

**Appel à Communications**  
**COLLOQUE INTERNATIONAL**  
**2-3 juillet 2020 - Bordeaux, France**  
**MICA (EA 4426), Université Bordeaux Montaigne**

**Les méthodes créatives de recherche : enjeux et pratiques**

Dans un contexte où les humanités digitales interrogent les modes de production scientifique (Le Deuff, 2014), il convient de saisir les enjeux d'une évolution de la recherche vers de méthodes exploratoires créatives, dépassant la seule intelligence linguistique (Gauntlett, 2007). Au-delà de l'étude des représentations et des discours recueillis sur le terrain, ces méthodes permettent de s'appuyer sur la créativité et la réflexivité des participants-producteurs (*Ibid.*) qui se saisissent des moyens et outils mis à leur disposition. Legos, collages, méthodes visuelles, réalité virtuelle, jeux, *design thinking*... ces différents outils dont l'usage se développe dans le domaine de la recherche offrent de nouvelles formes d'investigation pour les chercheurs de toute discipline. Ils amènent des perspectives d'exploration « créative » en permettant aux sujets participants d'être des acteurs actifs.

Les méthodes de recherche dites créatives permettent d'appréhender des questions contemporaines complexes, auxquelles il est difficile de répondre en utilisant uniquement les méthodes traditionnelles (Kara, 2015). Plusieurs questions se posent ici : Quels sont les apports et les limites de ces méthodes ? Comment et dans quels cas peuvent-elles être mobilisées ? Entraînent-elles des transformations dans la relation chercheur-participant et chercheur-objet de la recherche ?

L'analyse qui peut résulter de ces méthodes peuvent s'assimiler à des « structures interprétatives et critiques [...] qui tentent de réconcilier des tensions indissociables à la production des connaissances scientifiques » (Reguillo, 2012). Ces nouvelles interprétations de résultats, non basées sur des méthodes traditionnelles de recherche, nécessitent des analyses complémentaires rigoureuses. Les analyses figuratives et narratives utilisées dans les méthodes visuelles (Catoir-Brisson, Jankeviciute, 2014) ou les méthodes de tricotage (Twigger, 2018) permettent de développer une analyse sémiotique en ajoutant une valeur « expressive et informative » (Colleyn, 2012) aux productions des participants. Cette approche permettrait d'envisager l'analyse des méthodes créatives comme un « élément déclencheur de la créativité d'un groupe de participants et inversement » (Keyte, 2015). L'analyse des méthodes créatives soulèvent des questions intéressantes sur la position du chercheur et la propriété des documents et des données générées.

Helen Kara (2015) identifie dans ses travaux essentiellement quatre méthodes de recherche créatives : la recherche basée sur les arts ; la recherche utilisant la technologie ; la recherche à méthodes mixtes et les cadres de recherche transformatifs. Ce colloque pluridisciplinaire vise à questionner toutes les méthodes de recherche envisagées comme créatives. Les propositions attendues peuvent s'inscrire dans l'un des axes suivants :

**1-*Design thinking* : lego, outils de construction, *brainstorming* ...**

Passer par des phases d'idéation dans le processus de recueil de données, afin de générer des nouvelles idées et des solutions concrètes, définit bien cet axe. C'est dans l'interaction entre les divers acteurs qui participent à ces « constructions » que les enjeux peuvent améliorer la

compréhension, la réflexion, la décision et l'action d'une équipe face à une problématique complexe. Comment évaluer ces outils dans une enquête scientifique ? Peut-on utiliser l'émergence d'une intelligence collective durable comme une méthodologie de recherche (Gréselle-Zaïbet *et al.*, 2018) ? Quelles sont les approches méthodologiques non dogmatiques basées sur ces usages ? Comment ces méthodologies s'adaptent aux contraintes du terrain ?

## **2-Les méthodes visuelles**

Vidéos, photographies, dessins peuvent être utilisés comme des outils d'enquête (vidéo, photo et *drawing elicitation*). Par méthodes visuelles, il faut entendre les démarches de recherche basées sur les images (Prosser, Loxley, 2008). La co-construction de l'objet de recherche se fait ici dans une interaction triadique chercheur-image-participant (Pink, 2009). Les travaux attendus dans cet axe pourront avoir recours à l'image comme outil d'enquête ou comme moyen de restitution des résultats. On pourra aussi s'intéresser, dans le cadre de cet axe à l'usage des « méthodes sensorielles » (*Ibid.*). Quid des recherches qui utilisent des méthodes audiovisuelles?

