant l'attention sur un point important, mon sujet de recherche principal porte sur un questionnement ne posant *a priori* aucun problème éthique, ou ne faisant pas l'objet d'un tabou, à savoir l'utilisation d'éléments de mythologie nordique dans le jeu et leur réception par les joueurs¹². Les réactions auraient sans doute été différentes si mon étude portait sur le *cybersex* et ses répercussions hors du jeu ou les problèmes d'addiction. Cela rejoint l'idée des connotations liées à un objet de recherche.

Le lien que le chercheur crée avec son terrain et les acteurs qu'il observe n'est pas à sens unique, plus particulièrement s'il est lui-même engagé dans une démarche participante ou s'il appartient de longue date au groupe qu'il étudie. Il peut s'agir ici d'un moyen de construire des ponts entre le monde académique

¹¹ Partie intitulée, le « labo de Lucinda », du nom de mon personnage principal et dont le descriptif est : « Espace d'étude sur l'utilisation de la mythologie nordique dans les MMOs ».

¹² Cela deviendrait plus complexe si je m'intéressais à des groupes néo-païens utilisant ces mythes et ayant des accointances avec des groupes politiques d'extrême droite.

et la société qu'il étudie. Pour citer un autre exemple, un joueur voyant les discussions sur le forum m'a demandé où il pouvait trouver des informations sur la mythologie nordique car il souhaitait en apprendre davantage. Je n'allais pas refuser de donner cette information sous prétexte que cela risquait de biaiser mes recherches en influençant les représentations des joueurs, d'autant plus que je souhaite devenir enseignant et que j'estime que la connaissance doit être partagée et non pas gardée pour soi. Les différentes positions que j'occupe engendrent donc des tensions éthiques (Chen, 2005), mais dont il n'est pas impossible de se défaire. Il me faudra simplement garder cet échange à l'esprit pour en tenir compte dans de futures interactions et dans l'analyse des données que je récolte. Je pourrai, par exemple, demander lors d'interviews avec les joueurs s'ils ont lu les informations que j'ai postées, celles qui les ont intéressés, celles qui les ont surpris et comment ils font le lien avec les éléments présents en jeu. De cette manière, il m'est aussi possible d'étudier les représentations que les joueurs se font de l'étude de la mythologie et comment ils mettent cela en rapport avec leurs activités ludiques.

Un autre phénomène dont il faut être conscient est l'effet « boule de neige » (Derèze, 2009 : 112). Le fait de n'interroger que des gens appartenant à une même guilda peut mener à récolter le même type de discours puisque les membres partagent souvent un même point de vue sur le jeu. Il me faudra donc interroger des personnes ne faisant pas partie de la guilda, et avec qui je joue rarement. Ceci me permettant à la fois d'élargir mes horizons et d'être confronté à des acteurs dont je suis moins proche. Notons à ce sujet que le fait d'appartenir à une guilda peut aussi fermer des portes. Ainsi, certains membres de guildes ennemies peuvent refuser de me parler simplement à cause de mon appartenance. Mais comme le dit justement Maurice Godelier, « c'est normal, on ne peut pas devenir l'ami de tout le monde » (2004 : 206).

À un niveau interpersonnel, les relations que j'entretiens avec les autres joueurs sont elles aussi à analyser à la lumière de l'engagement et de la réflexivité. Après 8 mois passés en jeu dont 6 au sein du *Clan Arkenstone*, des liens forts se sont tissés avec les membres du clan, j'ai même été amené à en rencontrer certains lors d'un de mes voyages en France. De plus, ils n'hésitent pas lors de discussions personnelles à m'indiquer la limite des informations qu'ils souhaitent que j'utilise lorsque cela devient trop personnel pour eux. Il m'est bien entendu toujours possible par la suite de discuter avec eux, si je juge qu'une information peut être primordiale pour moi. Ces relations peuvent être instructives pour étudier des phénomènes précis, comme ce fut le cas pour Étienne Armand Amato (2007 : 38) lorsqu'il se rapproche d'un « fieffé provocateur bien connu sur le serveur de jeu pour ses agissements répréhensibles ». Les liens qu'il tisse avec ce personnage-joueur lui permettent d'observer dans l'interaction les réactions d'autres joueurs. Je dois alors moi-même être clair sur les relations que j'entretiens avec mes enquêtés, informateurs ou collaborateurs (Peneff, 2009 : 217).

