

Vers une littératie vidéoludique ?

Pour dépasser le manichéisme des potentialités
vidéoludiques



Thibault Philippette

UCL – GReMS – LABJMV

thibault.philippette@uclouvain.be

POINTCULTURE



« L'écrasante majorité des études montre déjà un effet des jeux violents sur l'agression. Selon la plus récente synthèse de la littérature publiée par Craig Anderson de l'université de l'Iowa, fondée sur 136 articles scientifiques (incluant 130 000 personnes au total et employant des méthodologies variées), le lien entre les jeux vidéo violents et les pensées, émotions et conduites agressives est avéré. Et cette méta-analyse démontre également un effet de diminution des conduites prosociales. Le lien empirique n'est donc plus à démontrer aujourd'hui, quoi qu'en disent les *gamers* et quelques *démago-geeks* qui caressent l'industrie du jeu violent dans le sens du poil (« les données sont contradictoires », « les études sont mal faites »...). »

L. Bègue, propos recueillis dans *Sciences Humaines*, le 15.03.2012

« Video games are playing an increasing role in school curricula as teachers seek to deliver core lessons such as math and reading—not to mention new skills such as computer programming—in a format that holds their students' interests. Some herald this *gamification of education* as the way of the future and a tool that allows students to take a more active role in learning as they develop the technology skills they need to succeed throughout their academic and professional careers. »

E. Malykhina (2014, sept.), « The Future of Education », Scientific American

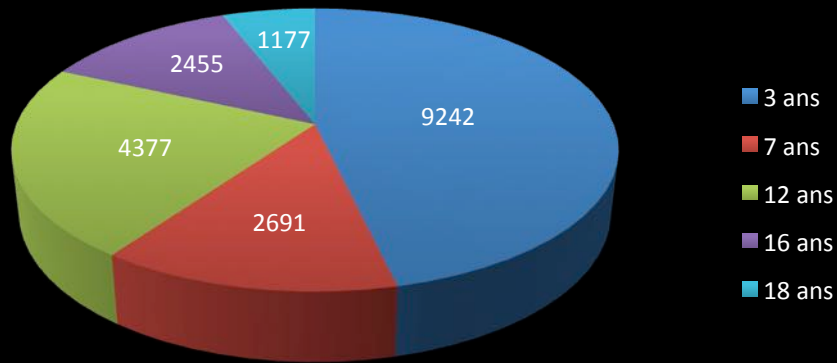
Potentialités vidéoludiques

1) Perspective protectionniste

Les JV (violents)
menacent nos
petites têtes
blondes



Système de classification PEGI



Chiffres obtenus via le site www.pegi.info au 27/12/2012

+/- 20.000 titres (6% 18 ans et +)

	3	7	12	16	18
	0	78	103	71	50
	0	0	65	19	30
	0	114	0	0	0
	0	0	13	1	0
	0	0	0	3	1
	0	0	0	0	0
	0	0	2	0	2
	24	19	43	32	25
	194 (24) .12	148 (211) 1.43	128 (226) 1.76	76 (126) 1.66	50 (108) 2.2

Titres sur PC (année 2012)

	3	7	12	16	18	
Action	15	19	33	34	36	137 (23%)
Aventure	18	20	15	12	2	67
Cartes/Plateau	3	2	1	0	0	6
Educatif	3	0	0	0	0	3
Musique/Dance	1	0	1	0	0	2
Puzzle	57	75	28	6	0	166 (28%)
Course	12	4	4	1	0	21
RPG	0	3	17	6	9	35
Simulation	57	3	11	4	0	75
Sport	12	1	2	0	0	15
Stratégie	5	9	9	13	2	38
Autre	11	12	7	0	1	31
	194 (33%)	148 (25%)	128 (21%)	76 (13%)	50 (8%)	596 (100%)

