

Culture vidéoludique (point d'exclamation)



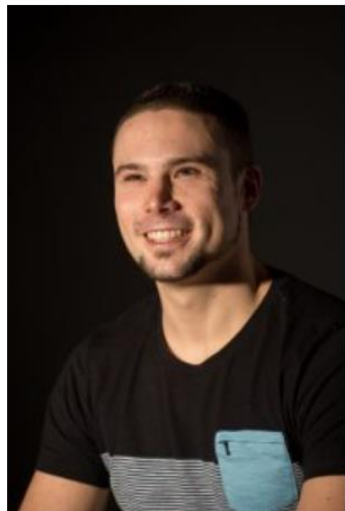
Liège Game Lab

La recherche sur le jeu vidéo à l'Université de Liège

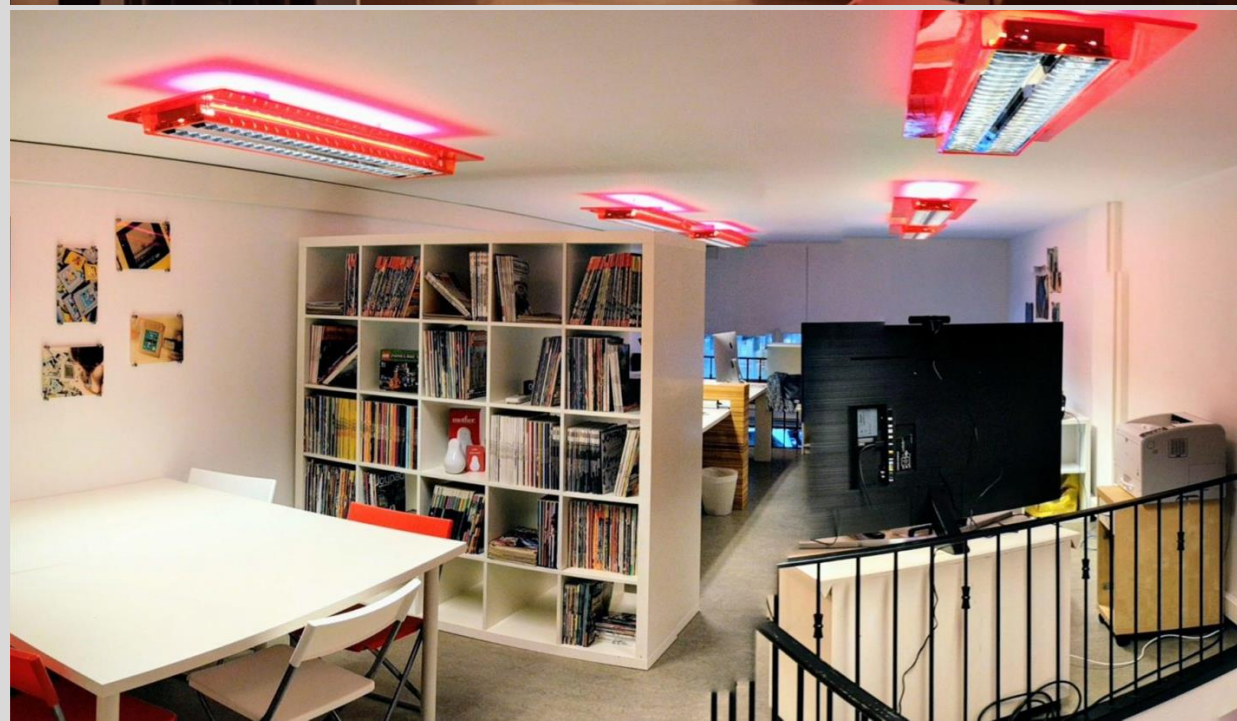
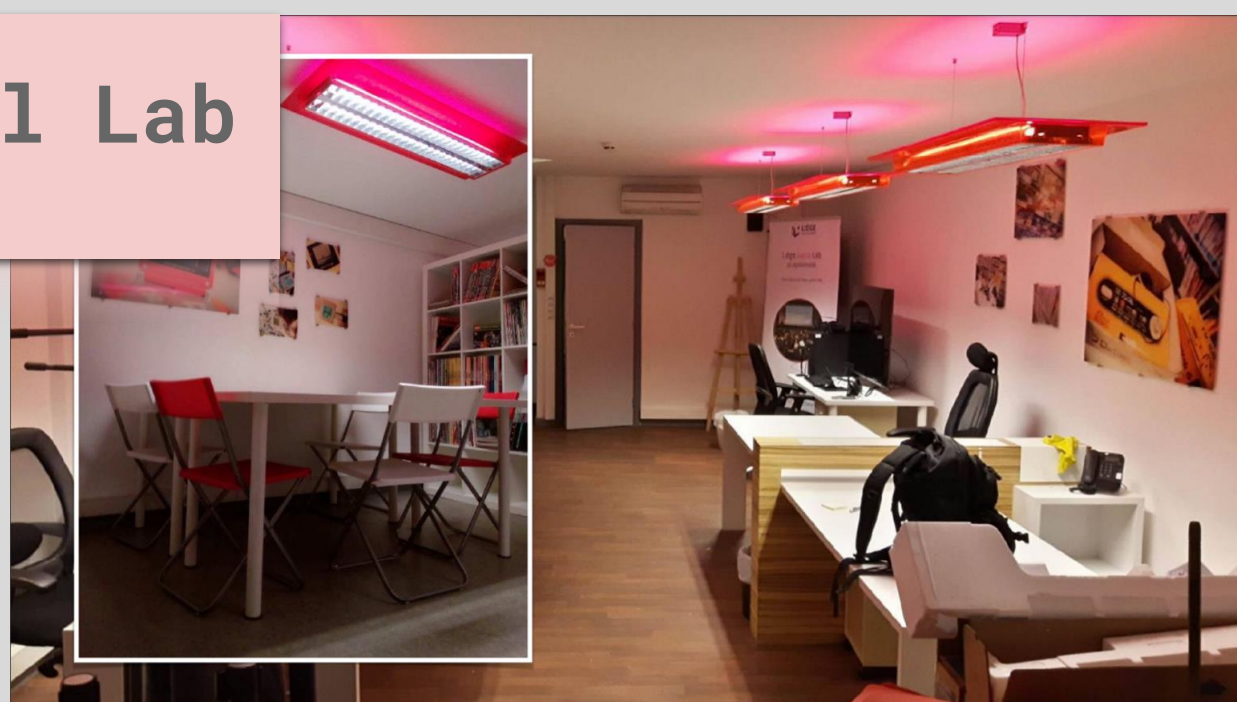