## **3-Gamification et ludification (jeux sérieux, escape game, jeux de rôle, jeux de société, jeux éducatifs ...)**

Le jeu, en tant que principe inhérent au mode de fonctionnement des personnes, est propice à une non-discrimination ouverte et à un nouvel état de participation dans le cadre d'une recherche (Gauntlett, 2007). Explorer le potentiel du jeu séduit de plus en plus le monde de l'éducation (Nicholson, 2018 ; Alvarez *et al.*, 2016) mais également celui de la recherche, comme en témoignent les travaux du *MIT GAME LAB* (Jakobsson *et al.*, 2012 ; Tan, 2003). Ces derniers visent à concevoir des jeux novateurs permettant de mener des études de terrain, d'établir de nouveaux concepts de recherche, d'explorer, d'éduquer et de faire participer le public.

La modélisation participative des acteurs du terrain et l'utilisation du jeu comme outil de recherche seront au cœur de cet axe.

## **4-Technologies numériques et réalité virtuelle**

Des méthodes immersives et créatives réinventant la participation des sujets aux études de terrain se développent aujourd'hui avec les technologies numériques. Dans ce contexte, plusieurs chercheurs utilisent la réalité virtuelle comme outil de recherche (Bailey & Bailenson, 2017 ; Fauville, 2017 ; Queiroz *et al.*, 2019). Ce procédé permet de comprendre les implications des interactions entre les personnes participantes et d'étudier la réflexivité mobilisée pour se saisir de l'objet de recherche.

L'utilisation de la réalité virtuelle gagne plusieurs domaines tels que la santé (Thérapie par Exposition à la Réalité Virtuelle : TERV) et la prévoyance comme en témoignent les travaux du laboratoire Neurosciences Paris-Seine qui utilise ce procédé pour diagnostiquer la maladie d'Alzheimer. Dans le domaine de l'éducation, les scénarios pédagogiques basés sur la réalité virtuelle se développent avec l'émergence des EVAH (Environnements de Réalité Virtuelle pour l'Apprentissage Humain). Quelle place pour la réalité virtuelle dans la recherche ? Peut-on parler de « méthodes virtuelles » au même titre que les « méthodes visuelles » ? Comment les résultats sont-ils traités ?

Pour ces 4 axes, les propositions de communication pourront être fondées sur des recherches empiriques, des réflexions épistémologiques ou méthodologiques appuyées sur des exemples de terrain.

***Modalités de proposition de communication :***

Les propositions de communication de 5 000 signes maximum (espaces compris) comporteront un titre (et éventuellement un sous-titre), l'axe retenu, trois mots clés, un résumé, cinq à huit références bibliographiques (en normes APA). Elles seront rendues anonymes. Sur un document distinct et joint, les titres, axe et mots clés seront complétés d'une présentation du ou des auteurs (Nom, prénom, institution, laboratoire, adresse mail). Les propositions sont à envoyer au format Word (.docx) aux responsables scientifiques :

Nayra Vacaflor- Université Bordeaux Montaigne : [nayra.vacaflor@u-bordeaux-montaigne.fr](mailto:nayra.vacaflor@u-bordeaux-montaigne.fr)

Fairouz Boudokhane Lima- Université Franche-Comté : [fairouz.lima@univ-fcomte.fr](mailto:fairouz.lima@univ-fcomte.fr)

La sélection des propositions sera réalisée en double aveugle par les membres du comité scientifique. Ces derniers pourront envoyer une proposition qui sera évaluée, elle aussi, en double aveugle.

Critères de sélection :

- Pertinence par rapport à la thématique du colloque
- Apport scientifique et originalité de la contribution
- Cadre théorique et pertinence des ressources mobilisées
- Qualité de la rédaction

Une publication numérique des actes est envisagée, dans un premier temps, par le comité scientifique.

***Calendrier :***

Appel à communication : décembre 2019

Envoi des propositions : 15 mars 2020 (5 000 signes, espaces compris)

Retour évaluation : 30 avril 2020

Confirmation par les auteurs de la livraison du texte et de la présence au colloque :  
20 mai 2020

Remise du texte complet (15 000 signes) : 20 juin 2020

Colloque : 2-3 juillet 2020 MSHA 10 Espl. des Antilles, 33607 Pessac – France

**Comité scientifique :**

Responsables : Nayra Vacaflor- Université Bordeaux Montaigne et Fairouz Boudokhane Lima- Université Franche-Comté.

Valérie Carayol, Université Bordeaux Montaigne- France

Annes Cordier, Université de Rouen - France

Laurence Corroy, Université Sorbonne Nouvelle – France

Mahdi Amri, Institut Supérieur de l'Information & de la Communication (ISIC) - Maroc.