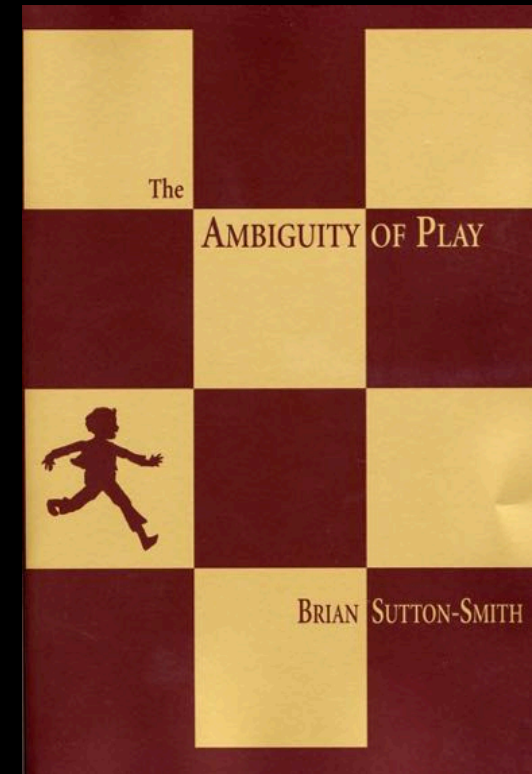
Les JV comme fabrique à djihadistes

قائمة الإرهاب
مجوم بشاحنة مفخخة على معقل الطائفة
إهدأ هذه العملية المباركة إلى كل المجاهدين في لعبة
"GTA V"



Les 7 rhétoriques autour du jeu

- Espace de progrès
- Espace de violence
- Espace de création et d'expression
- Expérience de soi
- Fabrique d'identité
- Espace frivole
- Forme de destinée



