

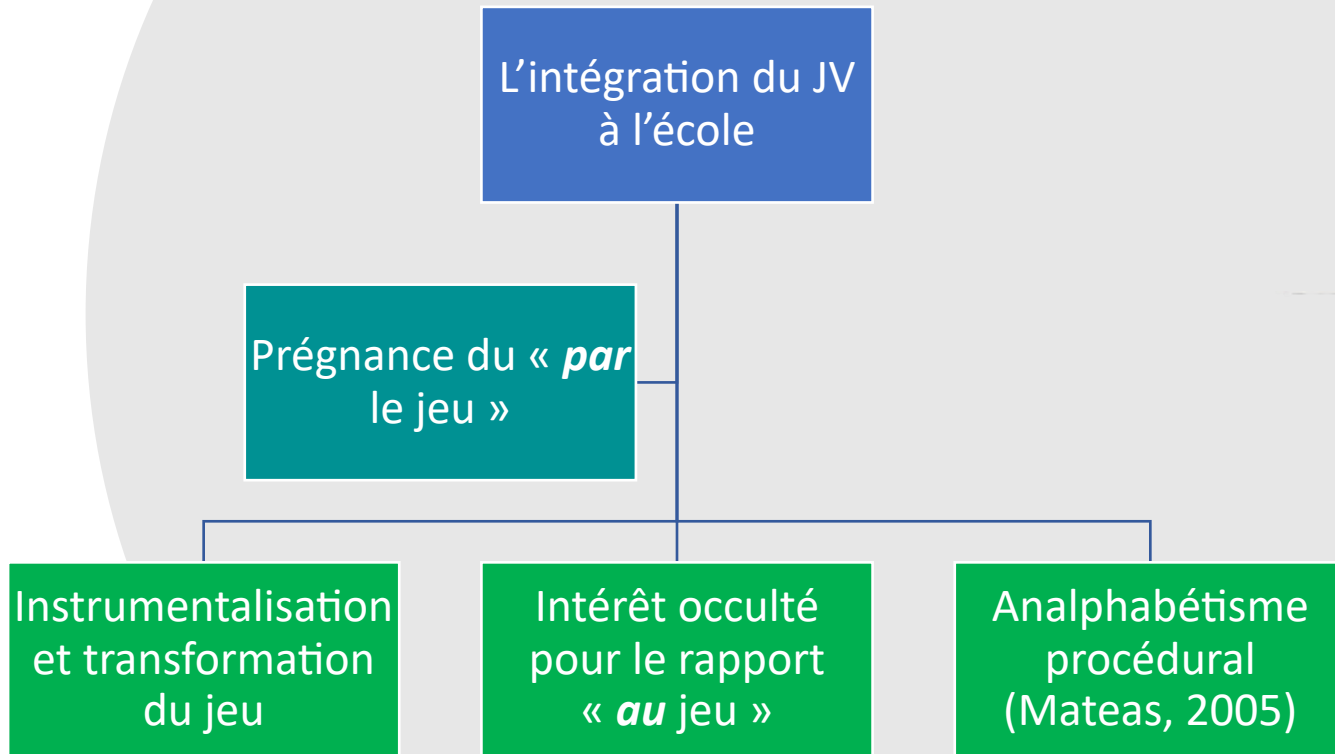


## Raccrocher les apprentissages scolaires en littérature aux expériences des jeunes : le cas du jeu vidéo

Colloque du DIDACTIfen  
7 et 8 juillet 2020

Gaël Gilson | [gael.gilson@uclouvain.be](mailto:gael.gilson@uclouvain.be) | <https://luduminvaders.com>

## » INTRODUCTION





## » ENJEUX

- Éduquer **au** jeu vidéo = un manque à combler...
- ... pour répondre à une difficulté des jeunes qui fait obstacle à leur compréhension et à leur maîtrise des objets médiatiques contemporains : être capable d'**apprécier**, d'**explorer** et d'**expérimenter** le potentiel informationnel de leur environnement numérique (Delamotte *et al.*, 2014).

