

Avis de Soutenance

Madame LANA MALDONADO DA SILVA

SCIENCES DE L'EDUCATION ET DE LA FORMATION

Soutiendra publiquement ses travaux de thèse intitulés

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

dirigés par Monsieur Marc MARTI

Soutenance prévue le **lundi 24 juin 2024** à 14h00

Lieu : 98 Bd Edouard Herriot, 06200 Nice, France

Salle : du Conseil

Composition du jury proposé

M. Marc MARTI	Université Côte d'Azur	Directeur de thèse
M. Julian ALVAREZ	Université de Lille	Rapporteur
M. Vincent BERRY	Université Sorbonne Paris Nord	Rapporteur
M. Manuel BOUTET	Université Côte d'Azur	Co-encadrant de thèse
Mme Margarida ROMERO	Université Côte d'Azur	Examinatrice
M. Sebastien GENVO	Université de Lorraine	Examineur
M. Aurélien PORTELLI	École de Mines de Paris	Invité

Mots-clés : jeu vidéo, ludologie, narratologie, didactique, engagement, apprentissage formel et informel

Résumé :

Cette thèse de doctorat, intitulée « L'engagement narratif dans les jeux vidéo comme engagement d'apprentissage du joueur/apprenant dans des contextes formels et informels », est un travail interdisciplinaire qui se lie étroitement à d'autres domaines tels que les game studies, la ludologie, la narratologie et la sociologie. 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 concentrent sur les spécificités narratives de ces jeux. Notre intérêt s'est porté sur l'impact de l'engagement narratif pour l'engagement d'apprentissage dans les contextes formels et informels à partir de l'utilisation des jeux de divertissement et des jeux sérieux. Les résultats de ce travail visent ainsi à contribuer à la réflexion sur le rôle de cet engagement pour l'implication des joueurs/apprenants dans leur propre parcours d'apprentissage. Nous avons cherché à proposer quelques pistes expérimentales en fin de recherche. Pour comprendre cette possible relation, ce travail cherche à investiguer les spécificités liées à trois éléments principaux de cette dynamique : le joueur/apprenant, le contexte d'apprentissage (formel ou informel) et le jeu vidéo (jeu sérieux et jeux de divertissement). Les résultats présentés dans ce travail sont issus de l'analyse des données recueillies dans une étude de cas réalisée auprès d'étudiants de l'Université Côte d'Azur sur une période de 16 mois. La thèse est structurée en trois grandes parties. La première est dédiée à rassembler des éléments théoriques liés aux trois piliers principaux de notre travail (joueur, contexte et jeu vidéo). À partir du rassemblement et du croisement de concepts issus

de différents domaines de la connaissance, nous cherchons à comprendre comment les jeux vidéo et l'apprentissage ont été liés à travers l'histoire (intentionnellement ou non) et comment les mécanismes d'engagement narratif et d'apprentissage fonctionnent à partir de l'utilisation des jeux sérieux et des jeux vidéo de divertissement pour le joueur/apprenant. Les réflexions issues de cette première partie guident la deuxième partie de ce travail. Nous présentons ici la méthodologie, les différents outils de collecte de données utilisés dans ce travail ainsi que le traitement de ces données de natures diverses. Notre objectif n'était pas de réduire les deux types d'engagement à une seule sphère d'analyse, mais bel et bien de l'explorer dans ses différentes dimensions, ce qui a exigé de construire un protocole hybride articulant des outils de collecte de données aussi différents que des questionnaires standardisés, des entretiens, de l'observation et de la captation vidéo. Enfin, dans la troisième partie du travail, nous présentons les résultats obtenus et proposons une analyse multivariée de ceux collectés avant, pendant et après les séances de jeux vidéo réalisés. Au terme de l'analyse des données obtenues, il a été possible d'observer une relation entre les deux types d'engagement pour le groupe de participants à la recherche. Cette relation est cependant conditionnée par le respect de certaines spécificités liées aux joueurs, au contexte et aux jeux : le style d'apprentissage du joueur, le potentiel narratif du jeu et l'interaction entre les joueurs.