

Une littératie *vraiment* vidéoludique ?

Du capital ludique
à l'apprentissage du jeu vidéo

Bruno Dupont – Pierre-Yves Houlmont
Haute École de la Ville de Liège – Université de Liège
Liège Game Lab



1. Un cours sur le jeu vidéo à l'Université ?

Situation-problème

Histoire et analyse des pratiques du jeu vidéo

Familiariser des étudiants de bachelier avec le jeu vidéo

Depuis 2014—2015

Lié au Liège Game Lab

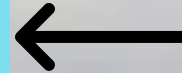
Mineure en « Cultures populaires »

Histoire du jeu vidéo

Discours sur le média

Utilisation mainstream & détournements

Intersection avec d'autres pratiques



Retour sur expérience

Fossé entre savoir et jouer



Processus de régulation

Capital vidéoludique



Littératie vidéoludique



2. Origines du cours

... et premiers problèmes
pédagogiques

Collégialité et analyse

Cours collégial

Responsabilité administrative : Björn-Olav Dozo, Fanny Barnabé

Membres internes et invités

Dynamique d'appropriation ✖ Restitution

Problèmes relevés lors de la correction des travaux

	Problème relevé	Cause identifiée ou supposée	Correctif apporté
1	Non-respect des exigences disciplinaires et générales d'un écrit scientifique	Succès du cours : public spécialisé noyant les étudiants inscrits et les invisibilisant	Recentrement sur le public visé et format séminaire
2	Écriture scientifique et recherche bibliographique posent problème	Compétence non maîtrisée considérée comme pré-requise	Sélection préalable d'articles scientifiques mobilisés au cours et dans les travaux
3	Manque d'équité de traitement et d'évaluation lors de la correction individuelle	Division des compétences de correction au sein de l'équipe	Fixation de questions de recherche
	Travaux descriptifs et non analytiques	Pédagogie frontale	MOOC et classe inversée

Jeu en classe

Des étudiant(e)s qui ne jouent pas

Problèmes rencontrés à partir de l'année 3

analyse de séquences de jeu
mécaniques ludiques
effets produits par les éléments du gameplay

Jeux « obligatoires »
Tiers-lieu Digital Lab

Groupe +
Groupe -

Absents des travaux

Insuffisamment utilisés

Travaux de qualité & participation
Travaux faibles & non-participation

Fracture au sein du public

Vraiment jouer au cours

Correctif apporté : Déplacement du jeu vidéo au sein du cours

MOOC : permet de dégager du temps (classe inversée)

Séquences de jeu au sein de chaque cours par et pour les étudiants



Objectifs

Bagage minimal **d'expérience de jeu**

Montrer en direct le **développement d'une pensée analytique** à propos du jeu vidéo



3. Le « capital ludique » Pré-requis ou co-construction

Éducation au jeu ?

Jeu vidéo

Éducation *par* le jeu vidéo : très étudiée

Éducation *au* jeu vidéo : « manque à combler »

(Philippette et al. 2018)



« Littératie vidéoludique »

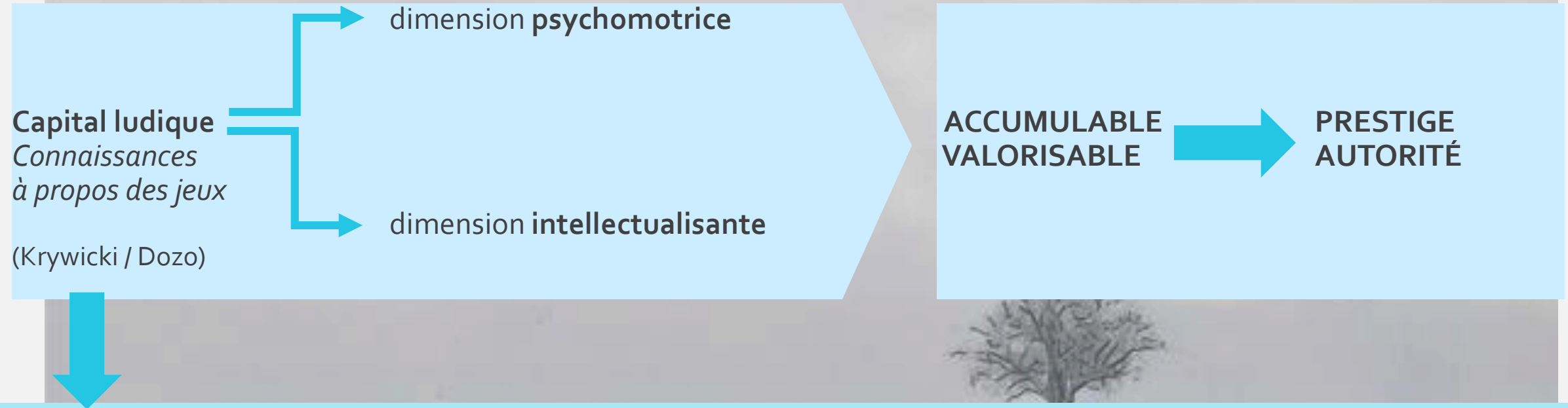
« Playing games »
Quelles compétences ?

