

## **Appel à candidatures pour une bourse de thèse en Sciences de l'Information et de la Communication**

*Thèse proposée par le CREN au sein de l'IUT de Laval dans la cadre d'une bourse doctorale financée par les collectivités locales de l'agglomération de Laval.*

---

### **Les jeux sérieux numériques, une ressource éducative spécifique : de l'analyse des pratiques informationnelles d'acteurs à la constitution de corpus enrichis**

#### **Contexte et enjeux de la recherche**

Dans la diversité des ressources numériques qui peuvent être mobilisées en contextes de formation (scolaire, universitaire ou professionnelle) les jeux sérieux occupent un espace particulier. S'ils se distinguent par la volonté d'associer de façon fructueuse deux univers — celui du jeu et celui de l'éducation — ils sont également caractérisés par un ensemble de spécificités fortes : elles portent à la fois sur les processus d'apprentissage mobilisés, sur le primat du concept de ludification, mais également sur les modalités de production, de diffusion, de réutilisation de ces artefacts. Enfin, les représentations des enseignants, apprenants, ingénieurs de formation, les usages sociaux et les pratiques personnelles sont autant d'éléments qui contribuent à façonner les conditions d'inscription des jeux sérieux dans des séquences pédagogiques.

Au-delà des interrogations relatives à l'apport des jeux sérieux numériques d'un point de vue pédagogique, cette recherche doctorale vise à les appréhender sous un angle informationnel et info-documentaire.

Il s'agira ainsi de s'intéresser aux enjeux et aux processus relatifs à la constitution, l'exploitation et l'archivage de corpus enrichis pour différentes communautés d'utilisateurs. Seront notamment questionnées les dimensions relatives à la description de ces artefacts (schémas de métadonnées, approches de la classification et de l'indexation...), à la modélisation des connaissances spécifiques à ce croisement entre jeux et éducation (ontologies...) dans le but d'en faciliter l'identification, le partage, l'utilisation, la patrimonialisation ou l'adaptation. Pour guider et nourrir cette réflexion, un travail de caractérisation des pratiques informationnelles d'acteurs de la formation en lien avec les jeux sérieux sera mené auprès de communautés d'utilisateurs. Les modalités d'inscription de ces ressources numériques dans l'environnement informationnel des enseignants et des apprenants feront l'objet d'un questionnement particulier. Conjointement, une analyse de corpus existants pourra venir étayer ces réflexions. Cette recherche doctorale s'articulera avec les travaux menés par le CREN dans la cadre du projet AUREJ (Accès Unifiés aux Ressources du Jeu vidéo) avec le *DataLab* de la BnF (Bibliothèque Nationale de France).

## Le sujet de thèse

Il est attendu de la part du (de la) doctorant(e) un travail sur tout ou partie des points suivants :

- une analyse des pratiques informationnelles de communautés d'acteurs de la formation en lien avec les jeux sérieux ;
- un travail de modélisation des connaissances relatives à ce domaine ;
- une approche info-documentaire de la description des corpus traités ;
- un questionnement des enjeux relatifs à leur conservation et leur patrimonialisation.

D'autres axes de recherche pourront être envisagés selon le positionnement scientifique du (de la) candidat(e) pour autant qu'ils restent dans la thématique générale.

---

## Profil attendu

Titulaire d'un Master 2 (recherche de préférence) en Sciences de l'Information et de la Communication ou en Sciences de l'Éducation et de la Formation avec une connaissance des concepts fondamentaux de l'information-documentation.

Une expérience dans le domaine, ou un intérêt particulier pour le jeu vidéo, les processus de ludification, les jeux sérieux seront bienvenus.

Il est attendu une bonne connaissance des méthodes de recueil et d'analyse de données qualitatives (entretiens, focus group...) et quantitatives (questionnaires...).

---

## Aspects pratiques

Cette thèse se déroulera au sein du thème 1 du CREN « [Conception de formation et médiation par le numérique](#) » et géographiquement sur le site de Laval, en Mayenne (53), au Centre de Recherche et d'Innovation de l'Université du Maine en Mayenne (CERIUM<sup>2</sup>).

Elle sera réalisée sous la direction de Fabrice Pirolli (MCF HDR en Sciences de l'Information et de la Communication), la codirection de Raphaëlle Crépin (MCF en Sciences de l'Information et de la Communication).

Merci d'envoyer votre candidature à Fabrice Pirolli ([fabrice.pirolli@univ-lemans.fr](mailto:fabrice.pirolli@univ-lemans.fr)) **au plus tard le 1er juillet 2022**. Le contrat doctoral pourra démarrer dès octobre 2022.

Ce dossier de candidature doit contenir :

- un *curriculum vitae* détaillé (expériences, parcours universitaire, publications et communications éventuelles) ;
- une lettre d'intention, d'une page minimum, permettant d'identifier comment le (la) candidat(e) envisage d'aborder les questions de recherche de la thèse ;
- un relevé de notes de Master si possible ;

- le mémoire de master si possible ;
- d'éventuelles lettres de recommandation.

Pour tout complément d'information merci de nous contacter par courriel à l'adresse suivante :  
[fabrice.pirolli@univ-lemans.fr](mailto:fabrice.pirolli@univ-lemans.fr)