

Samuel Francblu

Doctorant-chercheur

Equipe Pixel

CREM (Centre de Recherches sur les Médiations)

Université de Lorraine – ED Fernand Braudel Humanités Nouvelles

Adresse personnelle : 57 rue Dulong – 75017 Paris

Samuel.francblu@univ-lorraine.fr

Intelligence artificielle et narration procédurale dans le jeu de société

Proposition de communication

Nous abordons le jeu de société contemporain à la fois comme produit culturel et comme objet sociotechnique, support signifiant (le *simulant*) d'un signifié (le *simulé*), inscrit comme toute pratique culturelle dans un espace de représentations.

Alors qu'aucune variable sociodémographique ne semble déterminer le mode de sociabilité ludique privilégié, au fil de la « carrière ludique » (Coavoux, 2009) se développe une pratique qui se manifeste dans des environnements particuliers, avec des « inconnus » voire « en solo ». Il est recherché comme fin en soi par ses amateurs qui réservent d'autres types de loisirs à leur entourage proche. Le jeu semble alors prendre sa place aux côtés d'activités culturelles qui n'excluent pas la sociabilité mais privilégient l'intérêt pour « l'expérience ».

Notre méthodologie repose sur une dialectique permanente entre objectivation et approche compréhensive. Il s'agit d'articuler une enquête de terrain au sujet des usages ; une recherche exploratoire sur l'histoire croisée du jeu et des « littératures de l'imaginaire » ; avec une analyse d'inspiration systémique des procédures narratologiques et des mécanismes « d'intelligence artificielle » mis en œuvre.

Ces systèmes d'activation des adversaires fictifs ou de transformation de l'environnement du jeu sont décrits comme tels par les éditeurs et par le public, en ce qu'ils remplacent le « maître de jeu » du traditionnel jeu de rôles. Les designers cherchent en effet aujourd'hui à construire des instances de régulation, d'organisation, de narration, d'arbitrage qui prend des formes différentes, numériques ou analogiques, et permettent un fonctionnement « joueur(s) contre jeu » sans nécessiter de préparation préalable. Ils répondent aux enjeux pratiques et contraintes de groupes qui se retrouvent *pour jouer*, en parallèle de leur vie professionnelle ou familiale (Francblu, 2019).

Nous chercherons alors à vérifier si c'est sous l'influence du jeu vidéo et des expérimentations narratives de la « littérature participative » (Letourneux, 2011 ; Marti & Baroni, 2014 ; Wit, 2019) que se sont développés ces dispositifs qui semblent tenir à la fois de la logique procédurale et de la construction « d'intrigues émergentes » (Caïra, 2014), en réponse à l'attrait pour le « storytelling » (Salmon, 2008 ; Fouillet, 2019) et une promesse d'interactivité.

Repères biographiques

Samuel Francblu est chercheur à l'équipe Pixel du Laboratoire CREM (Centre de Recherches sur les Médiations), Université de Lorraine – UFR des Sciences Humaines et Sociales ; et chargé de la recherche et développement à L'Assoce, tiers-lieu, « lab » culturel et ludique qu'il a cofondé il y a dix ans. L'Assoce gère aujourd'hui dans le nord de Paris une ludothèque, un café-jeux et une boutique, en parallèle d'un certain nombre d'activités et d'actions de médiation culturelle.

Spécialisé en sociologie de l'éducation et dans les nouvelles technologies, Samuel Francblu a eu une première carrière de près de vingt ans auprès de la Direction des Affaires Scolaires de la Ville de Paris après un Master en Sciences de l'Education et de la Formation.

Il a ensuite entamé son doctorat au Centre de Recherches sur les Médiations (CREM, Université de Lorraine). Ses premiers écrits scientifiques ont été consacrés au rapport social au jeu et à la fiction, ainsi qu'aux différents dispositifs de la médiation culturelle et scientifique.

Rattaché institutionnellement au CREM, il conduit aujourd'hui en parallèle son travail de recherche et son approche du terrain auprès de L'Assoce.

Fiche institutionnelle : <http://crem.univ-lorraine.fr/francblu-samuel>

Thématiques de recherche :

- Médiation culturelle
- Ingénierie sociale
- Sociologie des technologies de l'information et de la communication
- Pratiques culturelles et numériques
- Didactique et sciences du jeu

Site professionnel :

www.lassoce.fr

recherche@lassoce.fr