

« *Games Studies* ? à la française ! »

« Jeux vidéo only »

Mission 1

a/ Première partie - Contextualisation & ancrages de la recherche

Avant que les jeux vidéo entrent dans le champ d'études, quels étaient les objets de recherche étudiés ?

Quelles approches étaient développées dans ce contexte ?

- éléments empiriques,
- méthodes d'investigation
- notions opératoires,
- problèmes et les questionnements théoriques voire des théories mises à l'épreuve.

Mission 2

b/ Deuxième partie - La curiosité & les doutes

Quels furent tes premiers questionnements sur le jeu vidéo ? même simplistes,

Comment les jeux vidéo entrent-ils dans votre champs d'attention de recherche ? Cela peut être à travers une curiosité ou un doute. Exemples :

1/ est-ce que là aussi nos concepts marchent ou fonctionnent, est-ce que vraiment cette théorie tient encore ?

2/Ou de nature empirique : qu'est-ce que c'est que ce machin (jeu vidéo) ?

3/ 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.

Sous quelles "formes" les jeux vidéo entrent-ils dans le laboratoire et dans les questionnements ? Exemples

1/S'agit-il d'objets, de dispositifs directement expérimentés ? (la xbox, le en-ligne, la eye toy, etc ?)

2/S'agit-il de discours ou de récits ? (via patients, amis, famille, etc ?)

3/ S'agit-il d'affaires particulières ? (vie perso ?)

La question est à la fois celle des formes, et de leurs premiers traitements.

Mission 3

c/ Troisième partie - Les enquêtes

Qu'est-ce qui, parmi ces curiosités et ces doutes, a emporté la décision d'enquêter ? Pour quelles raisons avez-vous décider de creuser/thésier/écrire

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 ? (tes parties, les forums, etc.)

Pourquoi t'es-tu dit que cela avait une importance pour la science/discipline.

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 ?

Que t'a apporté la rencontre 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 ?

Mission 4

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 ?

Quelles ouvertures pour la discipline ?

Quel fut le mode d'emploi des théories construites, empruntées, bricolées.

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 ?

Envoyer le résultat fin avril à manuel.boutet@free.fr