

Bruno Dupont¹
Maarten Denoo¹
Alexander Vandewalle²
Rowan Daneels²
Steven Malliet^{2,3}

¹KU Leuven, Institute for
Media Studies, Mintlab
²Uantwerpen, Communication
Sciences
³LUCA School of Arts



Bridging the DidacticalGAP

D'un protocole d'analyse de jeu vidéo à un outil de développement didactique et curriculaire en sciences du jeu

Rationale & Objectives	1. Rationale 2. Objective(s) 3. Research question(s) 4. Hypotheses
Researcher background	5. Orientation/Motivation 6. Prior game experience 7. Socio-demographic background 8. Multiple researchers
Game selection	9. Chosen game(s) 10. Rationale for game selection 11. Sample type
Boundaries	12. Date and place 13. Software version 14. Platform 15. Difficulty level 16. Mode(s) played 17. Engagement level 18. Mode of completion 19. In-game choices 20. Unitizing 21. Use of meta-ludic text
Analysis approach	22. Qualitative or quantitative 23. Analytical framework 24. Analyzed dimensions 25. Analysis example
Coding techniques & data extraction	26. Type of data 27. Coding method 28. Method of data extraction 29. Software for data extraction
Reporting & Transparency	30. Inter-coder reliability 31. Open science transparency

Plan de l'intervention

1. Les multiples besoins en analyse de jeux vidéo
2. Une signature pedagogy : Oui, mais comment ?
3. De DiGAP a DidactiGAP : Centre et périphérie
4. Trois utilisations
 - a. outil de développement curriculaire
 - b. Réflexion sur un travail en cours ou terminé
 - c. boîte à outils pour l'éducation aux médias
5. Ouvertures

1. Les besoins multiples en analyse de jeux vidéo

Nombreux appels à introduire l'analyse des jeux dans l'enseignement (Dupont, 2020; Gilson, 2021)



Transformation du protocole d'analyse de jeu vidéo **DiGAP** (Daneels et al., 2022) en **DidactiGAP**

Recherche-design en éducation (Class & Schneider, 2013)

Pragmatique

Ancrée

Interventionniste

Itérative

Collaborative

Adaptative

Orientée théorie

Rationale &
Objectives

1. Rationale
2. Objective(s)
3. Research question(s)
4. Hypotheses

Researcher
background

5. Orientation/Motivation
6. Prior game experience
7. Socio-demographic background
8. Multiple researchers

Game selection

9. Chosen game(s)
10. Rationale for game selection
11. Sample type

Boundaries

12. Date and place
13. Software version
14. Platform
15. Difficulty level
16. Mode(s) played
17. Engagement level
18. Mode of completion
19. In-game choices
20. Unitizing
21. Use of meta-ludic texts

Analysis
approach

22. Qualitative or quantitative
23. Analytical framework
24. Analyzed dimensions
25. Analysis example

Coding
techniques &
Data extraction

26. Type of data
27. Coding method
28. Method of data extraction
29. Software for data extraction

Reporting &
Transparency

30. Intercoder reliability
31. Open science transparency

2. Une signature pedagogy

Oui, mais comment ?



Analyser un jeu (Waern, 2013)

déconstruire à partir d'une ou plusieurs perspectives d'analyse via une série d'exercices pratiques. L'exercice central consiste à **jouer soi-même au jeu**, mais l'expérience de jeu personnelle n'est pas toujours suffisante [...]. Des exercices complémentaires peuvent inclure **diverses méthodes** comme observer les joueurs, lire des discussions en ligne entre joueurs à propos du jeu, lire le code, et mener des expériences contrôlées avec le jeu.

