

Protocole de recherche

Les divergences d'interprétation et de compréhension des messages lors d'activité de design : Étude phénoménologique d'une équipe multidisciplinaire de design de jeu vidéo.

Projet de recherche
Maîtrise en design avec mémoire

Jean-François Trudel

Candidat à la maîtrise en design avec mémoire
École de design, Université Laval
Jean-francois.trudel.6@ulaval.ca
581-988-7606

Sous la direction de
Frédéric Lépinay, Ph. D
Professeur agrégé
Directeur du baccalauréat en design graphique
Frederic.lepinay@design.ulaval.ca

TABLE DES MATIÈRES

Contexte de la recherche	3
Formulation de la problématique de recherche et sa pertinence	4
Objectifs et question de recherche	4
Méthodologie et collecte de données	5
Échantillonnage et recrutement	6
Échéancier	7
Bibliographie	8

ANNEXE

Formulaire de consentement
Formulaire de confidentialité
Questionnaire
Grille d'observation
Guide d'entretien

Protocole de recherche

Les divergences d'interprétation et de compréhension des messages lors d'activité de design : Étude phénoménologique d'une équipe multidisciplinaire de design de jeu vidéo.

Mots-clés :

Divergences, interprétation, compréhension, design de jeu vidéo, équipe multidisciplinaire, phénoménologie.

Contexte de recherche :

Aujourd'hui, le Québec occupe un des principaux rôles du développement de l'industrie mondiale du jeu vidéo. Cette industrie, maintenant grandement diversifiée, comporte des studios de conception de jeu ainsi que des entreprises d'éditions, et ce, pour l'ensemble des plateformes (consoles, PC, appareil mobile et jeu en ligne). Le Québec représente 53 % des emplois dans ce secteur pour le Canada et observe une croissance annuelle de 16 % depuis les 15 dernières années (ministère de l'Économie et de l'Innovation du Québec, 2020). Dans la région, on dénote principalement des studios indépendants de petites à moyennes tailles, composés généralement de 50 à 200 employés. Parmi les studios d'importances au Québec, nous retrouvons entre autres, Beenox, Frima studio, Ubisoft, Electronic Arts, Sarbakan, Square Enix ainsi que Scavenger studio.

Certains jeux utilisent des effets visuels, musicaux, sonores et d'animations très perfectionnées. L'industrie conçoit des artefacts vidéoludiques destinés au divertissement. Ils sont produits dans un contexte de compétition ou l'innovation, l'esthétisme et la technologie constituent, bien souvent, la clef du succès. Dans un environnement où l'innovation est grande, le processus de production est imprévisible et baigne dans une forme d'incertitude. Les risques financiers sont par conséquent aussi élevés, puisqu'il est difficile de prévoir les ressources, les moyens et la durée nécessaire pour mener à bien le projet. De plus, le studio de production n'est jamais assuré du succès commercial du jeu. Selon Legault (2011) environ 90 % des jeux n'atteindraient pas le seuil de rentabilité.

Ces productions de grande valeur nécessitent l'implication importante d'équipe de travail, composée d'individus aux talents, habiletés et horizons très divers. Ils ont bien souvent des expériences et de valeurs différentes les unes des autres. Ces équipes multidisciplinaires sont habituellement composées de designers, programmeurs, artistes, graphistes, ingénieures et testeurs. Chaque individu participe au processus créatif de conception et doit interagir afin d'atteindre les objectifs et respecter les échéanciers.

