HUM-241

Science et littérature A

Atallah Marc

Cursus	Sem.	Type
Sciences humaines et sociales	BA3	Obl.

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

Remarque

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

Résumé

L'objectif du cours est de développer une méthodologie d'analyse du jeu vidéo, en particulier via une démarche empirique originale : le "Let's play". Il s'agira de présenter la manière dont le jeu vidéo peut être utilisé pour éclairer des savoirs et, en retour, d'être éclairé par eux.

Contenu

Le jeu vidéo : une pratique fictionnelle comme les autres ?

Nous entendons souvent l'expression "culture geek" et, malheureusement, cette dernière semble être la plupart du temps utilisée de manière péjorative. Or, le jeu vidéo n'est plus une affaire de geeks: domaine de l'industrie culturelle le plus en vogue aujourd'hui, il propose une multiplicité d'expériences différentes et s'appuie sur un savoir-faire se développant jour après jour.
Plus précisément, nous travaillerons dans ce cours à partir de plusieurs concepts propres aux théories de la fiction et verrons comment les jeux vidéo s'inscrivent dans ce domaine, mais aussi le type d'expériences spécifiques qu'ils permettent de vivre.

Le cours sera structuré entre des enseignements théoriques (découverte de textes critiques sur la notion de fiction, élaboration d'outils d'analyse) et un travail de recherche en groupe, orienté vers une forme pédagogique d'utilisation du jeu vidéo : le "Let's play".

Mots-clés

Jeux vidéo, Théories de la fiction, Immersion fictionnelle, Avatars.
POLY-perspective :

- perspective interdisciplinaire
- perspective créative

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

Compétences requises

Cours prérequis obligatoires

Aucun

Cours prérequis indicatifs

Aucun

Concepts importants à maîtriser

Aucun

Acquis de formation

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

- Décrire une pratique ludique
- Discuter les pratiques de chacun
- Tester des théories différentes
- Différencier des types de jeux différents
- Formuler une hypothèse sur notre pratique
- Développer des concepts
- Argumenter pour défendre son point de vue

Compétences transversales

- Recueillir des données.
- Faire une présentation orale.
- Recevoir du feedback (une critique) et y répondre de manière appropriée.
- Communiquer efficacement et être compris y compris par des personnes de languages et cultures différentes.
- Dialoguer avec des professionnels d'autres disciplines.
- Gérer ses priorités.
- Utiliser les outils informatiques courants ainsi que ceux spécifiques à leur discipline.

Méthode d'enseignement

Alternance de cours et de travaux pratiques

Travail attendu

Une présentation orale basée sur l'analyse de certains phénomènes vidéoludiques.

Méthode d'évaluation

Contrôle continu et travail sur un jeu vidéo à partir des concepts étudiés en classe.

Encadrement

Office hours	Oui
Assistants	Oui
Forum électronique	Non
Autres	Pour tout renseignement, écrire à : marc.atallah@unil.ch

Ressources

Bibliographie

Une bibliographie sera donnée en classe

Références suggérées par la bibliothèque

- Pouvoirs des jeux vidéo : des pratiques aux discours / Atallah

- Les super-héros : [publié à l'occasion de l'exposition "Superman, Batman & Co... mics !", 23 mars au 21 septembre 2014, Maison d'Ailleurs, Yverdon-les-Bains, Suisse] / Atallah
- Portrait-Robot, ou, Les multiples visages de l'humanité / Atallah

Liens Moodle

- https://go.epfl.ch/HUM-241