

HUM-380

Le jeu vidéo: média natif du numérique

Krichane Selim, Rochat Yannick

Cursus	Sem.	Type
Sciences humaines et sociales	BA6	Opt.

Langue d'enseignement	français
Crédits	2
Session	Eté
Semestre	Printemps
Examen	Pendant le semestre
Charge	60h
Semaines	14
Heures	2 hebdo
Cours	2 hebdo
Nombre de places	60

Résumé

Ce cours présente les enjeux fondamentaux de l'étude du jeu vidéo pour les sciences humaines et sociales. Les thématiques abordées concernent les fonctions expressives du code informatique ainsi que les usages du jeu vidéo dans le contexte de l'enseignement et de la recherche.

Contenu

Ce cours propose d'envisager le jeu vidéo en tant qu'objet de recherche à partir des travaux menés en sciences humaines et sociales dans le domaine des *game studies* depuis une vingtaine d'années. La question de recherche centrale consistera à interroger les relations multiples qui lient le jeu vidéo, média "natif du numérique" (Miller 2011), au code informatique et aux logiques algorithmiques. En mobilisant le code informatique comme matière première, le jeu vidéo constitue un espace privilégié pour penser notre relation aux processus algorithmiques qui régissent bon nombre de nos activités quotidiennes.

A ce titre, le jeu vidéo nous amène à développer une "relation intuitive à l'algorithme" (Wark 2007: 30) que le joueur déploie au fil du jeu, au gré de son contact avec l'espace fictionnel, réglé par les calculs de la machine informatique. On verra comment le jeu vidéo peut dissimuler, ou au contraire exhiber le code informatique afin de produire divers effets sur le joueur (immersion, défi, plaisir, etc.). Cette réflexion nous permettra également de questionner le potentiel pédagogique du jeu vidéo (notamment dans l'apprentissage du codage) ainsi que son utilisation dans le contexte de la recherche participative (i.e. *crowdsourcing*).

Mots-clés

jeu vidéo, game studies, code informatique, gamification, apprentissage, philosophie du jeu

Acquis de formation

A la fin de ce cours l'étudiant doit être capable de:

Compétences transversales

- Communiquer efficacement et être compris y compris par des personnes de langues et cultures différentes.
- Accéder aux sources d'informations appropriées et les évaluer.

Méthode d'enseignement

Les séances du cours seront données par les deux enseignants (cours ex-cathedra). Un ensemble de séances sera réservé pour les présentations des étudiant.e.s à la fin du semestre (quantité de séances à déterminer en fonction de la demande).

Travail attendu

Il est attendu des étudiant.e.s qu'ils participent au cours, notamment aux discussions autour des lectures obligatoires qui seront discutées en début de séance chaque semaine. Pour le reste des exigences, voir les modalités d'évaluation du cours.

Méthode d'évaluation

Les étudiant.e.s choisiront deux modalités d'évaluation parmi les possibilités suivantes:

- un travail écrit proposant l'analyse d'un jeu vidéo à partir de la littérature secondaire présentée dans le cours (4-6 pages);
- une présentation orale proposant l'analyse d'un jeu vidéo à partir des outils théoriques présentés dans le cours;
- un projet pratique mettant à profit les procédés de gamification discutés dans le cours, en les appliquant à un travail scientifique ou à un matériau pédagogique.

Ressources

Bibliographie

GALLOWAY Alexander R., *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, Electronic Mediations, vol. 18, University of Minnesota Press, Minneapolis/Londres, 2006.

TRICLOT Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, 2011.

WARK McKenzie, *Gamer Theory*, Cambridge, Harvard University Press, 2007

KRICHANE Selim, *La caméra imaginaire*, Genève, Georg Editeurs, 2018.

PERRON Bernard, WOLF Mark J.P. (dir.), *The Video Game Theory Reader 2*, New York/Londres, Routledge, 2008.

Ressources en bibliothèque

- [Gaming : essays on algorithmic culture / Alexander R. Galloway](#)
- [Philosophie des jeux vidéo / Mathieu Triclot](#)
- [Gamer theory / McKenzie Wark](#)
- [La caméra imaginaire : histoire et théorie des modes de visualisation vidéoludiques / Selim Krichane](#)
- [The video game theory reader / ed. by Mark J.P. Wolf ... \[et al.\]](#)