

HUM-304

**Jeu vidéo et société**

Coavoux Samuel

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>70</b>

**Remarque**

Une seule inscription à un cours SHS+MGT autorisée. En cas d'inscriptions multiples elles seront toutes supprimées sans notification

**Résumé**

Ce cours offre les bases méthodologiques pour l'analyse des enjeux actuels (sociaux, économiques, culturels, politiques) de la culture vidéoludique. Il conduit à dépasser un rapport de consommateur passif vis-à-vis des jeux vidéo, 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. Cet enseignement emprunte 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**

- Game studies
- Communautés en ligne
- Mondes virtuels
- Play studies
- Game design
- 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 et passés liés aux jeux vidéo
- Développer une connaissance du vocabulaire des études du jeu vidéo
- Diriger une étude de cas dans le domaine des jeux vidéo
- Intégrer avec rigueur des sources issues du web dans une présentation orale ou 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, puis de lectures d'articles, d'exposés et de discussions, avec la participation active des étudiantes et étudiants.

### Travail attendu

- Participation active au cours (cours ex cathedra, visites, conférences invitées).
- Lecture d'articles.
- Travail de recherche sur la thématique du cours.

### Méthode d'évaluation

Deux méthodes d'évaluation, à sélectionner parmi les méthodes suivantes :

- Présentation et discussion d'un article proposé en cours.
- Rendu d'un travail écrit.
- Présentation d'une mécanique de jeu en classe sous la forme d'un exposé avec démonstration.
- Prototype de jeu/document de game design présentant une mécanique de jeu explorant une dynamique reposant sur l'interaction.

### Encadrement

Office hours	Non
Assistants	Non
Forum électronique	Oui

### Ressources

#### Service de cours virtuels (VDI)

Non

### Bibliographie

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

### Ressources en bibliothèque

- [Fanny Barnabe, Rhétorique du détournement vidéoludique](#)
- [Mathieu Triclot, Philosophie des jeux vidéo](#)
- [Exploring Gaming Communities. In Kowert, Rachel & Quandt, Thorsten, The Video Game Debate](#)
- [Vincent Berry, L'expérience virtuelle](#)
- [Nick Yee, The Proteus paradox](#)