

Stage de master : analyse des usages et de la réception des jeux persuasifs

Sujet : Analyse des usages et de la réception de jeux vidéo persuasifs.

Mots-clés : Jeux persuasifs, rhétorique procédurale, tetris, aléatoire, méthode et évaluation, réception, analyse d'usage, entretiens.

Contexte et mission

Le stage (entre 3 et 4 mois) à effectuer entre mars et juin 2021 dans le cadre du projet **DIM-RFSI Tetris-2020** dont les objectifs sont de développer, via l'élaboration d'un protocole expérimental, un ensemble de techniques transdisciplinaires, quantitatives et qualitatives, d'évaluation des effets, usages et réception des jeux vidéo persuasifs (jeux porteurs par leur mécanique d'un discours). Des variantes du jeu Tetris, développées en Javascript, seront le terrain d'expérimentation sur la perception de l'aléatoire. Le projet vise à mettre en place et tester des techniques d'évaluation des effets et de la réception des discours portés par ces jeux, inspirées des méthodes d'enquête en sciences sociales et d'analyse de traces en informatique.

Encadré.e par les membres du projet, la ou le stagiaire sera chargé.e de participer au recrutement d'enquêté.e.s et au déploiement d'un protocole d'expérience (conduite d'observations, entretiens de confrontation et passation de questionnaire) en laboratoire.

Formations et compétences

Requises

Formation ou expérience en techniques d'enquête qualitative en SHS (Observation, entretiens).

Appréciées

- Techniques d'enquête supposant l'emploi de l'enregistrement vidéo, de l'entretien de confrontation ou d'expérience en laboratoire
- Formation à l'analyse des usages de dispositifs techniques et numériques ou en études de réception
- Expérience ou formation en sciences du jeu, ou en conception de jeu

Conditions du stage :

Le stage est d'une durée de 3 mois à 4 mois et sera indemnisé selon le minimum légal pour une durée minimale de 2 mois. Il s'adresse principalement à des étudiant.e.s de Master 2 ou

Master 1 en sciences humaines et sociales. Une formation en sociologie, sciences de l'éducation, sciences de l'information et de la communication ou sciences du jeu serait pertinente car le stage contribuera à former le.a candidat.e aux méthodologies d'enquêtes en sciences sociales ou à consolider ses compétences dans ce domaine. Le stage se fera à plein temps (35 heures hebdomadaires) mais avec une adaptation du temps de travail en fonction des obligations universitaires (alternance possible) ou professionnelles.

Contacts et renseignements :

Stéphanie Mader : stephanie.mader@cnam.fr

Vinciane Zabban : zabban@univ-paris13.fr

Lieu du stage :

L'enquête supposera de se déplacer en région parisienne mais le lieu de rattachement du stage se situe au Game Lab Ludomaker du laboratoire EXPERICE, situé au sein du département des sciences de l'éducation de l'université Paris 13 (salle D202 de l'UFR LLSHS). En fonction de l'évolution du contexte sanitaire, il y aura une possibilité de restauration collective à l'université Paris 13.

Université Paris 13 – UFR LLSHS – Dpt des sciences de l'éducation
99 avenue Jean Baptiste Clément
93430 Villetaneuse

Réception des candidatures et date de clôture : Un CV et une lettre de motivation sont à envoyer **avant le 25 janvier**

Les candidatures au-delà de cette date seront considérées tant que le poste n'est pas pourvu.

Début du stage : À définir, **au plus tard mi avril.**