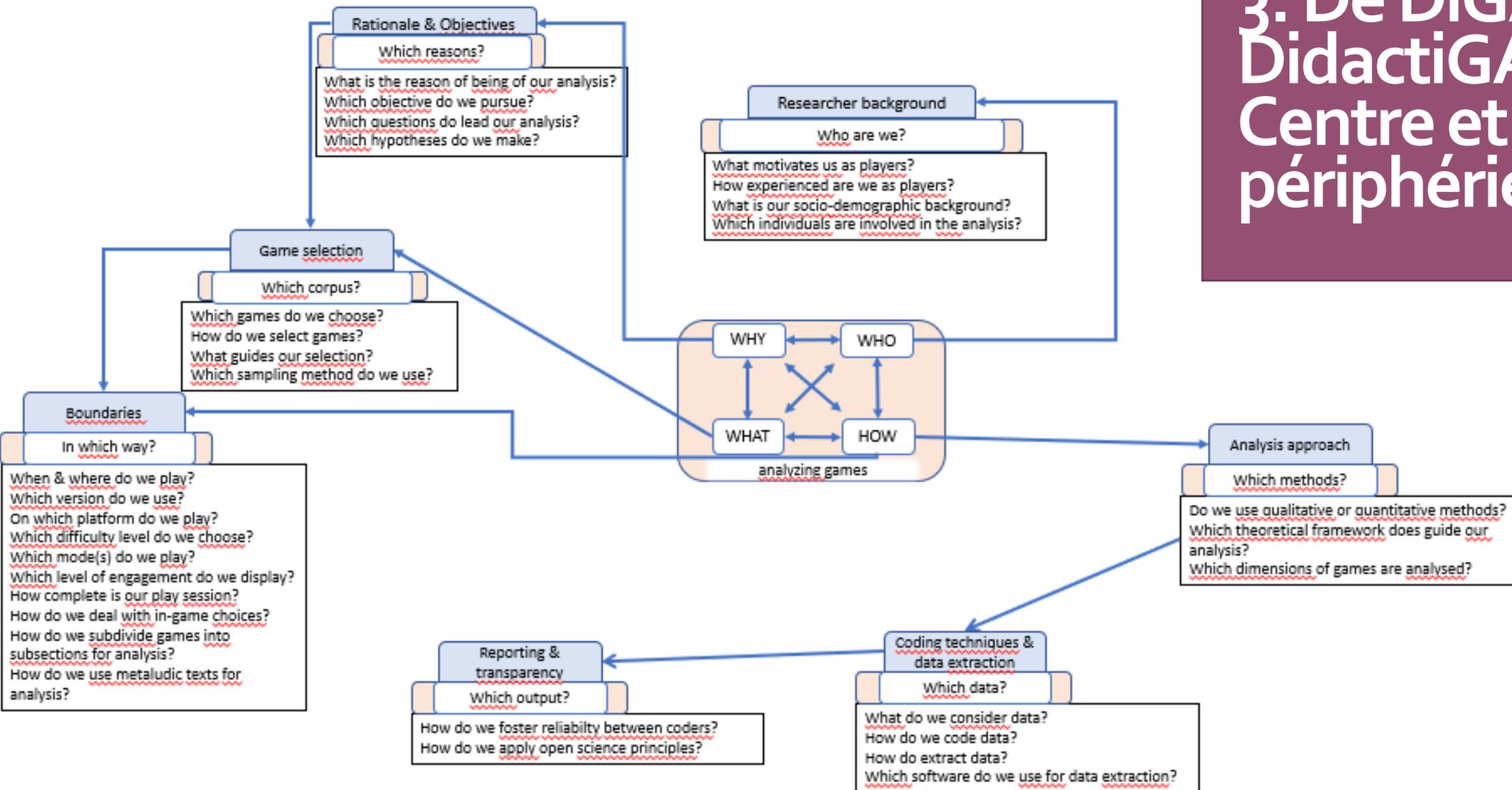
Multiplicité des définitions (Jørgensen & Aarseth, 2022)

DiGAP (Daneels et al., 2022) comme liste de contrôle complète, flexible, adaptable, transparente et réflexive, avec potentiel pédagogique

Signature pedagogy (Shulman, 2005; Waern, 2013)

Enseigne à « **penser, pratiquer et agir avec intégrité** »
Théorie, pratique et justification éthique

3. De DiGAP à DidactiGAP: Centre et périphérie



4a. DidactiGAP comme outil de développement curriculaire

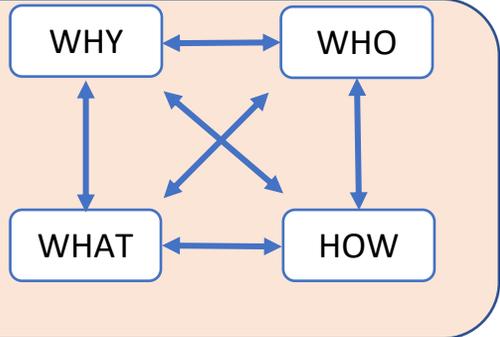
Un cours complet dédié au jeu vidéo
Une séquence d'un cours de médias
Une séance

