



Université Claude Bernard



HABILITATION A DIRIGER DES RECHERCHES

Date de la soutenance : **28 février 2022**

Nom de famille et prénom de l'auteur : **Madame LIGNON Fanny**

Titre de la thèse : « *Tome 1 : Genre, images, éducation + Tome 2 : De l'image close à l'image infinie. Jeu vidéo et éducation* »

Résumé



Le travail que je présente pour obtenir mon habilitation à diriger les recherches en sciences de l'éducation se compose de deux tomes.

Le tome 1 (80 pages) est un mémoire de synthèse. Intitulé *Genre, images, éducation*, il retrace l'entièreté de mon parcours intellectuel et professionnel. J'y expose les travaux que j'ai menés depuis le début de ma carrière, mon cheminement, mes résultats ; j'y présente les thèses que je souhaite encadrer et les projets de recherche que je compte mettre en place. Il contient aussi mon *curriculum vitae* complet et une liste détaillée de mes publications.

Le tome 2 (260 pages) est un ouvrage scientifique inédit composé de sept chapitres. Son titre, *De l'image close à l'image infinie : jeux vidéo et éducation*. En voici le résumé.

Dans le premier chapitre, je retrace l'histoire de la déconstruction progressive mais toujours inachevée de l'hostilité des pédagogues à l'égard des images – entre petits arrangements et traités d'alliance – l'histoire d'une attraction répulsion sans cesse renouvelée dans ses enjeux et qui se réinvente à mesure qu'apparaissent de nouveaux médias et de nouvelles formes d'images.

Dans le deuxième chapitre, j'entreprends d'interroger les usages et le potentiel pédagogique des jeux vidéo grand public. Après avoir identifié ses spécificités et défini sa place effective dans les pratiques juvéniles, je fais un état des lieux des recherches en éducation le concernant avant d'étudier sa prise en compte institutionnelle et d'analyser les modalités de son exploitation sur le terrain. Je présente enfin le corpus logiciel sur lequel j'entends travailler pour explorer les atouts éducatifs des personnages qu'ils mettent en scène.

Dans le chapitre trois, j'interroge les univers fictionnels dans lesquels ces personnages évoluent. Je démontre qu'ils sont des récits, cela pour trois raisons au moins : parce qu'ils sont porteurs d'une idéologie et proposent un mode d'interprétation du monde ; parce qu'ils font appel à un narrateur, rôle qu'ils confient en

grande partie au joueur ; parce qu'ils mettent en œuvre, quand bien même ils les malmènent un peu, des dispositifs narratifs courants qui se construisent autour de personnages.

Dans mon quatrième chapitre, j'étudie, en m'appuyant sur des éléments visuels et narratifs, les caractéristiques des personnages vidéoludiques. Je présente l'ensemble des termes employés par les joueurs pour les désigner. J'interroge leur rapport au réel, à l'action et au joueur ; je définis ceux que j'entends considérer comme des personnages narrateurs : les personnages joueurs. Je propose ensuite une classification raisonnée qui prend en compte leur double structure, soit la relation qui les travaille et qui est fondée sur la distance, variable, entre les deux pôles du couple.

Dans les chapitres cinq et six, j'examine en quoi les personnages de jeux vidéo sont apparentés à ceux qui évoluent dans les autres formes de récits et comment ils s'évadent de ces schèmes et les renouvellent. J'avance une série d'arguments destinés à démontrer, dans un premier temps, que les personnages joueurs, si on les envisage au regard de ce qui est traditionnellement attendu des personnages de récit - soit une certaine originalité, une certaine cohérence, une certaine plénitude - ne sont pas tout à fait des personnages ; dans un deuxième temps que, compte tenu de leurs spécificités, ils sont au contraire des plus que personnages.

Dans mon dernier chapitre, je porte mon attention sur la question du genre et des personnages de jeux vidéo. Je cherche à mettre en lumière d'une part ce que le genre fait à ces personnages et d'autre part ce que ces personnages font au genre, cela dans le but de mettre au jour des possibles nouveaux pour éduquer simultanément à l'image et à l'égalité entre les femmes et les hommes. Je présente deux études de cas qui donnent l'empan des thématiques que les personnages vidéoludiques permettent d'aborder et qui sollicitent, dans une logique de renforcement mutuel, un ensemble de compétences relevant de l'Éducation aux médias et à l'information (EMI), du domaine des arts et de la culture, de la formation de la personne et du citoyen.

En conclusion de mon ouvrage, je reviens tout d'abord sur la structure très particulière, tout à la fois close et ouverte à tous les vents, des personnages vidéoludiques. Je reviens ensuite sur leur potentiel éducatif. Parce qu'ils offrent aux joueurs l'occasion de se projeter au cœur même de situations qu'ils ne vivent pas nécessairement dans la vraie vie, parce qu'ils leur permettent de les appréhender à la fois de l'intérieur et de l'extérieur, ils constituent un outil précieux pour les enseignants qui souhaitent aborder la formation de la personne et du citoyen de façon élargie, dans ses dimensions personnelles, interpersonnelles, interculturelles et citoyennes.

