



HAL
open science

Penser une recherche-cr ation ancr e dans une industrie culturelle : r cit des pratiques collectives men es autour du jeu vid o RecovR

H l ne Sellier

► **To cite this version:**

H l ne Sellier. Penser une recherche-cr ation ancr e dans une industrie culturelle : r cit des pratiques collectives men es autour du jeu vid o RecovR. Assises LPCM, Oct 2023, Paris, France. halshs-04615152

HAL Id: halshs-04615152

<https://shs.hal.science/halshs-04615152>

Submitted on 18 Jun 2024

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 e au d p t et   la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publi s ou non,  manant des  tablissements d'enseignement et de recherche fran ais ou  trangers, des laboratoires publics ou priv s.

Bonjour à tous et à toutes. Je tiens d'abord à remercier les organisatrices et les organisateurs du colloque. Je suis ravie d'avoir l'opportunité d'y participer, particulièrement dans un atelier sur la recherche-création. Pour ma part, je vais vous proposer une réflexion sur les modalités et l'intérêt d'une forme de recherche-création particulière : une recherche-création ancrée dans une industrie culturelle.

Si je résume très schématiquement, la recherche-création a pour ambition de mêler la théorie et la pratique, le conceptuel et l'expérientiel, en favorisant un rapport subjectif et sensible au savoir. La recherche et la création s'effectuent selon un processus cyclique et itératif. On alterne entre des phases répétées d'action et de réflexion qui viennent se nourrir les unes des autres.

Dans leur catégorisation, très pratique et très utilisée, Chapman et Sawchuck distinguent 4 formes de RC :

- la recherche pour la création
- la recherche à partir de la création
- la présentation créative de la recherche
- la recherche par la création

Outre ces différentes formes, il est important de rappeler les contextes d'émergence de la RC et j'en sélectionne trois.

- L'émergence de la recherche-création est souvent associée à la recherche en arts qui est notamment désigné par le terme d' "art-based research" qui a émergé dans les pays de l'Europe du Nord et au Royaume-Uni dans les années 1980 et en Australie au début des années 1990.
- Jean-Paul Fourmentraux montre par ailleurs que la recherche-création a émergé dans le contexte d'un régime numérique qui permet une coalition entre chercheurs et créateurs au sein des laboratoires.
- La R-C est aussi souvent identifiée comme réaction aux réformes de l'enseignement supérieur qui consistent à rassembler enseignement artistique et université, notamment le traité de Bologne pour l'Europe. Pierre-Damien Huyghe parle de réponse à l'"injonction à faire de la recherche" par exemple.

Aujourd'hui, la RC est moins une discipline qu'une multitude de pratiques, selon Louis-Claude Paquin et Cynthia Noury (2018).

Les travaux portent sur des objets divers, et notamment des objets médiatiques. La recherche-création en jeux vidéo est notamment très féconde. On peut par exemple mentionner les travaux d'Edwige Lelièvre, Claire Siegel, Rémi Sohier, Sébastien Genvo en France ou plus largement, les recherches de Pippin Barr, Rilla Khaled, Patrick Jagoda ou Laureline Chiapello.

Parallèlement à l'ouverture à de nouveaux objets, se développent de nouvelles pratiques de RC, qui s'inscrivent moins dans une perspective artistique que dans une perspective médiatique. Dans un article qui parle essentiellement des initiatives menées à l'UQAM, Louis-Claude Paquin et Cynthia Noury proposent ainsi plusieurs critères de distinction d'une RC médiatique, notamment :

- un questionnement sur les médias

- une dimension collective de l'action
- et une reconnaissance de l'objet dans des circuits médiatiques (comme la radio) plutôt qu'artistiques (comme les galeries).

Autre avatar des pratiques qui mélangent recherche théorique et production pratique, la recherche-projet, définie par Alain Findelli, se distingue des formes historiques de recherche-crédation en incorporant une volonté de changement d'un état du monde – l'ensemble du travail s'effectuant dans un régime d'action collectif "orienté-futur".

La forme de RC dont je vais vous parler s'inscrit dans la lignée de ces différentes pratiques, mais en diffère par son inscription financière, matérielle et sociale dans une industrie culturelle. Il me semble intéressant de l'évoquer pour 3 raisons.