Ma propre expérience de différents types de jeux vidéo, de jeux de rôle et plus particulièrement de l'univers de *Conan* m'aide aussi à préparer et à mener mes entretiens de manière plus précise et spécifique. Il m'est possible de leur demander s'ils ont eux aussi pratiqué d'autres types de jeux de rôle ou lu les nouvelles de *Conan* et ainsi de voir la manière dont ils lient ces pratiques et leur façon d'approcher le jeu *Age Of Conan*. Je pourrai aussi plus facilement rebondir sur leurs réponses. Grâce à ces connaissances antérieures, je pourrai également plus facilement repérer les représentations personnelles des représentations sociales qui font partie d'un discours plus global autour du jeu et de ses pratiques. Il me faut cependant rester vigilant à ne pas me reposer sur mes acquis, mais les considérer plutôt comme des pistes à explorer.

Jeu de la science et science du jeu

Après avoir discuté de mon engagement sur le terrain et envers les acteurs, il est temps à présent de parler de mon engagement dans le monde scientifique. Rappelons tout d'abord, comme nous l'avons dit, que le rôle du chercheur est de découvrir le sens et d'aider à la compréhension de nos actes (Weber, 1959). Se pose alors la question de savoir comment transmettre ce savoir et dans quelles conditions. Cela ne se fait pas n'importe comment, puisque le champ de la science possède ses propres règles du jeu. Soyons vigilant néanmoins lorsqu'on l'associe à la science, le sens du mot jeu n'est pas le même que lorsqu'on parle de jeux vidéo, les implications et les finalités ne sont pas les mêmes. On pourra parler de « jouabilité » qui est le « potentiel d'adaptation d'une structure à l'attitude ludique » (Genvo, 2011 : 72). Contrairement à la définition canonique du jeu qui veut que celui-ci soit « improductif », la science produit des connaissances. La « jouabilité » scientifique ne se définit alors pas dans ses résultats mais dans ses moyens d'action. Le monde scientifique devient un « lieu de l'action » (Goffman, 1974 : 121-125) où il y a des chances à courir et dans lequel le chercheur s'engage sans forcément connaître le résultat de cet engagement à l'avance. C'est pourquoi « un bon savant est quelqu'un qui a le sens du jeu scientifique, qui peut anticiper la critique et s'adapter par avance aux critères définissant les arguments recevables, faisant ainsi avancer le processus de reconnaissance et de légitimation; qui cesse d'expérimenter quand il pense que l'expérimentation est conforme aux normes socialement définies de sa science et quand il se sent assez sûr pour affronter ses pairs. La connaissance scientifique est l'ensemble des propositions qui ont survécu aux objections » (Bourdieu, 2001 : 163). Ainsi, le chercheur souhaitant être reconnu comme tel se doit-il de connaître les règles du jeu scientifique.

Afin de l'aider à apprendre ces règles, le doctorant peut être accompagné par plusieurs personnes dont prioritairement¹³ son ou ses directeurs de thèse (Bonjour, 2012). Ce sont ces derniers qui vont le conseiller et l'aider à se diriger comme leur titre l'indique. Ils peuvent, par exemple, lui conseiller des lectures pour bien débiter, comme ce fut mon cas, et lui indiquer les événements auxquels il est de bon ton de participer en fonction du but poursuivi. Mon directeur m'a ainsi fait part d'un certain nombre de rencontres en sciences de l'information et de la communication qui sont des passages obligatoires pour obtenir la reconnaissance de ses pairs. Conférences, journées d'études et séminaires sont l'occasion pour le doctorant de se tenir au courant de l'actualité scientifique et où il pourra tisser des « relations scientifiques et humaines » (Martin, 2012 : 63) dont nous avons déjà souligné l'importance précédemment. Elles sont également l'occasion pour le doctorant de faire un point intermédiaire sur ses propres travaux, lui permettant d'avancer progressivement dans son travail de recherche et avec une pression moins importante (Zaki, 2006 : 115). Elles sont des « moments clés de la courbe d'évolution que le doctorant se trace » (Martin, 2012 : 63). Comme nous l'avons déjà dit plus haut, les rencontres doivent elles aussi être analysées comme facteur moteur de la construction du positionnement du doctorant. Il s'agit alors pour le doctorant de « multiplier ses capacités sociales au contact des rencontres et des relations qu'il accumule » (Peneff, 2009 : 75).

Les lectures de publications récentes sont importantes car elles permettent au doctorant de s'intégrer dans les débats en cours dans le champ scientifique (Davies, 1998 : 46). Elles participent à la constitution du bagage scientifique du doctorant mais ne doivent pas lui faire oublier d'autres ouvrages plus anciens et néanmoins intéressants. Les lectures sont elles-mêmes un moyen de se distancier de sa propre expérience en la rapportant et en la comparant à d'autres (NDecky, 2012).