labos.ulg.ac.be/liege-game-lab/

L'équipe (en partie)



Les lieux : le Digital Lab



Enseignement et médiation

Histoire et analyse des pratiques du jeu vidéo

Séance 1 : histoire du jeu vidéo

Étienne-Olivier Desrosiers
Desrosiers@ulb.ac.be

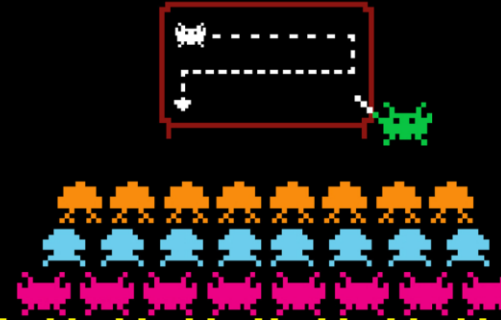




HISTOIRE ET ANALYSE DES PRATIQUES DU JEU VIDEO

Cours ouvert
au public

Le jeudi de 16h à 18h30
Salle Berthe Bouy
Complexe Opéra, 02



Björn-Olav DOZO
Enseignant - chercheur - ULiège



INTRODUCTION À LA CULTURE VIDÉOLUDIQUE

Moc : Massive Open Online Course (2017-2019)
+/- 6000 participant(e)s du monde entier



ACCUEIL

VIDÉOS

PLAYLISTS

CHAÎNES

DISCUSSION

À PROPOS



REPLAYING JAPAN 2020 - Conclusion (Bruno Dupont e...