- D'abord, c'est un des objets de la recherche-crédation que de questionner la manière dont sont produits les savoirs.
- Ensuite, la réflexion sur des formes de recherche en dehors de l'université me paraît utile dans le contexte d'une précarisation de la recherche dans cette institution.
- Finalement, le cas spécifique d'une RC dans un studio de jeux ouvre à un questionnement plus large sur la construction des savoirs dans une société capitaliste, en dehors de l'université, mais aussi, par écho, à l'intérieur.

La réflexion s'ancre dans le travail mené depuis juin 2020 au sein du studio The Seed Crew qui est un studio de jeux vidéo indépendant basé à Toulouse qui crée des jeux à impact social.

Le premier jeu du studio, *RecovR*, est utilisé comme outil de formation en entreprise pour évoquer le sexisme, le racisme, le validisme, la lgbtphobie et l'âgisme.

Le deuxième jeu, *Alix et Yanis, la disparition d'Albert le hamster* est un jeu créé pour des contextes pédagogiques (classe, médiathèque...) pour parler aux enfants du handicap et du validisme. Et nous sommes en train de développer un troisième jeu, qui s'adresse cette fois-ci au grand public.

Mais ce qui m'intéresse aujourd'hui, ce ne sont pas ces objets, mais les pratiques qui font naître et qui accompagnent leur production. Je me concentrerai plus précisément sur les manières de *faire* de la recherche-crédation qui ont entouré le premier jeu, *RecovR*, pour deux raisons. D'abord, c'est le cadre qui a permis notre première expérimentation des interrogations et des méthodes de RC en lien avec un jeu vidéo qui répond aussi à des enjeux économiques. Ensuite, c'est un objet avec lequel nous avons collectivement pris de la distance.

Plus précisément, je vais donc :

- 1- détailler les modalités de la RC dans le studio The Seed Crew,
- 2- poser la question des limites d'une RC dans une entreprise
- 3- revenir sur l'intérêt d'une RC médiatique ancrée dans une industrie culturelle

Pour proposer cette analyse, j'ai employé une méthodologie inspirée du récit de pratique, tel qu'il a été théorisé par Louis-Claude Paquin, dans son rapport aux sources et à la distanciation. J'ai consulté les documents de design et de recherches (les versions finales et les brouillons), les calendriers et autres outils de suivi du travail ainsi que les discussions sur

le serveur Discord du studio. Je me suis aussi appuyée sur des discussions informelles que j'ai eue avec les différents membres de l'équipe pendant ces trois dernières années - puisque le travail de réflexivité a été présent tout au long de la production et instigué par d'autres participations à des événements scientifiques. Contrairement au récit de pratique, l'étude de la documentation n'a pas eu pour but de déterminer les événements marquants, mais, par une analyse thématique, de discerner nos manières de fonctionner. Les exemples qui suivront constituent une sélection, que j'espère évocatrice.

1- Modalités d'une RC médiatique dans un studio de jeu vidéo indépendant

La première modalité qu'il me semble nécessaire d'aborder concerne les conditions matérielles qui rendent possible la recherche-crédation dans un studio de jeu vidéo indé. La RC en entreprise est un cercle financier vertueux pour les différentes parties. En 2020, mon recrutement dans le jeune studio a été possible grâce à l'incitation financière du dispositif "Jeune Docteur" dont bénéficient les entreprises : pour résumer simplement, le salaire et les frais de fonctionnement des jeunes docteur-es sont quasiment multipliés par deux dans le calcul des dépenses de recherche, couvrant ainsi la quasi-totalité du salaire pendant deux ans. Si la recherche permettait de s'inscrire dans les dispositifs financiers R&D, elle donnait aussi un argument de légitimité à un produit nouveau qui se positionne dans un marché très concurrentiel. De plus, la recherche-crédation correspondait particulièrement bien aux besoins du studio : à la fois les aspirations de découverte et de construction de savoirs présentes au sein de la petite équipe, mais aussi la nécessité de contribuer à la production du jeu (le narrative design de RecovR). La recherche-crédation en entreprise doit donc d'abord se comprendre comme une stratégie de survie d'un studio indépendant dans un contexte de précarité des industries culturelles (Keogh, 2023). L'intérêt économique de la recherche-crédation pour l'entreprise explique en partie l'investissement financier dans cet aspect de l'entreprise – cela signifie notamment la possibilité d'acheter des ouvrages ou de participer à des colloques internationaux. Si j'insiste sur les enjeux économiques, c'est parce que les conditions financières du studio [les sous qu'il y a sur le compte] sont la condition de possibilité de la RC sans en déterminer le cadre.

