



**Ecole Universitaire de Recherche
CREATIVITE TRANSFORMATION EMERGENCES (CREATES)**

***APPEL A PROJETS
Contrats Doctoraux IDEX
Initiatives d'excellence
ANR-15-IDEX-01***

ANNEE 2020

L'EUR CREATES Créativité Transformation Émergences assure la formation et la recherche en sciences humaines et sociales et en Arts à travers les disciplines suivantes : arts, littérature, langues, cultures et civilisations, philosophie, épistémologie, sciences de l'information et de la communication, linguistique, histoire et archéologie, anthropologie et ethnologie, sciences de gestion et du management, psychologie, sciences de l'éducation. L'EUR CREATES fédère huit laboratoires de recherche, neuf départements et une école doctorale dans ces différents domaines. De plus, elle fait intervenir dans sa formation les sept écoles d'art associées à l'Université Côte d'Azur, dont les trois écoles composantes : la Villa Arson, le CIRM (Centre International de Recherche Musicale) et l'ERACM (École Régionale d'Acteurs de Cannes et Marseille), et l'École Supérieure de Danse (PNSD), le Conservatoire à Rayonnement Régional de Nice, l'École Supérieure de Réalisation Audiovisuelle (ESRA) et l'École Supérieure de Design et de Développement Durable (SDS).

L'EUR CREATES propose une offre de formation comptant plus de 24 parcours de master accrédités, une vingtaine de diplômes doctoraux de l'ED SHAL (Société Humanité Arts et Lettres), dont trois dans le domaine spécifique de la recherche artistique (musique, arts et écritures), ainsi que des programmes de formation courts (résidences, Summer School), avec des partenaires industriels ou des institutions, nationales ou internationales.

Dans le cadre de contrats doctoraux d'une durée de 36 mois financés par l'IDEX, l'EUR CREATES lance une campagne de candidature destinée à des doctorants dont le projet de recherche puisse s'insérer dans le projet présenté ci-après.

Sujet de thèse : L'engagement narratif dans les jeux vidéo comme engagement d'apprentissage du joueur/apprenant dans des contextes formels et informels

Mots-clés

jeu vidéo, ludologie, narratologie, didactique, engagement, apprentissage formel et informel.

Descriptif

Le point 1 présente le projet de façon synthétique, les points 2 et 3 explicitent les concepts-clés spécifiques et le point 4 la méthodologie et les outils.

Présentation synthétique du projet

Au cours de cette recherche, il s'agira d'abord d'observer le développement des compétences linguistiques dans l'apprentissage des langues étrangères à travers les jeux sérieux (*serious games*) et les jeux vidéo dits de divertissement ou loisirs comprenant différentes constructions narratives vidéoludiques. À partir de la comparaison des premiers résultats, nous comptons étendre les observations pour établir quel rôle joue l'engagement narratif (voir définition *infra*) dans l'apprentissage d'autres savoirs non linguistiques.

Sur ces bases, le projet se propose d'analyser l'engagement narratif comme engagement d'apprentissage chez le joueur/apprenant dans le jeu sérieux et de l'évaluer et le qualifier au regard de l'engagement narratif dans le loisir vidéoludique dans l'apprentissage informel. À partir de cette comparaison, il sera possible d'établir comment ces deux contextes peuvent se compléter et quel apport peut constituer le récit vidéoludique dans l'apprentissage formel et informel (de façon autonome).

Le cœur de la problématique est de comprendre quel est le rôle de l'engagement narratif dans le contexte de l'utilisation de jeux sérieux et de jeux de divertissement pour, respectivement, l'apprentissage formel et informel (voir *infra* pour les définitions), et de déterminer également comment ces usages peuvent se compléter. Cette problématique engage les questions suivantes :

Quel est le rapport entre l'engagement narratif et l'engagement d'apprentissage de l'apprenant ?

Quelles sont les similitudes et les différences élémentaires entre le récit des jeux vidéo de divertissement et celui des jeux sérieux ?

Quelles sont les principales « faiblesses » des jeux qui diminuent ou empêchent l'engagement narratif des joueurs dans les jeux sérieux et dans les jeux de divertissement ?

Comment insérer des éléments propres de la narration vidéoludique des jeux vidéo de divertissement dans les jeux sérieux utilisés surtout dans un contexte formel d'apprentissage ?

Quels éléments et moments particuliers de la narration vidéoludique des jeux de divertissement et des jeux sérieux favorisent le plus l'apprentissage autonome dans un contexte informel et/ou formel ?