Enfin le point le plus important, et c'est là-dessus que nous nous attarderons, seront les productions écrites puisque ne dit-on pas que « les paroles s'envolent mais les écrits restent ». Il ne suffit pas simplement de ramener des informations de son terrain et de les présenter mais « on attend de l'auteur qu'il propose un texte problématisé et organisé, où les arguments sont clairement et, si possible, subtilement hiérarchisés » (Zaki, 2006 : 112). Mais « cette représentation du travail sociologique légitime ne correspond pas à la progression effective de l'écriture » (*ibid.*). Comme nous l'avons déjà souligné en introduction de cet article, l'écriture scientifique est un processus qui ne coule pas de source.

Le monde académique dispose de son propre langage et son apprentissage repose sur des acquis antérieurs des individus (Gee, 2008). De la même façon, les joueurs possèdent leur propre sociolecte, le déplacement du terrain étudié vers le champ scientifique peut alors être comparé à une traduction des connaissances acquises au sein de la communauté des joueurs dans leur langage vers des connaissances énoncées dans le langage académique. Là encore,

¹³ Oserons-nous dire « idéalement » puisque ce n'est pas toujours le cas ?

l'expérience que j'ai accumulée en tant que joueur m'aide à restituer les finesses de sens, mais aussi les catégories qu'un observateur extérieur aurait du mal à saisir. J'évite ainsi les généralisations hâtives et diminue, par la même occasion, le risque de biais dû à la différence de perception et d'attribution causale entre l'acteur et l'observateur (Nisbett, 1973). Il s'agit bien là d'une manifestation concrète du déplacement symbolique entre deux territoires.

Pour toute production scientifique, qu'il s'agisse d'une présentation orale ou d'un document écrit, il est important de tenir compte des destinataires. Ainsi, je sais pour ma part que les bases et les attentes ne sont pas les mêmes entre un public de spécialistes de l'information et de la communication et un public de scandinavistes (pour ne citer qu'eux). Encore une fois, la situation et les objectifs poursuivis demandent d'élaborer les stratégies adéquates. Cependant, les bases communes en matière de connaissance du jeu vidéo sont encore pauvres (Mäyrä, 2008 : 168) et les parutions même les plus récentes font mention de « la rareté des travaux de recherche sur les jeux vidéo en France » (Rufat, Ter Minassian, 2011 : 5). Il est souvent nécessaire pour un chercheur de ce champ de reprendre les bases et de fournir de longues descriptions. Mais c'est bien là le prix à payer puisque « plus une discipline en est à ses débuts, plus elle fait appel à des descriptions factuelles » (Peneff, 2009 : 25). Les *Games Studies*, comme elles sont appelées dans le monde anglo-saxon, sont un champ d'étude encore jeune dont l'intérêt croît notamment grâce à l'arrivée de nombreux chercheurs qui, comme moi, ont grandi en baignant dans ces univers (Rufat, Ter Minassian, 2011 : 10).

Conclusion

Loin d'un processus stable suivant une voie toute tracée, la recherche est un processus complexe d'allers-retours dynamiques entre plusieurs champs, ou plusieurs univers. Ce sont ces déplacements et la manière dont ils articulent mes appartenances que j'ai souhaité présenter ici. Les deux dimensions de joueur et de chercheur qui me composent (et elles ne sont pas les seules) peuvent être distinguées en fonction des situations dans lesquelles je m'engage et en fonction des stratégies que j'adopte dans mes interactions avec les acteurs de mes divers champs d'appartenance. Loin de n'être engagé que sur le terrain que j'étudie, je suis également engagé dans le monde universitaire. C'est pourquoi j'estime qu'adopter une démarche réflexive est nécessaire ; celle-ci doit être assumée et avouée dans nos démarches de transmission de savoir. La participation et la pratique permettent au chercheur d'acquérir un niveau de conscience de son terrain que n'accorde pas la simple observation ou les entretiens uniquement. Sa restitution doit alors être examinée à travers les yeux d'une science consciente du rapport que le chercheur entretient avec son terrain. J'ai également cherché à montrer que limiter le chercheur en jeux vidéo à sa dimension de joueur est une erreur courante et fortement réductrice. Au contraire, ses recherches s'ancrent

dans une compréhension d'un phénomène qui apparaît dans un contexte médiatique, social, historique, économique et culturel global dont le chercheur doit tenir compte.

