

Mobiliser des connaissances et des représentations dans un récit fictionnel ? Le cas du dispositif ludique « Mène l'enquête »

Babuin Emilie⁽¹⁾, Chouteau, Marianne⁽¹⁾, Nguyen Céline⁽¹⁾

⁽¹⁾S2HEP, Université de Lyon - France

Mots-clés : récit, science et technique, représentation, dispositif ludique, enquête policière

Résumé (300 mots)

L'objectif de notre présent travail est d'accéder aux représentations des sciences et des techniques d'un large public via des ateliers d'écriture collective aboutissant à la production de récits de fiction. Ce travail autour de la mise en récit s'inscrit dans le cadre d'un dispositif ludique de résolution d'enquête criminelle. Dans le cadre d'événements culturels tout public ou au sein d'institutions de recherche et de formation, des participants de tout âge et de toute origine socio-professionnelle sont amenés à produire en commun le récit du déroulement de faits criminels à partir d'une scène de crime donnée. Ce projet défend l'idée que les récits construits par les participants les engagent à exprimer les représentations qu'ils se font des sciences et des techniques et à mobiliser des connaissances (à propos de méthodes d'analyse ou à propos de la démarche d'investigation). Cette approche s'inscrit dans le champ de la médiation des sciences et des techniques via le récit et la fiction (Triquet, Bruguière; Orange). Elle vise cependant moins à élaborer et analyser des dispositifs de diffusion des connaissances qu'à repérer les connaissances et les représentations des sciences et techniques mobilisées par les participants dans un cadre non académique. Nous proposons ici les premiers résultats d'analyse ainsi qu'un retour critique sur le dispositif.

Le récit, étudié sous toutes ses formes et par plusieurs disciplines, possède de nombreuses fonctions : il organise une cohérence entre des faits épars (Ricœur), il dompte les ruptures (Bruner), il permet la problématisation du réel (Eco), de se projeter dans un avenir ou encore de s'appropriier des objets techniques ou des notions complexes (Chouteau et Nguyen).

Notre proposition de communication s'inscrit dans ce champ et dans la continuité de recherches menées dans le cadre de l'ARC 5 de la région Rhône Alpes (2012 à 2014) sur la mise en récit des sciences et des techniques. Elle se prolonge dans le cadre d'une thèse financée elle aussi par la région Rhône-Alpes.

Lors de précédents travaux, nous avons montré que des récits télévisuels de type *Cop and Lab* véhiculent une vision stéréotypée des sciences et des techniques : si la science permet de résoudre toutes les enquêtes, la technique est quant à elle infaillible, magique et toujours efficace (Nguyen, C., Chouteau, M., Triquet, É., & Bruguière, C., 2012 et 2013). L'objectif de notre présent travail est d'analyser les représentations des sciences et des techniques présentes dans des récits de fiction collectifs convoquant des références aux sciences et techniques. Ce travail de mise en récit s'inscrit dans le cadre d'une investigation fictive reprenant le schéma de l'enquête de police scientifique. Le cadre de notre étude est celui d'un atelier d'écriture, proposé comme animation lors d'événements culturels tout public ou au sein d'institutions de recherche et de formation. Ce projet défend l'idée que les récits construits par les participants les engagent à exprimer les représentations qu'ils se font des sciences et des techniques et à mobiliser des connaissances (à propos de méthodes d'analyse ou à propos de la démarche d'investigation). Cette approche s'inscrit dans le champ de la médiation des sciences et des techniques via le récit et la fiction (Triquet, Bruguière, Orange). Elle vise cependant moins à élaborer et analyser des dispositifs de diffusion des connaissances qu'à repérer les connaissances et les représentations des sciences et techniques mobilisées par les participants dans un cadre non académique. Cet atelier s'attache à mettre en place les conditions d'une médiation participative dans le sens où les participants au jeu prennent conscience de leurs propres savoirs scientifiques et techniques en le mobilisant sous la forme d'un récit.

Cette communication s'attachera à mettre en relation les conditions du jeu (cadre général, type de public) avec la production narrative lors d'un événement particulier – un petit-déjeuner professionnel à la Maison de l'Orient et de la Méditerranée (MOM) et la mobilisation des représentations des savoirs scientifiques et techniques dans la construction des récits. Nous discuterons également des failles de ce dispositif et de la façon dont nous l'avons amélioré et testé afin qu'il favorise davantage la production de récits collectifs.