Existerait-il des types de narrations vidéoludiques qui favoriseraient plus l'apprentissage ?

Comment la coopération, dans la construction du récit vidéoludique dans et hors du jeu (dans les forums des joueurs, par exemple), pourrait-elle favoriser l'engagement narratif ?

L'état de l'art concernant les jeux vidéo permet de répertorier des recherches qui s'intéressent à l'étude de l'apprentissage (formel ou informel) des différentes disciplines et savoirs à travers les jeux vidéo, ainsi que des études qui se centrent sur les spécificités narratives de ces jeux. Cependant, il existe encore beaucoup de doutes à propos des apports de l'engagement narratif dans le cadre des apprentissages informels et formels. Les résultats de la présente recherche visent ainsi à contribuer à la réflexion sur l'apprentissage à travers les jeux vidéo et à proposer quelques pistes créatives expérimentales en fin de recherche.

Explicitation des concepts-clés : l'engagement ludique et l'engagement narratif

La ludologie est le domaine qui étudie le phénomène du jeu vidéo. Cette discipline se situe entre les études du jeu, du système et de la narration (Genvo, 2011). Dans le cadre du projet, le jeu sera considéré de sa forme la plus primitive jusqu'aux jeux vidéo riches en nouvelles ressources technologiques et en interactivité. L'approche ludologique sera ainsi un des piliers pour aborder la notion d'engagement, qui est fondamentale dans l'analyse de la pratique ludique.

Le jeu est une des pratiques socialisées sur lesquelles repose les sociétés. Il serait « plus ancien que la culture » (Huizinga, 1951, 15). Par ailleurs, la liberté représente un concept clé pour la réussite d'un jeu. Caillois (1991 [1958]) souligne que c'est la communauté de joueurs qui « attribue au jeu son statut de jeu » (Caillois, 1991 [1958], 20). Pour Henriot (1969), « ce qui fait que le jeu n'est qu'un jeu, c'est

qu'on conserve le pouvoir de s'en retirer, de se délier après s'être lié ». Par conséquent, pour qu'un jeu soit bien réussi, il doit compter sur l'engagement ludique du joueur.

L'engagement ludique peut être ainsi défini « comme une mobilisation socialement normée des participants d'une expérience, sous la forme de présence corporelle ou virtuelle, d'attention et de mémoire, de manifestation d'affects » (Caïra, 2018, 2). Ce genre d'engagement est important pour maintenir ce que Csikszentmihalyi a appelé le « flow », concept qui a été pensé pour tenter de comprendre le phénomène de la motivation intrinsèque. « Le flow est un état subjectif que les gens signalent lorsqu'ils sont complètement impliqués dans quelque chose au point d'oublier le temps, la fatigue et tout le reste sauf l'activité elle-même. C'est ce que nous ressentons lorsque nous lisons un roman bien conçu, jouons à un bon jeu de squash ou participons à une conversation stimulante (Csikszentmihalyi, 2014, 230) [traduction libre].

Plus précisément, pour Calleja (2011 *apud* Caïra, 2018), l'engagement ludique peut être divisé en micro-engagement ou macro-engagement. Alors que le premier est exclusivement lié au temps que le joueur passe directement sur le jeu lui-même, le second concerne le temps que le joueur passe à se disputer, à critiquer et à réfléchir sur le jeu, même sans le jouer réellement.

En ce qui concerne l'engagement narratif, il est reconnu par les ludologues ou les narratologues (Marti, 2014). Genvo (2011, 9) précise que « les jeux vidéo procèdent d'un acte narratif ». Geraldine Wuyckens (2018) reprend cette idée et définit trois genres de narrativité pour les jeux du genre MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*): « la narrativité préétablie par les concepteurs du jeu, la narrativité issue de l'interaction du joueur avec le jeu et la narrativité créée par la communauté des joueurs comprenant notamment les histoires issues de la pratique du *roleplay* » (Wuyckens, 2018, p. 02).

L'engagement repose cependant sur une pluralité de facteurs. Caïra (2018) en propose un modèle analytique (MEDIAL), inspiré du modèle de Calleja, pour analyser avec davantage de précision les nuances de l'engagement ludique. Il distingue ainsi 6 pôles : moteur (mécanique, système de règles du jeu), épreuve (mobilisation physique et intellectuelle des joueurs pour gagner), diégèse et intrigue (qui, dans le modèle de Calleja, correspondent à l'engagement narratif), autrui (interactions sociales) et ludologie. Dans la recherche proposée, orientée vers les éléments narratifs, il conviendra de mettre l'accent sur diégèse et intrigue, deux facteurs qui contribuent directement à l'engagement narratif, sans toutefois perdre de vue les quatre autres facteurs dans lesquels les deux premiers s'insèrent.