La recherche-crédation en studio tire davantage ses contraintes de pratiques professionnelles établies (Whitson, 2020), qui se reflètent notamment dans les lieux et les outils. Les lieux de la pratique sont à la fois ceux de l'industrie culturelle, en particulier le studio, mais aussi certains lieux de présentation des produits (comme un bar lors d'une soirée de playtest), et ceux de la recherche académique, en particulier les universités dans lesquelles se déroulent les colloques. De la même manière, les outils employés fixent les pratiques de recherche-crédation dans la production de jeux vidéo professionnelle (avec le moteur Unreal, par exemple) et dans la production scientifique (avec l'usage d'Internet Archive Scholar, par exemple). Le travail de recherche et de création mené autour du jeu RecovR est déterminé par de multiples pratiques professionnelles qui l'inscrivent rétrospectivement dans ces champs. Les méthodologies de la RC, comme le récit de pratique mais aussi l'usage du logiciel de versioning pour reconstituer les événements du processus de création (Khaled & Barr, 2023), constituent aussi des structures qui contribuent à définir les pratiques de recherche et de création au sein du studio de jeux.

Si la RC au sein de The Seed Crew se conforme à des pratiques professionnelles existantes, ce travail prend certaines formes qui lui sont plus spécifiques, notamment en ce

qui concerne les participant.es au processus de RC. Dans la lignée de la recherche-action qui est réalisée “avec les gens plutôt que sur les gens” (Roy & Prevost, 2013) et de la recherche-projet, la recherche-cr ation au studio est men e collectivement. Comme pour d’autres formes de projets de recherche collaboratifs ou pour la production classique de jeux vid o, chaque personne participe   la recherche-cr ation avec son expertise. C’est moi qui ai  crit le texte de cette communication, par exemple. Cependant, il ne s’agit pas de dire que chacun se cantonne dans son r le. Tous les membres du studio participent   la cr ation du jeu et sont invit s   faire du travail de recherche autour de celui-ci, comme collecter des donn es, faire l’ tude d’objets m diatiques existants, lire de la th orie, produire des analyses... Cette m thode de travail est plus largement adopt e dans le studio : toutes les personnes sont invit es   s’impliquer et    changer sur les diff rents sujets de travail. Cette absence d’une division stricte des t ches va de pair avec un respect des postures professionnelles de chacun.e. Dans une logique de *care* (Tronto, 2009), cela signifie notamment que les aspects de notre travail commun qui sont pr sent s dans le monde acad mique sont relus par les personnes qui ont envie et le temps (m me si cela se passe quelques fois a posteriori, quand le planning est trop serr ).

La question des acteurs et actrices de la recherche, qui fluctuent selon les moments et les activit s, ouvre sur la question des pratiques de la recherche-cr ation au studio, qui se caract risent par une adaptation constante   un contexte changeant. L’id e d’un bricolage m thodologique (Strauss, 1962) est largement utilis e dans plusieurs champs scientifiques, et cette id e d’adapter les m thodes d’analyse   l’objet et   sa situation est particuli rement n cessaire dans un travail de RC en studio. Par exemple, pour essayer de comprendre quelle est la part d’ind termination et de flou dans le design de jeux vid o, Laura Goudet et moi avons par exemple tent  d’associer des m thodologies venant de la linguistique et de la RC pour  tudier l’emploi du mot “truc” en contexte de cr ation.

