

Entre idéation et négociation

Épistémologie de la création vidéoludique en milieu académique
Retour sur un projet doctoral de recherche-création [commissionnée] à l'Université de Liège

Introduction – Corpus – Méthodologie – Modélisation – Hypothèses – Conclusions



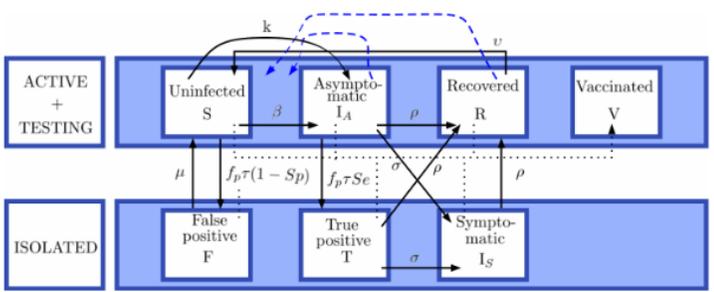
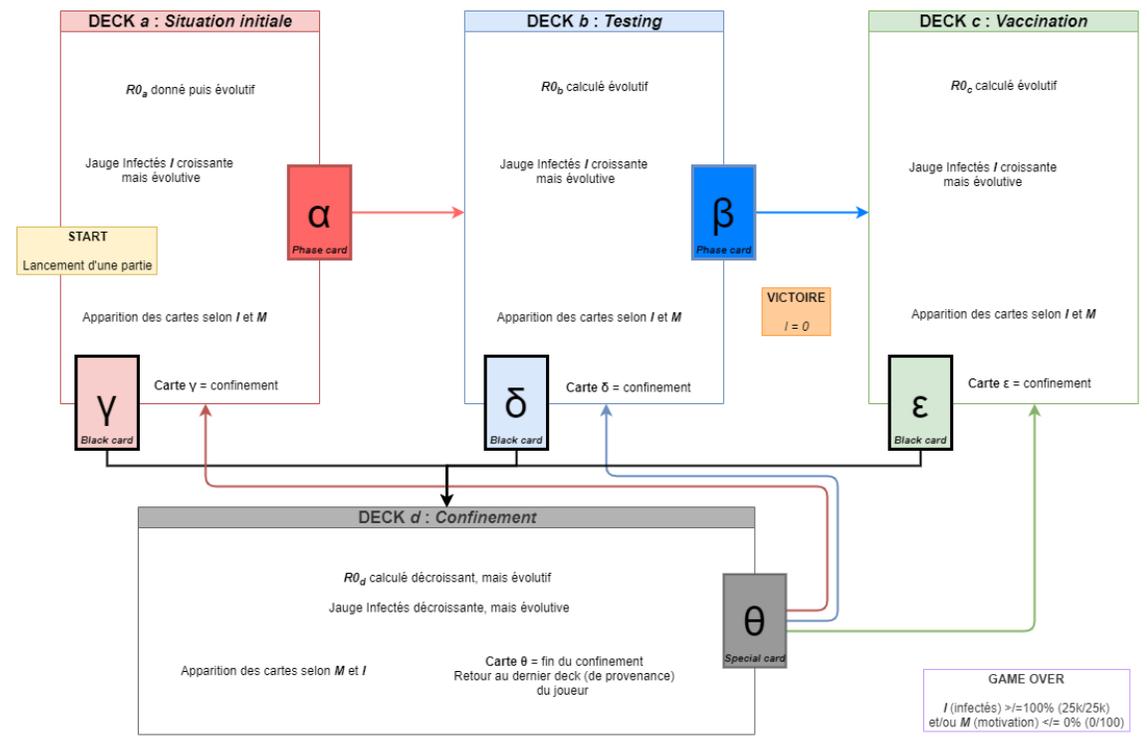
- Comment se déroule la création vidéoludique lorsqu'elle est commissionnée en contexte académique avec des objectifs définis ?

- Quels sont les processus de création impliqués, ainsi que les registres de connaissances mobilisés ?

