

Réguler un cours de jeu vidéo

Préparer le terrain pour une didactique du jeu vidéo dans l'enseignement supérieur

Bruno Dupont
Haute École de la Ville de Liège / Université de Liège
Liège Game Lab



1.
La structure complexe du jeu vidéo

Un obstacle à sa propre compréhension

Problématique : Réguler un cours de jeu vidéo

Modèle de littératie vidéoludique à tester

Captations vidéo des cours après propositions théoriques

Adaptation
COVID-19

Caractérisation du jeu au cours

Captations vidéo avant propositions théorique

Évaluation sommative

Familiariser des étudiants de bachelier avec le jeu vidéo

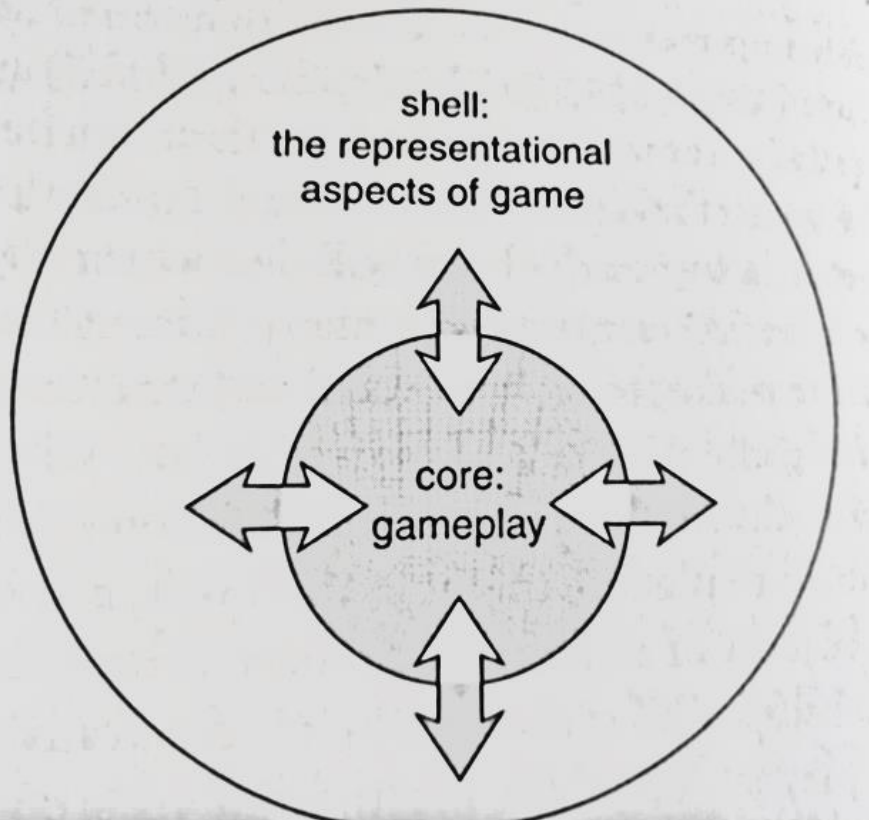
1^{er} cours culturel de jeu vidéo dans l'enseignement francophone belge

Liège Game Lab

histoire
discours
pratiques mainstream et détournées
relations intermédiatiques
industrie...

Capital ludique et littératie vidéoludique

Difficultés lors du travail d'évaluation



(Mäyrä 2008)

« Récit vidéoludique »

vs.

« récit enchâssé » (Arsenault 2006)



Jeu vidéo ≠ récit linéaire

Récit  action jouée



2.
Jouer en classe
pour augmenter le
capital ludique

Capital ludique et littératie vidéoludique

Cours-conférence

~~CAPITAL
LUDIQUE~~

Transmission de connaissances sur le jeu vidéo

Jeu en classe

CAPITAL
LUDIQUE

Co-création



3. Les dimensions de la littératie vidéoludique

Obstacles à l'apprentissage et littératie vidéoludique

Jeu en classe rend visible les *obstacles à l'apprentissage*

- Peur de manquer de « skills »
- Malaise à jouer devant un public
- Méconnaissance du genre de jeu présenté
- Incertitude quant à sa propre capacité d'analyse

→ Dépassement de ces obstacles

→ Cheminement vers la **littératie vidéoludique**

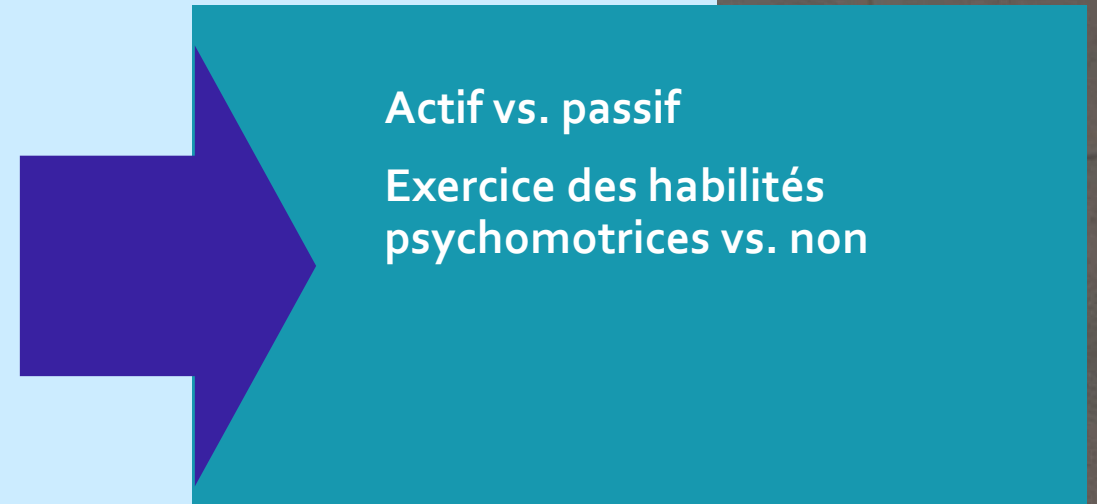
Composantes de la littératie vidéoludique

