

## Offre de thèse CIFRE

### Dynamiques sociales (coopération vs compétition) et Motivation à l'activité chez les personnes âgées en environnement immersif (VR)

Laboratoire Vision Action Cognition (VAC), Université Paris Cité, Boulogne-Billancourt (92), France

Entreprise DREAMSENS (SocialDream)

---

#### Informations générales

<b>Titre thèse</b>	DYNAMO : DYNAMiques sociales et MOTivation à l'activité chez les personnes âgées en environnement immersif.
<b>Lieu de travail</b>	Poste principalement basé à Boulogne-Billancourt (92).
<b>Ecole Doctorale</b>	Cognition, Comportements, Conduites Humaines (ED 261 3CH).
<b>Type de contrat</b>	CIFRE : demande déposée à l'ANRT après sélection de la candidature et finalisation du dossier avec l'entreprise et le laboratoire. Collaboration entreprise-laboratoire déjà établie (CIFRE antérieure), financement hautement probable.
<b>Durée</b>	36 mois, temps complet.
<b>Date de début</b>	Après acceptation de l'ANRT et signatures de la convention CIFRE.
<b>Encadrement</b>	Laurence Chaby et Dorine Vergilino-Perez (VAC, Université Paris Cité).
<b>Référent entreprise</b>	Thierry Gricourt, CEO DREAMSENS
<b>Candidature</b>	Date limite le 23 mars 2026.

#### Contexte de la thèse

L'activité physique régulière, en contribuant au maintien des capacités fonctionnelles et de l'autonomie, est un déterminant majeur du vieillissement en bonne santé. Pourtant, la sédentarité demeure élevée et, lorsque des programmes d'activité sont proposés, l'abandon reste fréquent, notamment lorsque la motivation décroît et que l'expérience manque de plaisir ou de soutien social. Dans ce contexte, les *exergames* (jeux vidéo actifs) offrent une approche prometteuse en combinant activités physiques et tâches cognitives, en structurant l'effort autour d'objectifs et fournissant un feedback en temps réel. En partenariat avec DREAMSENS (SocialDream), spécialiste de la réalité virtuelle en santé, la thèse examinera l'effet du contexte social (coopération vs compétition) sur la motivation et l'engagement des personnes âgées dans l'activité. S'appuyant sur la Théorie de l'Auto-Détermination (autonomie, compétence, appartenance sociale), le projet combinera mesures subjectives, comportementales et physiologiques dans des tâches interactives et des jeux immersifs en VR. Il permettra également de proposer des recommandations de conception en vue d'une personnalisation des modes de jeu.

#### Objectifs scientifiques

1. Caractériser l'impact de la coopération versus la compétition sur la motivation, l'expérience affective et l'engagement dans l'activité.
2. Comparer la satisfaction des besoins d'autonomie, de compétence et d'appartenance sociale selon le contexte social.
3. Identifier des modérateurs individuels afin d'adapter la configuration sociale aux profils des utilisateurs.
4. Produire des recommandations fondées sur des données pour concevoir des exergames immersifs socialement engageants et adaptés aux contraintes du vieillissement.

## Environnement scientifique et industriel

**Laboratoire d'accueil :** Laboratoire Vision Action Cognition (VAC), Institut de Psychologie, Université Paris Cité, Boulogne-Billancourt, France ([vac.u-paris.fr](http://vac.u-paris.fr)).

*Le laboratoire VAC se situe dans le domaine de la Psychologie et des Neurosciences Cognitives. Il étudie le fonctionnement cognitif humain avec une approche intégrée en considérant les influences réciproques entre les représentations perceptives, cognitives, motrices et émotionnelles.*

**Entreprise partenaire :** DREAMSENS (dénomination commerciale SocialDream), Saint Marcel les Valence, Auvergne-Rhône-Alpes, France ([socialdream.fr](http://socialdream.fr)).

*SocialDream conçoit des solutions de réalité virtuelle à visée thérapeutique et sociale déployées en établissements de santé et en EHPAD, afin de stimuler les fonctions cognitives, réduire l'anxiété et favoriser le lien social. L'entreprise dispose d'un dispositif médical classe 1 : "SOCIALDREAM MENTAL CARE - Medical Device Suite".*

## Profil recherché

- Master (Bac+5) en psychologie, sciences cognitives, neurosciences, ou disciplines connexes.
- Intérêt pour la cognition sociale, la motivation, le vieillissement, l'interaction humain-technologie, la réalité virtuelle.
- Très bonnes bases en méthodologie expérimentale, analyse de données et statistiques (R/Python/GitHub apprécié).
- Bonnes compétences rédactionnelles (français et anglais).
- Rigueur, autonomie, bonnes capacités à travailler en équipe et d'organisation.

## Modalités de candidature

Merci de transmettre votre dossier (**un seul PDF** sous la forme **DYNAMO\_NOM\_PRENOM.pdf**) par courriel à [laurence.chaby@u-paris.fr](mailto:laurence.chaby@u-paris.fr) et [dorine.vergilino-perez@u-paris.fr](mailto:dorine.vergilino-perez@u-paris.fr)

**Date limite de candidature :** 23 mars 2026.

Pour constituer votre dossier, merci de fournir les pièces suivantes :

- CV
- Lettre de motivation (1-2 pages)
- Lettre de recommandation d'un référent académique
- Relevés de notes M1/M2
- Mémoire de Master (ou rapport de stage de recherche)

## Références

Pavic, K., Vergilino-Perez, D., Gricourt, T., & Chaby, L. (2024). Age-related differences in subjective and physiological emotion evoked by immersion in natural and social virtual environments. *Scientific Reports*, 14(1), 15320.

Pavic, K., Vergilino-Perez, D., & Chaby, L. (2023). La réalité virtuelle, un atout majeur pour l'étude des émotions en contexte social : intérêts, applications et perspectives. *Revue pratique de la prospective et de l'innovation*, 7(1), 32–35.

De Francesco, L., Mazza, A., Sorrenti, M., Murino, V., Battegazzorre, E., Strada, F., ... & Dal Monte, O. (2024). Cooperation and competition have same benefits but different costs. *iScience*, 27(7).

Li, J., Li, C., Chia, B. X., Chen, X., Pham, T. P., & Theng, Y. L. (2020). Exergaming as a community program for older adults : the effects of social interaction and competitive information. *Journal of Aging and Physical Activity*, 29(3), 466–474.

Zheng, H., Li, J., Salmon, C. T., & Theng, Y. L. (2020). The effects of exergames on emotional well-being of older adults. *Computers in Human Behavior*, 110, 106383.

Engemann, D. A., Bzdok, D., Eickhoff, S. B., Vogeley, K., & Schilbach, L. (2012). Games people play—toward an enactive view of cooperation in social neuroscience. *Frontiers in Human Neuroscience*, 6, 148.

Song, H., Kim, J., Tenzek, K. E., & Lee, K. M. (2013). The effects of competition and competitiveness upon intrinsic motivation in exergames. *Computers in Human Behavior*, 29(4), 1702–1708.