



HAL
open science

Contributions and interdisciplinary stakes of an emergent French research on video games. Numerical Worlds Social Sciences Observatory Communication

Etienne Amato, Fanny Georges

► **To cite this version:**

Etienne Amato, Fanny Georges. Contributions and interdisciplinary stakes of an emergent French research on video games. Numerical Worlds Social Sciences Observatory Communication. Digifrance 2006, Jun 2006, Helsinki, Finland. hal-01575326

HAL Id: hal-01575326

<https://hal.science/hal-01575326>

Submitted on 18 Aug 2017

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 destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Contributions and interdisciplinary stakes of an emergent French research on video games. Numerical Worlds Social Sciences Observatory
Communication à Digifrance (15 minutes)

Etienne Amato &
Fanny Georges
OMNSH (Numerical Worlds Social Sciences Observatory)

The aim of our presentation this morning is to present our association, named omnsh (Observatoire des mondes numériques en sciences humaines, that means Numerical Worlds Social Sciences Observatory). We will talk more particularly about the contributions and the interdisciplinary stakes of an emergent French research on video games in social sciences. We've divided our talk into four main parts: after a brief introduction about the cultural's french context, we will present the association itself. Then, we will talk about the website and the articles databasis, secondly we'll describe the events we organise, thirdly, we discuss the paradoxal relations we have with media and, finally, with video game professionnals.

Introduction

In France, video game become only recently a new research object. The problem, from the point of view of university research, is that new technologies made a rather recent cultural opening. They have been a true object of sociological study only for 4 or 5 years, since it should have been waited until their practice is democratized. Informatic researches and HIM studies don't need their object to be democratized: social sciences needs it. Today, the most part of the french research in social sciences about video game but also about computer mediated communication in general, is from students: they are in way of being validated. By the way, the capitalization of work is weak: there are few specialized academic centers, thus the researchers are dispersed in various universities, and feel very alone. To summerize, the social demand is very keen but the researchers are dispersed. Then our association, the omnsh, has fixed as main goal to answer this problem by creating a platform where to exchange and to share articles and organise events to initiate collaborations between researchers.

L'omnsh

Omnsh is a nonlucrative, self-financed and independent association. Its field of research is the computer mediated communication tools in general, but it is that video game is the dominating subject of the articles published in the online databasis, due to his complexity and it seems a paradigmatic objet of digital communication.

Our objective is to set up a platform of interdisciplinary exchange. The omnsh has the role to be with the independant intersection between research, professionals, but also press and public, the press being used as relay between the association and the public, and the public being accessible without the press...

We gather 31 authors including 10 members. The members are concretely defined by paying fees. It is difficult to define the statute of the members and the advantages of the members compared to the non-members. So being a member is most a way to support us than to obtain something special by exchange.

We have a scientific committee: this is a comitee of support composed of researchers who know our work: Serge Tisseron and Marc Valleur are psychologists, Jean-louis Weissberg is a Infocommunication researcher, Bernard Darras is a semiotitian and finally you know Stephan Natkin who talks before us.

Various disciplines are represented: you notice that psychology is represented by two people, which reflects the preponderance of psychology in our articles data base. Infocommunication, informatic, and finally semiotics and cultural studies.

The 31 authors come from all France, and France only: it is a still national association, even if international collaborations are considered: Tunisia, Canada.

Authors come from the universities of Paris, Montpellier, Metz, Nice, Valenciennes, Bordeaux. We are divided in all France.

The objective of our association is the transdisciplinarity : our data base contains articles including 27 articles devoted to the video game, which constitutes more half of the articles.

We may distinguish some main themes in the articles databasis.

- imagination, the body, narcicism, addiction: video game like a selfrepresentation, which makes the user imagining but sometimes also addict
- the game design, immersion questions are mentioned, sets of themes which more interest the professionnals
- The sociological point of view treats virtual and real communities
- in esthetics, the question of legitimacy and of artists who use the video game,
- and finally experiments and practices, therapeutic experiments:

this is a short panorama of the topics which we approach. We point out that we did not launch these topics voluntarily but they come only from the intention of the members.