La recherche vise ainsi à comprendre comment l'utilisation d'éléments narratifs peut influencer le macro-engagement et ainsi permettre aux joueurs de maintenir l'interaction entre eux et avec les autres en élargissant l'aspect pédagogique des jeux sérieux.

Explicitation des concepts-clés : l'apprentissage formel et informel

En 1996, le *New London Group* a conceptualisé la pédagogie des littératies multiples (*multiliteracy*). Cette pédagogie prendrait en compte le nouveau contexte d'apprentissage. Elle représente un moyen plus efficace d'atteindre l'objectif d'une vie sociale complète. En effet, le groupe considère réellement les formes infinies de création de sens en relation avec les cultures, les sous-cultures et les couches de socialisation de chaque individu, et la façon dont cela se reflète dans le langage et les manières de s'exprimer. Pour cette raison, considérer les littératies multiples dans le

processus enseignement-apprentissage serait la façon la plus efficace d'enseigner et d'apprendre. Pour l'UNESCO, « l'apprentissage informel est défini comme des formes d'apprentissage intentionnelles ou volontaires mais non institutionnalisées. Dès lors, il est moins organisé et moins structuré que l'enseignement formel et l'enseignement non formel. L'apprentissage informel peut comprendre des activités d'apprentissage se déroulant dans la famille, sur le lieu de travail, dans la communauté locale et dans la vie quotidienne, sur une base autodirigée, dirigée par la famille ou par la société » (UNESCO, 2013, 13)

Selon Bull *et al.* (2008), les progrès des technologies web ont entraîné des changements non seulement dans la manière dont nous interagissons avec le contenu analogique et numérique, mais également dans la façon dont nous lisons, écrivons et même pensons, affectant tous nos comportements. Ainsi, l'auteur indique que l'apprentissage informel constitue un pont intéressant entre le contenu académique et le contenu produit et consommé par les élèves sur des plateformes numériques.

Pour Gilles Brougère, « chaque culture définit une sphère du jeu à partir d'un réseau d'analogie et d'une expérience dominante de traits privilégiés qui ne sont pas nécessairement identiques aux nôtres » (Brougère, 1995, 42). Selon lui, dans le contexte actuel, le jeu désigne des activités qui s'opposent au sérieux. Elles s'opposent, par exemple, aux activités développées en milieu scolaire formel. Apprendre à travers des jeux vidéo, par conséquent, serait directement lié à l'apprentissage informel. Les jeux sérieux (dont il faudra sans doute déconstruire l'appellation paradoxale) subvertissent un peu cette séparation, car il s'agit théoriquement de jeux, mais souvent ils ont été conçus pour être utilisés dans un contexte formel d'apprentissage.

Nous comparerons l'utilisation de jeux sérieux et de jeux de divertissement pour, respectivement, l'apprentissage formel et informel et le rôle de l'engagement narratif dans ces contextes, afin de déterminer comment l'engagement narratif peut être utile pour amener l'apprenant à l'engagement dans son propre processus d'apprentissage.

Methodologie de recherche mobilisée et outils

La problématique du projet nous invite à travailler à partir de la méthodologie qualitative (empirico-inductive) à travers des questionnaires, des entretiens et de l'observation participante et non-participante (en fonction de la phase de la recherche de projet).

Nous proposerons une analyse en considérant les différents styles d'apprentissage d'un public, coutumier des jeux vidéo, composé de personnes d'âges variés. La phase de récolte de données sera réalisée dans les Alpes Maritimes, en particulier sur le Campus universitaire et cité des entreprises à Cannes La Bocca de l'Université Côte d'Azur (Technopôle Créatif « Bastide Rouge»). Des contacts seront pris avec les associations de jeu vidéo comme le GRAAL (<https://www.graal-sud.com>)

Cela nous permettra de proposer différents genres de jeux (qui seront sélectionnés lors de la phase de test) pour renforcer les possibilités d'engagement narratif et optimiser l'apprentissage pour divers profils d'apprenants qui soient déjà coutumiers de l'univers vidéoludique. L'échantillonnage pourra ensuite être étendu au public national du consortium IKAGAI, en cours de formation pour l'usage du jeu vidéo d'apprentissage en contexte universitaire (<http://www.ikigai.games/footer/informations>). Cette plateforme offre d'ores et déjà de nombreux jeux qui pourront servir pour le recueil de données.