Epistémologie [pratique] de la création vidéoludique en situation de commission dans le cadre d'un projet académique

Chaque action = $J + 1$ (nbre de tours $\rightarrow J$)
Score = J_T (total du nbre de tours joués)

GAME DESIGN DOCUMENT - SARS WARS



Modèle épidémiologique simplifié (Van Hulle, 2 juillet 2021)

Simplification et adaptation du modèle SEIR ULiège :

1. Une seule population qui sera testée/vaccinée
2. Incubation négligée, ramenant le modèle à un SIR augmenté
3. Population scindée : épidémie active (SIR) ou non
4. Génération de faux positifs
5. Campagne de vaccination via une seule dose, effet immédiat
6. Vaccination : sortie définitive des individus de S (jauge I)
7. Influence du monde extérieur simulée par transfert journalier d'individus de S à I_A

Research Article | Open Access

Volume 2023 | Article ID 8205408 | <https://doi.org/10.1155/2023/8205408>

Show citation

Developing a Video Game as an Awareness and Research Tool Based on SARS-CoV-2 Epidemiological Dynamics and Motivational Perspectives

Alexis Messina ,¹ Michael Schyns ,² Björn-Olav Dozo ,¹ Vincent Denoël ,³ Romain Van Hulle,⁴ Anne-Marie Etienne ,⁵ Stéphanie Delroisse,⁵ Olivier Bruyère ,⁶ Vincent D'Orio,⁶ Sébastien Fontaine,⁷ Michèle Guillaume,⁶ and Anne-Catherine Lange ⁸ et al.

Show more

Academic Editor: Theodore J. D. Knight-Jones

Un projet de recherche-crédation ayant abouti dans la rédaction d'un article en anglais (revue *Transboundary and Emerging Diseases*)

Plusieurs conclusions intéressantes

- ⇒ Quelles sont les caractéristiques de cet instant de création ?
- ⇒ Peut-on identifier des obstacles et besoins ?

Corpus 1 : moments de création vidéoludique

Recherche-création (S. Genvo, H. Sellier, L.-C. Paquin, Gosselin et Le Coguiec, etc.)

- Paramètre 1 : la subjectivité de mon propre vécu
- Paramètre 2 : le manque de méthode sur le moment et la pseudo spontanéité
- Paramètre 3 : le milieu dans lequel la recherche-création a lieu (création située)

Auto-ethnographie par rétrospection

Production d'un récit rétrospectif pour éclairer le vécu d'un phénomène social ou organisationnel

"La spécificité d'un récit auto-ethnographique est de mettre en lumière les éléments subjectifs et de transformation de soi du chercheur. Les inflexions, ruptures, évolutions et changements, sont analysés au prisme du cadre conceptuel. Cette exposition est le cœur « ontologique et épistémologique de la recherche » (Spry, 2001:711 ; traduction de Flamme, 2021)"



2019-2020 – Province de Liège



2020-2022 – RAG Sars-cov2



2022-2023 – SimenonTM, fonds Simenon

Corpus 1 : moments de création vidéoludique

Auto-ethnographie :

Elis, Adams et Bochner (2011) proposent huit types de récit auto-ethnographiques

1. Ethnographie indigène : étude du pouvoir et de sa perturbation
2. Ethnographie narrative : rencontre entre chercheur et membre d'un groupe étudié
3. Entretien dyadique/Réflexif : dynamique affective d'un entretien et significations produites
- ➔ 4. Récit en couche : rapporte les doutes et les interrogations du processus émergeant de la recherche, en exposant sa nature procédurale
5. Entretien interactif : présente ce qui peut être appris au cours de l'interaction, au cours de l'échange, dans une démarche collaborative
- ➔ 6. Récits coconstruits : l'étude porte sur la manière dont les acteurs d'une enquête gèrent les ambiguïtés et incertitudes, et significations nouvelles qui en émergent
- ➔ 7. Récits personnels : histoires d'auteurs qui exposent leur vie ou un de ses aspects

Corpus 1 : moments de création vidéoludique

- Collecte de documents
- Annotation

- Retranscription a posteriori du vécu
- Narration descriptive d'épiphanies

- Verisimilitudes et description des expériences dans leur complexité par boucles abductives
- Écriture réflexive qui sert de formulation d'hypothèses et de l'énonciation de questions de recherches

Récit autobiographique



Grille d'analyse

Production scientifique



Approche méthodologique

Modélisation

Corpus 2 : création asynchrone ludopédagogique

Possibilité de terrain in situ, avec observation participante

Février → mai 2024

Journal de bord

⇒ processus personnel et réflexif (Rondeau, 2011)

⇒ Double cycle encoding (Saldaña, 2009)

Entretiens semi-directifs

⇒ Entretien compréhensif (Kaufmann, 4ed 2016)

Collecte de documents et annotations

+3^{ème} corpus optionnel chez ARTEAM (Gembloux)