Articles published

About the articles published on the site of the omnsh: in this graph you see in bottom the disciplines represented on the site, and we indicated here in the dark part of the column the number of articles about the video game and in the other part the articles which relate to other digital worlds. You can notice a preponderance of the psychology which is developed in (ergonomy, psychanalyse, and cognitive psychology) which have fourteen articles ; nine articles in the domain of infocommunication, six in sociology and 6 in ethnology, and finally eight in Sciences of Art. One notices especially an absence in Right, economy, epistemology, electronic literature, sciences of the language

We raised the question to know if the disciplinary cutting were maintained or if it were erased; it appears on the homepage of the website. Interdisciplinarity is an important idea of our association.

We all use several methodologies. Concerning esthetics I encountered a certain number of problems, since the majority of the articles could be classified in infocommunication like and in art.

Actually we did not want either to classify the articles by object: why to separate a video game object from a chat object or an educational object? Since we make research, it is not the object which determines our research.

We raised the question and would please you to think about it and to teel us your opinion.

Evolution of the visits

The website has on average one thousand twelve visits per day. It's not enough, but significant to a specialised website, which it is on line since two years and a half. There you can see a first rise because of several events organised in important public institutions. Real initiative is an important way to promote the mediation of our articles in cyberspace.

Mediation of the video game research by the omnsh

The omnsh indeed organized in 1998 a first conference in the psychological field, follow-up of a long period of reconfiguration of the omnsh, following which we positioned its goals on the basis of what it is today. Last year we organized another cultural event with artist and scientist in the Centre Pompidou. In this important place of french culture and contemporary Art, it had a rather important impact since it was the first day devoted to the video games "Sims".

At the beginning of this year, the cycle of conferences which we organized is more around popularization: it included seven conferences or meetings and an exhibition of old consoles. The events were organized in the city of sciences and industry. It constrained us to organize meetings for profanes, who come to the city from sciences for entertainment. Actually the public was from the ministries, artists, researchers and students.

Finally we make social interventions: the omnsh is often requested to take part in meeting and debates in the primary schools with the parents and the teachers to speak about the video game and to answer the questions worry about the parents who wonder about this new medium. There is not only the video game thematic but also of the instant messagers or mobile phone also.

Presse and media

In this measurement, we converge with the press and the massmedia in their role of mediation: video game is considered like cultural object but also like social phobia. Some game are violent some makes the player sick.

Part of the people of the omnsh is given the responsibility to answer these questions of general public. One noted an unquestionable difficulty to express our opinion front of mediatics scenarisation; some have sometimes the impression to be handled by the media: it is not easy to defend intelligent thinking in front of a television speaker.

Video game professionnals

Another part of the public is composed with the video game professionals. From this point of view the omnsh is more a platform were to have contact: for practical reasons, we redirect the possible contracts towards the people who can directly assume them. We make nevertheless collective consultations (design, evaluation).

One can put the question of compatibility between marketing and academic research. It is one of the reasons for which it is difficult to currently make converge industrial research and association. To stay independent, we would have as an ambition to create a company, spin off of our public association.

Conclusion

In conclusion we can say that the evolution of the omnsh reflects the social and theoretical evolution of the video game in France. From the point of view of the mediation of our works, because of the french language adopted by the most part of the articles, only francophone public may read our work. One of our aims is to open it to an international level buy translating them in english and to accommodate works written in other languages. We may be hope public help to translate our articles.

For the moment, we work by taking time of our personal time : this is why we advance slowly, because we are very busy with our academic insertion and economic autonomy.

Nevertheless, from the point of view of the capitalization of research, many articles are published. Publication is less a way to be read by people than to make it possible to initiate collaborations, to have exchanges around the publications, to initiate collaborations around a common object, to discuss our thesis, and finally to contribute to make video game an object of legitimate study.

Version Française:

Nous allons vous parler de l'association omnsh et plus particulièrement des

En France le jeu vidéo est un nouvel objet sous-estimé et en voie de reconnaissance. Le problème du point de vue de la recherche universitaire est que cet objet n'est pas encore reconnu.

