



“GAME IN LAB”, PROGRAMME DE SOUTIEN A LA RECHERCHE SUR LE JEU DE SOCIÉTÉ

APPEL À CANDIDATURE 2019-2020 POUR UN DOCTORANT CIFRE

Entreprise: Asmodee, Guyancourt, 78280
ou Innovation Factory, Paris 75013

1. CONTEXTE

Le groupe **Asmodee** est un acteur majeur dans l'industrie du jeu de société. Son succès repose sur deux piliers forts : les studios d'édition et les réseaux de distribution. Le catalogue d'Asmodee contient aujourd'hui un grand nombre de succès mondiaux.

En tant que leader du secteur, Asmodee se donne pour mission d'encourager la créativité et l'innovation.

Game in Lab est un programme co-créé par **Asmodee Research** et l'**Innovation Factory**. Il vise à soutenir le rayonnement du jeu et sa visibilité en tant qu'enjeu sociétal, à travers des interactions et des collaborations entre la recherche scientifique, les professionnels du jeu et des passionnés. Game in Lab organise ses activités selon 3 axes principaux:

1. soutien et diffusion de travaux de recherche académiques sur le jeu de société;
2. animation d'une communauté de professionnels, chercheurs et passionnés du jeu par des événements, des rencontres, des conférences;
3. soutien au développement de projets de recherche mixtes, intégrant chercheurs et praticiens du jeu.

Dans le cadre de son axe "soutien et diffusion de travaux de recherche académique sur le jeu de société", l'un des fondateurs de Game in Lab (Asmodee ou l'Innovation Factory) soutiendra un doctorat portant sur une ou plusieurs des thématiques de recherche proches de son objet (voir ci-dessous, "projet de thèse").

Le doctorant recruté en CDD dans le cadre d'une convention CIFRE pour une durée de 3 ans, effectuera les travaux de la thèse dans son laboratoire pour la partie consacrée à la recherche, et dans les équipes de l'entreprise (Asmodee ou Innovation Factory) affectées au programme Game in Lab. Il participera à l'animation et au développement du projet Game in Lab.

2. LE DISPOSITIF CIFRE

Le dispositif CIFRE a pour fonction de renforcer le lien entre université et entreprise. Le dispositif est subventionné par le Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche et permet l'emploi d'un doctorant pour une durée de 3 ans. Le but du dispositif est de permettre au doctorant de mener les travaux de recherche menant à la défense d'une thèse et, dans le même temps, de lui voir confier par l'entreprise une mission de recherche stratégique pour le développement socio-économique de cette entreprise.

a) La convention CIFRE

Une Convention Industrielle de Formation par la Recherche (CIFRE), accord tripartite entre l'Association nationale de recherche et de la technologie (ANRT), un employeur et un laboratoire de recherche sera passée.

→ L'un des deux membres fondateurs de Game in Lab, **Asmodee ou l'Innovation Factory**, en tant qu'employeur, offrira un terrain d'application aux travaux de recherche pour chaque doctorant sur une thématique correspondant à ses domaines de compétences

→ **Un laboratoire de recherche**, chargé de la formation et l'encadrement scientifique du doctorant. Un contrat de collaboration sera conclu entre l'employeur et l'organisme dont relève ce laboratoire. Un cahier des charges scientifiques et techniques sera rédigé, incluant les modalités de suivi et l'avancement des travaux, le financement de ces travaux, la propriété intellectuelle et l'exploitation des résultats.

Game in Lab n'a pas, à date, conclus de partenariat spécifique avec un laboratoire dans le cadre de cette convention CIFRE. Il incombe au doctorant d'identifier une structure d'accueil susceptible d'accueillir son doctorat, et un directeur de recherche. Le futur doctorant fournira dans le cadre de cette candidature les éléments d'acceptation du laboratoire de recherche, comme détaillé ci-dessous.

Le laboratoire de recherche accueillant le doctorant doit être situé en France. Le salarié-doctorant devra s'assurer de pouvoir assurer ses missions dans les locaux de l'employeur et ses obligations de formation dans son laboratoire. Les locaux d'Asmodee et de l'Innovation Factory sont situés en région parisienne. **Les éventuels déplacement entre le laboratoire de recherche et le lieu de travail ne seront pas pris en charge par l'employeur.**

La convention CIFRE est conclue pour une durée de trente-six mois à compter de la date d'effet stipulée dans la convention et validée par les signatures des deux parties.

b) Le contrat de travail

Un contrat de travail sera conclu entre l'un des deux partenaires (Asmodee ou l'Innovation Factory) et le doctorant portant sur la préparation d'une thèse en rapport avec la thématique de recherche correspondant à la convention.

Le recrutement par l'un ou l'autre des fondateurs de Game in Lab sera décidé en fonction du profil du doctorant et des missions entreprise qu'il sera en mesure d'assurer.

Après validation de l'ANRT, l'entreprise conclura avec l'étudiant un contrat de travail à durée déterminée de 3 ans correspondant à la période de la convention.

