

11-10-2019

> BILLET MÉTIER

Envie d'être...

Chercheuse en sciences du jeu vidéo

Découvre l'interview de Fanny, 30 ans, chercheuse en sciences du jeu vidéo



COMMENT ES-TU DEVENUE CHERCHEUSE EN SCIENCES DU JEU VIDÉO ?

J'ai étudié les langues et littératures françaises et romanes à l'Université de Liège. Durant mon cursus, j'ai réalisé mon mémoire sur la narration dans le jeu vidéo.

À partir de là, j'ai fait un doctorat avec un projet de thèse sur les détournements du jeu vidéo, comme les machinimas, films d'animation enregistrés à l'intérieur de jeux vidéo. Par la suite, j'ai effectué un séjour d'un an consacré à la recherche au sein de l'Université de Ritsumeikan à Kyoto. J'y étudiais le

paratexte du jeu vidéo (boîtes des jeux vidéo, manuels manuscrits, etc) afin d'observer comment il participait à la narration.

Je travaille maintenant pour le Liège Game Lab et je réalise un post-doctorat sur les tutoriels dans le jeu vidéo. Le tutoriel est le moment où le jeu explique ses règles au joueur. Mon objectif est de créer une base de données avec un maximum de jeux vidéo et de tutoriels afin de parvenir, je l'espère, à créer des catégories pour distinguer des genres de tutoriels.

EN QUOI CONSISTE TON MÉTIER ?

Je fais de la recherche scientifique sur le jeu vidéo en tant qu'objet culturel, c'est-à-dire que j'étudie les thématiques culturelles qui y sont liées. Comment les jeux vidéo racontent des histoires? Comment les joueurs s'approprient le jeu vidéo pour créer des œuvres dérivées comme des fans fictions ? Etc.

Avec mes collègues, nous essayons de produire des connaissances sur le jeu vidéo : Ce qu'est le jeu ? Comment fonctionne t-il ? Quel est le sens qu'il produit ? Que représente t-il pour les joueurs ? Quel est son rapport avec d'autres médias ? Qu'est-ce que la presse du jeu vidéo ? Etc.

QUELS SONT LES ASPECTS POSITIFS ET NÉGATIFS DE TON MÉTIER ?

Mon travail est en même temps ma passion. Je suis absolument fan de littérature et de jeux vidéo. J'ai fait des études de lettres car les études de jeux vidéo n'existaient pas mais j'ai intégré cette seconde passion dans le travail et ça, c'est vraiment le rêve. De plus, le contenu m'intéresse. Je lis beaucoup, je participe à des conférences, je m'impregne de la recherche sur le jeu vidéo et c'est un domaine sans cesse en renouvellement. C'est un métier qui t'amène à beaucoup voyager car tu vas à la rencontre de laboratoires de recherches dans d'autres pays !

Sans oublier le travail avec mes collègues ! Nous partageons la même philosophie de recherche et on a une belle dynamique de travail collectif, ce qui au final est très constructif.

Un point à la fois positif et négatif... J'ai le droit de dire que je joue pour le travail ! Mais uniquement jouer pour le plaisir devient difficile car j'ai tendance à toujours prendre des notes. Il faut arriver à faire une distinction entre le travail et le divertissement.

Un second point négatif est la précarité du boulot. Quand tu es dans la recherche, obtenir un CDI tient du parcours du combattant.

QUE VOUDRAIS-TU DONNER COMME CONSEIL À UN JEUNE QUI DÉSIRE SE LANCER DANS CE MÉTIER ?

Mon premier conseil est qu'il faut être passionné et que ce soit une vocation. Faire une thèse, c'est aussi parfois des périodes difficiles psychologiquement avec des moments de doute et de solitude. Il ne faut pas faire chercheur pour la gloire et l'argent parce que ça ne risque pas d'arriver. Si on n'est pas passionné, on finit vite par décrocher et se dire que le jeu n'en vaut pas la chandelle.

Mon second conseil, est d'être le plus curieux possible car le but de la recherche fondamentale est de créer de la connaissance sans nécessairement savoir si ça va être utile à quelqu'un. Pour étudier le jeu vidéo, il faut toucher à tous les styles qui existent et se rendre compte que tout le monde ne joue pas nécessairement de la même façon !