Les nouvelles technologies ont fait une percée culturelle plutôt récente. Depuis 4 ans, beaucoup de travaux, notamment sur le jeu vidéo mais aussi des outils de communication appliqués sont en cours de validation, des travaux non pas en informatique mais en sciences humaines : ce n'est un véritable objet d'étude sociologique que depuis 4 ans, puisqu'il a fallu attendre que leur pratique se démocratise profondément.

Faible capitalisation des travaux : Peu de centres d'accueil spécialisés et donc les chercheurs sont dispersés dans différents centres universitaires (DESS de Stéphane Natkin) ; très forte demande sociale mais chercheurs dispersés : l'omnsh a pour principal objectif de répondre à ce problème en créant une plateforme où l'on peut échanger, mettre en commun des articles.

Evolution de l'omnsh ne s'est pas fait n'importe comment et on va voir comment c'est intéressant du point de vue de la recherche française.

L'Omnsh est une association à but non lucratif, autofinancée et indépendante ; son objet est le jeu vidéo et les outils de communication mais il se trouve que le jeu vidéo est le sujet prépondérant de recherche des personnes qui nous rejoignent.

Notre objectif est de mettre en place une plate-forme d'échange interdisciplinaire. Nous avons des soutiens universitaires, mais nous tenons à garder une position indépendante : nous ne dépendons ni des centres de recherche ni des entreprises. Le revers de la médaille est que nous n'avons pas de subventions et que nous gagnons uniquement de l'argent que l'on récupère de journées d'études, colloques interventions qu'on organise, et nous verrons à quelles problématiques cela nous confronte.

L'omnsh a pour vocation d'être à l'intersection entre la recherche, les professionnels, mais aussi la presse et le public, la presse servant de relais entre l'association et le public, et le public étant accessible par la presse.

Nous regroupons 31 auteurs dont 10 membres. On a du mal à définir cette position, de défendre quel sont les statuts et avantages des membres par rapport aux non-membres, on ne sait pas quoi offrir en échange. Nous avons un comité scientifique : ce sont des comités de soutien, des personnes qui connaissent nos travaux : Tisseron, etc. On voit que différentes disciplines sont représentées, la psychologie par des personnes, ce qui reflète la prépondérance de la psychologie dans notre base de données. L'info communication, l'informatique, et enfin la sémiotique et les études culturelles. Ce sont nos directeurs de thèse.

Les 31 auteurs viennent de toute la France, et de la France seulement : c'est une association encore nationale, même si des collaborations internationales sont envisagées, Tunisie, Canada,

Des universités : Paris, Montpellier, Metz, Nice, Valenciennes, Bordeaux. Nous sommes répartis dans toute la France.

L'objectif de notre association est la transdisciplinarité : notre base de donnée contient articles dont 27 consacrés au jeu vidéo, ce qui constitue plus de la moitié des articles. Les thématiques créées sont l'imaginaire le corps : le jeu vidéo comme représentation de soi, rassurant mais qui peut aussi parfois rendre accro : les question informatiques, de game design, de l'immersion sont évoquées, thématiques qui intéressent davantage les entreprises. La perspective sociologique traite des communautés ; en esthétique, la question de la légitimité et des artistes qui utilisent le jeu vidéo et enfin expériences et pratiques, expériences thérapeutiques : bref panorama des thèmes que nous abordons, pour faire remarquer peut être que nous n'avons pas lancé ces sujets volontairement mais se sont dégagés eux même de la publication des membres.

Les articles publiés sur le site de l'omnsh : dans ce graphique vous voyez en bas les disciplines représentées sur le site, et nous avons indiqué ici le nombre d'articles en violet foncé et en violet clair les articles qui portent sur d'autres mondes numériques. Tout comme notre comité scientifique, on remarque une prépondérance de la psychologie qui est développée en; info communication, la sociologie et les sciences de l'art, et on remarque surtout une absence en...