Projet de création vidéoludique dans le cadre d'un cours d'histoire à destination de bacheliers à l'Université de Liège

Inclusion de dynamiques réflexives sur la « production historique » et ses protocoles, sur base d'une période de l'histoire de Liège (conflit entre Grignoux et Chiroux)

Production d'un jeu se construisant sur l'interprétation des feedbacks des étudiants en gameplay et narration

Resp. Julien Régibeau (ULiège) sur financement CSRV-SH

Méthodologie de travail : de la recherche-crédation par auto-ethnographie



Récit autobiographique
rétrospectif

Production scientifique

Journal de bord

Production scientifique



Grille d'analyse



Approche méthodologique



Modélisation

Travaux antérieurs servant au positionnement et à la constitution d'une grille d'analyse

Potier, 2020

- ⇒ Les serious games conçus à l'Université ont plusieurs missions
1. Rôle d'innovation pédagogique avec une intention explicite d'apprentissage
 2. Infrastructures permettant une coopération entre disciplines académiques, ingénieurs et institutions
 3. Vecteur d'innovation pour l'Université
 4. Objets de valorisation pour les concepteurs, contribuant à des dynamiques de carrière
 5. Homologie de structure entre la gestion par projet de la recherche et la logique entrepreneuriale des jeux sérieux

Gomez-Maureira et al, 2022

- ⇒ Les jeux académiques nécessitent une adaptation pour s'intégrer dans les contextes académiques, qui se reflète par de nombreux aspects
1. Dans les objectifs d'utilisation ou de création (stimulus, intervention, incitation ou modélisation)
 2. Dans les aspects à intégrer (acquisition ou diffusion d'un flux d'information, facilitation ou conception de la recherche, spécificités techniques)



Ouverture à une riche littérature scientifique sur les jeux sérieux et la ludopédagogie

Travaux antérieurs servant au positionnement et à la constitution d'une grille d'analyse

Alvarez et Djaouti

*Potier
Nicholson*

*Consalvo
Krywicki et Dozo
Zagal*

Arsenault

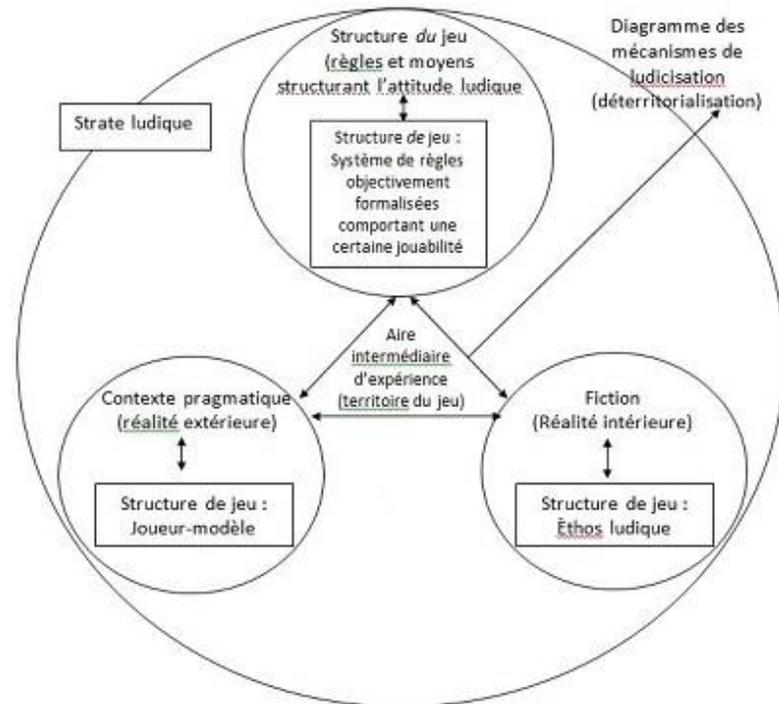
*Henriot
Brougère
Genvo
Zabban
Bonenfant
Perron*



Potier

*Gomez-Maureira
Leiden Gamelab*

L'agencement ludique de Sébastien Genvo



Sébastien Genvo (2013a, 2013b)

Bases théoriques : notions d'attitude ludique (Henriot), d'aire intermédiaire d'expérience (Winnicott), de joueur-modèle (Eco), d'éthos (Pignier, Boutaud)