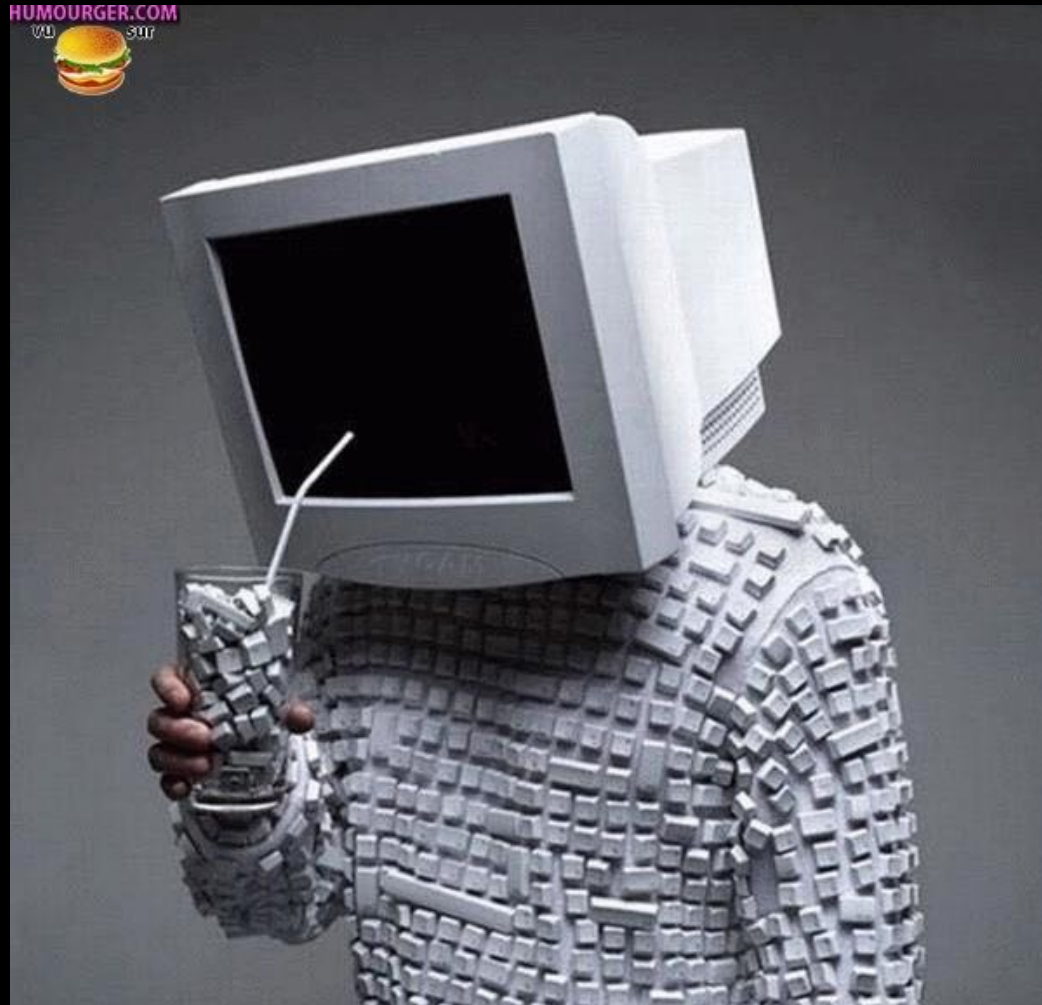
Potentialité vidéoludique

2) Perspective romantique

« Computer and video games are potentially the most engaging pastime in the history of mankind. This is due, in my view, to a combination of twelve elements: [...] Games are a form of *fun*. That gives us *enjoyment* and *pleasure*. Games are a form of *play*. That gives us *intense* and *passionate involvement*. Games have *rules*. That gives us *structure*. Games have *goals*. That gives us *motivation*. Games are *interactive*. That gives us *doing*. »

M. Prensky (2007), *Digital Game-Based Learning*, St.Paul: Paragon, p.106

HUMOURGER.COM



Good videogames include good learning principles:

Empowered Learners

- Agent or co-design principle
- Customization
- Identity
- Manipulation

Problem-based Learning

- Well-ordered problems
- Pleasantly frustrating
- The cycle of expertise
- Fish Tank
- Information just-in-time and on demand
- Sandboxes

Deep Understanding

- System thinking
- Skills as or under Strategies
- Meaning as Action or Situated Meaning

J.P GEE (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan

GAME
OVER

CONTINUE?

YES

▶ NO

Games and Learning

- (1) grande variabilité des jeux étudiés et donc des apprentissages potentiels
- (2) manque d'accès aux données brutes de nombreuses recherches
- (3) les jeux sont des activités idiosyncratiques
- (4) souvent manque de prise en compte du contexte d'usage

C. Steinkuehler & K. Squire (2014). « Games and Learning ». dans *The Cambridge Handbook of Learning Sciences* (2nd édition)

Table 5. Game Series Cited in at Least Three Articles.

Game Series	DiGRA	Games & Culture	Game Studies	Total
Total number of game titles cited	244	78	70	392
<i>World of Warcraft</i>	23	16	7	46
<i>Everquest</i>	9	4	5	18
<i>The Sims</i>	9	2	4	15
<i>GTA</i>	7	3	3	13
<i>Whyville</i>	6	7	0	13
<i>Counterstrike</i>	2	2	2	6
<i>Resident Evil</i>	4	2	0	6
<i>Dance Dance Revolution</i>	4	1	0	5
<i>America's Army</i>	1	3	0	4
<i>Fallout</i>	0	0	4	4
<i>Final Fantasy</i>	2	0	2	4
<i>Myst</i>	1	2	1	4
<i>Silent Hill</i>	2	1	1	4
<i>Super Monkey Ball</i>	4	0	0	4

Note. DiGRA = Digital Games Research Association.

Coavoux et al. (2016). "WhatWeKnow About Games: A Scientometric Approach to Game Studies in the 2000s.", *Games and Culture*, pp. 1–22.

Jeux vidéo et apprentissage

3) Perspective relativiste

Relativisme originel

- J. Château (1954) : « le jeu n'a qu'une fonction propédeutique »
- R. Caillois (1958) : « le jeu est improductif »
- J. Piaget (1978) : « le jeu est caractérisé par une assimilation primant sur l'accomodation »
- B. Sutton-Smith (1995) : « le progrès est une des rhétorique autour du jeu chez l'enfant »

« Quand nous saurons mieux comment on apprend sans chercher à apprendre, dans les expériences multiples de la vie quotidienne, nous pourrions sans doute passer du mythe à la réalité du potentiel éducatif du jeu. »

G. Brougère (2005), *Jouer/Apprendre*, Paris : Economica, p.159

« Il n'y a pas une pédagogie du jeu, c'est là un mythe forgé par ceux qui rejettent cette approche, mais une variété de pratiques pédagogiques qui accordent un rôle essentiel au jeu dans des contextes différents. Il me semble que la justification du jeu oscille, sans que cela soit clairement exprimé, entre une vision de vecteur de l'apprentissage (**c'est par le jeu que l'on apprend**), de contexte de l'apprentissage (**c'est dans le jeu que l'on apprend**), de condition favorable à celui-ci (**c'est autour du jeu que l'on apprend, le jeu permettant d'être disponible à l'apprentissage**). »

G. Brougère (2005), *Jouer/Apprendre*, Paris : Economica, p.75

Paradigme du *Serious Gaming*

- *Compétences incidentelles* (= apprentissage d'une intelligence visuelle liée à la manipulation du média)
Game as context
- *Compétences académiques* (= apprentissage possible de faits, concepts, procédures, principes)
Game as content
- *Compétences transversales* (raisonnement, résolution de problème, etc.).

