

## LÉGITIMITÉ DES OBJETS DE RECHERCHE: LE JEU VIDÉO

Yannick ROCHAT

Le GameLab UNIL-EPFL, groupe d'étude sur le jeu vidéo de l'Université de Lausanne (puis conjointement de l'UNIL et de l'EPFL), a été créé en décembre 2016 en Faculté des lettres par des membres des Sections d'histoire et esthétique du cinéma et des sciences du langage et de l'information. À cette époque, il était parfois nécessaire de justifier la présence du jeu vidéo comme objet d'étude à l'université, que ce soit auprès de collègues, des médias, ou du grand public. S'il n'y avait pas de scepticisme catégorique, étudier le jeu vidéo n'avait rien d'une évidence. Avec les années, les arguments se sont affinés et certains ont été remplacés en fonction de l'actualité. Pendant ce temps, les remises en question se sont espacées au point de presque disparaître aujourd'hui. Ce phénomène s'observe notamment dans le traitement médiatique des jeux vidéo: si ceux-ci ne bénéficient nulle part en ce moment en Suisse romande d'une rubrique spécifique comme on en trouve pour la littérature, le cinéma ou la musique, on remarque cependant que leur actualité est relativement bien couverte et que les articles ou reportages polémiques aux relents de «panique morale» n'ont plus leur place parmi les sujets des journalistes, et cela depuis plusieurs années. Aujourd'hui, quand nous nous retrouvons à discuter de la légitimité du jeu vidéo comme objet d'étude, cela se passe dans des contextes où celle-ci semble acquise.

Si la grande popularité des jeux vidéo est souvent mise en avant, au point de parler d'une industrie de masse, nous avons toujours souhaité éviter une comparaison ridicule de chiffres d'affaires entre industries culturelles, en particulier avec le cinéma. Aux yeux des membres du GameLab UNIL-EPFL, ce sont les possibilités d'expression et de pratiques offertes par le jeu vidéo qui importent, ainsi que son impact sur ses différents publics et sur le développement de technologies au service de la création numérique.

Parmi les arguments utilisés par notre groupe d'étude pour discuter de la légitimité du jeu vidéo comme objet d'étude et pratique culturelle méritant l'attention de l'université, nous sommes passés d'arguments internationaux (exposition au Smithsonian, collection de jeux vidéo au MoMA, légitimité de l'étude du jeu vidéo dans d'autres contextes nationaux, etc.) à des arguments ancrés localement. D'un point de vue social, un relevé des pratiques culturelles et de loisirs en 2019 montre que 55% de la population suisse avait «[joué] à des jeux vidéo ou électroniques (sur téléphone portable, ordinateur, console de jeux, tablette, etc.)» dans les 12 mois précédant l'enquête<sup>1</sup>. Sur le plan politique, les arguments utilisés sont la mise à disposition de financements par Pro Helvetia pour la création de jeux vidéo dès 2010, suivie par l'État de Vaud dès 2019, auxquels on peut ajouter le rapport publié par le Conseil Fédéral en 2018 qui soulève l'importance de soutenir la création de jeux vidéo en Suisse<sup>2</sup>. Sur le plan culturel, la mise en place d'une formation en game design à la Zürcher Hochschule der Kunst dès octobre 2004, ou les différentes expositions et manifestations montées en Suisse romande et alémanique ces dernières années (Musée national suisse, Stadtmuseum Aarau, Maison d'Ailleurs, Numerik Games Festival, NIFFF, FIFF, etc.), ont assis sa légitimité auprès du grand public. On peut y ajouter le traitement médiatique mentionné auparavant.

Du point de vue de la recherche, le jeu vidéo est longtemps resté discret, bien que présent sur le campus universitaire lausannois au siècle passé déjà, par exemple pour un usage

---

<sup>1</sup> Office fédéral de la statistique (2020). *Pratiques culturelles 2019*. Consulté le 15 août 2022.

<https://www.bfs.admin.ch/bfs/fr/home/statistiques/culture-medias-societe-information-sport/culture/pratiques-culturelles.html>

<sup>2</sup> Conseil fédéral (2018). *Les jeux vidéo. Un domaine de la création culturelle en développement. Rapport du Conseil fédéral en réponse au postulat 15.3114 Jacqueline Fehr du 12.03.2015.*

<https://www.news.admin.ch/newsd/message/attachments/51747.pdf>

pédagogique en informatique (Prof. Nicoud, EPFL) ou pour la création de mondes virtuels (Prof. Thalmann, EPFL). Aujourd'hui, on trouve dans la majorité des universités et hautes écoles suisses des postes de recherche en lien avec les jeux vidéo, qu'il s'agisse de sciences du jeu, de pédagogie, d'archivistique, d'humanités numériques, de narratologie, d'informatique, de design, etc. Sur le campus lausannois, une série de séminaires a mis en évidence plusieurs des chercheur-e-s de l'UNIL et de l'EPFL travaillant sur ou avec des jeux vidéo (Games on Campus)<sup>3</sup>. Le site de l'UNIL a également accueilli à trois reprises des colloques internationaux sur l'étude des jeux vidéo<sup>4</sup>. Enfin, plusieurs projets de recherche sur ou avec des jeux vidéo ont été financés par le Fonds national suisse pour la recherche, parmi lesquels on peut mentionner les projets suivants, tous récents, auxquels l'UNIL participe :

- *Teaching with Video Games* (Agora rolling call, 2021-2022),
- *Time to Play* (Agora, 2022-2024), et
- *Confederatio Ludens: Swiss History of Games, Play and Game Design 1968-2000* (Sinergia, 2023-2026).

Après plus de cinq années d'existence d'un groupe d'étude sur le jeu vidéo à Lausanne, on peut sans risque affirmer qu'une première période de mise en commun et de reconnaissance des études du jeu vidéo s'est achevée sur le campus lausannois, en particulier du côté de la Faculté des lettres. Si une forme de légitimité est atteinte, l'enjeu consiste aujourd'hui à consolider et pérenniser l'étude de cet objet, en partie grâce aux nombreux projets, enseignements et activités de médiation déjà en place ou à venir, mais aussi, et surtout, à travers des collaborations avec les différentes sections de la Faculté des lettres, avec d'autres facultés de l'UNIL, avec les hautes écoles spécialisées, avec les hautes écoles pédagogiques, et avec l'EPFL.

#### **Pour en savoir plus:**

- Selim Krichane (sous presse). «Les études vidéoludiques en Suisse», in S. Genvo et T. Philippette (dir.), *Introduction aux théories des jeux vidéo*. Presses Universitaires de Liège.
- Le site web du GameLab UNIL-EPFL: <https://unil.ch/gamelab>

---

<sup>3</sup> <https://wp.unil.ch/gamelab/academique/games-on-campus/>

<sup>4</sup> Pouvoir des jeux vidéo (2012), Penser (avec) la culture vidéoludique (2017), Les langages du jeu vidéo (2019).