

HUM-380

**Le jeu vidéo: média natif du numérique**

Krichane Selim, Rochat Yannick

| Cursus                        | Sem. | Type |
|-------------------------------|------|------|
| Sciences humaines et sociales | BA6  | Obl. |
| UNIL - Autres facultés        | E    | Obl. |
| UNIL - HEC                    | E    | Opt. |

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

**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*).

Ce cours "orienté projet" amènera les étudiant.e.s à travailler en groupe autour d'un projet de gamification à partir d'un matériau scientifique venant de leur discipline. Les notions fondamentales de l'étude du jeu vidéo seront ainsi exploitées dans la réalisation d'un projet concret de "game design" qui sera ensuite présenté et discuté collectivement.

**Mots-clés**

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

**POLY-perspective :**

- perspective globale
- perspective créative

<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:

- Définir les notions théoriques centrales de l'étude du jeu vidéo
- Identifier les sources pertinentes dans le domaine des game studies, en lien avec le projet pratique
- Reconnaître les principales logiques et structures de game design dans les jeux abordés en classe
- Réaliser un projet pratique de gamification à partir d'un matériau scientifique

- Tester l'efficacité et les retombées du projet de gamification pour la médiation et l'apprentissage
- Argumenter en groupe pour défendre son projet et présenter ses choix de (game) design

### 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.
- Planifier des actions et les mener à bien de façon à faire un usage optimal du temps et des ressources à disposition.
- Faire preuve d'inventivité

### Méthode d'enseignement

Durant les premières séances, le cours sera donné par les deux enseignants (cours ex-cathedra). Au fil du semestre, des séances seront réservées pour les présentations des étudiant.e.s. Les cours théoriques seront ponctués par des exercices pratiques et des activités en groupe. Nous accueillerons par ailleurs en semaine 3 un game designer professionnel qui dispensera une brève formation en game design.

Durant la deuxième partie du semestre, plusieurs séances seront dédiées au travail sur les projets de groupe, avec l'encadrement des enseignants.

### Travail attendu

Outre l'apprentissage du contenu théorique en étude du jeu vidéo, il est attendu des étudiant.e.s qu'ils participent au cours, notamment aux discussions collectives autour des enjeux pédagogiques/éthiques des outils de gamification. Les étudiant.e.s mettront ensuite en pratique leurs acquis à travers la réalisation d'un prototype jouable dans la seconde partie du semestre.

### Méthode d'évaluation

Dans le cadre de ce cours, les modalités d'évaluation sont les suivantes:

- un QCM portant sur les connaissances théoriques en études du jeu vidéo (mid-term)
- un projet pratique mettant à profit les procédés de gamification discutés dans le cours, en les appliquant à un travail scientifique ou à un matériel pédagogique.

### Ressources

#### Bibliographie

SHELL Jesse, *The Art of Game Design*, Londres/New York, CRC Press, 2014.  
 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.  
 SALEN Katie, ZIMMERMAN Eric, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge/Londres, MIT Press, 2004.  
 KRICHANE Selim, *La caméra imaginaire*, Genève, Georg Editeurs, 2018.

#### Ressources en bibliothèque

- [Gaming : essays on algorithmic culture / Alexander R. Galloway](#)
- [Philosophie des jeux vidéo / Mathieu Triclot](#)
- [La caméra imaginaire : jeux vidéo et modes de visualisation / Selim Krichane](#)
- [Rules of play : game design fundamentals / Katie Salen, Eric Zimmerman](#)
- [The art of game design : a book of lenses / Jesse Schell](#)