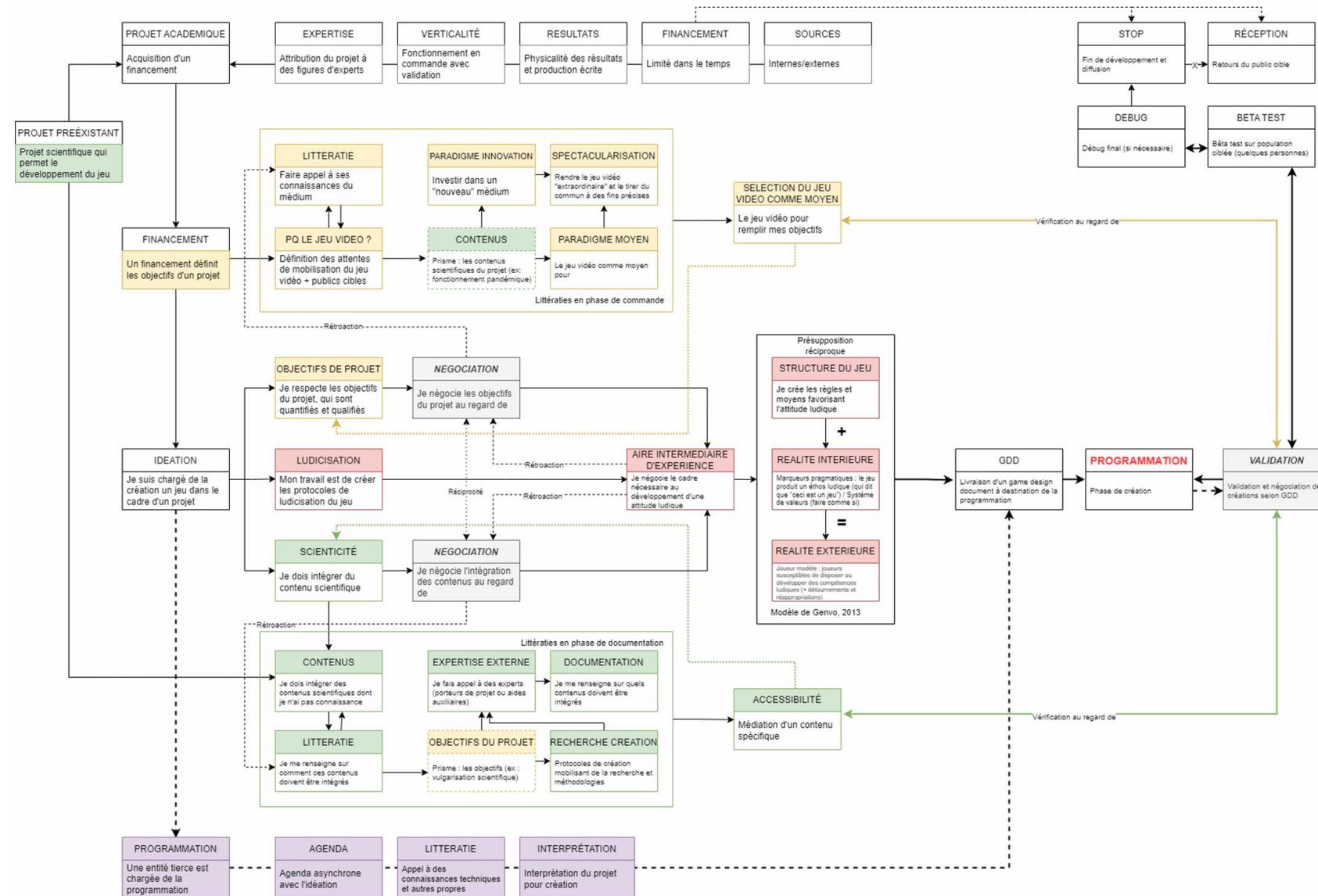
Méthode construite sur les travaux de Gilles Deleuze (1977, 1980, 1986)