8 vues • il y a 6 jours



CAFÉ-THÈSE #2 - Les amateurs dans la presse JV...

37 vues • il y a 1 semaine



Stream spécial [FR] OUPEYECRAFT - avec...

13 vues • il y a 1 semaine



THE GAME IS LAVA ! - Présentation et test (F...

19 vues • il y a 2 semaines



STREAMS TWITCH - rediffusions

TOUT REGARDER



Café-thèse #1 - LES FANGAMES ZELDA, avec...

Liège Game Lab
62 vues • il y a 6 mois



Cours JV #1 - LE JEU VIDÉO AMATEUR, avec Pierre-Yves...

Liège Game Lab
160 vues • il y a 6 mois



Bonus - TUTORIEL CONSTRUCT 3, avec Pierre-...

Liège Game Lab
58 vues • il y a 6 mois



Cours JV #2 - LITTÉRATURE ET JEU VIDÉO, avec Bruno...

Liège Game Lab
95 vues • il y a 6 mois



LiègeCraft



Co-création & accompagnement



- ★ Technosphere 1, 2 & 3
- ★ Accompagnement de la Province de Liège dans la création d'un dispositif de jeu vidéo, AR et VR pour la promotion des études techniques
- ★ Tension autour de la notion de *gamification*
- ★ Application de concepts issus des sciences du jeu

★ Application de concepts issus des sciences du jeu



Partenariats



e.a. Ritsumeikan Center for Game Studies (Kyoto)

Un certificat pour qui ?

Inscriptions jusqu'au 4 décembre 2020
8 janvier → juin 2021
Cours en présentiel et en ligne
modèle SPOC (*Small Private Online Course*)

 LIÈGE université
Philosophie & Lettres

2020-2021 / CERTIFICAT

**Certificat inter université
et haute école "Travailler
avec la culture
vidéoludique"**

© 20 CRÉDITS

[EN BREF](#)

[LA FORMATION](#)

[PROGRAMME DÉTAILLÉ](#)

[CONDITIONS D'ACCÈS ET PUBLIC CIBLE](#)

Le jeu vidéo et les métiers de la culture



hel.be
Haute Ecole Liège

 LIÈGE université

 digital lab

Un certificat pour quoi ?

- ★ Travailler avec la culture vidéoludique
- ★ Comprendre la diversité des cultures du jeu vidéo
- ★ Utiliser ces connaissances dans le cadre professionnel

Julie DELBOUILLE

Doctorante FRESH FNRS - Université de Liège



Un solide programme théorique...

PROGRAMME DE LA FORMATION

P

Pour s'ancrer dans les pratiques de terrain, ce certificat s'articule autour de la création, par les participant·e·s, d'un projet qui sera directement lié à leur contexte professionnel. Ce projet mobilisera les acquis développés au sein des quatre unités d'enseignement :

- **UE 1 « Le jeu vidéo comme objet d'analyse et d'étude »** : Les participant·e·s seront initié·e·s à une vision analytique et scientifique de la culture du jeu vidéo basée sur les développements récents des game studies.
- **UE 2 « Histoires et présents du jeu vidéo »** : Les histoires du jeu vidéo seront abordées depuis différentes perspectives dans une visée réflexive : il s'agira de comprendre pourquoi, comment et par qui s'écrit l'histoire de ce média.
- **UE 3 « Pratiques de création : initiation et projet personnel »** : Cette unité vise à faire acquérir aux participant·e·s des compétences techniques - en les initiant notamment à la programmation, au graphisme, au game design et au level design - tout en leur fournissant les outils pour approcher ces pratiques créatives de façon critique.
- **UE 4 « Le jeu vidéo dans le contexte pédagogique »** : Cette unité sera consacrée aux aspects didactiques du jeu vidéo (comment apprendre par le jeu, mais aussi comment apprendre à jouer) ; elle explorera les pratiques d'éducation (formelles, non formelles et informelles) et d'enseignement (scolaire ou non) mobilisant le jeu vidéo.