L’ajustement r gulier dans le processus de RC au studio concerne les m thodologies, mais aussi la temporalit  qui est d sordonn e et irr guli re. Contrairement aux formes de RC qui sont structur es en plusieurs phases (Louis-Claude Paquin (2019) en distingue 4 : la formulation de questions, l’exploration cr ative, le r cit de pratique et le bilan), le contexte du studio demande de sauter all grement d’une  tape   une autre, en faisant des allers-retours.   la fois   cause de l’inscription du travail de RC dans des logiques  conomiques et gr ce   la dynamique du studio qui invite   construire des savoirs au fur et   mesure des questionnements, il n’est pas possible d’attendre la fin de production d’un jeu avant d’analyser sa forme ou ses pratiques cr atives. Contrairement   d’autres pratiques de RC (Leli vre, 2018), la distanciation avec l’objet n cessaire pour l’ tudier n’est pas cr e e principalement par un temps long entre la production et le retour r flexif, mais par d’autres proc d s (comme les blagues sur le jeu ou le rappel du contexte socio-culturel et  conomique dans lequel il s’inscrit). Dans la temporalit  quotidienne, la pratique de la RC au studio demande de pouvoir osciller entre une activit  de recherche (par exemple, lire un article scientifique sur le validisme) et une activit  de cr ation (par exemple, donner un retour sur un visuel)   tout moment.

L’adaptation que demande le travail de RC en studio concerne aussi les th mes travaill s. Que ce soit pour les objets cr es, les questions de recherches ou encore les lieux o  pr senter le travail, il s’agit d’un fonctionnement par opportunit . Si certaines interrogations et envies sont   l’origine des divers projets, il n’y a pas de planification stricte d’un cycle de

recherche en amont ou défendre un projet de recherche a priori. Par exemple, c'est le thème de la sustainability au colloque du CGSA qui a invité à une réflexion collective au studio sur ce qu'on pourrait appeler des processus créatifs soutenables et une participation à l'événement scientifique.

La possibilité de la RC au sein de The Seed Crew est conditionnée par l'adaptation des méthodologies, des organisations temporelles et des sujets. Faire de la RC en studio de jeux vidéo signifie aussi composer avec des enjeux qui ne sont pas de l'ordre de la recherche-création. Dans les industries culturelles, les objets sont le résultat d'un enchevêtrement de décisions artistiques et de décisions économiques (Keogh, 2023) et l'ajout d'un travail de recherche-création ne fait pas passer ces critères au second plan. La forme de *RecovR* tire largement sa forme d'un travail de recherche sur l'expressivité et la non-moralisation, mais certaines caractéristiques du jeu, en particulier un bouton pour identifier les situations problématiques, s'éloignent des hypothèses de recherches parce que le jeu doit correspondre aux attentes de clients en termes d'outil de formation. Ainsi, alors que dans un travail de RC en dehors d'une industrie culturelle, les résultats attendus sont souvent doubles – l'œuvre et un texte qui résume les savoirs formés – le travail en studio est en plus évalué sur les expériences des joueurs et joueuses et l'impact économique.

2- Limites d'une RC dans une entreprise

Finalement, l'ensemble des modalités de la RC dans le studio permet de faire apparaître ce qui fait sa particularité : le travail se positionne à la fois à l'intérieur d'une industrie culturelle et à l'intérieur de champs scientifiques, sans se conformer complètement aux logiques, aux méthodes et aux évaluations de l'un ou de l'autre.

Ce positionnement particulier, ni tout à fait dedans, ni tout à fait dehors, invite des suspicions sur la scientificité du travail, qui se matérialisent par exemple par des reproches sur la validité de la démarche. Dans une évaluation d'article, on a jugé que la proposition d'un nouveau concept que j'avais fait était de l'ordre d'une démarche marketing. La méthodologie est aussi soumise à critiques. Vous pouvez lire un retour d'article qui reprochait de ne pas employer un cadre hypothético-déductif alors que celui-ci ne correspond pas aux façons de faire en recherche-création. Plus largement, c'est le manque d'objectivité qui est critiquée. Après une intervention en colloque, on m'a ainsi affirmé "que je n'allais pas dire que ça ne marche pas". Outre une incompréhension de la recherche-création, toutes ces remarques trouvent leur point commun dans une suspicion d'une colonisation de la recherche par des injonctions néo-libérales qui dénatureraient fondamentalement la démarche.