C. Frété (2002), *Le potentiel des Jeux vidéo pour l'éducation*, mémoire de DESS, Genève : TecFa.



Paradigme des *Serious Games*

- « toute utilisation pertinente de technologies issues de l'industrie du jeu vidéo à des fins autres que le simple divertissement. » (B. Sawyer)
 - Advergaming
 - Edutainment
 - Edumarket game
 - Jeux engagés ou détournés
 - Jeux d'entraînement et simulation
 - Etc.



Paradigme de la *Gamification*



La Gamification, c'est transposer les mécaniques du jeu dans un domaine non-ludique, pour résoudre des problèmes de la vie réelle ou améliorer une offre.

Source : elgamificator.com

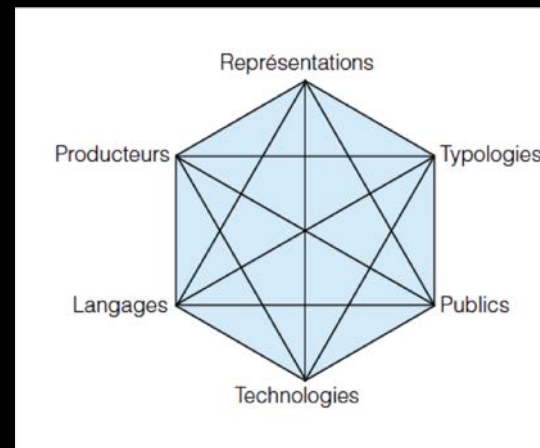


Source : thefuntheory.com

Paradigme de l'Éducation aux médias



Source : Media-Animation asbl



Grille du *BFI* (Bazalgette, 1989)