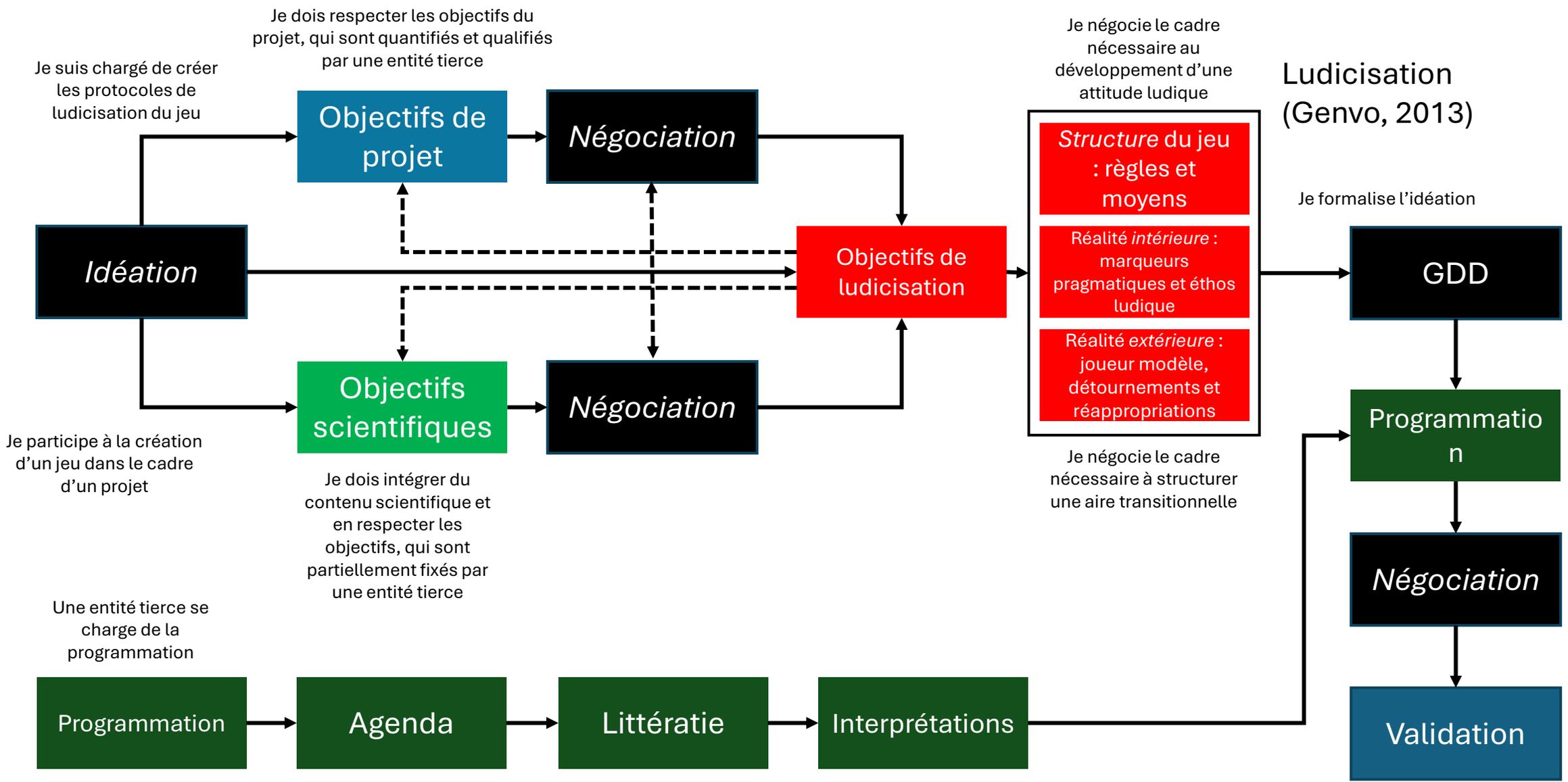
- Diagramme (d'après Foucault)
- Agencement
- Actualisation
- Strates
- Territorialisation, re-territorialisation, déterritorialisation

L'aire intermédiaire d'expérience qu'implique le jeu se territorialise, déterritorialise et reterritorialise dans un diagramme mis en forme par des mécanismes complexes, dont les composants se présupposent réciproquement

Le diagramme de ce modèle s'actualise sans cesse, proposant des agencements étudiables historiquement (des strates ludiques)

Modélisation spontanée



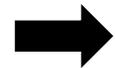


L'agencement vidéoludique pris dans des réseaux de relations

Conception de la création vidéoludique en situation académique comme un modèle complexe aux nombreuses interconnexions

⇒ La théorie de Sébastien Genvo ne suffit pas, seule, à décrire l'ensemble des dimensions participant à la création vidéoludique en contexte académique

Ex. : comment définir le rôle de stakeholders, ou encore des chercheurs participant à la densification du contenu ?