Il ne s'agit pas de rejeter en bloc les critiques, mais plutôt de constater qu'elles posent la question de la construction des savoirs dans une société capitaliste. Parce que ces questions sont posées au travail de RC au sein de The Seed Crew dans la mesure où l'entreprise est le cadre et le contexte de la recherche. Il me semble qu'elles ne se posent pas avec autant de force dans d'autres contextes de recherche, comme l'université. Pourtant, des travaux de recherche montrent l'imprégnation de la temporalité néo-libérale et des injonctions à la productivité et à l'efficacité à l'université. Même la recherche-création n'est pas indemne, comme le notent les auteurs de "L'artiste et le singe savant" qui déplorent ce que font le modèle technoscientifique et le modèle du projet à la recherche en art.

Certains travaux de recherche création proposent des solutions pour refuser ce qu'Erin Manning et Brian Massumi appellent la "capture capitaliste". Pour faire "cailler" l'annexion de la "recherche -création" à l'économie néolibérale ("cailler" au sens de faire tourner le lait). Ils insistent notamment sur l'importance sur l'autonomie de l'événement de recherche-création – ce qui signifie notamment ne pas avoir d'impératif de productivité. Yves Citton, dans son post-scriptum à la traduction française du texte de Manning et Massumi poursuit leur réflexion pour refuser "l'occupation de l'humain par le capital" et propose la dés-occupation, qui passe par le fait de prendre et perdre son temps. C'est aussi ce que suggère Natalie Loveless dans *How to make art at the end of the world* lorsqu'elle dit qu'il faut ralentir pour laisser la place à la défamiliarisation. Ces propositions sont précieuses et intéressantes, mais elles demandent des ressources et des privilèges, ou au moins un contexte de recherche et de création qui est en inadéquation avec les industries culturelles contemporaines.

Une autre solution face aux imbrications de la création dans des logiques capitalistes peut être de ne pas chercher à les éliminer, mais à les mettre en lumière. On peut ainsi faire apaiser les soupçons évoqués précédemment en dévoilant et explicitant l'ancrage de la recherche. Dans la logique du savoir situé de Donna Haraway et dans la lignée du positionnement du chercheur ou de la chercheuse que les études féministes emploient notamment, il est possible d'explicitier (comme j'ai essayé de le faire) les conditions sociales, matérielles, culturelles de la recherche-création. Sandra Harding soutient que l'objectivité des connaissances situées repose sur deux principes : la réflexivité (qui est au cœur des pratiques de RC) et la multiplication des points de vue au sein des milieux scientifiques.

Pragmatiquement, certaines pratiques sont mises en place dans le processus de RC dans le studio The Seed Crew, comme :

- le refus d'un contrôle de la recherche
- l'absence d'obligation de productivité
- l'encouragement à faire des recherches qui n'ont pas de lien explicite avec les activités de production du studio.
- la soumission fréquente des travaux au jugement d'autres chercheurs et chercheuses.

3- L'intérêt d'une RC médiatique ancrée dans une industrie culturelle

Ce qui peut être considéré comme les limites de la RC médiatique ancrée dans une industrie culturelle, ou des points d'attention, voir de non-validation du travail de construction de savoirs, est aussi un ensemble d'opportunités pour aborder des objets culturels sous un autre angle. L'intérêt de la RC dans une entreprise des industries culturelles, c'est avant tout de proposer un nouveau point de vue au sein des milieux scientifiques, parce qu'elle donne accès à des objets et des situations qui sont davantage perceptible en ayant les mains dans la production.

Créer un jeu vidéo dans un studio permet de se rendre compte des terrains inexplorés par la recherche scientifique, en comparant ce qui est étudié à ce qui nécessite d'être conceptualisé et produit. Par exemple, jusqu'à très récemment, la narration des jeux vidéo était principalement étudiée à travers les embranchements et les choix ou l'espace, tandis que n'étaient pas pris en compte d'autres systèmes narratifs comme les barks (ces dialogues relevant parfois de l'ambiance sonore que lancent les personnages non-joueurs et

auxquels on ne peut pas répondre). La RC en studio permet de porter l'attention sur des aspects moins flagrants des objets étudiés.

