

Soutenance d'Habilitation à Diriger des Recherches de Madame Séverine Erhel

(<https://nouvelles.univ-rennes2.fr/event/soutenance-dhabilitation-diriger-recherches-madame-severine-erhel>)

Madame Séverine Erhel présente ses travaux en vue de l'obtention du diplôme d'Habilitation à Diriger des Recherches en Psychologie, sous la direction de monsieur Éric Jamet, professeur en psychologie cognitive et ergonomie à l'université Rennes 2.

Titre des travaux:

"Processus cognitifs et affectivo-motivationnels dans les environnements numériques"

Résumé:

Ces trente dernières années, les technologies numériques se sont imposées très largement dans notre société, elles ont profondément modifié nos vies. Aujourd'hui, elles nous accompagnent dans plusieurs de nos activités humaines comme nos échanges sociaux, nos relations intimes, nos activités de loisirs, notre travail et ce qui nous intéressera plus longuement dans ce manuscrit d'HDR, nos activités d'apprentissage. Ces technologies font maintenant partie de notre quotidien mais leur diffusion très rapide n'est pas sans soulever de nombreuses inquiétudes auprès de l'opinion publique ainsi que chez les professionnels de l'éducation et de la santé.

Un des enjeux de ces prochaines années est de pouvoir se prononcer sur les effets de numérique dans certaines catégories de la population. Au regard de la pluralité des usages du numérique, il est illusoire d'espérer un seul consensus mais un jour, nous arriverons peut-être à plusieurs consensus scientifiques relatifs à certaines activités ou certaines pratiques. Toutefois, le chemin est encore long car nous n'avons pas encore assez de travaux scientifiques sur ce sujet. Mes recherches tentent de contribuer à la création de ces consensus en dépassant l'idéologie du déterminisme technologique et les paniques morales pour démontrer que la réalité de notre rapport aux environnements numériques est complexe : il dépend des activités et des pratiques de certaines catégories d'individus selon des contextes précisément identifiés. Mes travaux permettent de répondre uniquement à quelques questions concernant notre rapport aux technologies. Ce document d'habilitation a donc été construit en 4 chapitres correspondant aux grands thèmes autour du numérique que j'ai pu traiter ces dernières années lors de mes recherches. Il vise à montrer la cohérence de l'évolution de mes recherches ainsi que ma posture réflexive face aux études que j'ai pu conduire.

Le chapitre 1 « *Apprendre en s'amusant avec les environnements numériques* » est consacré spécifiquement aux effets du *scaffolding* (i.e. soutien et guidage) dans les environnements vidéoludiques. Après avoir conduit une revue de la littérature sur les environnements vidéoludiques en vue de préciser ce qu'ils recouvrent, on verra comment le *scaffolding* dans ces environnements et notamment le cadrage des consignes, des feedbacks ou encore des stratégies orientées vers des buts peuvent limiter les traitements non pertinents au cours de l'apprentissage. A la fin de chapitre, un travail sur des aspects motivationnels dans le cadre des apprentissages avec Educational Computer Game (ECG) sera proposé.

Le chapitre 2 « *Expérimenter le flow dans les environnements numériques* » sera consacré aux impacts de l'état de flow (absorption cognitive) sur les variables cognitives et affectivo-motivationnelles dans les environnements numériques. A l'issue d'une revue de la littérature sur le concept de flow, on verra comment les mécanismes qui sous-tendent cet état, affectent les traitements cognitifs et la régulation émotionnelle dans les environnements numériques. A la fin de ce chapitre, la compréhension actuelle du concept de flow sera discutée et notamment, il s'agira de comprendre comment cet état peut intervenir pour nous maintenir sur des environnements numériques comme les médias sociaux.

Dans le chapitre 3 « *S'engager dans les environnements numériques* », les effets des médias sociaux sur les performances des individus en termes d'apprentissage seront explorés. A l'issue d'une revue de la littérature sur les effets négatifs et positifs des médias sociaux, on verra comment le multitasking multimédia avec les médias sociaux affecte les performances immédiates en termes d'apprentissage. On s'intéressera également à une manière innovante d'utiliser les médias sociaux dans le cadre des méthodes d'apprentissage mixte. A la fin de ce chapitre, on s'interrogera sur les différents écueils théoriques qui caractérisent ce champ et comment on peut rattacher des modèles théoriques à cette littérature qui en manque cruellement.

Le chapitre 4 « *Avoir un usage excessif des environnements numériques* » traite de l'usage problématique d'Internet (UPI). Après une critique du concept d'UPI poussant à intéresser davantage aux usages problématiques médiatisés par certaines activités, quelques explications sur les mécanismes à la base de ce trouble du comportement seront proposées. Un état de l'art des différentes variables socio-économiques et psychologiques permettant de prédire les usages problématiques d'Internet sera également proposé. Une étude sur les UPI sera aussi exposée en vue de comprendre si certains déterminants ont des poids plus importants dans la prédiction de l'UPI et si celui-ci varie en fonction des différentes activités. A la fin de chapitre, on s'intéressera aux faiblesses du construit d'UPI et aux impacts du design dans la prédiction de l'UPI.

La soutenance est publique.