Utilisation de la notion de réseau

« Schématiquement définie, la notion de réseau désigne l'ensemble complexe de relations qui s'établissent, au sein d'un espace culturel et social donné, entre divers acteurs, groupes ou institutions, relations qui assurent en outre l'unité et la cohérence de cet espace. De la sorte la notion de réseau apparaît comme un outil d'analyse qui autorise une description à la fois souple, rigoureuse et totalisante de la manière dont un ensemble littéraire s'organise et se structure, aussi bien dans la multiplicité de ses relations internes (...) [les auteurs traitent de la vie littéraire] que dans le rapports à d'autres secteurs d'activités (les autres, les sphères intellectuelle ou médiatique, les divisions socio-politiques, etc.) ».

Aron, Denis et Klinkenberg, 2006. Voir Dozo, 2011

Le recours à la notion de réseau : trois perspectives

Trois conceptions de l'usage du réseau en sociologie sont proposées par Frédéric Claisse en 2006 :

1. Sociologie des relations sociales et analyse structurale des réseaux

Observée chez Degenne et Forsé (1994), Dozo (2011) « A rebours des sociologies qui font du social un ordre de réalité *sui generis*, les tenants de l'analyse structurale des réseaux partant de l'hypothèse plus 'nominaliste' (...) que la société est constituée de relations entre individus *et de rien d'autre* » (Claisse, 2006:24)

⇒ Sociologie critique (hors théorie des champs), où le réseau est un objet à expliquer et non explicatif

2. Sociologie de la traduction et analyse socio-technique des réseaux

Latour et Callon. « Sociologie descriptive de la pratique scientifique, fondée sur un principe narratif qui puise dans un 'répertoire' de descriptions, 'qui puisse servir pour la vérité comme pour l'erreur, pour les aspects sociaux comme pour les aspects techniques, pour les humains comme pour les non-humains' [Claisse, 2006:32]. Ce 'répertoire' est ainsi, dans le cas précis de la sociologie des sciences, constitué des notions de 'traduction' et d' 'acteur-réseau', celui-ci étant défini comme un réseau stabilisé d'actants reliés les uns autres et censés parler d'une seule voix » (Dozo, 2011:47-48)

=> Sociologie a-critique, avec des ambitions compréhensives, descriptives

3. Sociologie des organisations et le « monde en réseau »

Boltanski et Chiapello, 1999. Se construisant sur les travaux de Boltanski et Thévenot sur le concept de « cité » (« ensemble de lieux communs du discours critique où nous allons puiser nos ressources argumentatives dès qu'il s'agit de porter un jugement en référence au caractère juste ou injuste d'une situation », Claisse, 2006:36-37), pour désigner le réseau comme essence (« la société, l'organisation, l'entreprise seraient alors un donné »), toile de fonds d'interactions, incontournable d'une sociabilité et d'une manière d'être au monde (Claisse, 2006).



L'analyse socio-technique

Intérêt pour des acteurs humains comme non-humains

« (...) que le vent sur les îles polynésiennes soit, compte-tenu des normes de fabrication, insuffisant pour assurer le fonctionnement correct d'une éolienne, ou que les habitants de Bora-Bora préfèrent les emplois touristiques, plus lucratifs, au ramassage de la bourre de coco indispensable pour faire tourner le gazogène, le résultat est le même: le gazogène comme l'éolienne sont inutilisables, à moins de les redéfinir et/ou de redéfinir leur environnement. La différence entre humains et non-humains n'est donc pas pertinente pour les problèmes qui nous concernent (...) (Akrich, 1991)

Réseau socio-technique (RST)

Méta-organisation, faisceau de relations et d'associations entre actants (humains ou non humains), produit de chaînes de traductions

Acteur-réseau : « Un acteur c'est la liste de ses relations plus la transformation que chacun des items de la liste a subie au voisinage ou à l'occasion de cette relation » (Latour in Akrich et al, 2010:258)

Traduction : « relation symbolique qui transforme un énoncé problématique particulier dans le langage d'un autre énoncé particulier » (Callon, 1974-19 ; lu dans Collin, Livian et Thivant, 2016). L'objectif est de créer un « lien intelligible entre des activités hétérogènes » (Callon, in Latour, 1992:65)