Formulation de la problématique de recherche et sa pertinence :

Le processus de création d'un jeu vidéo nécessite une implication et une collaboration intense de chaque membre de l'équipe. La particularité de ces équipes se manifeste dans la grande diversité des types d'individus qui y travaillent. Ils sont issus de disciplines professionnelles très variées. Des designers qui conçoivent les bases et les orientations du projet, des informaticiens et programmeurs créés des intelligences artificielles complexes ainsi que des illustrateurs et artistes de talents qui donne vie aux personnages, l'éventail des personnalités est impressionnant (Fullerton, 2014). Chacun de ces membres utilise un langage qui est propre à leur profession. Ils ont des points de vue ainsi que des expériences différentes. Le designer chargé du projet doit interagir avec l'ensemble de ces individus. Le contexte de forte compétition, de respect des budgets et des échéanciers ne laisse que très peu d'espace pour les erreurs et les retards. Cependant, certains facteurs peuvent engendrer des problématiques de gestion d'équipe. Des erreurs de conceptions peuvent émaner d'une mauvaise compréhension et interprétation des messages lors de prise de décision de design. Ces erreurs peuvent mener à l'incapacité de respecter un calendrier et provoquer le non-respect des budgets. Uhl-Bien, Schermerhorn, Osborn et de Billy (2018) définissent ce phénomène comme étant de la perception sélective. L'individu interprète un phénomène selon ses besoins, ses attentes, ses valeurs et attitudes. Cette réaction divergente fausse l'interprétation d'une situation, d'un message ou d'un point de vue. Considérant que le designer joue un rôle essentiel de communicateur et participe activement aux visions du jeu, il devient nécessaire de comprendre le fonctionnement de ce système complexe d'interactions et de communications afin d'enrichir les connaissances collectives de ces phénomènes.

Objectifs de la recherche et question de recherche.

Le contexte d'intervention défini précédemment a permis d'établir la question de recherche suivante : comment les divergences de paradigmes, de vision ou de lexique propres à la profession peuvent-elles influencer l'interprétation et la compréhension des messages dans un contexte de prise de décision de design au sein d'une équipe multidisciplinaire de design de jeu ? L'objectif de cette recherche est d'observer le processus de communication entre les membres d'une équipe multidisciplinaire de jeu vidéo sous forme d'une étude phénoménologique en sciences sociales (Meyor, Lamarre et Thiboutot, 2005). Comme chercheur, je serais observateur des échanges entre les membres de l'équipe lors de réunion de design. Cela permettra de documenter la communication et l'interaction entre eux. Cette étude phénoménologique permettra d'identifier les traits cognitifs propres à chaque membre de l'équipe qui influencent l'interprétation et la compréhension des messages. De plus, l'étude permettra de confirmer ou d'infirmer si le lexique propre à chaque profession joue un rôle dans l'interprétation de messages lors du processus de conception en design.

Méthodologie et collecte de données.

Le projet de recherche sera alimenté en données par quatre activités de collecte d'information décrites ci-dessous. L'analyse des données recueillies sera ensuite effectuée en utilisant les théories du comportement organisationnel (Uhl-Bien, Schermerhorn, Osborn et de Billy, 2018), de l'approche systémique et complexité en design (Donnadieu, Karsky, 2002) et finalement par le sensmaking (Weick, 1995) en science de l'organisation.

L'activité de recherche 1 consiste à la recherche documentaire préparatoire à la collecte de données et à la bonne maîtrise des théories utilisées pour faire l'analyse.

L'activité de recherche 2 prend la forme d'un questionnaire (Durand et Blais, 2020.) qui sera publié sur les réseaux sociaux et groupes spécialisés constitués d'acteurs de l'industrie du jeu vidéo. Des organisations telles que la Guilde des jeux vidéo au Québec, l'Association des producteurs d'expériences numérique, Thecno Montréal et l'IGDA (International Game Developers Association). Ce questionnaire (voir questionnaire 2 en annexe), composé de multiples questions fermées, sera fait dans l'objectif de sonder rapidement la communauté et de déterminer l'importance du phénomène à l'étude au sein d'équipe multidisciplinaire de jeu.