## » GÉNÉALOGIE DE MA RECHERCHE

En 2016, un mémoire sur  
le **capital vidéoludique**

Par l'incursion dans l'expérience de joueurs adolescents, redéfinition de la notion de capital vidéoludique : d'une logique cumulative, utilitaire et paratextuelle dépendante du jeu (Consalvo, 2009) à une logique **fongible, connectiviste et transtextuelle (in)dépendante** du jeu (Gilson, 2016).

Objectif principal : comprendre les pratiques vidéoludiques des adolescent.e.s et voir comment leurs expériences du jeu vidéo figurent des **situations d'apprentissage informel**.

Capital vidéoludique = ensemble de ressources (intériorisées, objectivées, institutionnalisées), stratégies et tactiques **actualisées** dans l'expérience vidéoludique **pour singulariser** cette dernière.



En contexte d'apprentissage formel, agir sur le jeu impacte peu le capital vidéoludique des élèves.

D'où nécessité d'agir sur le **rapport au jeu**.

## » GÉNÉALOGIE DE MA RECHERCHE

En 2017-2021, une thèse  
sur la **littératie  
vidéoludique**

Au fil des itérations d'une Recherche Design en Éducation (RDE), construction d'un socle de compétences et de propositions pédagogiques pour éduquer au jeu vidéo (élaboration d'une **didactique du jeu vidéo**).

Objectif principal : mettre à disposition des jeunes des **clés de lecture (et d'écriture)** pour **augmenter leur pouvoir d'intervention** dans leurs expériences vidéoludiques.

**Littératie vidéoludique** = ensemble des **compétences** caractérisant l'individu capable d'évoluer de façon critique et créative, autonome et socialisé dans l'environnement vidéoludique contemporain.

Jouer

Interpréter

Créer

En contexte d'apprentissage formel, agir sur le rapport au jeu pour **approvisionner** le capital vidéoludique.

D'où nécessité d'élaborer des **outils** à déployer en contexte scolaire.

## » UN OUTIL THÉORIQUE

- Élaboration expérimentale d'une « grammaire » du **sens** du jeu vidéo pour décoder les discours des œuvres vidéoludiques (ou y produire du discours).
- Deux constituants : le **ludème** et la **règle** qui l'affecte.
- Plusieurs niveaux de lecture du ludème et de la règle selon leur **nature** et leur **fonction** dans le jeu.
- Identification des fonctions communes (**clés de lecture et d'écriture**).



## » EXEMPLE DE CLÉ 1

### Le relais (auto)biographique



## » EXEMPLE DE CLÉ 2

### Le réalignement architextuel



# » EXEMPLE DE SCÉNARIO PÉDAGOGIQUE

**Pyre** (Supergiant games, 2017)

## Étape 1

Exploration du jeu (prologue) en grand groupe avec grille d'analyse.



**FICHE D'OBSERVATION**

COMPLÉTÉE PAR \_\_\_\_\_

| objectifs                                            | jouabilité                                                                                              | méta-jeu                                                                          | cosmos                                                                                                                                       |
|------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| = buts à atteindre, objectifs du jeu, de l'énigme... | = actions que le joueur peut réaliser (toujours commencer par un verbe d'action ; ex : POUSSER un bloc) | = manières dont le joueur interagit avec les règles, stratégies mises en place... | = événements qui se produisent sans l'intervention du joueur, décors, caractéristiques des personnages, récits racontés par les PNJ, sons... |
|                                                      |                                                                                                         |                                                                                   |                                                                                                                                              |

## » EXEMPLE DE SCÉNARIO PÉDAGOGIQUE

*Pyre* (Supergiant games, 2017)

### Étape 2

Hypothèses en sous-groupes :

- [QUI] sont les personnages?
- [OÙ] et [QUAND] s'ancre le récit?
- [QUE] se passe-t-il? (situation initiale + nœud)
- [POURQUOI] les personnages se retrouvent-ils dans cette situation?
- [COMMENT] peuvent-ils s'en sortir?