Type de compétence	Habiletés psychomotrices	Jeu comme système cybernétique	Niveau mobilisé
	Familiarité avec le média	Jeu comme expérience	
	Connaissances culturelles	Jeu comme référent culturel	
	Capacités d'analyse	Jeu comme système de signes	

Obstacles à l'apprentissage et littératie vidéoludique

Les quatre modes de jeu en classe observés

- Discours sur le jeu
- Jeu par l'enseignant(e)
- Jeu à tour de rôle
- Jeu en petits groupes



	Habiletés psychomotrices	Connaissances culturelles	Familiarité avec le média	Capacités d'analyse
Discours sur le jeu		Passif		Passif
Par l'enseignant(e)		Passif	Passif	Passif
À tour de rôle	Passif ++ Actif	Passif ++ Actif	Passif ++ Actif	Passif ++ Actif
En petits groupes	Actif	Actif	Actif	Actif

???

4. Des obstacles à l'apprentissage... aux obstacles à l'enseignement

IS

SH
UT AND ST
OP

WA
LL IS ST
OP

IS

ST
NK

FL
AG IS WIN

« Parler des jeux » comme pis-aller

Le manque de capital ludique n'est pas l'unique obstacle

Le jeu vidéo peut être

- long
- coûteux
- techniquement exigeant
- peu adapté à l'illustration

Le jeu en petits groupes a eu lieu uniquement dans les séances à dispositif (vidéo)ludique simple

- *pierre-feuille-ciseaux*
- *conservation du matériel paratextuel*



5.

Repenser l'espace-temps
d'apprentissage pour renforcer la
littératie vidéoludique

31:2:2.549999

Adapter l'enseignement au rythme de son objet

Propositions pour une didactique du jeu vidéo dans l'enseignement supérieur

Dans l'état actuel : généraliser le jeu en petits groupes



Objectif à terme : Repenser l'espace-temps d'apprentissage

Classes inversées : séparation expérimentation et théorisation

Maximiser le temps de jeu

Recourir à des tiers-lieux (centre de ressources, espace de jeu, captation, formation par les pairs)



Bibliographie

Illustrations

Baba is you, Hempuli, 2019

Grand Theft Auto : San Andreas, Rockstar, 2004.

No Thing, evil indie games, 2016

Portal 2, Valve, 2012.

The Stanley Parable, Galactic Café, 2011.

Contenu

- Arsenault, D. (2006). Jeux et enjeux du récit vidéoludique : La narration dans le jeu vidéo. Mémoire de master, Université de Montréal.
- Barnabé, F. (2014). Narration et jeu vidéo: Pour une exploration des univers fictionnels. Bebooks. <https://books.google.com/books?hl=fr&lr=&id=6nRrBAAAQBAJ&pgis=1>
- Burret, A. (2017). Étude de la configuration en tiers-lieu : La repolitisation par le service. Thèse de doctorat, Université Lumière Lyon 2.
- Consalvo, M. (2014). Cheating. In *The Routledge Companion to Video Game Studies*.
- Dupont, B., Houlmont, P., Hurel, P., Bashandy, H., Delbouille, J., Krywicki, B., & Messina, A. (2019). Une littératie vraiment vidéoludique ? Du capital ludique à l'apprentissage du jeu vidéo. Communication présentée au Colloque International AUPTIC.
- Gilson, G. (2019). Des jeux vidéo en classe et des élèves aux manettes : Vers une littératie vidéoludique en contexte scolaire. *Médiations & Médialisations*, 1(2), 29–53.
- Krywicki, B., Dozo, B.-O., Dupont, B., & Messina, A. (2017). Le Digital Lab : un tiers-lieu dédié au numérique. In Province de Liège (Ed.), *Communication présentée au colloque Culture, numérique et territoires : Une appropriation citoyenne*.
- Krywicki, B., & Dozo, O. (en cours de publication). Les livres de journalistes francophones spécialisés en jeu vidéo : du capital ludique au capital journalistique.
- Liège Game Lab, Dozo, Björn-Olav, Barnabé, Fanny, Dupont, Bruno, Guesse, Carole, Jousten, Lison, Crucifix, Benoît, Duchesne, Caroline, Hurel, Pierre-Yves, Delbouille, Julie, Krywicki, Boris, Houlmont, Pierre-Yves, Bashandy Taalab, H. (2019). L' étude des cultures populaires à l' Université de Liège : brève généalogie. In *Une Fabrique des Sciences humaines. L'Université de Liège dans la mêlée (1817-2017)* (pp. 1–22).
- Mäyra, F. (2010). *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. Londres, SAGE.
- Paaßen, B., Morgenroth, T., & Stratemeyer, M. (2017). What is a True Gamer? The Male Gamer Stereotype and the Marginalization of Women in Video Game Culture. 421–435.
- Zagal, J. P. (2013). Ludoliteracy: Defining, understanding and supporting games education. In *Game Studies* (Vol. 13, Issue 1).