

FICHE DE POSTE / Intitulé du poste : Chercheur spécialisé en ludologie

ETABLISSEMENT : Université de Lorraine
SERVICE ou U.F.R. : UFR SHS - Metz
VILLE : Metz

AFFECTATION MULTI-SITES POUR L'AGENT : OUI / NON (l'agent exerce son activité *a minima* sur 2 sites distincts)

Si oui, les citer :

IDENTIFICATION DU POSTE**CHERCHEUR CONTRACTUEL SPECIALISE EN LUDOLOGIE**

Encadrement : OUI / NON

PRESENTATION GENERALE**Description de la structure d'affectation :**

La personne recrutée participera aux activités de la plateforme Expressive gamelab du Centre de recherche sur les médiations (CREM). Face aux mutations sociales, culturelles, artistiques et technologiques, les chercheur-e-s du Crem interrogent les processus et formes de médiation qui interprètent et donnent sens à celles-ci. Les recherches visent à modéliser ces dynamiques, à cerner les enjeux des rapports à des normes et à des écarts, à comprendre les phénomènes de régulation. Dans le prolongement de son programme scientifique sur la construction des publics et leurs représentations (2013-2017), l'unité inaugure un nouveau projet quinquennal (2018-2022) sur le thème « Narrations de la société/Sociétés de la narration ». Au sein de cet environnement de recherche, la plateforme Expressive gamelab est dédiée à l'analyse des contenus et des usages des jeux vidéo et oriente ses travaux sur ce qui fait de ce médium une forme d'expression à part entière. Le gamelab est situé hors les murs de l'université, au sein d'un tiers lieu de création, TCRM-Blida, permettant une articulation entre les initiatives de recherche et des acteurs de la vie socio-économique locale.

Description du poste :

L'entreprise Goblinz Studio est spécialisée dans un type de jeu particulier, stratégie au tour par tour, et développe actuellement des solutions logiciels facilitant leur développement. Au sein de ces solutions Goblinz Story vise à faciliter la production d'environnements générés automatiquement qui puissent créer de façon cohérente des éléments narratifs, des événements et objectifs de jeu, des dialogues, ceci en lien avec le décor de jeu généré, tout en visant la production d'émotions précises chez le joueur. Une problématique forte se porte sur ce type de conception, celle de conserver une forme de cohérence entre l'ensemble des éléments. De façon globale, cette problématique n'a pas encore reçu de réponse convaincante dans les productions de ce genre. Le Centre de recherche sur les médiations est un laboratoire notamment spécialisé dans la recherche en sciences humaines sur les jeux vidéo. Plusieurs recherches fondamentales déjà initiées (notamment en narratologie et ludologie) trouvent un champ d'application et de développement pour répondre à cette demande, l'entreprise étant pour l'heure dans l'incapacité d'y apporter une réponse satisfaisante. L'objectif du projet de R&D et la mission de la personne recrutée seront de définir des règles et un cadre de règles pour pouvoir vérifier la cohérence des dialogues/éléments narratifs fournis permettant de mieux contrôler l'aléatoire, ceci à partir d'un travail de veille et de synthèse issu du croisement de recherches en sciences du jeu, narratologie et sciences cognitives.

Ces recommandations de conception aboutiront au développement par l'entreprise d'une maquette sur laquelle des analyses d'usage seront à mener. Les livrables se traduiront dans l'ensemble par un document de recommandations et d'aide à l'écriture pour le scénariste et *game designer* (résumant les règles narratives à suivre pour assurer la cohérence des situations) et un document des correspondances entre les émotions caractérisées, les éléments de gameplay et les situations définies. Il est également attendu de la part de la personne recrutée une activité associée de valorisation des résultats (participation à des congrès,...), une production et une diffusion de l'information scientifique (articles, conférences, communication au public sur le plan local/national/international).

Le chercheur sera placé sur la responsabilité hiérarchique directe de Sébastien Genvo, Professeur des universités et responsable scientifique du projet Goblitz.