La recherche-crédation en studio permet aussi d'apporter de la matière aux réflexions sur les manières dont le contexte socio-économique et les conditions de production influent sur la forme des objets. Dans le champ des recherches en jeux vidéo, elle dialogue alors volontiers avec les Game Production Studies, tout en apportant des perspectives complémentaires. Pour vous donner un exemple, on sait que tout processus créatif nécessite de couper, d'abandonner, d'effacer, et que cela est d'autant plus vrai dans la création de jeux vidéo (Pinault, 2015), mais il est parfois complexe de comprendre les processus de décisions et d'identifier les différentes raisons artistiques, mais aussi économiques. Dans le cas de RecovR, le jeu a été d'abord conceptualisé et créé comme un jeu épisodique – avec une trentaine d'épisodes de 20mn par module. Les habitudes et les attentes des entreprises en termes de formation ont mis à mal ce modèle et une version plus réduite a été créée pour répondre aux impératifs de vente d'un produit. Après deux ans de développement, a donc été mis de côté le travail de conception, d'écriture et d'implémentation dans le logiciel de plus d'environ soixante épisodes. Pour répondre au marché, ont aussi été coupés les moments de jeu hors dialogue (un jeu d'affrontement avec des QTE et un cosy game), parce qu'ils étaient perçus comme non-productifs. La recherche-crédation en studio permet de mettre à jour les réalités des entreprises culturelles dans leur complexité et leur désordre.

Elle permet ainsi de mieux saisir les pratiques. Et ainsi de mettre par exemple en lumière le fait qu'il n'y ait pas une logique unidimensionnelle (qu'elle soit économique, artistique ou autre) mais plutôt des dynamiques contraires qui se dans le design par des compromis et des négociations. Avec Gabrielle Lavenir, nous nous sommes penchées sur l'utilisation de la notion de "serious game" en montrant la manière dont le terme est à la fois mal aimé, utilisé de manière stratégique, et réapproprié parfois.

La recherche-crédation en studio permet de diffuser des connaissances venant de pratiques professionnelles de développement de jeux vidéo et de créer des analyses à partir de celles-ci, mais elle permet aussi de faire circuler les savoirs du monde académique vers l'entreprise. Une des manières de le faire dans le studio, qui s'adapte aux manières de travailler de l'équipe, consiste à mettre dans le chan "spam" du discord des extraits de textes scientifiques, qui sont ensuite discutés ou non (selon les envies et disponibilités personnelles).

Je pourrais continuer à lister les pistes de recherche que permet de faire émerger la recherche-crédation en studio et l'intérêt de mutualiser les connaissances construites dans différents champs, mais je tiens à finir sur un avantage concret de cette manière de travailler. A la croisée entre monde académique et industrie, l'entremêlement de la cadence de l'université et du tempo de l'industrie permet de multiplier les points d'entrecroisement entre l'activité de recherche et l'activité de création, ce que Louis-Claude Paquin et Marjolaine Béland appellent les chiasmes, et ainsi de multiplier les possibilités d'échanges entre les formes de connaissance, de favoriser une dynamique créatrice. Les deadlines de production dans l'entreprise et les dates de rendus à l'université s'imbriquent pour favoriser le moment délicat du passage à l'action. Louis-Claude Paquin, qui commente un texte de Jean Lancri, écrit qu'après un premier temps de réflexion, de formulation du projet, il faut

accéder à un “dessaisissement de soi-même” qui n’est pas forcément évident. Si on peut, à juste titre, s’inquiéter des très nombreuses injonctions à la productivité, il faut observer qu’elles incitent à faire quelque chose, un truc, et à se défaire des idéaux de complétude et de perfection.

Pour conclure, à partir du cas particulier de notre pratique dans le studio The Seed Crew, j’ai essayé de mettre en lumière les enjeux d’une RC médiatique ancrée dans une industrie culturelle. Il ne s’agit pas de dire que cette forme de RC serait fondamentalement bénéfique et dénuée de tout soupçon, mais, d’une manière très pragmatique, d’en envisager les opportunités. Je pourrais conclure en disant que cette communication est l’amorce d’une nouvelle méthodologie, mais, si je suis tout à fait honnête (et c’est ça aussi, le positionnement du savoir), je voulais parler de ce sujet parce qu’il me semble qu’il y a des idées à récupérer (et à adapter, bien sûr) pour les futur.es jeunes chercheur.euses qui n’auront pas de poste à l’université.