Une grappe de questions → un bloc d'enseignement

Approche généraliste → Démarrage du centre

Approche ciblée → Démarrage d'une grappe périphérique

Exemple: Un cours généraliste sur le jeu vidéo



1. Séance introductive : La discipline des sciences du jeu
Les raisons d'étudier les jeux vidéo
Les chercheurs et chercheuses en jeu vidéo
Les angles d'étude du jeu vidéo
Les méthodes des sciences du jeu

*Transition vers
l'objet d'étude*

2. Les jeux vidéo comme objet d'étude

Qu'entend-on par « jeu vidéo » ?
Quels jeux étudie-t-on précisément ?
Comment ce canon est-il fondé ?
Quels critères président à ce choix ? Quels autres critères imaginer ?

*Transition vers
la sélection*

Game selection

Which corpus?

Which games do we choose?
How do we select games?
What guides our selection?
Which sampling method do we use?

Boundaries

In which way?

When & where do we play?
Which version do we use?
On which platform do we play?
Which difficulty level do we choose?
Which mode(s) do we play?
Which level of engagement do we display?
How complete is our play session?
How do we deal with in-game choices?
How do we subdivide games into subsections for analysis?
How do we use metaludic texts for analysis?

3. « Jouer à un jeu vidéo » : une expérience variable

L'influence de la situation historico-géographique
Sous un même titre, plusieurs œuvres différentes
Styles et modes de jeux
La non-linéarité du jeu vidéo
Les prolongements du jeu dans la culture vidéoludique

...

4. ...

4b. DidactiGAP pour la réflexion sur un travail en cours ou terminé

- ➔ Répondre à des questions méthodologiques lors de travaux individuels réflexifs
- ➔ Guider l'enseignant.e dans son rôle d'accompagnement
- ➔ Négocier une grille d'évaluation

Partir des questions pratiques

*Qu'est-ce qui guide ma/votre sélection de jeux ?
Quelle méthode d'analyse utilisé-je / utilisez-vous ?
Comment subdiviser en sous-sections d'une taille abordable ?*

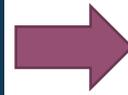
Prendre conscience de l'organicité de l'analyse

*Quelles conséquences ont mes/vos objectifs sur
ma/votre sélection de jeux ?
En fonction de ma/méthode d'analyse, quelles données
enregistrer ?*

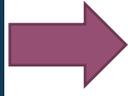
Favoriser une vue générale lors de la relecture

*Ai-je/avez-vous bien réfléchi à tous les
aspects ?
Quels critères adoptera-t-on lors de
l'évaluation de mon/votre travail ?*

4c. DidactiGAP comme boîte à outils pour l'éducation aux médias



Favoriser la compréhension du jeu vidéo auprès de différents publics



Partir de leurs interrogations par rapport au média jeu vidéo

Développement d'une liste de thématiques balayant les débats autour du jeu vidéo

Quel est notre contexte socio-démographique ?

*Genre, origine sociale et ethnique dans la conception des jeux
Réceptions majoritaires et minoritaires des oeuvres vidéoludiques*

Comment sélectionnons-nous les jeux ?

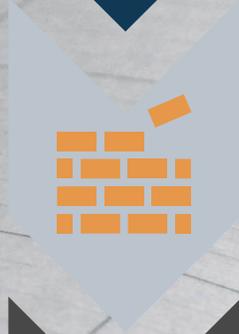
*Logiques de classement et de popularité des jeux
Jeu indépendant, jeu AAA, jeu amateur
Circuits économiques du jeu vidéo*

5. Ouvertures

Processus de recherche-design



- Réflexion théorique
- Développement d'un prototype



- Intégration des critiques et suggestions sur le modèle
- Développement de la boîte à outils EDM



- *Premiers tests pratiques*
- *Appropriation par d'autres enseignant.e.s*
- *Retours critiques*



- *Nouvelles itérations*
- *... Modèle final*

Quel apport de DiGAP / DidactiGAP aux sciences du jeu et aux autres disciplines ?