Pourquoi ? Ce découpage disciplinaire : on s'est posé la question de savoir si on maintenait ou si on l'effaçait ; il apparaît sur la page d'accueil mais ce qui nous tient à cœur c'est l'interdisciplinarité de la recherche. On utilise tous plusieurs méthodologies. Ici on a séparé ethnologie et sociologie, ce qui fait presque autant que psy. Info communication ; ce sont des études de la situation de communication, concernant l'esthétique je rencontre un certain nombre de problème, puisque la plupart des articles pourraient être classés en science info comme et art, en réalité on n'a pas voulu non plus classer les articles par objet : pourquoi séparer un objet jeu vidéo d'un objet chat d'un objet éducatif ? Etant donné que nous faisons de la recherche, ce n'est pas l'objet qui détermine notre recherche, nous nous sommes posé la question.

Evolution des visites : en moyenne 11 visites par jour. Cela fait deux ans et demie que le site est en ligne. On a eu une première montée en raison de l'organisation d'une journée au centre Pompidou et une nette montée en janvier 2006 qui correspond aux tables rondes que l'on a organisées à la cité des sciences et de l'industrie. Du point de vue de la médiation de nos articles, l'organisation de colloques et journées d'études a été importante.

L'omnsh a en effet organisé en 1998 un premier colloque, suivi d'une longue période de remise en question de l'omnsh, à la suite de laquelle nous avons remis en place l'association sur les bases de ce qu'elle est aujourd'hui, puis nous avons organisé un autre événement, au

centre Pompidou, une journée ayant un impact assez important puisque c'était la première journée consacrée aux Sims au Centre George Pompidou, c'était présenter un jeu vidéo dans un centre culturel et artistique grand public, donc grande symbolique.

Le cycle de conférences que nous avons organisées en début d'année est davantage de la vulgarisation, ce sont des conférences rencontres organisées à la cité des sciences et de l'industrie : 7 tables rondes et une exposition de consoles. La grosse contrainte, encore plus qu'au Centre Pompidou, c'est que l'on n'aurait pas pu faire un discours scientifique. Le contrat imposé par la Cité des Sciences était de s'adresser aux mères de famille, aux parents, qui viennent à la cité des sciences pour se distraire, et qu'en réalité nous avons eu des gens du ministère, des artistes, des chercheurs et des doctorants : pas du tout le public escompté par la cité des sciences.

Enfin des interventions sociales : l'omnsh est souvent sollicité pour participer à des débats dans les écoles primaires secondaire avec les parents et les enseignants pour parler du jeu vidéo et répondre aux questions inquiètes des parents qui s'interrogent sur ce nouveau médium. Il n'y a pas que le jeu vidéo mais aussi des chats. Dans cette mesure, on converge avec la presse et les médias.

Le jeu vidéo comme objet culturel mais aussi comme phobie sociale : des jeux qui rendent violents, qui rendent malades. Une partie des personnes de l'omnsh se charge de répondre à ces questions du grand public. On a noté une difficulté certaine à exprimer notre opinion : scénarisation ; certains ont parfois l'impression d'être manipulés par les médias : c'est pas facile mais on le fait.

Une autre partie du public est les professionnels du jeu vidéo. De ce point de vue l'omnsh est davantage une plate-forme de contact : pour des raisons pratiques, nous redirigeons les éventuels contrats vers les personnes qui peuvent les recevoir ; par contre des consultations collectives sont menées (conception, évaluation)

On peut se poser la question de la compatibilité :

C'est une des raisons pour laquelle il est difficile actuellement de faire converger recherche industrielle et association : on aurait pour ambition de créer une société, qui nous permettrait d'intervenir comme réels concepteurs.

En conclusion on peut dire que l'omnsh manifeste les évolutions sociales et théoriques sur le jeu vidéo. Un problème est la coupure à l'international. On reste encore déterminés par la langue française. On aurait pour objectif de traduire, d'accueillir des recherches en anglais. Pour le moment nous travaillons à l'omnsh en prenant du temps de notre temps personnel : c'est la raison pour laquelle tout avance lentement, néanmoins, du point de vue de la capitalisation des recherches, de nombreux articles sont publiés, et qui permet d'initier des collaborations avec des personnes, d'avoir des échanges autour des publications, d'initier des collaborations autour d'un objet commun, de discuter de nos thèses, et finalement de contribuer à faire du jeu vidéo un objet d'étude légitime.