Proposition

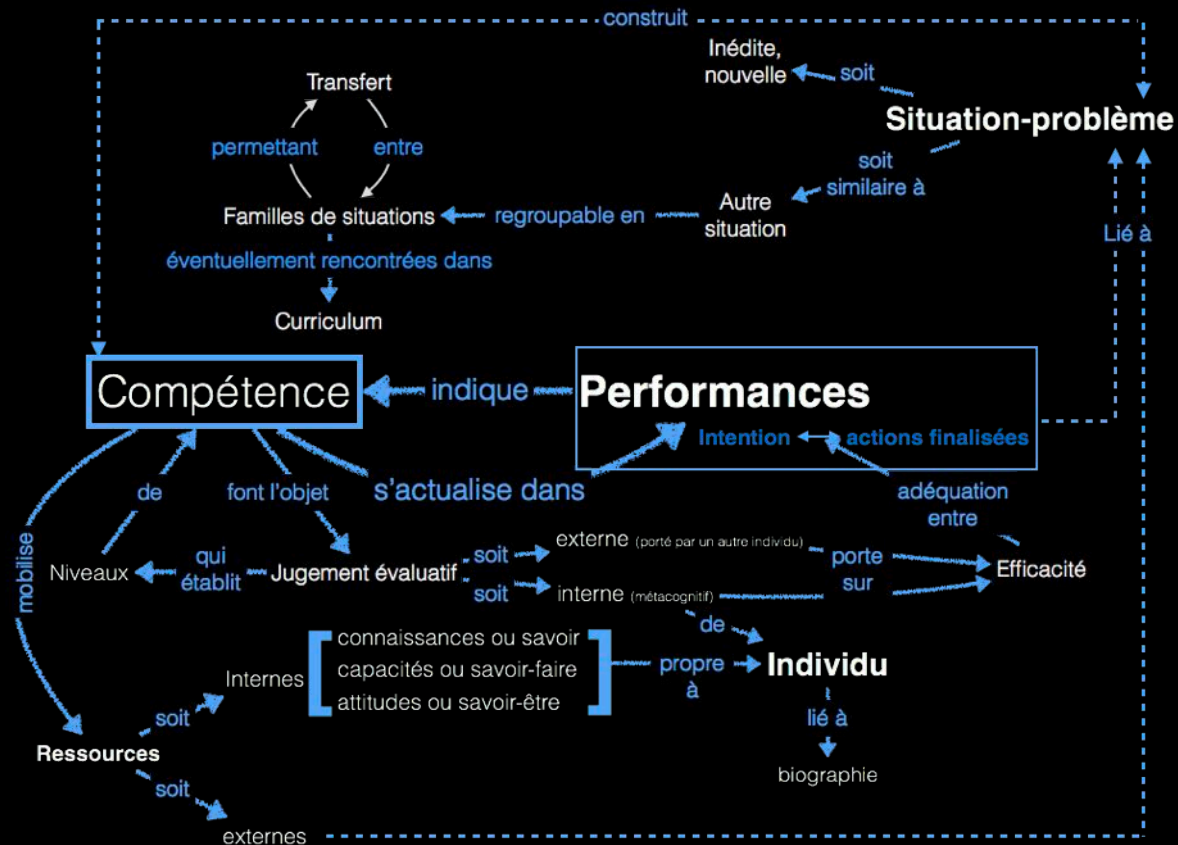
Vers une litt ratie vid oludique

Le concept de Littératie médiatique

« Literacy is the ability to access, analyze, evaluate and communicate messages in a variety of forms. » (Hobbs, 2001; Livingstone 2005)

« Ensemble de compétences caractérisant l'individu capable d'évoluer de façon critique et créative, autonome et socialisée dans l'environnement médiatique contemporain. » (Fastrez, 2010)