DETAIL DES MISSIONS ET ACTIVITES

Activités principales (déclinées par missions/ thèmes dans la limite de 5):

Mission 1 : Veille scientifique et méthodologique / A ce titre l'agent doit (activités) :

- Assurer une veille scientifique et méthodologique sur les méthodes et outils de conception pour le narrative design/game design de jeux vidéo
- Contribuer à la réflexion sur les techniques et les méthodes en sciences humaines et sociales

Mission 2 : Réalisation de guides de conception en *narrative design* et *game design* / A ce titre l'agent doit (activités) :

- Rédiger des rapports méthodologiques à partir de l'état de l'art
- Participer à la conception d'une démarche méthodologique de conception en concertation avec les processus de développement de l'entreprise partenaire

Mission 3 : Conduite des opérations de recueil de données pour l'analyse d'usages sur prototype / A ce titre l'agent doit (activités) :

- Rédiger des rapports méthodologiques à partir de l'état de l'art
- Participer à la conception d'une démarche méthodologique de conception en concertation avec les processus de développement de l'entreprise partenaire
- Participer à la conduite des opérations de production et de recueil : adapter les techniques aux particularités des matériaux (données, terrains, corpus...), assurer le bilan de collecte
- Organiser le traitement des données et participer à l'analyse des résultats, notamment statistique
- Concevoir et organiser des corpus de données collectées

Activités associées :

- Participer à l'organisation de manifestations scientifiques
- Participer à la diffusion des protocoles et des résultats auprès de la communauté scientifique (publications, colloques, enseignements, formations, rapports de recherches...)
- Participer à la diffusion des résultats auprès du grand public et des professionnels du jeu vidéo, à différentes échelles (séminaires, actions de communication, ateliers...)
- Renforcer à partir de la valorisation des recherches menées le rayonnement du laboratoire auprès des acteurs de la vie socio-économique locale (en s'appuyant notamment sur les activités menées à TCRM-Blida).

COMPETENCES LIEES AU POSTE

Connaissances (limitées à 7)

- Connaissances des domaines de la narratologie et des sciences du jeu (connaissances approfondies)
- Connaissances des processus et méthodologies de game design (connaissances approfondies)
- Méthodes et outils en traitement et analyse quantitative et qualitative de données d'enquête (connaissance approfondie)
- Environnement et réseaux professionnels (connaissance générale)
- Techniques de présentation écrite et orale
- Langue anglaise : B1 à B2 (cadre européen commun de référence pour les langues)
- Maîtrise des outils de bureautique indispensable

Compétences opérationnelles (limitées à 7)

- Savoir élaborer les outils de collecte (questionnaires, entretiens, études de cas, observations de terrain, monographies...)
- Savoir organiser un corpus de données, textes ou documents en vue de son exploitation

- Savoir produire des résultats
- Rédiger des rapports ou des documents (notamment guide d'aide à la conception)

Compétences relationnelles (limitées à 7)

- Curiosité intellectuelle
- Sens critique
- Capacité de conceptualisation
- Capacité de rédaction et de communication
- Sens de l'organisation, savoir être précis et rigoureux
- Savoir respecter la confidentialité
- Très bonne qualité relationnelle et diplomatie

PERIMETRE DU POSTE - RELATIONS FONCTIONNELLES

- Travail plutôt seul
 Travail plutôt en équipe
 Travail régulièrement au contact du public / des usagers

Partenaires (internes/externes)

Partenaires internes fonctions, structures ou services (limités aux 3 principaux)

<i>Liens avec d'autres postes ou services</i>	<i>Nature du lien (travail collaboratif et journalier / échange hebdomadaire/ mensuel, collaboration ponctuelle)</i>

Partenaires externes :

<i>Liens avec d'autres partenaires de l'UL</i>	<i>Nature du lien (travail collaboratif et journalier / échange hebdomadaire/ mensuel, collaboration ponctuelle)</i>
Goblinz Studio	Travail collaboratif avec échanges hebdomadaires

INDEMNITES SPECIFIQUES LIEES A LA FONCTION :

Fonction reconnue par l'établissement comme ouvrant droit à la NBI : Oui Non

Si oui, précisez le nombre de points attribués à la fonction :

IPAGE : Oui Non

Si oui, à quel titre :

TENDANCE D'EVOLUTION DU POSTE

Facteurs d'évolution connus du poste par le responsable hiérarchique direct :

Impacts éventuels sur le poste, les missions et/ou compétences de l'agent connus par le responsable hiérarchique direct :

Le poste sur lequel vous candidatez est susceptible d'être situé dans une « zone à régime restrictif » au sens de l'article R 413-5-1 du code pénal. Si tel est le cas, votre nomination et/ou votre affectation ne pourront intervenir qu'après autorisation d'accès délivrée par le chef d'établissement, conformément aux dispositions de l'article 20-4 du décret n°84-431 du 6 juin 1984