Un dispositif de jeu qui nous donne accès aux représentations et aux connaissances scientifiques et techniques des participants

Cherchant à observer non plus en réception mais du point de vue de la production et des représentations "en acte", nous avons mis au point un dispositif de médiation conduisant les participants (25 personnes au maximum) à mettre en récit la résolution d'une investigation criminelle à travers un jeu. L'objectif du dispositif est de proposer, à partir d'une scène de crime imposée, une résolution possible de l'intrigue. Ce dispositif s'articule selon deux phases :

- une première individuelle ou en binôme dans laquelle les participants inventent un expert scientifique capable de faire parler soit un indice, soit une trace, soit le corps de la victime, soit un lieu, préalablement choisi par l'animateur. Pour chaque session, nous obtenons entre 10 à 12 spécialistes créés. Par exemple, à partir des traces de pas retrouvées près du cadavre, un des binômes peut décider qu'il convoque un spécialiste des chaussures, qui grâce à son savoir-faire déterminera qu'il s'agit d'une trace de chaussure de pointure 44 d'un homme qui boîte, la trace de gauche étant plus appuyée que celle de droite.

- une deuxième où, regroupés par 4 ou 6, les participants du jeu doivent imaginer et rédiger un récit « général » en utilisant et configurant le plus d'éléments découverts par les spécialistes imaginés lors de la phase précédente. En général, nous obtenons quatre récits finaux.

Chaque session de jeu (d'une durée de 45 mn) est suivie d'un temps d'échange entre les animateurs/chercheurs et les participants du jeu. L'étude des récits ainsi produits à l'écrit que des enregistrements des échanges entre participants durant la construction de ces derniers nous donnent accès aux représentations des sciences et techniques des participants.

Les premiers résultats produits lors d'une expérimentation à la MOM

Le 10 octobre 2015, nous avons déployé une session de ce jeu à la MOM. Cette dernière regroupe une douzaine des chercheurs et du personnel administratif dans le domaine des sciences sociales et notamment de l'archéologie et l'ethnologie. Notre objectif était de produire une « espèce d'étalon » pour les expérimentations dans le cadre du doctorat qui nous servirait de référence afin d'observer comment des personnes issues d'un milieu qu'elles connaissent mobilisent leurs propres représentations des sciences et des techniques pour les mettre en récit. Cette expérimentation devait nous guider à concevoir des aménagements du dispositif et le déployer dans d'autres circonstances.

Pour ce faire, nous avons donc choisi de faire « travailler » les joueurs à partir d'éléments censés leur être familiers : le site archéologique (comme lieu du crime), le livre ancien et l'étole comme indices, les traces de pas et de salive comme traces. Le prêtre était la victime. L'analyse des fiches spécialistes produites par les participants se focalise sur l'utilisation ou non de connaissances techniques et scientifiques ainsi que la précision des conclusions d'expertises proposées. Les récits finaux produits et enregistrés ont fait l'objet d'une retranscription intégrale. La grille d'analyse utilisée sur ces textes vise à mettre en évidence les connaissances scientifiques mobilisées ainsi que leur agencement logique, mais également la cohérence du récit.

A l'aune des premiers résultats obtenus, nous pouvons constater qu'en l'état, le dispositif ne nous donne pas accès à des récits collectifs écrits et rédigés : il ne permet pas aux joueurs d'exprimer de façon explicite les représentations et connaissances qu'ils possèdent sur les sciences et les

techniques.

Deux éléments centraux ont été observés :

- la fiction l'emporte sur la mobilisation des savoirs. En effet, les 12 participants observés n'ont pas souhaité exploiter leurs connaissances et les mobiliser pour inventer un récit. Autrement dit, ils ont privilégié l'imaginaire et l'évasion et n'ont pas saisi la perche que nous leur tendions. L'appropriation du dispositif a bien eu lieu mais les joueurs ont mobilisé le plaisir du récit, ont répondu au défi que constitue la construction d'un récit cohérent sans pour autant se baser sur un savoir mobilisé quotidiennement dans leurs activités professionnelles. Le cadrage ludique proposé a servi de tremplin pour un imaginaire dégagé d'une certaine forme de « réalité » ; il a sans doute constitué un exutoire.
- le dispositif en l'état ne permet pas de rédiger vraiment un récit collectif : en effet, le temps imparti à la construction du récit est en l'état trop court et ne permet pas la rédaction fine d'un récit cohérent et complet. Souvent, les éléments sont évoqués à l'oral, notés comme mots clés. Le passage du récit exposé à l'oral au récit rédigé ne se fait pas facilement.

