

HUM-325

Réfléchir autrement aux jeux vidéo

Atallah Marc

Cursus	Sem.	Type
Sciences humaines et sociales	BA6	Obl.

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	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

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
Théories des jeux
Immersion fictionnelle
Let's play

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.e doit être capable de:

- Décrire Décrire une pratique ludique
- Discuter Discuter les pratiques de chacun.e
- Tester Tester des théories différentes
- Différencier Différencier des types de jeux différents
- Formuler Formuler une hypothèse sur notre pratique
- Développer Développer des concepts
- Argumenter 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 langues 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.
- Réaliser et présenter un poster.

Méthode d'enseignement

Alternance de cours théoriques et de travaux pratiques

Méthode d'évaluation

Réalisation d'un poster en groupe

Encadrement

Office hours	Oui
Assistant.e.s	Oui
Forum électronique	Non

Ressources**Service de cours virtuels (VDI)**

Non

Polycopiés

Aucun

Liens Moodle

- <https://go.epfl.ch/HUM-325>