Bibliographie citée

- Brougère, G. (1995). *Jeu et éducation*. Paris : L'Harmattan.
- Bull, G., Thompson, A., Searson, M., Garofalo, J., Park, J., Young, C., & Lee, J. (2008). Connecting informal and formal learning experiences in the age of participatory media. *Contemporary issues in technology and teacher education*, 8(2), 100-107. Repéré à <https://www.citejournal.org/volume-8/issue-2-08/editorial/connecting-informal-and-formal-learning-experiences-in-the-age-of-participatory-media/>
- Caillois, R. (1991). *Les jeux et les hommes : Le masque et le vertige* (Éd. rev. et augmentée, [Nachdr.]). Paris : Gallimard.
- Caïra, O. (2018). Les dimensions multiples de l'engagement ludique. *Sciences du jeu*, (10). URL : <http://journals.openedition.org/sdj/1149>. DOI : 10.4000/sdj.1149
- Csikszentmihalyi, M., Abuhamdeh, S., & Nakamura, J. (2014). Flow. In *Flow and the foundations of positive psychology* (pp. 227-238). Dordrecht: Springer.
- Henriot, J. (1969). *Le Jeu*. Paris : PUF.
- Huizinga, J. (1938). *Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard.
- Marti, M., (2014), « La narrativité vidéoludique : une question narratologique », *Les bifurcations du récit interactif : continuité ou rupture*, Cahiers de narratologie, n°27, URL : <http://narratologie.revues.org/7009>
- NEW LONDON GROUP (1996). A pedagogy of multiliteracies: Designing social futures. *Harvard Educational Review* 66(1). http://newareproject.pbworks.com/f/Pedagogy+of+Multiliteracies_New+London+Group.pdf
- Ringot, M. (2018a). De la littérature au jeu vidéo: le spectre de la narration interactive. *Itinéraires. Littérature, textes, cultures*, (2017-3). <https://journals.openedition.org/itineraires/3948>. doi : 10.4000/itineraires.3948
- UNESCO (2013). *Classification internationale type de l'éducation : CITE 2011*. Montréal, CA : Institut de statistique de l'UNESCO. Repéré à <http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/international-standard-classification-of-education-iscd-2011-fr.pdf>
- Wuyckens, G. (2018), *La triple narrativité du MMORPG à travers la pratique du roleplay*. *Sciences du jeu*, 9. doi : 10.4000/sdj.1032

Encadrants du projet : descriptif et publications

Encadrant 1 Marc MARTI, PR, spécialiste de narratologie, Directeur des *Cahiers de narratologie* <https://journals.openedition.org/narratologie/> depuis 2010, Directeur de l'unité LIRCES entre 2005 et 2017

2019, « Le jeu vidéo et la mémoire, créations et débats autour de la guerre civile espagnole », *Cahiers d'études romanes*, n°39, 2019, pp.233-252.

2017, « De la narratologie littéraire à la narratologie générale : l'empire et ses limes », *Questions de communication*, 31 | 2017, 199-214, URL : <http://questionsdecommunication.revues.org/11111>

2016, « Logique imaginaire et logique de marché : analyse d'une création de fans dans le jeu vidéo », Cahiers de Narratologie, n°31 URL : <http://narratologie.revues.org/7547>

2014, « La narrativité vidéoludique, une question narratologique », in Cahiers de narratologie, n°27, 2014, URL : <http://narratologie.revues.org/7009>

2012, « Jeux vidéo et logiques narratives », Espaces et temps des jeux vidéos, éditions Questions théoriques, Paris, 2012, pp. 73-91. Dépôt HAL-SHS, URL : <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-01100551>

Encadrant 2. Manuel Boutet, MCF Sociologie, Laboratoire GREDEG, Responsable de la mention de Master HIC « Humanités et Industries Créatives » et du parcours de Master MAJIC « Management de Jeu Vidéo, Image, Créativité ».

2021 - (soumis) Les jeux vidéo au quotidien (121p.) Auteur.es : Hovig Ter Minassian, Vincent Berry, Manuel Boutet, Isabel Colón de Carvajal, Samuel Coavoux, David Gerber, Samuel Rufat, Mathieu Triclot, Vinciane Zabban

2016 - Samuel Coavoux (avec Manuel Boutet et Vinciane Zabban), 2016, What We Know About Games: A Scientometric Approach to Game Studies in the 2000s, Games and Culture, n°22.