Le contrat prévoit un niveau de rémunération au moins égal au salaire minimum d'embauche fixé chaque année par le ministère en charge de la recherche : la rémunération brute annuelle ne peut être inférieure à 23 484 €.

c) Les missions

Le salarié-doctorant pourra, dans le cadre de son contrat de travail, être amené à contribuer aux activités scientifiques du programme Game in Lab : diffusion scientifique et vulgarisation (veille et revues de littérature, organisation de conférences et d'événements), suivi des projets de recherche soutenus (financièrement ou non) par Game in Lab, ...

Les missions réalisées dans le cadre du contrat de travail pourront être en lien avec la thèse du doctorant.

L'employeur (Asmodee ou l'Innovation Factory) s'engage à mettre en place les conditions de réussite du doctorat en 3 années, en mettant en place un accompagnement et un aménagement des conditions de travail. La répartition du temps de travail entre les missions en entreprise et la thèse sera décidée en collaboration avec le laboratoire d'accueil, en fonction du type de thèse, en accordant la priorité aux travaux de la thèse.

3. LE PROJET DE THÈSE

Le projet de thèse devra être en rapport avec les thématiques actuellement développées par le programme Game in Lab, soit le jeu de société pris au sens le plus large. Les projets de recherche du titulaire pourront concerner les domaines de la recherche fondamentale ou appliquée.

Exemples d'axes de recherches

- Jeu et éducation : ludopédagogie; jeu et transférabilité des compétences
- Impact du jeu de société sur le développement cognitif et le comportement de l'enfant ou de la personne âgée
- Impact du jeu de société sur le bien-être et la cognition
- Caractérisation des comportements des joueurs (selon la typologie de jeu (coop/compétitif), selon l'âge, ...)

Toutes les disciplines sont acceptées. Il peut s'agir d'une thèse en sciences fondamentales ou appliquées tant que le jeu est bien au centre de la recherche, et non un moyen au service d'une autre thématique. Le projet de thèse devra faire la démonstration du rôle central du jeu dans la recherche envisagée, et de la pertinence d'y recourir.

Au moment de sa candidature, le projet de thèse du candidat devra être formalisé et avoir reçu l'approbation d'un directeur de thèse rattaché à une école doctorale, ainsi qu'une acceptation formelle ou de principe de l'école doctorale. Cette école doctorale sera co-signataire de la convention CIFRE passée avec l'employeur (Asmodee ou Innovation Factory) et l'ANRT.

4. CANDIDATURE

a. Conditions d'éligibilité

Le candidat devra répondre aux critères suivants :

- Présenter un projet de thèse validé par un laboratoire de recherche ou autre structure académique autorisée à délivrer un doctorat d'état. Une lettre d'acceptation de la structure d'accueil sera jointe au dossier de candidature.
- Etre titulaire d'un Master ou d'un diplôme équivalent ayant nécessité 5 années d'études dans le supérieur. Des contributions scientifiques (publications, participation à des colloques ou symposiums) seront appréciées.
- Le candidat ne peut pas être déjà titulaire d'un doctorat, avoir débuté une autre thèse, ou être inscrit dans une école doctorale au moment de la signature de la convention avec l'ANRT.
- Pas de condition de nationalité ni d'âge, mais les ressortissants étrangers devront être formellement autorisés à travailler à temps plein en France.

Les candidatures en langue anglaise sont acceptées. Le candidat devra néanmoins être en

mesure de lire le français.

b. Dossier de candidature

Le formulaire de candidature est à télécharger sur le site du Game in Lab :

<https://www.game-in-lab.org/appel-a-projets-2019/depot-de-candidature-pour-une-these-cifre/>

Le dossier complet sera déposé en ligne. Il comprendra les pièces suivantes :

- [le formulaire de candidature](#) complété
- un CV détaillé incluant les éventuelles publications scientifiques en rapport avec le projet de thèse, le parcours scolaire et les expériences professionnelles antérieures
- une lettre de motivation
- une description détaillée du projet de thèse, de 3-4 pages (hors bibliographie)
- une lettre valant acceptation par une école doctorale ou autre structure de recherche habilitée à délivrer un doctorat d'état
- 2 lettres de recommandations de référents académiques ou professionnels, à l'exclusion du futur directeur de thèse

c. Procédure de sélection

La procédure de sélection aura lieu en 4 temps :

1. Les candidatures seront étudiées par le Conseil scientifique du Game in Lab, qui émettra une recommandation quant à la qualité et l'originalité du projet de recherche.
2. Les candidats sélectionnés seront ensuite soumis au processus de recrutement interne du recruteur. Les entretiens pourront se dérouler à distance le cas échéant.
3. Une rencontre tri-partite entre le candidat, son directeur de recherche (ou représentant de sa future structure d'accueil) et les représentants l'employeur.
4. Le dossier sera ensuite soumis pour étude à l'ANRT.

Le recrutement du candidat par l'entreprise (Asmodee ou Innovation Factory) sera entériné après acceptation de l'ANRT et signature de la convention CIFRE.

5. CALENDRIER

Les candidatures sont acceptées jusqu'au **6 avril 2020 à midi**. Le conseil scientifique



examinera les dossiers reçus au fil de l'eau.

Avril-mai 2020 : présentation du dossier à l'ANRT

Septembre 2020 : signature du contrat de travail avec l'entreprise (Asmodee ou l'Innovation Factory)

Recrutement pour une durée de 3 ans (un stage préparatoire est envisageable en amont de la prise de poste).