J'ai, dans cet article, ouvert bien plus de portes et de possibilités de recherches que j'en ai refermées en offrant une vue d'ensemble des problèmes qui se posent aux doctorants qui souhaitent suivre une telle démarche. J'ai également donné quelques exemples concrets de la manière d'appliquer la réflexivité sur le terrain que sont les jeux vidéo. Cet exercice mené en amont de mon travail de thèse me permet donc de poser les bases solides pour mon travail futur. Enfin, pour ceux qui en douteraient encore, cet article est bien pour moi un moyen de légitimer un objet de recherche qui me tient à cœur au-delà des sciences de l'information et de la communication. Loin de m'engager dans un discours positif du jeu vidéo, puisque ces longues années passées à le pratiquer m'ont permis d'en voir aussi bien les bons que les mauvais côtés, je souhaite montrer qu'il s'agit d'un phénomène de société digne d'intérêt ; d'autant plus qu'il gagne en importance chaque jour. Alors si, comme certains le disent, la science est un jeu, je pense que les joueurs peuvent y tenir une place de choix.

Références

- Aleboye S., 2012, « Chercheur impliqué, chercheur engagé ? Travailler sur le handicap lorsqu'on est porteur d'une déficience », pp. 117-134, in : Di Filippo L., François H., Michel A., dirs, *La position du doctorant. Trajectoires, engagements, réflexivité*, Nancy, Presses universitaires de Nancy.
- Amato A. É., 2007, « Quelle ethnométhodologie appliquer aux jeux vidéo multijoueurs persistants ? », *Cahiers d'ethnométhodologie*, 1, pp. 23-45.
- Babou I., 2011, « Le déplacement : une dimension d'analyse et une modalité pour comprendre les relations entre nature, science et société », *Questions de communication*, 19, pp. 215-234.
- Becker H. S., 2009, *Comment parler de la société*, trad. de l'anglais par C. Merllié-Young, H. Peretz, Paris, Éd. La Découverte.
- Becker H. S., Faulkner R. R., 2008, « Studying Something You Are Part Of : The View From the Bandstand », *Ethnologie française*, 113, pp. 15-21.
- Bonjour A., 2012, « Au croisement de quatre positions : engagée, éthique, accompagnée et démonstrative », pp. 69-86, in : Di Filippo L., François H., Michel A., dirs, *La position du doctorant. Trajectoires, engagements, réflexivité*, Nancy, Presses universitaires de Nancy.
- Bourdieu P., 2001, *Science de la science et réflexivité : cours du Collège de France (2000-2001)*, Paris, Raisons d'agir.
- Bourdon J., 2011, « L'interdisciplinarité n'existe pas », *Questions de communication*, 19, pp. 155-170.
- Brougère G., 2005, *Jouer/Apprendre*, Paris, Economica.

- Caillois R., 1958, *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Paris, Gallimard.
- Charaudeau P., 2010, « Pour une interdisciplinarité "focalisée" dans les sciences humaines et sociales », *Questions de communication*, 17, pp. 195-222.
- Chen M. D., 2005, « Addressing social dilemmas and fostering cooperation through computer games », *Actes du colloque DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*, juin 2005, Vancouver, Université de Vancouver. Accès : <http://www.digra.org/dl/db/06278.44316.pdf>.
- Davies C. A., 1998, *Reflexive ethnography : a guide to researching selves and others*, Londres, Routledge, 2008.
- Derèze G., 2009, *Méthodes empiriques de recherche en communication*, Bruxelles, De Boeck.
- Di Filippo L., 2010, *Mythologie et identité dans les MMORPG : Une étude de cas sur Dark Age Of Camelot*, Travail d'étude et de recherche de master préparé sous la direction de Madame Arlette Bothorel et Monsieur Thomas Mohnike, Strasbourg, Université de Strasbourg.
- Di Filippo L., François H., Michel A., 2012, « Adopter une démarche réflexive : implications et enjeux », pp. 7-28, in : Di Filippo L., François H., Michel A., dirs, *La position du doctorant. Trajectoires, engagements, réflexivité*, Nancy, Presses universitaires de Nancy.
- Elias N., 1993, *Engagement et distanciation : contributions à la sociologie de la connaissance*, trad. de l'allemand par M. Hulin, Paris, Fayard.
- Fassin D., 2008, « Introduction. L'inquiétude ethnographique. », pp. 7-15, in : Bensa A., Fassin D., dirs, *Les politiques de l'enquête. Epreuves ethnographiques*, Paris, Éd. La Découverte.
- Gee J. P., 2008, « What is Academic Language ? », pp. 57-70, in : Rosebery A. S., Warren B., édés, *Teaching Science to English Language Learners: Building on Students' Strengths*, National Science Teachers Association.
- Genvo S., 2003, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*, Paris, Éd. L'Harmattan.
- 2009, *Le jeu à son ère numérique : comprendre et analyser les jeux vidéo*, Paris, Éd. L'Harmattan.
- 2011, « Penser les phénomènes de "ludicisation" du numérique : pour une théorie de la jouabilité », *Revue des sciences sociales*, 45, pp. 68-77.
- Ghasarian Ch., 2004, « Introduction. Sur les chemins de l'ethnographie réflexive », pp. 5-33, in : Ghasarian Ch., dir., *De l'ethnographie à l'anthropologie réflexive. Nouveaux terrains, nouvelles pratiques, nouveaux enjeux*, Paris, A. Colin.
- Godelier M., 2004, « Briser le miroir du soi », pp. 193-212, in : Ghasarian Ch., dir., *De l'ethnographie à l'anthropologie réflexive. Nouveaux terrains, nouvelles pratiques, nouveaux enjeux*, Paris, A. Colin.
- Goffman E., 1974, *Les rites d'interaction*, trad. de l'anglais par A. Kihm, Paris, Éd. de Minuit.
- Heinich N., 2002, « Pour une neutralité engagée », *Questions de communication*, 2, pp. 117-127.
- Hjørland B., 2010, « The foundation of the concept of relevance », *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 61 (2), pp. 217-237.

