

## **Recrutement d'un.e chargé.e de recherche en CDD 6 mois (prolongeable)**

### **Explorer les communautés du métavers : état de l'art, pratiques, expressions**

**Durée :** 6 mois (prolongeable 6 mois) à compter du 1<sup>er</sup> février 2024  
**Financement :** Réseau de recherche [Good in Tech](#) (financement du [Project Liberty Institute](#))  
**Institutions :** IMT Business School et Sciences Po Paris  
**Accueil :** Paris

**Candidature :** Les candidatures, qui seront examinées au fil de l'eau, sont à adresser dès à présent (CV, lettre de motivation, nom et coordonnées de deux personnes référentes) aux 2 destinataires suivants :  
Kevin Mellet ([kevin.mellet@sciencespo.fr](mailto:kevin.mellet@sciencespo.fr))  
Christine Balagué ([christine.balague@imt-bs.eu](mailto:christine.balague@imt-bs.eu))

### **Mission**

Dans le cadre d'un projet de recherche financé par le Project Liberty Institute, le réseau de recherche Good in Tech, fondé sur un partenariat entre l'Institut Mines-Télécom ([www.imt.fr](http://www.imt.fr)) et Sciences Po ([www.sciencespo.fr](http://www.sciencespo.fr)), sous l'égide de la Fondation du Risque, recrute un.e chargé.e d'études en CDD dont la mission sera de réaliser une enquête exploratoire sur les communautés francophones du métavers.

Comme nombre d'innovations participant de la transformation numérique, le « metaverse » ou métavers, est saturé de discours et de promesses portés tant par ses promoteurs que par ses critiques. Le terme a été popularisé récemment par l'entreprise Meta (auparavant Facebook) qui, à la suite de l'acquisition d'Oculus, fabricant de casques de réalité virtuelle, a développé un univers virtuel dédié, Horizon World, et communiqué massivement sur les promesses du métavers. Pour autant, les plateformes hébergeant des métavers sont nombreuses, et l'histoire de certaines d'entre elles déjà longue (Second Life a été lancé en 2003).

Wagner James Au (2023) propose de définir un métavers comme « un monde virtuel simultanément immersif et vaste, et accessible à des millions d'utilisateurs, via la réalité virtuelle et d'autres appareils, avec des avatars hautement personnalisables et de puissants outils de création d'expériences ». Cette définition a pour avantage de mettre l'accent sur la diversité des plateformes hébergeant des métavers, sur la pluralité des modalités de connexions (avec des appareils plus ou moins immersifs), ainsi que sur l'importance des pratiques actives de création, de customisation et de construction d'environnements virtuels par les utilisateurs. Ces espaces de pratiques, plus ou moins outillés (casques de VR, ordinateurs, accès mobile), plus ou moins populaires, sont ainsi caractérisés par une grande hétérogénéité. Pour n'en citer que quelques-uns : Second Life, Roblox, Fortnite, VRChat, etc. Cette diversité des espaces de pratiques se double d'une diversité des espaces d'expression, de publication et de conversation dans lesquels les utilisateurs échangent autour de leur pratique et partage des contenus : publication de vidéos, récits d'expériences, discussions sur des forums, etc.

Les métavers sont donc des environnements virtuels immersifs conçus pour permettre aux utilisateurs d'interagir avec d'autres utilisateurs et de créer et de partager du contenu. L'hypothèse

de travail que nous formulons dans le cadre de ce projet est que l'activité et l'engagement des utilisateurs s'organise au sein de communautés de pratique et d'expérience, et que l'organisation et le dynamisme de ces communautés joue un rôle déterminant dans la diffusion des pratiques auprès du grand public. Partant de cette hypothèse, le projet de recherche dans lequel s'insère cette recherche a pour objectif de développer une analyse à grande échelle des communautés du métavers francophone, à partir d'outils d'exploration statistique mobilisant les techniques de collecte de données numériques et d'analyse de réseau (Bothorel et al., 2021 et 2023). Dans un premier temps, il convient toutefois d'établir une cartographie des espaces francophones de pratique et d'expression, et d'en spécifier les modalités concrètes d'organisation à un niveau plus micro, en s'appuyant sur une enquête qualitative, de type netnographique. La netnographie consiste à observer et analyser des conversations, des messages, des publications et des comportements en ligne pour comprendre les pratiques culturelles, sociales et comportementales des membres des communautés analysées (Benamar et al. 2017).

La mission, menée au sein d'un collectif de recherche et en lien avec l'écosystème de recherche des deux institutions référentes, consistera à faire une synthèse de la littérature, à réaliser une première cartographie des communautés du métavers francophone, et à mener une enquête qualitative plus poussée sur une ou plusieurs de ces communautés. Elle donnera lieu à la rédaction d'un rapport de recherche, à sa présentation publique dans différents cadres, et à la préparation de publication scientifiques.

Cette mission, d'une durée de 6 mois, éventuellement renouvelable, est ouverte aux titulaires d'un master de recherche en sociologie, SIC, sciences de gestion ou économie. La candidature retenue aura un diplôme en sciences sociales (économie, gestion, sciences politiques, sociologie) et un intérêt dans la science des données, en particulier dans le domaine de l'analyse des réseaux sociaux en ligne. Nous examinerons également les candidatures d'étudiants en cours de master susceptibles d'aménager leur formation (césure, temps partiel pendant les périodes de cours). Cette mission peut être pensée comme un tremplin pouvant mener, en fonction des opportunités, à un contrat de recherche doctoral.

Contrat de type CDD, rémunération en fonction de l'expérience.

## Références bibliographiques

- Au, W. J. (2023), *Making a Metaverse That Matters: From Snow Crash & Second Life to A Virtual World Worth Fighting For*, Wiley.
- Benamar L., Balagué C., Ghassany M. (2017), "The Identification and Influence of Social Roles in a Social Media Product Community". *Journal of Computer-Mediated Communication*, V. 22, 6, pp. 337-362
- Bothorel, C, Brisson, L., Lyubareva, I. (2021). How to Choose Community Detection Methods in Complex Networks to Study Cooperation and Successful Organizations. *Computational Social Sciences*. pp. 16-36.
- Bothorel, C., Brisson, L., Lyubareva, I. (to be published in 2023). Online platforms and analysis of community dynamics. In "Diversity of Methodological Approaches in the Social Sciences" (Dir. I.Lyubareva and R.Waldeck), ISTE
- Schwartz, L. H., Clark, L. S., Cossarin, M., & Rudolph, J. (2009). Identity and trust in a virtual world: A case study of Second Life. *Journal of Virtual Worlds Research*, 2(2), 2-17.