

HUM-304

**Médias sociaux, culture et société**

Rochat Yannick

Cursus	Sem.	Type
Sciences humaines et sociales	BA5	Obl.

Langue d'enseignement	français
Crédits	2
Session	Hiver
Semestre	Automne
Examen	Pendant le semestre
Charge	60h
Semaines	14
<b>Heures</b>	<b>2 hebdo</b>
Cours	2 hebdo
<b>Nombre de places</b>	<b>80</b>

**Résumé**

Ce cours offre les bases méthodologiques pour l'analyse des enjeux actuels (sociaux, économiques, culturels, politiques) des médias sociaux. Il conduit à dépasser un rapport de consommateur passif vis-à-vis de la culture numérique, pour développer un regard distancié sur ses fonctionnements.

**Contenu**

Le cours prend comme thématique spécifique les écosystèmes entourant la pratique des jeux vidéo (forums de discussion, médias sociaux en ligne, médias, plateformes de jeux, etc.) ainsi que l'ensemble des rapports sociaux qu'ils suscitent pour aborder la problématique plus large des enjeux actuels autour des médias sociaux et de la communication en ligne. Le jeu vidéo, média natif du numérique, constitue un objet privilégié pour approcher les dynamiques culturelles, politiques et économiques qui fondent notre rapport contemporain aux médias sociaux.

Dès les années 1970, le jeu vidéo accompagne la constitution des nouveaux régimes de sociabilité « en ligne » et apparaît aujourd'hui comme une thématique dominante au sein des médias sociaux. Loin de se limiter à l'activité ludique, qu'elle soit solitaire ou collective, la pratique du jeu vidéo implique un faisceau pluriel d'activités sociales (recherche d'informations, partage d'expérience, évaluation, etc.) qui reposent en large partie sur les médias sociaux. Ce cours interdisciplinaire propose ainsi de prendre comme fil rouge les communautés de pratique du jeu vidéo afin d'évaluer ces dynamiques participatives. Durant le semestre d'automne 2018, cet enseignement empruntera à des méthodes et disciplines diverses telles que l'analyse de discours, la sociologie des réseaux sociaux, la science politique et la psychologie sociale.

**Mots-clés**

- Web social
- Médias sociaux
- Communautés virtuelles
- Game studies
- Analyse de discours
- Platform studies

**POLY-perspective :**

- perspective globale
- perspective citoyenne

<https://www.epfl.ch/schools/cdh/fr/la-vision-du-cdh-poly-perspective/>

**Acquis de formation**

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

- Reconnaître les enjeux actuels des médias sociaux
- Développer une connaissance du vocabulaire des études sociales du numérique
- Diriger une étude de cas dans le domaine des jeux vidéo
- Intégrer avec rigueur des sources issues du web dans une présentation orale et un rapport écrit

### Compétences transversales

- Faire preuve d'esprit critique
- Accéder aux sources d'informations appropriées et les évaluer.
- Ecrire un rapport scientifique ou technique.
- Faire une présentation orale.

### Méthode d'enseignement

L'enseignement sera composé en début de semestre de cours ex cathedra proposés par l'enseignant. Ceux-ci seront accompagnés de discussions et de lectures d'article, avec la participation active des étudiantes et étudiants.

### Travail attendu

- Participation active au cours (cours ex cathedra, visites, conférenciers-ères invité-e-s).
- Lecture régulière d'articles.
- Travail de recherche sur la thématique du cours.

### Méthode d'évaluation

Il est attendu de l'étudiant-e qu'il ou elle :

- lise attentivement puis présente lors d'une séance un texte scientifique sélectionné dans le syllabus du cours.
- rédige un travail d'analyse sur une thématique en lien avec le cours.

### Encadrement

Office hours	Non
Assistants	Non
Forum électronique	Non

### Ressources

#### Bibliographie

- Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, Zones, 2011.
- Vincent Berry, *L'expérience virtuelle : jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes : Presses Universitaires de Rennes, 2012.
- Nick Yee, *The Proteus paradox*, Yale University Press, 2014.
- Fanny Barnabé, *Rhétorique du détournement vidéoludique. Le cas de Pokémon*, Université de Liège, 2017.
- Frans Mäyrä. Exploring Gaming Communities. In Kowert, Rachel & Quandt, Thorsten, *The Video Game Debate: Unraveling the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games*. Routledge, 2016.

#### Ressources en bibliothèque

- [Philosophie des jeux vidéo / Mathieu Triclot](#)

- L'expérience virtuelle : jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo / Vincent Berry ; [préface de Gilles Brougère]
- The Proteus paradox : how online games and virtual worlds change us- and how they don't / Nick Yee
- Rhétorique du détournement vidéoludique. Le cas de Pokémon (online)
- The video game debate : unravelling the physical, social, and psychological effects of digital games / edited by Rachel Kowert and Thorsten Quandt

#### **Liens Moodle**

- <http://moodle.epfl.ch/course/view.php?id=14096>