Quelles améliorations possibles pour avoir accès aux récits rédigés ?

Quatre points d'amélioration du dispositif sont aujourd'hui identifiés :

- une redéfinition des consignes permettrait de contraindre les participants à rester dans la réalité scientifique de notre monde. De plus, placer les participants dans le rôle d'enquêteur plus que dans le rôle d'auteur, devrait également produire un changement de situation d'énonciation (Benveniste, 1966). En effet, en les rendant acteur de l'enquête et en leur confiant la mission de rédiger le rapport qui sera remis au juge d'instruction pour qu'il puisse statuer sur le crime, cela devrait les motiver à construire un récit argumenté et justifié puisque porteur d'une accusation.
- des fiches plus précises pour la création des spécialistes invités à enquêter afin que les participants évoquent d'une part une ou des techniques que ce dernier pourrait utiliser et d'autre part fassent produire à leur expert un véritable résultat d'expertise. Par exemple, l'analyse de la tâche de sang pourrait révéler que ce dernier appartient à une femme ayant un lien familial avec le défunt. Cela nous donnerait un accès direct et non implicite à une partie de leurs représentations sur les sciences et techniques.
- des temps d'échange par groupe de participants en amont du jeu afin que ces derniers choisissent des indices qu'ils s'engageront à utiliser pendant la reconstitution du déroulement des faits. Cet engagement obligera les participants à donner un statut de preuve et non plus seulement d'illustration complétant la trame narrative au gré des besoins et des envies.
- un passage par la rédaction écrite du récit final. Cette étape incitera les participants à plus de cohérence narrative en impliquant à la fois l'espace de contenu et l'espace rhétorique du point de vue des buts du récit produit (Bereiter et Scardamalia, 1987).

Ce nouveau dispositif ainsi conçu a été testé dans un autre cadre afin d'établir si les améliorations envisagées nous donnent accès aux récits complets, porteurs des représentations à étudier. Nous l'avons déployé dans une école d'ingénieurs à l'Institut National des Sciences Appliquées de Lyon (INSA) auprès du personnel enseignant et d'élèves issus de la diversité.

Références bibliographiques

Benveniste, E. (1966), *Problèmes de linguistique générale I*, Paris, Gallimard, 1966.

Bereiter, C., Scardamalia, M. (1987). *The psychology of written composition*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Bruner, J. (2002). *Pourquoi nous racontons nous des histoires ?* Paris : Retz

- Chouteau, M., Nguyen, C. (2011). L'apport du récit dans l'appropriation technique, Mises en récit de la technique. *Regards croisés*. Chouteau C. et Nguyen C. (dir), Paris : Editions des Archives contemporaines, pp. 44-56.
- Chouteau, M., Nguyen, C. (2013), *L'imaginaire technique dans les fictions policières : des représentations à la production de récit policier*, colloque international L'imaginaire et les techniques, 14-16 novembre, université Paris 1, Panthéon-Sorbonne.
- Eco, U. (1985). *Lector in fabula* (trad. fr.), Paris : Grasset, 315 p.
- Esquenazi, J.-P. (2009). *La vérité de la fiction. Comment peut-on croire que les récits de fiction nous parlent sérieusement de la réalité ?* Paris : Hermès-Lavoisier.
- Nguyen, C., Chouteau, M., Triquet, É., & Bruguière, C. (2012.). La perspective narrative dans les séries " Cop and Lab ". Quelles contributions aux représentations du monde scientifique et technique ?, *Revue TV séries*, n°1, Les Séries télévisées américaines contemporaines : Entre la fiction, les faits, et le réel, pp. 360-383.
- Ricoeur, P. (1984). *La configuration dans le récit de fiction. Temps et récit, II*. Paris : Le Seuil, 298 p.
- Orange-Ravachol, D., Triquet, E. (dir.) (2007), Sciences et récits, *ASTER 44*.
- Triquet, É., Nguyen, C., Chouteau, M., & Bruguière, C. (2013). « *Les représentations de la science et de la technique dans les séries policières à caractère scientifique, quel apport du récit ?* » in Anne Masseran et Philippe Chavot (dirs.), *Les cultures des sciences en Europe. 1. Dispositifs en pratique*, (pp. 358-381), Presses Universitaires de Nancy (Coll. Questions de communication - série actes n°17).