

HUM-380

Jeu vidéo et gamification

Krichane Selim, Rochat Yannick

Cursus	Sem.	Type
Sciences humaines et sociales	BA6	Obl.
UNIL - Autres facultés	E	Opt.
UNIL - Géosciences	E	Opt.
UNIL - HEC	E	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	30

Remarque

Une seule inscription à un cours SHS+MGT autorisée. En cas d'inscriptions multiples elles seront toutes supprimées sans notification. S'inscrit dans le programme TILT (<https://go.epfl.ch/tilt>).

Résumé

Ce cours propose d'acquérir des compétences en étude du jeu vidéo et en game design, tout en invitant les étudiant.e.s à mettre leurs compétences au service d'un projet collectif de gamification d'un contenu scientifique.

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. Au fil des séances, les étudiant.e.s auront l'occasion de se familiariser avec divers travaux des *game studies* afin de maîtriser une boîte à outils pour l'analyse du jeu vidéo. Il sera question de l'analyse des représentations (architectures visuelles et sonores, enjeux culturels et politiques des jeux), de l'analyse du gameplay (systèmes ludiques, mécaniques, etc.) et de l'analyse du code informatique (histoire technique du médium). 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 ou la joueuse déploie au fil du jeu, au gré de son contact avec l'espace fictionnel, réglé par les calculs de la machine informatique. Cette réflexion nous permettra de questionner le potentiel pédagogique du jeu vidéo et d'en faire l'expérience à travers la réalisation d'un prototype jouable.

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, game design

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.

Le cours opte pour une formule hybride: une partie du contenu pédagogique sera disponible en ligne sous la forme de ressources créées spécifiquement pour cet enseignement.

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:

- Rédaction d'un Game Concept Document (10%);
- 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 (dossier de groupe) (50%);
- Une présentation orale au terme du semestre (20%);
- Rédaction de notes réflexives au cours du semestre via le journal de bord (20%).

Encadrement

Office hours	Non
Assistants	Oui
Forum électronique	Oui
Autres	Nous utiliserons un serveur Discord pour la gestion des travaux de groupe ainsi que la plateforme itch.io pour la diffusion des jeux vidéo créés en cours.

Ressources

Service de cours virtuels (VDI)

Non

Bibliographie

GALLOWAY Alexander R., *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, Electronic Mediations, vol. 18, University of Minnesota Press, Minneapolis/Londres, 2006.
KRICHANE Selim, *La Caméra imaginaire*, Genève, Georg Editeurs, 2018.
SALEN Katie, ZIMMERMAN Eric, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge/Londres, MIT Press, 2004.
SCHELL Jesse, *The Art of Game Design*, Londres/New York, CRC Press, 2014.
TRICLOT Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, 2011.

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](#)

Sites web

- <https://itch.io/c/890784/hum-380-shs-epfl-2019-2020>

Liens Moodle

- <https://moodle.epfl.ch/course/view.php?id=15875>