=> Traducteur, modèle d'intéressement, porte-parole

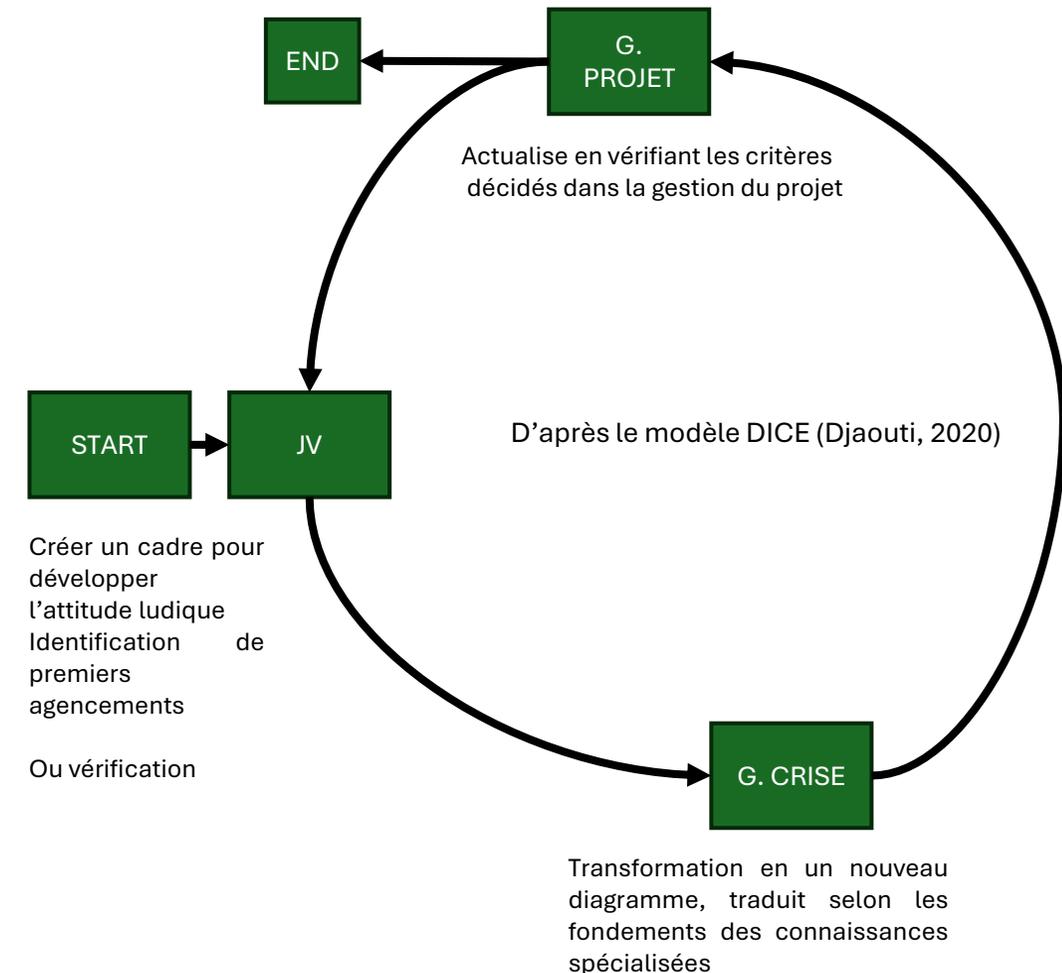
Quelques hypothèses : la négociation-traduction de registres de connaissances actualise le diagramme de ludicisation

Je dois réaliser l'idéation d'un jeu, ce qui m'amène à négocier plusieurs registres de connaissances :

- connaissances en gestion de projet
ex : quels sont les objectifs attendus et définis lors de la commande initiale ?
- connaissances en sciences du jeu
ex : comment faire pour créer la structure du jeu ?
- connaissances issues des disciplines scientifiques mobilisées par le jeu
ex : comment fonctionne la circulation d'un virus dans une population donnée ?

MAIS je dois également traduire les registres de connaissances des autres acteurs de la ludicisation

Ces négociations actualisent le diagramme de ludicisation, coordonnées par un négociateur-traducteur



Quelques hypothèses : l'énonciation éditoriale

Énonciation éditoriale : notion développée par Emmanuël Souchier, 1998 qui traite du travail d'édition du livre