L'activité de recherche 3 correspond à des séances d'observations non participatives (Martineau, 2020) lors de réunion de design d'une équipe multidisciplinaire de jeu vidéo (voir grille d'observation 3 en annexe). Le chercheur adoptera une position interprétative et constructiviste afin d'observer les interactions entre les acteurs et identifier les phénomènes qui interviennent lors des communications et d'interprétation. De plus, cette activité permettra d'observer les éléments contextuels (espace de réunion, table ou bureau, prise de note) ainsi que les gestes de communication non verbale (Uhl-Bien, Schermerhorn, Osborn et de Billy, 2018). La collecte nécessitera l'utilisation d'un appareil photo pour document l'environnement, la matérialité ainsi que les postures des participants (voir formulaire de consentement en annexe).

L'activité de recherche 4 correspond à des entrevues semi-dirigées qui seront faites, jusqu'à saturation empirique (Pires, 1997), auprès d'acteur au profil professionnel différent au sein d'une équipe de design de jeu. D'une durée d'environ 45 minutes, cet exercice sera la principale source de donnée pour le projet de recherche. Il a pour but d'identifier, chez ces acteurs, les traits de personnalités, les expériences, les valeurs ainsi que les différents paradigmes qui peuvent intervenir lorsque ces individus doivent donner un sens aux messages qu'ils reçoivent (voir guide d'entretien 4 en annexe). À la suite de l'approbation des participants, les entrevues seront enregistrées à l'aide d'un enregistreur numérique pour des fins d'analyse. Ces informations seront détruites par la suite (voir formulaire de consentement en annexe)

Échantillonnage et recrutement

L'échantillonnage et le recrutement pour l'activité de recherche principale sera de type échantillonnage par cas multiples, plus précisément, échantillon par contraste (Pires, 1997). Le recrutement (minimum de 10 individus) se fera selon les variables spécifiques suivantes : un/une designer, un/une programmeur, un/une graphiste, un/une artiste, un/une producteur ou tout autre membre d'équipe de développement de jeu vidéo ayant une spécialisation professionnelle. Parmi les participants, un minimum de 2 femmes doit être présent et au minimum 2 représentant des minorités visibles. La notion d'âge sera utilisée seulement à des fins d'information sur les sujets. L'âge n'est pas pris en compte dans les critères de sélection. Les membres sélectionnés pour l'exercice seront identifiés par un code (ex. : P1) afin de préserver l'anonymat. Ils seront invités à lire et signer le formulaire de consentement (voir formulaire de consentement en annexe).

Grille synthèse de la méthodologie

Type d'activité	Description	Objectifs	Outil de collecte	Variable et critères d'inclusion	Nom des documents
Recherche documentaire préparatoire	Recension d'écrits théoriques	Maîtrise des théories porteuses de sens pour le projet de recherche	Fiches de lectures.	N/ D	N/D
Activité de recherche 2 : le sondage	Sondage, constitué de multiples questions fermées	Déterminer la présence du phénomène à l'étude au sein de la communauté œuvrant dans le domaine du jeu vidéo	Sondage distribué sur les réseaux sociaux et groupe professionnel	Exclusion : tout individu ne travaillant pas dans le domaine à l'étude	Sondage_2
Activité de recherche 3 : l'observation non participative	Observation d'une équipe design de jeu en activité de co-création.	Documenter le contexte dans lequel se situe l'activité, les interactions entre les participants, les communications non verbales et la matérialité.	Grille d'observation et photographies	Inclusion : Équipe de design de jeu de 5 à 10 membres. Variable au moins une femme dans l'équipe	Grille D'observation_3
Activité de recherche 4 : entretiens semi-dirigés	Entrevue semi-dirigée de 45 minutes. Sélection des participants selon un échantillonnage par contraste.	Identifier les traits de personnalités, les expériences, les valeurs ainsi que les différents paradigmes qui peuvent intervenir lors de l'interprétation des messages.	Guide d'entretien et enregistreurs numériques.	Critères d'inclusion : œuvrant dans le domaine du jeu vidéo. Minimum de 2 femmes et 2 membres de la minorité visible.	Guide d'entretien_4