Master thesis - Plan du processus de recherche  
Mathilde Schibler

**Le sujet :**

* La formulation de la problématique
* Les termes à définir, préciser, éviter
* Les connaissances à aborder

**Champs de recherche :**

* Les différents types de jeux
* Les sujets abordés dans les jeux concernés par la recherche
* Les publics

**Références :** [**https://raindrop.io/mathschibler/projet-de-master-44057628**](https://raindrop.io/mathschibler/projet-de-master-44057628)

* Les références académiques
* Les références de personnes à interviewer
* Les références de lieu à visiter
* Les références ludiques à tester et analyser

**Le Planning :**

* Les lectures, visionnages, jeux à tester
* Les entretiens, les observations, les lieux à visiter
* La retranscription, la rédaction
* La traduction, correction
* La relecture et la mise en forme

**Le sujet :**

* La formulation de la problématique

Dans quelle mesure les dispositifs ludiques où il s’agit incarner des minorités ou des personnes en situation de discrimination suscitent-elles de l’empathie chez la personne qui les expérimente ?

Peuvent-ils être considérés comme une mesure utile à une quête humaniste vers plus d’empathie ?

La simulation est-elle au service de l’empathie ?

Est-ce que ça aide à être plus empathique, si oui comment ?

DROITS HUMAINS

Quelle démarche pour répondre ? Plutôt interviewer des personnes qui jouent !!   
Flora, Vincent

Faire tester les jeux aussi, faire un guide d’entretien pour les joueurs

* Les termes à définir, préciser, éviter

Simulation

Réalité virtuelle

Réalité fictive

Jeu de mise en situation

Jeu de rôle

Sensibiliser

Immersif

Jeu

Empathie

Compassion

Interactif

Expérience

Pédagogie

Jeu sérieux

Incarnation

« se faire passer pour »

Éducation nouvelle

* Les connaissances à aborder

L’histoire du jeu, les histoires des jeux

Une contextualisation précise de ce dont on parle

Les objectifs des jeux en question, les personnes qui les initient

Le concept de jeu sérieux

Une contextualisation sur l’empathie et la crise de l’empathie en occident

La montée des extrêmes droites

Baisse de l’humanisme

Mesure anti-migration

Manifestations racistes et fachistes

Antiféminisme et LGBTQIA+

**Champs de recherche :**

* Les différents types de jeux

Les jeux où l’on se « met à la place de… »

Les jeux de rôle

Les jeux de société

Les jeux vidéo PC/console solo

Les jeux vidéo PC/console multijoueurs

Les jeux d’arcade

Les jeux mobiles

Les jeux verbaux

Les jeux sérieux

Les jeux de mouvement

…

* Les sujets abordés dans les jeux concernés par la recherche

À focaliser !

Droits humains

Migrations

Guerres

Handicap

Genre

Origine

Orientation sexuelle

Intersectionnalité

Précarité / Pauvreté

Écologie

Capitalisme

Catastrophe naturelle

Violence

…

* Les publics

Enfants

Adolescents

Public d’exposition

Passants dans la rue

Étudiant.es du domaine concerné

Employé.es

Patronat

Tout le monde

Occident

Personne qui ne subit pas la discrimination évoquée

Proche aidant.e

Personnel soignant

Professionnel du domaine concerné

Vocation éducative

Vocation à susciter l’empathie et la compassion

Histoire de la simulation puis question du numérique

« Se mettre à la place de »

« il faut le voir pour le croire »

Opposition à la religion : prouver l’existence de Dieu c’est enlever aux croyants le pouvoir de croire

Notion de foi

Les genres : quand on voit qqn on dit monsieur ensuite on voit que c’est une femme on s’excuse

Par contre on voit qqn qui ressemble à un homme on dit monsieur et elle nous corrige et la on est dérangé : les idéaux propres comptent plus que l’identité de l’autre

Ong jeux de rôles

Jeux vidéos

Zoo

Photo de presse vs dessin de presse

Montrer via le réel ou via la figuration

Sens propre sens figuré

Objectivité vs subjectivité

Simulation douleurs de règles

—-

**Nicolas :**

**Ou se situe la frontière du jeu**

**Définir expérience immersive**

**Couvrir tous les champs**

**Éviter l’effet trop journalistique**

**Rencontrer des personnes qui ont participé, des adeptes, des réfractaires, des éducateur.trices, spécialistes**

**Pédagogie par l’expérience**

“J'imagine qu'il est tentant, si le seul outil dont vous disposiez est un marteau, de tout considérer comme un clou” (Abraham Maslow en 1966). 🔨

Intro de big bang theory saison 9 episode 20

La loi des AppStore avec l’anhèles des ordis: toucher pour être impliqué > trouver l’étude qui prouve ça

Concept cyberpunk

Solar punk

Emission patron qui se fait passer

Flora simulation chaise roulante

Aller aux puces

Musée du jeu

Nécessité de mémoire : peut aider ?

Épisode culinaire Phil en Inde

Concept d’apathie

Comment captiver, faut-il captiver ?

Héloïse mémoire de master

Cicr personnes en grandeur nature pour garantir la dignité des témoignages

Ce que beauvoir dit à drucker dans son émission du dimanche à propos de la télé et de ce qu’on en fait

Jeu Bury me my love

Faire des analyses de jeux

Trouver les personnes à interviewer

Modalité d’analyse des jeux

Modalité d’interviews des testeurs

Questionnaire et discussion ?

Quelles motivations à jouer

Quelle implication personnelle

Quelle forme de révélations et d’apprentissage au terme du jeu

`Process :

Les personnes à interviewer :

Distinguer les joueurs et les professionnels

Professionnels :

Enseignant de primaire (amis ou Patricia)

Prof collège (celle qui fait semaine égalité à Calvin ?)

Bureau de l’égalité à Lausanne

Directeur musée du jeu à la Tour de Peilz

Quelqu’un chez Helvetiq

Qqn chez Amnesty qui s’occupe des jeux de rôle

Responsable interactivité musée de la Croix rouge

Quelqu’un dans le social

Personnes :

Joueurs jeux-vidéos : Nao, Vincent, David, Kaz, Théo, Océane, Elisa

Joueurs jeux de société : Apo, Théo, Alex, Kaz, Nao, Vincent

Enfants : voir quelle classe, autorisations et que leur faire faire

Présentation 30 mai 2024

Structure : 10 minutes presentation

(1) your research question and motivation to address it

Constat

Question

Contexte et motivation

Mots-clés

(2) your research method

Champ de recherche, Présentation de la méthodologie

Tests personnels

Tests + Interviews participants

Interviews professionels

Calendrier

(3) a short discussion of the data you will have collected by then (after 1-2-3 interviews for instance).

Références

Rendez-vous pris

Open to suggestions + participants

Feel free to use slides or just your GitHub folder.

Décrivez ce que vous venez de voir / vivre ?

Étiez-vous familiers avec la situation abordée ?

Rapport au dispositif ?

Passif vs actif, la place dans cet espace

Frere lumiere train

Définir « jeu »

Dans quelle mesure les jeux abordant des questions liées aux droits humains insufflent-ils de l’empathie à la personne qui y joue ?

« Il y a du jeu » dans un objet ou autre, espace vide, libre, qui ne permet pas un bon fonctionnement