« (...) le texte ne tisse pas uniquement de relations 'intertextuelles' avec les autres textes qui constituent l'horizon culturel dans lequel il se meut, au sens où l'entendait Julia Kristeva, il est également le creuset d'une énonciation collective derrière laquelle, à travers des techniques et des situations, s'affirment des fonctions, des corps de métiers ainsi que des individus... Et dans cet espace composite se nouent – fatalement – dans enjeux de pouvoir qui se donnent à lire ou à voir dans le corps même des objets que nous analysons. Une telle énonciation collective s'exprime à travers des *marques*, des 'embrayeurs sémiotiques' qui entretiennent un rapport 'dialogique' avec l'histoire, l'histoire de l'art et des arts industriels... sans compter les pratiques sociales qu'ils ne cessent de convoquer ». (Souchier, 2007)

La production textuelle comme fruit d'un travail collectif, où chacun laisse une « marque » et s'énonce

Bibliographie

- Akrich**, M. (1991). L'analyse socio-technique. In Vinck, Dominique (Dir.), *La gestion de la recherche*. De Boeck, pp.339-353. <https://shs.hal.science/halshs-00081727/>
- Claisse**, F. (2006). De quelques avatars de la notion de réseau en sociologie. In D. de Marneffe & B. Denis (Eds.), *Les réseaux littéraires* (pp. 21-43). Bruxelles, Belgium: Le Cri. <https://hdl.handle.net/2268/22130>
- Collin**, P. M., **Livian**, Y. F., & **Thivant**, E. (2016). VIII. Michel Callon et Bruno Latour. La théorie de l'Acteur-Réseau. In *Les grands auteurs en management de l'innovation et de la créativité*. EMS Editions, pp.157-178. <https://doi.org/10.3917/ems.burge.2016.01.0157>
- Denoël**, V., **Bruyère**, O., **Loupe**, G., et al. (2022). Decision-based interactive model to determine re-opening conditions of a large university campus in Belgium during the first COVID-19 wave. *Archives of Public Health*, 80. <https://doi.org/10.1186/s13690-022-00801-w>
- Djaouti**, D. (2020). DICE: A Generic Model for the Design Process of Serious Games. *International Journal of Game-Based Learning*, 10 (2), 39-53. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.202004010>
- Dozo**, B.-O. (2011). *Mesures de l'écrivain. Profil socio-littéraire et capital relationnel dans l'entre-deux-guerres en Belgique francophone*. Thèse de doctorat, Université de Liège. Presses universitaires de Liège, <https://doi.org/10.4000/books.pulg.2241>
- Ellis**, C., **Adams**, T. E., & **Bochner**, A. P. (2011). Autoethnography: An Overview. *Historical Social Research / Historische Sozialforschung*, 36(4(138)), 273–290. <http://www.jstor.org/stable/23032294>
- Flamme**, K. (2021). Approche méthodologique de l'enquête auto-ethnographique dans l'étude des organisations. *¿Interrogations? Revue pluridisciplinaire de sciences humaines et sociales*, (33). <https://shs.hal.science/hal-03485797/>
- Genvo**, S. (2013). Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot. *Sciences du jeu*, (1). <https://doi.org/10.4000/sdj.251>

Merci pour votre écoute !

- Genvo**, S. (2013). *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*. Habilitation à diriger e la recherche. Université de Lorraine.
- Gómez-Maureira**, M. A., **van Duijn**, M., **Rieffe**, C., & **Plaat**, A. (2022, September). Academic games-mapping the use of video games in research contexts. In *Proceedings of the 17th International Conference on the Foundations of Digital Games*, pp. 1-10. ISBN: 978-1-4503-9795-7
- Kaufmann**, J. C. (2016). *L'entretien compréhensif*, 4^{ème} édition. Armand colin.
- Messina**, A., **Schyns**, M., **Dozo**, B.-O., et al. (2023). Developing a video game as an awareness and research tool based on SARS-CoV-2 epidemiological dynamics and motivational perspectives. *Transboundary and Emerging Diseases*, 8205408. <https://doi.org/10.1155/2023/8205408>
- Potier**, V. (2020). Des concepteurs de jeu vidéo à l'université. Objets et catégories de l'innovation pédagogique. *Réseaux*, 224(6), 197-223. <https://doi.org/10.3917/res.224.0197>
- Rondeau**, K. (2011). L'autoethnographie: une quête de sens réflexive et conscientisée au cœur de la construction identitaire. *Recherches qualitatives*, 30(2), 48-70. <https://doi.org/10.7202/1084830ar>
- Saldaña**, J. (2009),. *The Coding Manual for Qualitative Researchers*. CA, SAGE. ISBN: 9781529731743
- Suchier**, E. (2007). Formes et pouvoirs de l'énonciation éditoriale. *Communication & langages*, 154(1), 23-38.