Nécessité de fonder et structurer une didactique du jeu vidéo

Autres médias

Nature englobante d'un protocole (DiGAP) ou d'un outil de développement

Tension entre un idéal de comparabilité et de subjectivité

Votre avis

Sur DidactiGAP

Sur son utilisation dans vos contextes et disciplines

Bibliographie

Aarseth, E. (2001). Computer game studies, year one. *Game studies*, 1(1), 1-15.

Bourgonjon, J. (2014). The meaning and relevance of video game literacy. *CLCWeb: Comparative Literature and Culture*, 16(5), 8.

Brougère, G. (2013). Jacques Henriot et les sciences du jeu ou la pensée de Villeteuse. *Sciences du jeu*, (1).

Chess, S. & Consalvo, M. (2022) "The future of media studies is game studies", *Critical Studies in Media Communication*, 39:3, 159-164, DOI: 10.1080/15295036.2022.2075025

Class, B., & Schneider, D. (2013). La Recherche Design en Education: vers une nouvelle approche?. *Frantice. net*, 7, 5-16.

Caracciolo, M. (2015). Playing" Home": Videogame Experiences between Narrative and Ludic Interests. *Narrative*, 23(3), 231-251.

Daneels, R., Denoo, M., Vandewalle, A., Dupont, B., & Malliet, S. (2022). The Digital Game Analysis Protocol (DiGAP): Introducing a Guide for Reflexive and Transparent Game Analyses. *Game Studies*, 22(2).

Deterding, S. (2017). The pyrrhic victory of game studies: Assessing the past, present, and future of interdisciplinary game research. *Games and Culture*, 12(6), 521-543.

Dupont, B. (2020). Réguler un cours de jeu vidéo: Préparer le terrain pour un didactique du jeu vidéo dans l'enseignement supérieur. Présentation orale au colloque Didactifen, Liège.

Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in entertainment (CIE)*, 1(1), 20-20.

Gilson, G. (2021). Littérature vidéoludique : Éduquer aux jeux vidéo en contexte scolaire. Thèse doctorat, Université Catholique de Louvain.

Granell, X. (2016). Teaching Video Game Localisation in Audiovisual Translation Courses at University. *Journal of Specialised Translation*, 16.

Jørgensen, I. K. H., & Aarseth, E. J. (2022). Game Analysis Reloaded: Editorial for *Game Studies* special issue.

Kłosiński, M. (2022). How to Interpret Digital Games? A Hermeneutic Guide in Ten Points, With References and Bibliography. *Game Studies*, 22(2).

Liège Game Lab (Barnabé, F., Delbouille, J., Dozo, B.-O., Dupont, B., Hurel, P.-Y., Jousten, L.,

Krywicki, B.), Guesse, C., Crucifix, B., Duchesne, C. (2019). L'étude des cultures populaires à l'Université de Liège. In *Deux siècles au service des sciences humaines. Contribution (s) de l'Université de Liège (1817-2017)*.

Pugh, T., & Ramey, L. (Eds.). (2022). *Teaching Games and Game Studies in the Literature Classroom*. Bloomsbury Publishing.

Squire, K. D. (2008). Video games and education: Designing learning systems for an interactive age. *Educational technology*, 17-26.

Squire, K. D. (2014). Video-game literacy: A literacy of expertise. In *Handbook of research on new literacies* (pp. 635-669). Routledge.

Shulman, L. S. (2005). Signature pedagogies in the professions. *Daedalus*, 134(3), 52-59.

Waern, A. (2013). Game analysis as a signature pedagogy of game studies. *Proceedings of the 8th International Conference on the Foundations of Digital Games* (pp. 275-282). http://www.fdg2013.org/program/papers/paper36_waern.pdf

Zagal, J. P. (2010). *Ludoliteracy: Defining, understanding, and supporting games education*. Carnegie Mellon University.

Mise en page

Illustrations

Dupont, B., & Cocinas Garcia, A. (2020). Vers ma réussite en Bac 1: Positionnement, pistes d'évaluation et de régulation d'un dispositif propédeutique transversal en blended learning.[working paper]

Photographie de Rothermel, E. sur *Unsplash*.

URL: <https://unsplash.com/@erothermel>

Photographie de Herrera, L. sur *Unsplash*.

URL: <https://unsplash.com/@lorenzoherrera>

Photographie de Graham, S. sur *Unsplash*.

URL: <https://unsplash.com/@homajob>