La dichotomie chercheur-joueur dans la recherche en jeu vidéo : pertinence et limites

- Huizinga J., 1988, *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, trad. du néerlandais par C. Seresia, Paris, Gallimard.
- Klastrup L., Tosca S., 2004, « Transmedial Worlds – Rethinking Cyberworld Design », pp. 409-416, in : *Proceedings International Conference on Cyberworlds*, IEEE Computer Society, Los Alamitos, California. Accès : http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca_transworlds.pdf.
- Laville C., Leveneur L., Rouger A., 2008, *Construire son parcours de thèse : manuel réflexif et pratique*, Paris, Éd. L'Harmattan.
- Macé É., 2006, *Les imaginaires médiatiques : une sociologie postcritique des médias*, Paris, Amsterdam.
- Maingueneau D., 2010, « Analyse du discours et champ disciplinaire », *Questions de communication*, 18, pp. 185-196.
- Martin F., 2012, « Se former au métier de chercheur : parcours personnel et travaux de terrain », pp. 51-68, in : Di Filippo L., François H., Michel A., dirs, *La position du doctorant. Trajectoires, engagements, réflexivité*, Nancy, Presses universitaires de Nancy.
- Mäyrä F., 2008, *An Introduction to Game Studies*, Londres, Sage Publication.
- NDecky A., 2012, « Devenir sociolinguiste : évolution d'une posture scientifique au regard de sa trajectoire sociale », pp. 135-152, in : Di Filippo L., François H., Michel A., dirs, *La position du doctorant. Trajectoires, engagements, réflexivité*, Nancy, Presses universitaires de Nancy.
- Nisbett R. E., 1973, « Behavior as seen by the actor and as seen by the observer », *Journal of Personality and Social Psychology*, 27, pp. 154-164.
- Peneff J., 2009, *Le goût de l'observation : comprendre et pratiquer l'observation participante en sciences sociales*, Paris, Éd. La Découverte.
- Pierozak I., 2007, « Prendre Internet comme terrain », *Glottopol*, 10, pp. 4-10.
- Redon M., 2008, « Parcours de doctorants, parcours de combattants ? », *EchoGéo*, 6. Accès : <http://echogeo.revues.org/7523>.
- Rufat S., Ter Minassian H., eds, 2011, *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris, Questions théoriques.
- Schmoll P., 2011, « Sciences du jeu : état des lieux et perspectives », *Revue des sciences sociales*, 45, pp. 10-19.
- Schütz A., 2008, *Le chercheur et le quotidien : phénoménologie des sciences sociales*, trad. de l'anglais par A. Noschis-Gilliéron, Noschis K., Caprona D. de, eds, Paris, Klincksieck.
- Weber M., 1959, *Le savant et le politique*, trad. de l'allemand par J. Freund, Paris, Plon.
- Zaki L., 2006, « L'écriture d'une thèse en sciences sociales : entre contingences et nécessités », *Genèse*, 65 (4), pp. 112-125.

Ludographie

Age Of Conan : Hyborian Adventures, Funcom, Funcom / Eidos Interactive, 2008.

Dark Age Of Camelot, EA Mythic, GOA, 2001.

La quatrième Prophétie, Vircom, GOA, 1999.

Neverwinter Nights, Bioware, Infogrames, 2002.

The Saga Of Ryzom, Nevrax, Nevrax / Gameforge, 2004.