1. Having the ability to play games.
2. Having the ability to understand meanings with respect to games.
3. Having the ability to make games.

(Zagal 2013 : 53)

« Capital ludique »

Préexiste et conditionne l'action de jouer



Intérêt pour l'enseignement du jeu vidéo

Le capital ludique en contexte didactique

Cours-conférence

~~CAPITAL
LUDIQUÉ~~

Transmission de
connaissances sur le jeu
vidéo

Jeu obligatoire à domicile

~~CAPITAL
LUDIQUÉ~~

Incitation à l'expérience
du jeu

Co-création

CAPITAL
LUDIQUÉ

Jeu en classe

⁴ Du capital ludique à la littératie vidéoludique

Des problèmes demeurent

Une réussite à nuancer

Jouer (en classe) reste lié à des appréhensions

- « Je n'ai pas les skills »
- « Je suis mal à l'aise face au regard des autres »
- « Je suis mal à l'aise face à ce genre de jeu »
- ...

Jouer sans vouloir analyser

- « Je n'ai pas les outils »

Capital ludique influence toujours le cours

Modélisation

Nécessité : Opérationnaliser la notion de capital ludique



(Vers un) modèle de la littératie vidéoludique

Composantes de la littératie vidéoludique			
Type de compétence	Habiletés psychomotrices	Jeu comme système cybernétique	Niveau mobilisé
	Familiarité avec le média	Jeu comme expérience	
	Connaissances culturelles	Jeu comme référent culturel	
	Capacités d'analyse	Jeu comme système de signes	



5.

Évaluation et régulation

Pistes

Utiliser le modèle pour réguler l'enseignement

Formuler des hypothèses

Tester leur validité

Systématiser la récolte des données et évaluations des étudiants

Objectiver l'apprentissage du jeu vidéo du point de vue de l'apprenant

But : didactique du jeu vidéo
(Gilson 2019)

Bibliographie

Illustrations

Jeux vidéo

Grand Theft Auto : San Andreas (Rockstar), 2004.
Journey, thatgamecompany, 2012.
Lie in My Heart, Expressive Game Company, 2019.
Myst : Masterpiece Edition, Cyan / Sunsoft, 2014.
No Thing, Evil Indie Games, 2018.
Rez, Monstars, Enhance, 2016.
The Stanley Parable, Galactic Café, 2013.

Contenu

Allal, L. (2010). « Assessment and the Evaluation of Institutional Effectiveness. *International Encyclopedia of Education*, 3, 172–180.

Bourgonjon, J. (2014). « The Meaning and Relevance of Video Game Literacy ». *CLCWeb: Comparative Literature and Culture*, 13(16).

Consalvo, M. (2014). « Cheating ». In *The Routledge Companion to Video Game Studies*. <https://doi.org/10.4324/9780203114261>

Gilson, G. (2019). « Impacts du numérique sur la transformation de l'enseignement Des jeux vidéo en classe et des élèves aux manettes : Vers une littératie vidéoludique en contexte scolaire. Impacts du numérique sur la transformation de l'enseignement et de l'apprentissage ». *Médiations & Médialisations*, 1(2), 29–53.

Krywicki, B., Dozo, B.-O., Dupont, B., & Messina, A. (2017). « Le Digital Lab : un tiers-lieu dédié au numérique ». Communication lors de la journée *Culture, numérique et territoire : une appropriation citoyenne*, Liège.

Krywicki, B., & Dozo, O. (en cours de publication). « Les livres de journalistes francophones spécialisés en jeu vidéo : du capital ludique au capital journalistique ».

Liège Game Lab et al. (2019). « L'étude des cultures populaires à l'Université de Liège : brève généalogie ». In Genin, V. (2019) *Une Fabrique des Sciences humaines. L'Université de Liège dans la mêlée (1817-2017)*. Bruxelles, Archives Générales du Royaume, 1–22.

Philippette, T., Gilson, G., & Préat, C. (2018). « Éducation aux jeux (vidéo) et littératie (vidéoludique) en contexte scolaire ». Communication lors de la Game Jam Kiss your Teacher, Mons.

Zagal, J. P. (2013). « Ludoliteracy: Defining, understanding and supporting games education ». In *Game Studies* (Vol. 13).