

Un chercheur sachant jouer... *Les usages scientifiques du jeu*

Le jeu et le divertissement occupent une place prépondérante dans de nombreuses civilisations. Pourtant, les chercheurs se sont longtemps détournés de son étude, sans doute en raison de son caractère peu sérieux, voire improductif (Roger Caillois, 1958). Cette vision, qui ne considère le jeu que sous son aspect récréatif, a cependant été dépassée depuis longtemps, depuis le « serio ludere » des humanistes italiens jusqu'aux travaux de l'historien néerlandais Johan Huizinga soulignant la fonction sociale du jeu (Huizinga, 1938) en passant par le rôle du ludisme dans les écrits de Rabelais. Depuis les années 1970, les *Game studies* développent une approche transdisciplinaire qui analyse les pratiques et les apprentissages afférents aux jeux (Perron et Wolf, 2003). Les revues *Game Studies* (narratologie) et *Games and Culture* (ludologie) se font écho des travaux récents. Ainsi, l'ouvrage de Samuel Rufat et Hovig Ter Minassian, en 2011, présente le jeu vidéo comme un objet de recherche et l'aboutissement d'une longue maturation débutée dans les années 1990.

Le développement des humanités numériques permet aux sciences humaines et sociales d'envisager la recherche autrement. Caractérisé par de nouvelles méthodes et pratiques liées à l'utilisation d'outils numériques, ce domaine des SHS prend en compte les nouveaux médias numériques ainsi que leurs contenus. C'est notamment le cas du jeu vidéo, des logiciels ludo-éducatifs ou de tout autre médium interactif. Dans un contexte de *gamification* ou ludicisation (Genvo, 2013) – comprenez ici l'utilisation des mécanismes du jeu dans d'autres domaines, dans le but d'augmenter l'usage et l'acceptabilité – il devient essentiel au chercheur de questionner les apports des humanités numériques à l'étude du jeu.

Les trois Écoles doctorales du secteur des sciences humaines et sociales de l'Université de Poitiers, en collaboration avec l'Espace Mendès-France, proposent aux jeunes chercheurs d'investir cette thématique dans le cadre de leur université d'hiver. Dans le cadre de leur rencontre annuelle sur les Humanités numériques, l'ensemble des doctorants en sciences humaines et sociales, en littérature, en sciences du langage ou en sciences appliquées, sont amenés à penser leur sujet de recherche au prisme du jeu.

Comment les humanités numériques étudient-elles le jeu ? Comment le jeu influence-t-il la démarche de recherche ? Quel changement de paradigme la *gamification* de la société entraîne-t-elle pour la recherche ? Est-elle mesurable ?

Toutes ces interrogations, qui sont au cœur de la pratique de la recherche du XXI^e siècle, ont motivé l'organisation de ces deux journées thématiques. Le doctorant est ici invité à présenter les outils qui façonnent sa démarche ou ses résultats de recherche.

- La première journée prendra la forme d'une journée d'études composée de plusieurs interventions autour de trois axes :
 1. Une première série d'interventions autour des **théories du jeu** servira d'introduction à ces deux journées thématiques. Les jeunes chercheurs sont invités ici à penser théoriquement et méthodologiquement (Triclot, 2013) les enjeux autour de la notion de divertissement par le prisme de leur propre recherche.

2. Le deuxième temps de cette journée permettra de réfléchir aux impacts de la **gamification**. Que ce soit dans le milieu professionnel avec des systèmes de score ou des entretiens *via* le jeu *Second Life* ; dans le milieu culturel avec des expositions virtuelles et interactives ; dans le milieu politique où certains logiciels ludiques ont pour fonction d'attirer la sympathie d'un public plus jeune, les mécaniques ludiques débordent du « cercle magique du jeu » (Huizinga, 1951) en modifiant les usages et les fonctions du divertissement.

3. La troisième partie s'axera sur les relations entre **le jeu et l'éducation**. Depuis le romantisme, les pédagogues et les pouvoirs publics ont cherché une nouvelle « fonctionnalisation » au jeu à travers sa valeur éducative (Brougère, 1993). Du jeu de go en Extrême-Orient au logiciel *Pulse !* dans les universités de médecine nord-américaines, la pratique du jeu a fonction d'apprentissage ou d'entraînement. Ce dernier axe mettra en lumière les apports et les limites du jeu pour l'éducation en questionnant les rapports entre le domaine de la pédagogie et l'activité ludique.

- La deuxième journée prendra la forme de plusieurs **ateliers et de tables rondes** pour mettre en pratique les différents concepts liés au jeu et aux Humanités numériques. Il s'agira de mettre en application les méthodes utilisées dans le cadre des travaux des jeunes chercheurs. Ces exposés pourront prendre des formes variées comme des ateliers pratiques avec l'utilisation d'un logiciel informatique, la création d'un jeu qu'il s'agira d'expérimenter, voire l'exposition de posters ou autre expression numérique. Ici, les doctorants peuvent être force de proposition et d'originalité pour montrer en quoi l'activité ludique peut influencer leur recherche dans un contexte de développement numérique.

Les propositions pour les **deux axes**, d'une taille maximum de **3500 caractères**, sont à rendre au plus tard pour le **25 octobre 2019** à l'adresse mail suivante : jerome.grevy@univ-poitiers.fr et julien.lalu@univ-poitiers.fr

Les conférences de la première journée seront des **interventions de 15 minutes** précédant un échange de 10 minutes avec le public.

Ces journées thématiques sont une occasion, pour de jeunes chercheurs et doctorants, d'une première expérience ou d'un retour bénéfique sur leurs propres travaux.