

Offre de thèse de doctorat

Localisation	Université de Lorraine, Metz
Unité de recherche	Centre de recherche sur les médiations (Crem) Île du Saulcy Université de Lorraine, UFR SHS-Metz BP 60228 57000 METZ
Domaine	Sciences de l'information et de la communication
Description du sujet de thèse	<p>Ce projet de thèse est un projet de recherche-crédation visant la conception et le développement d'un jeu vidéo ayant une application dans le cadre de la prévention, de l'évaluation ou de la remédiation en santé.</p> <p>Le projet de recherche-crédation repose sur l'engagement du/de la doctorant·e dans un processus créatif (ici, la création d'un jeu vidéo) comme support à une analyse scientifique, critique et argumentative.</p> <p>L'objectif de cette thèse est d'explorer les principes de <i>game design</i> et d'usage du jeu vidéo en lien avec le domaine de la santé et plus particulièrement les troubles du neurodéveloppement et la santé mentale, en approfondissant notamment le concept de « jeu expressif » et ses applications dans les secteurs de la santé.</p>
Mots clés	Jeu expressif ; santé ; recherche-crédation ; usage ; game design
Contexte de travail	<p>Ce projet de thèse sera rattaché à la Chaire « Communication numérique, jeu et santé ». À l'intersection des sciences humaines et sociales, de l'ingénierie et de la médecine, la recherche explorera de façon interdisciplinaire les mises en application et les relations entre jeu et santé : gamification, médiation des problématiques de santé par le jeu dans les relations soignant·es-soigné·es, acquisition de connaissances à partir d'expériences ludiques, remédiation par le jeu, etc.</p> <p>Le développement du jeu pourra se faire en lien avec le parcours de Master « Conception de dispositifs ludiques » (département Information-Communication, UFR SHS-Metz), notamment par la mise en œuvre de projets tutorés.</p> <p>La Chaire « Communication numérique, jeu et santé » s'inscrit dans le cadre plus large des activités de l'Expressive Game Lab, plateforme d'analyse des contenus et des usages des jeux vidéo, dont les travaux portent spécifiquement sur ce qui fait du jeu vidéo une forme d'expression à part entière. Cet espace est rattaché au Centre de recherche sur les médiations (Crem, équipe Pixel).</p> <p>Sites utiles :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Centre de recherche sur les médiations, équipe Pixel • Plateforme Expressive Gamelab • Chaire « Communication numérique, jeu et santé »

Description de la structure d'affectation	<p>Le Crem est une unité membre du pôle scientifique Connaissance, langage, communication, société (CLCS) de l'Université de Lorraine et de l'école doctorale Humanités Nouvelles-Fernand Braudel. Il est aussi partenaire de la Maison des sciences de l'homme Lorraine.</p> <p>Ses chercheur-es appartiennent à 11 disciplines : près de 90 % aux sciences de l'information et de la communication, aux sciences du langage, aux études de langue et littérature françaises et aux sciences de l'art ; et environ 10 % aux études de langues et littératures anglaises et anglo-saxonnes, arabes, germaniques et romanes, à l'anthropologie, à la psychologie et à la sociologie.</p> <p>L'équipe Pixel est une des 6 équipes composant le Crem. Elle s'intéresse aux différents dispositifs numériques contemporains et de leurs usages. L'équipe interroge l'intégration – ou non – des dispositifs numériques dans les rapports sociaux en les envisageant comme des espaces de médiations entre sujets et objets techniques, entre contextes de conception et usages</p>
Ouverture internationale	<p>Le doctorant pourra être amené à travailler avec d'autres GameLab comme celui de l'Université du Québec à Montréal, le Cologne Gamelab (Université de Cologne) ou le GameLab de l'Université de Liège</p>
Collaborations envisagées	<p>Les travaux menés par le doctorant se feront en collaboration avec des centres de santé partenaires</p>
Compétences et connaissances requises	<ul style="list-style-type: none"> - Capacités de développement de jeu vidéo - Connaissances en <i>game design</i> - Connaissances des mécaniques de jeu - Bon niveau d'anglais - Une connaissance des troubles du neurodéveloppement et des maladies psychiatriques serait un plus
Pré-requis	<p>Master en Sciences humaines et sociales au jour de la prise de fonction</p>
Encadrant-es	<p>Grossard Charline, Professeur Junior, orthophoniste, spécialiste de l'utilisation des nouvelles technologies utilisées dans les troubles du neurodéveloppement</p> <p>Genvo Sébastien, Professeur des universités, <i>game designer</i>, spécialistes des enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo</p>
Rémunération	<p>Contrat doctoral 2044,12€ brut/mois sur 3 ans</p>
Calendrier	<p>Date limite de candidature : 18/06/2023 Auditions : à partir du 26/06/2023 Début du contrat doctoral : 01/10/2023</p>
Modalités de candidature	<p>Les candidatures (CV académique + lettre de motivation) sont à envoyer directement à Sébastien Genvo (sebastien.genvo@univ-lorraine.fr) et Charline Grossard (charline.grossard@univ-lorraine.fr)</p>
Références bibliographiques indicatives	<p>Genvo S. (2020), « Faire jouer la vie d'autrui », <i>Cahiers de Narratologie</i>, 38, disponible en ligne : http://journals.openedition.org/narratologie/11711</p>

Genvo S. (2021), « Teorías y práctica de los juegos expresivos » in : A.C. Moreno, A. Venegas (Eds.), *La vida en juego. La realidad a través de lo lúdico*. AnaitGames, Madrid, pp. 9-47. Version française « Théories et pratique des jeux expressifs », disponible en ligne : <http://www.expressivegame.com>

Griffiths, M. (2005). Video games and health. *Bmj*, 331(7509), 122-123.

Grynszpan, O., Weiss, P. L., Perez-Diaz, F., & Gal, E. (2014). Innovative technology-based interventions for autism spectrum disorders: a meta-analysis. *Autism*, 18(4), 346-361.

Hense, J., & Mandl, H. (2014). Learning in or with Games?. In *Digital systems for open access to formal and informal learning* (pp. 181-193). Springer, Cham.

Kato, P. M. (2010). Video games in health care: Closing the gap. *Review of general psychology*, 14(2), 113-121.

Leroux, Y. (2009). Le jeu vidéo comme support d'une relation thérapeutique. *Adolescence*, 69(3), 699.

Tang, J. S., Falkmer, M., Chen, N. T., Bölte, S., & Girdler, S. (2019). Designing a serious game for youth with ASD: Perspectives from end-users and professionals. *Journal of autism and developmental disorders*, 49(3), 978-995

Whyte, E. M., Smyth, J. M., & Scherf, K. S. (2015). Designing serious game interventions for individuals with autism. *Journal of autism and developmental disorders*, 45(12), 3820-3831.