

Analyse communicationnelle des apprentissages informels d'expériences vidéoludiques.

Directeur de thèse : Philippe BONFILS
Laboratoire IMSIC, Université de Toulon



PRÉSENTATION DU PROJET DE THÈSE

La thèse proposée ambitionne d'explorer les dynamiques d'émergence d'apprentissages informels au sein de la pratique de jeu vidéo.

La recherche consiste à mener une analyse des expériences vidéoludiques, afin 1) de déterminer les formes d'apprentissage qui émergent spontanément de la pratique du jeu vidéo, et 2) d'explorer comment ces compétences acquises peuvent être transférées à des situations en dehors du contexte du jeu.

La pratique du jeu vidéo connaît une popularité en constante progression, à tel point qu'elle est devenue l'un des loisirs les plus populaires des Français en l'espace de quelques décennies seulement. C'est ce que montre l'étude du SELL / Médiamétrie de 2022, avec 95% des 10-17 ans et 68% des adultes qui se déclarent joueurs réguliers. Face à une telle réalité, il apparaît intéressant de comprendre comment un individu, venu pour se distraire, pourrait développer de manière non intentionnelle des compétences potentiellement transversales, qui seraient réutilisables dans d'autres contextes. Cela représente une piste porteuse sur le plan éducatif, tant du point de vue pédagogique qu'andragogique.

Mais qu'est-ce qu'un apprentissage informel ? Il s'agit d'un apprentissage qui a lieu dans des situations qui ne sont pas formellement structurées à des fins éducatives. Ce n'est pas l'apprentissage lui-même qui est informel, mais plutôt le contexte dans lequel il a lieu (Brougère, 2005). Or, en plaçant le joueur dans une multitude de situations et de contextes, le jeu vidéo propose un terrain naturellement propice à l'apprentissage informel. De plus, si l'exploration de ces environnements immersifs produit des effets importants d'engagement chez les joueurs, elle développe également des capacités de distanciation entre *Game* (jeu réglé), et *Play* (jeu libre) (Bonfils, 2014). Il est important de noter qu'au cours de son expérience vidéoludique, le joueur est amené non seulement à traiter de l'information par le biais de processus mentaux internes (cognitivisme), mais il est également susceptible d'échanger et de co-construire du sens (Vygostki, 1997) dans ses interactions sociales avec d'autres joueurs.

Si le monde du jeu est depuis plusieurs années le terrain de nombreuses recherches en SIC (Amato, 2008; Genvo, 2013; Ghoul-Samson, 2019), et malgré une abondance de littérature sur l'utilisation de ces derniers comme dispositifs de médiations dans un cadre d'apprentissage formel (*serious games*) (Bonfils, 2007), peu de recherches se sont intéressées à la dimension ludique des jeux comme vecteur de sérendipité, c'est-à-dire de découvertes fortuites et d'apprentissages informels.

C'est pourquoi, au regard de la tendance à favoriser des approches pédagogiques centrées sur l'apprenant, et face au nombre de joueurs en constante croissance, il apparaît pertinent de s'interroger sur la façon dont les compétences ou affordances (Gibson, 1977) acquises spontanément par l'individu en dehors d'un contexte éducatif formel, notamment durant son temps libre, pourraient être mobilisées de manière transversale dans d'autres contextes.

Méthodologie attendue :

Il est attendu du candidat, dans une démarche compréhensive, de mener une étude monographique préliminaire (Ghoul-Samson, 2019) puis d'adopter la méthodologie expérimentale éprouvée au sein du laboratoire IMSIC (Bonfils, P., Collet, L., Durampart, M., Duvernay, D., 2015).

Résultats attendus :

- État de l'art et conduite d'une analyse de corpus afin d'identifier et modéliser des situations d'apprentissages informels dans le cadre d'une expérience vidéoludique.
- Formulation et mise à l'épreuve d'hypothèses sur un ou plusieurs terrains de jeux (si possible en ligne).
- Analyse des résultats issus du terrain pour la création de nouveaux dispositifs de médiation innovants à fort potentiel d'appropriation par l'utilisateur. Rédaction du manuscrit.

Rétroplanning

Année 1 : Établissement de la revue de la littérature, élaboration du cadre théorique.

Année 2 : Définition de la méthodologie de recherche et du terrain, collecte de données.