**Difficulté principale : jeu très résistant sur le plan de l'accessibilité et de l'interprétation.**



## » EXEMPLE DE SCÉNARIO PÉDAGOGIQUE

**Pyre** (Supergiant games, 2017)

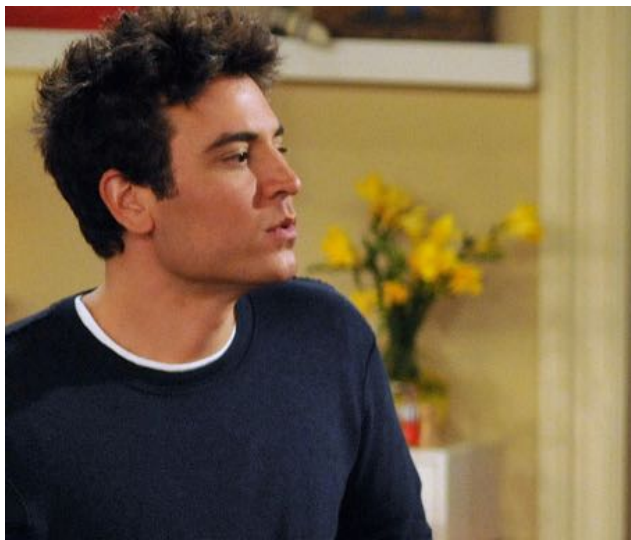
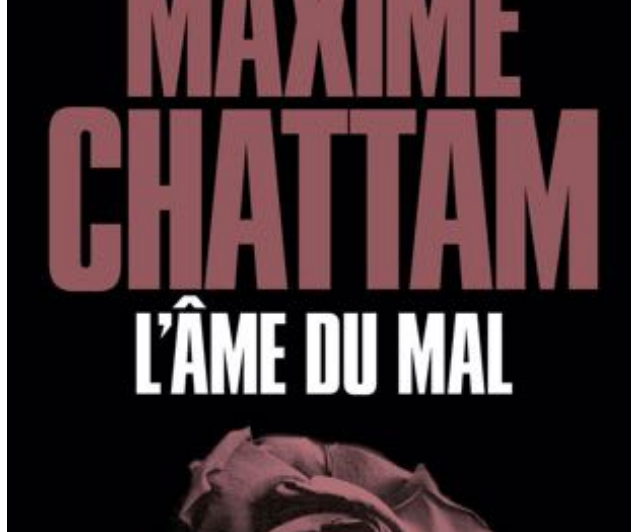
### Étape 3 [Intervention de l'enseignant.e]

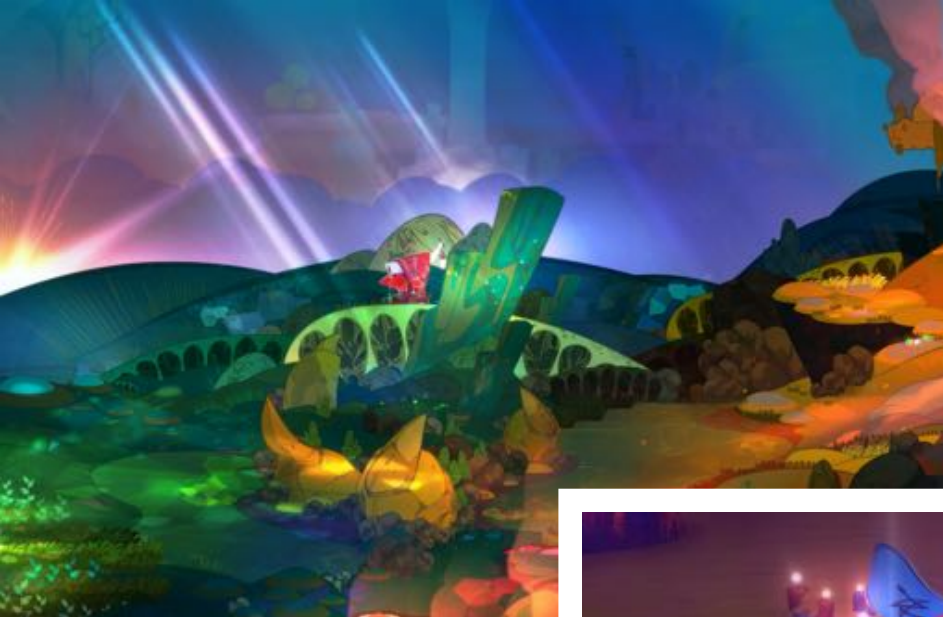
1. Présentation d'une iconographie par l'enseignant.e.
  - Quel est le thème commun?
  - Quels liens avec le jeu?
2. Retour sur les hypothèses des élèves.
3. Lecture d'extraits littéraires et identification des références.