... pour un apprentissage ancré dans la pratique



★ En plus des connaissances théoriques

★ Ateliers pratiques : projet incluant le jeu vidéo en lien avec l'environnement professionnel

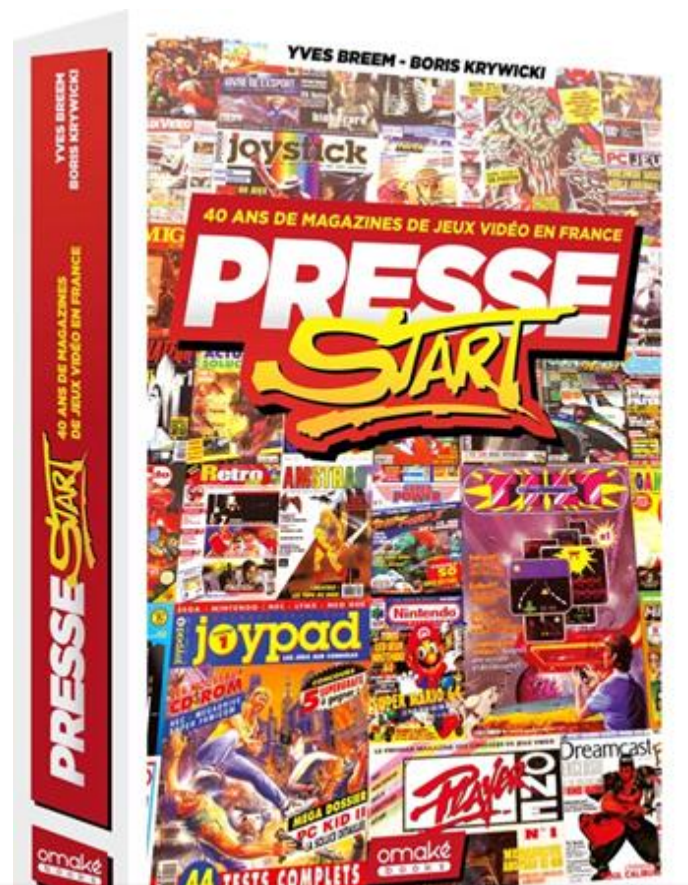
Exemples : jeu vidéo de découverte d'un musée, ateliers d'initiation au modding, ...

Exemples : jeu vidéo de découverte d'un musée, ateliers d'initiation au modding, ...

Pour aller plus loin...



Liège Game Lab
Culture vidéoludique
2019



Yves Breem et Boris Krywicki
Presse Start : 40 ans de magazines de jeux vidéo en France
Sortie le 15 octobre

Bibliographie

- ★ Barnabé, Fanny (2018). Visit of the Digital Lab, présentation à l'occasion du "Symposium of Belgium Studies 2018 : Ongoing Exchanges Between Belgium and Japan", Tokyo, 7 décembre.
- ★ Delbouille, Julie, & Dupont, Bruno (2019). "La gamification, une double médiation ? Mise en tension de l'expérience Technosphère". Présentation à l'occasion de la Rencontre Digitale #4 au Sirius Hub, Liège.
- ★ Liège Game Lab et al. (2019). "L'étude des cultures populaires à l'Université de Liège : brève généalogie" Dans Genin, Vincent (éd.), Une Fabrique des Sciences humaines. L'Université de Liège dans la mêlée (1817-2017). Bruxelles, Archives Générales du Royaume.
- ★ Liège Game Lab (2020). "Le jeu vidéo comme objet culturel contemporain", présentation à l'occasion d'une séance du cours "Questions d'actualité", Université de Liège, 3 mars.