2012 - Manuel Boutet, « **Jouer aux jeux vidéo avec style. Pour une ethnographie des sociabilités vidéoludiques** », *Réseaux* n°173–174, Dossier [Les formes ludiques du numérique](#) coordonné par Jean-Paul Simon et Vinciane Zabban, pp. 207–234.

2011 - Manuel Boutet, « **Un rendez-vous parmi d'autres. Ce que le jeu sur internet nous apprend du travail contemporain** », *ethnographiques.org* n°23, Dossier [Analyser les présences au travail : visibilité et invisibilité](#) coordonné par Alexandra Bidet et Dominique Schoeni [en ligne].

2008 - Manuel Boutet, « **S'orienter dans les espaces sociaux en ligne. L'exemple d'un jeu** », *Sociologie du travail*, vol.50, n°4, pp. 447–470.

Insertion du sujet proposé dans les axes de recherche de l'unité d'accueil

Le sujet de la recherche proposée est un sujet interdisciplinaire qui correspond au fonctionnement du LIRCES. L'engagement va être observé dans des dimensions multiples. Diégèse et intrigue telles que les définies Caïra (2018) sont deux composantes essentielles du jeu, qui font appel à la narrativité, un sujet au centre des travaux et de l'expertise du LIRCES. L'apprentissage formel et ses mécanismes cognitifs et affectif a été traité dans deux doctorats encadrés dans l'unité (Van Leene 2013 ; Pichiotti 2014). Par ailleurs, le rapport le récit et la cognition a été abordé dans le numéro 15 des Cahiers de narratologie, *Le récit comme acte cognitif*, URL : <https://journals.openedition.org/narratologie/7169> . Enfin, l'apprentissage formel et informel, en particulier sous forme ludique et/ou décentrée (vulgarisation, chaînes Youtube) est un sujet traité dans les récentes recherches de l'unité dont deux thèses en cours (Casaccio 2017, Armitano 2019). L'approche est essentiellement interdisciplinaire, faisant appel à la didactique, aux sciences de l'information et à la sociologie du numérique et des usages des objets (Panagos 2020).

Le sujet de recherche s'insère ainsi parfaitement dans les travaux passés et en cours de l'unité de recherche qui travaille sur l'ensemble des phénomènes culturels contemporains dont le jeu fait partie intégrante.

Insertion du sujet proposé dans les axes de l'EUR CREATES

Le sujet s'insère de façon privilégiée dans l'axe 1 de l'EUR, « Science des textes et des supports ». Le cadre herméneutique qu'il propose s'intéresse à la sémiologie des supports vidéoludiques dans leur rapport à la narrativité et à la construction des savoirs formels et informel. L'analyse proposée s'intègre aux modes de production et de réception des jeux. Ce faisant, elle dépasse les approches purement formalistes (structure du jeu, analyse du *game play*) ? Elle intègre le phénomène de réception et d'appropriation des œuvres. En dernier ressort, le doctorat proposera quelques pistes créatives expérimentales en fin de recherche. Celles-ci pourraient faire l'objet d'une expérimentation au sein du master HIC (projet de jeu) et/ou sous forme de valorisation au sein de la pépinière d'entreprises de la Bastide Rouge.

Date de réception des dossiers (CV et projet de recherche) : 31 août 2020 à minuit.

Modalité de dépôt : par email, en copie aux deux encadrants et à la composante : Marc.Marti@univ-cotedazur.fr Manuel.BOUTET@univ-cotedazur.fr et eur-creates.contact@univ-cotedazur.fr

Date d'audition (entretien des candidats sélectionnés, au sein du laboratoire ou de l'école, par l'encadrant, un représentant de la direction du laboratoire ou de l'école, un représentant de l'EUR CREATES et tout autre enseignant-chercheur ou chercheur compétent dans le sujet) : 17 et 18 septembre 2020.

Le projet étant doté par l'IDEX nous vous rappelons que le projet, les documents, les publications ainsi que les éléments de communication devront comporter « projet financé par le programme UCA-JEDI ANR-15-IDEX-01 ».

Bien cordialement,

Jean-François Trubert

*Professeur des Universités en musicologie
Université Côte d'Azur
Directeur de la composante CREATES
Arts and Humanities Graduate School and Research*