Année 3 : Interprétation des données, rédaction du manuscrit.

Inscription dans les axes de recherche de l'IMSIC et de la thématique de l'ED 509 :

Ce projet s'inscrit pleinement dans l'axe 3 (Immersion et influences numériques-médiatiques: productions-écritures, réceptions-expériences) avec des travaux spécifiques conduits notamment autour des processus d'acculturation et d'analyses d'usages de dispositifs numériques. Il s'agit ici d'analyser les usages des dispositifs numériques (*les jeux vidéo*), ainsi que l'expérience vécue de leurs utilisateurs dans un contexte d'apprentissage informel. Ces travaux connaissent un rayonnement autant régional que national et international (axe euro-méditerranéen) avec des programmes de recherche financés dans l'étude des nouvelles formes de communication en milieux institutionnels, industriels, éducatifs, et culturels.

BIBLIOGRAPHIE INDICATIVE :

Amato, É. A. (2008). *Le jeu vidéo comme dispositif d'instanciation : Du phénomène ludique aux avatars en réseau* [These de doctorat, Paris 8]. <https://www.theses.fr/2008PA082986>

Bonfils, P. (2007). *Dispositifs socio-techniques et mondes persistants : Quelles médiations pour quelle communication dans un contexte situé ?* [These de doctorat, Toulon].
<https://www.theses.fr/2007TOUL0014>

Bonfils, P. (2014). *L'expérience communicationnelle immersive : Entre engagements, distanciations, corps et présences.* Thèse d'Habilitation à Diriger des Recherches, Université Lille Nord de France.

Bonfils, P., Collet, L., Durampart, M., Duvernay, D. (2015). « Analyse de nouveaux moyens de formation immersifs : Le cas du dispositif Airbus Helicopters ». In *RIHM*, Paris. Vol 16.

Brogère, G. (2005). *Jouer/Apprendre.* Economica. <https://sorbonne-paris-nord.hal.science/hal-03606723>

Flichy, P. (2011). Patrice Flichy. Le sacre de l'amateur. Sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique, Seuil, 2010. *Communication et organisation. Revue scientifique francophone en Communication organisationnelle*, 39, Article 39.
<https://doi.org/10.4000/communicationorganisation.3178>

Genvo, S. (2013). *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique* [Thesis, Université de Lorraine]. <https://hal.univ-lorraine.fr/tel-02169832>

Ghoul-Samson, J. (2019). *Interactions d'utilisateurs et méta-communalisation d'avatars au sein de « Word of Warcraft » : Un cadre de communication entre espaces physique et numérique* [These de doctorat, Toulon]. <https://www.theses.fr/2019TOUL0003>

Gibson, J. J. (1977). The Theory of Affordances. In *Perceiving, Acting, and Knowing.* Robert Shaw and John Bransford.

Jonnaert, P. (2009). *Compétences et socioconstructivisme. Un cadre théorique: Vol. 2e éd.* De Boeck Supérieur; Cairn.info. <https://www.cairn.info/competences-et-socioconstructivisme--9782804134587.htm>

Lavigne, M. (2016). *Les faiblesses ludiques et pédagogiques des serious games.*
<https://shs.hal.science/halshs-02078300>

Peltier, C., Peraya, D., Bonfils, P., & Heiser, L. (2022). La forme universitaire à l'épreuve des pratiques médiatiques personnelles. Proposition d'un modèle théorique pour l'analyse du changement. Percolation des usages et pédagogisation. *Questions de communication*, 42(2), 431-452.
<https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.30184>

Point, C. (2019). De quoi la compétence dans l'œuvre de John Dewey est-elle le nom ? *Éducation et socialisation. Les Cahiers du CERFEE*, 52, Article 52. <https://doi.org/10.4000/edso.6308>

Simonian, S., Quintin, J.-J., & Urbanski, S. (2016). La construction des collectifs dans l'apprentissage collaboratif à distance : L'affordance socioculturelle des objets numériques. *Les Sciences de l'éducation - Pour l'Ère nouvelle*, 49(1), 63-90. <https://doi.org/10.3917/lse.491.0063>

Varela, F., Rosch, E., & Evan, T. (1992). *The embodied mind : Cognitive science and human experience.* The MIT Press.

Vygotski, L. (1997). *Pensée et langage (1934).* Paris : La Dispute.