### Extrait 3

Dante, *La Divine comédie*, « L'enfer », chant I, vers 1-27

Au milieu du chemin de notre vie,  
je me retrouvai par une forêt obscure  
car la voie droite était perdue.  
Ah dire ce qu'elle était est chose dure  
cette forêt féroce et âpre et forte  
qui ranime la peur dans la pensée !  
Elle est si amère que mort l'est à peine plus ;  
mais pour parler du bien que j'y trouvai,  
je dirai des autres choses que j'y ai vues.  
Je ne sais pas bien redire comment j'y entrai,  
tant j'étais plein de sommeil en ce point  
où j'abandonnai la voie vraie.  
Mais quand je fus venu au pied d'une colline  
où finissait cette vallée  
qui m'avait pénétré le cœur de peur,  
Je regardai en haut et je vis ses épaules  
vêtues déjà par les rayons de la planète  
qui mène chacun droit par tous sentiers.





## » EXEMPLE DE SCÉNARIO PÉDAGOGIQUE

*Pyre* (Supergiant games, 2017)

### Étape 4

Rejouer le prologue, commenter et interpréter l'œuvre vidéoludique en activant les nouvelles clés de lecture.



Création d'un scénario type pour la clé  
[**Réalignement architextuel**] que l'on peut  
appliquer autour d'autres jeux du même  
groupement







## » LITTÉRATIE ET CAPITAL VIDÉOLUDIQUES

- Nos connaissances influencent la manière dont nous traitons et comprenons les œuvres vidéoludiques. Elles fonctionnent comme des **clés de lecture**.
- Si le jeu vidéo peut être une porte ouverte vers des œuvres du patrimoine culturel, ces dernières peuvent aussi conditionner l'**accessibilité** aux jeux vidéo.



**MERCI POUR  
VOTRE ATTENTION!**

- Des questions?
- Contact : [gael.gilson@uclouvain.be](mailto:gael.gilson@uclouvain.be)
- <https://luduminvaders.com>

## » BIBLIOGRAPHIE

- Bonvoisin, D. & Culot, M. (2015). *Éducation aux médias et jeux vidéo. Des ressorts ludiques à l'approche critique* [en ligne]. URL: [https://media-animation.be/IMG/pdf/media\\_animation\\_-\\_education\\_aux\\_medias\\_et\\_jeux\\_video.pdf](https://media-animation.be/IMG/pdf/media_animation_-_education_aux_medias_et_jeux_video.pdf).
- Consalvo, M. (2009). *Cheating. Gaining Advantage in Videogames*. Cambridge : MIT Press.
- Delamotte, E., Liquète, V., Frau-Meigs, D. (2014). La translittératie ou la convergence des cultures de l'information: supports, contextes et modalités. *Spirale - Revue de Recherches en Éducation*, 53(1), 145-156.
- Gilson, G. (2016). *L'expérience virtuelle des joueurs comme situation d'apprentissage informel*. Mémoire de fin d'études. Louvain-la-Neuve : Université Catholique de Louvain. URL : <https://dial.uclouvain.be/pr/boreal/object/boreal:227507>.
- Mateas, M. (2005). Procedural Literacy: Educating the new Media Practitioner. *On The Horizon. Special Issue. Future of Games, Simulations and Interactive media in learning contexts*, 13(1), 101-111.