Dorsaf Omrane, Université Toulouse 3- France

Marie-Julie Catoir-Brisson, Université de Nîmes-France  
Anna Carolina Muller Queiroz, Stanford University- USA  
Geraldine Fauville, Stanford University- USA  
Sarah Domoff, Central Michigan University-USA  
Marcelo Guardia Crespo, Universidad Catolica Boliviana – Bolivie  
Sandra Velasquez, Universidad Nacional de Colombia – Colombie  
Julian Alvarez, Immersive Factory

### Comité d'organisation :

Responsables : Nayra Vacaflor- Université Bordeaux Montaigne et Fairouz Boudokhane Lima- Université Franche-Comté.

Etudiants 1A IUT Bordeaux Montaigne

Gestionnaire : Laurence Canto

### Bibliographie

- Alvarez, J., Djaouti, D., Louchart S. (2016). A Pedagogical experiences involving game design Students in producing nonviolence serious games. *ECGBL, 10th European Conference on Games Based Learning*, 6 - 7 October, Paisley, Scotland.
- Bailey, J.O., Bailenson, J.N. (2017). Immersive virtual reality and the developing child. In P. Brooks and F. Blumberg (Eds.), *Cognitive Development in Digital Contexts* (pp. 181-200). San Diego, CA: Elsevier.
- Brougere, G. (1997). Jeu et objectifs pédagogiques : une approche comparative de l'éducation préscolaire. *Revue française de pédagogie*, 119, 47-56.
- Catoir-Brisson, M-J, Jankeviciute, L. (2014). Entretien et méthodes visuelles : une démarche de recherche créative en sciences de l'information et de la communication. *Sciences de la société*, 92, 111-127.
- Colleyn J-P (2012). Champ et hors champ de l'anthropologie visuelle. *L'Homme*, 203-204, 457-480.
- Fauville, G. (2017). *Digital technologies as support for learning about marine environment : steps toward ocean literacy*. (Doctoral thesis). University of Gothenburg, Sweden.
- Gauntlett, D. (2007). *Creative explorations: news approaches to identities and audiences*. Routledge : England.
- Gréselle-Zaïbet, O., Kléber, A. & Dejoux, C. (2018). Le hackathon en mode *Design Thinking* ou quelles modalités pour former à des compétences méthodologiques et comportementales ? *Management & Avenir*, 104(6), 149-171.
- Jakobsson, M., Mäyrä, F., Holopainen, J. (2012). Research Methodology in Gaming: An Overview. *Simulation & Gaming*, 43(3), 295-299.
- Kara, H. (2015). *Creative research methods in the social sciences: A practical guide*. Bristol : Policy Press.
- Keyte, J. (2015). Objects in Purgatory brooch exchange: storytelling artefacts as agents for audience engagements. *Studies in Material Thinking*, 13, 1-16.
- Le Deuff, O. (dir.). (2014). *Le temps des humanités digitales. La mutation des sciences humaines et sociales*, Limoges, France : FYP éditions.
- Marion, N. (2010). *Modélisation de scénarios pédagogiques pour les environnements de réalité virtuelle d'apprentissage humain* (Thèse doctorale). Université de Bretagne occidentale.
- Nicholson, S. (2018). Creating engaging escape rooms for the classroom. *Childhood Education* 94(1). 44-49. Available online at <http://scottnicholson.com/pubs/escapegamesclassroom.pdf>
- Pink, S. (2009). *Doing Visual ethnography: images, media, and representation in research*. London: Sage.
- Prosser, J., Loxley, A. (2008), *Introducing Visual Methods*. Discussion Paper. NCRM. <http://eprints.ncrm.ac.uk/420/1/MethodsReviewPaperNCRM-010.pdf>
- Prosser, J. (éd.) (1998). *Image-Based Research: A Sourcebook for Qualitative Researchers*. London: Routledge.
- Queiroz A.C.M., Nascimento A.M., Tori R., da Silva Leme M.I. (2019). Immersive Virtual Environments and Learning Assessments. In Beck D. et al. (Eds.) *Immersive Learning Research Network*. iLRN 2019. Communications in Computer and Information Science, vol 1044. Springer, Cham.
- Reguillo, R. (2012). De las violencias : caligrafías y gramática del horror. *Desacatos*, 40, 33-46.
- Tan, P. (2003) *Tensions in Live-Action Roleplaying Game Design: A Case Study with the MIT Assassins' Guild*. (Master of science in comparative media studies). Massachusetts Institute of Technology.
- Twigger Holroyd A. (2018). Reknit revolution: knitwear design for the domestic circular economy. *Journal of Textile Design Research & Practice* 6(1), 89–11.