Evaluer les compétences médiatiques

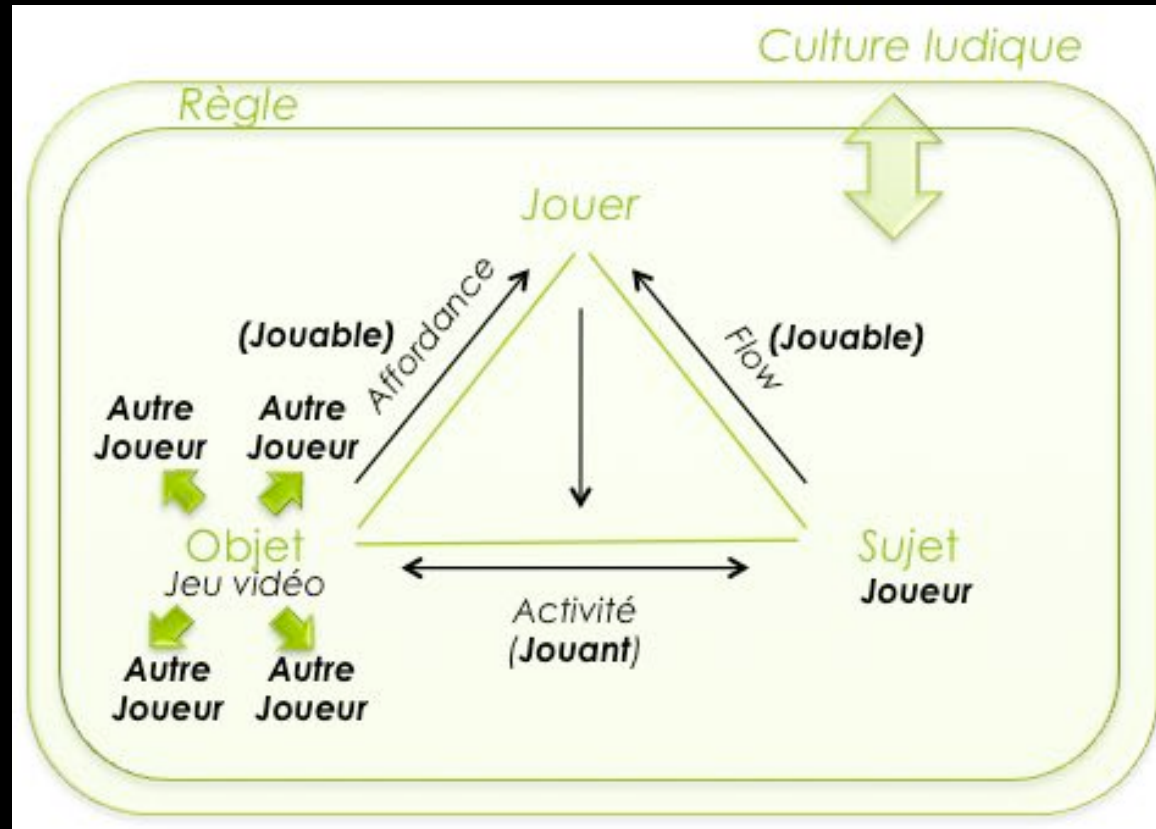


Le jeu dans une approche située



J. Lave & E. Wenger (1991), « Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation », Cambridge University Press

Le jeu comme une approche expérientielle

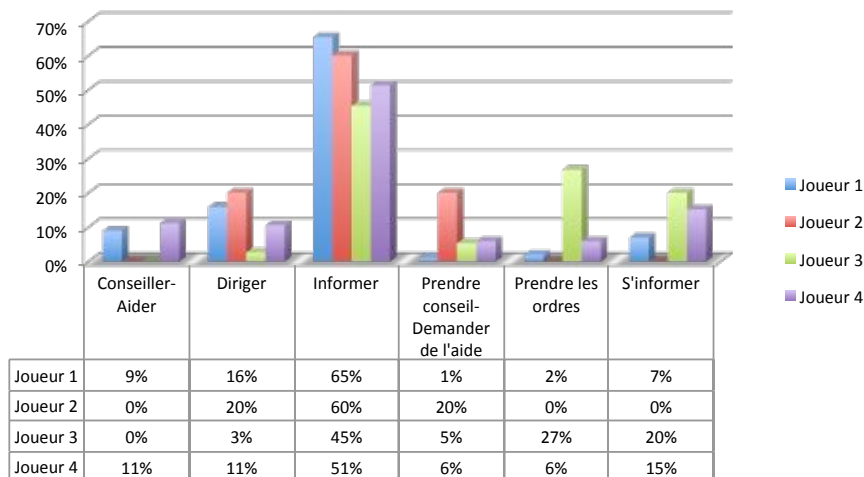


Exemple

*Etude des activités de coordination
au sein des MMORPG*

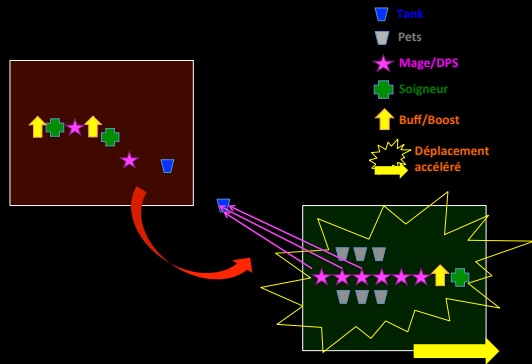
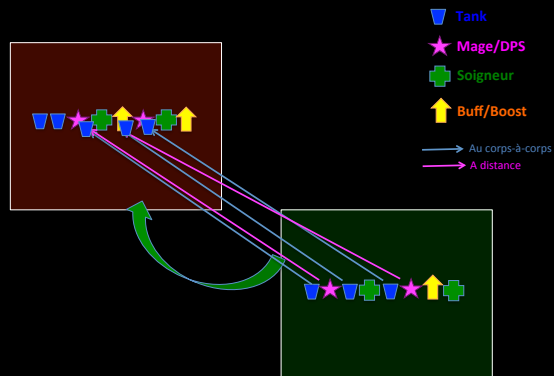
Dimension sociale

Fréquence des activités de socialisation en combat

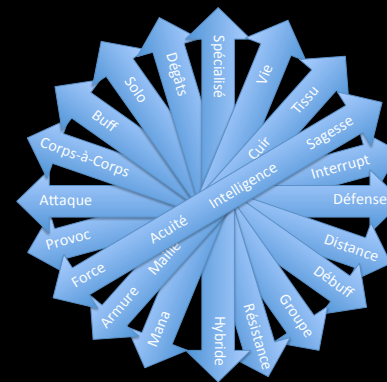


« Je le stun » **[décrire]** / « il est stun » **[constater]**
 « Tu vas avoir un demi-ogre sur le dos » **[constater]**
 « Je vais zeph le MA » **[décrire]** / « Le MA est zeph » **[constater]**
 « Je n'ai plus d'endu » **[décrire]**
 « Il est maladie » **[constater]**
 « Ca inc » **[décrire]**
 « Il m'a root » **[décrire]**
 « Non, ce n'est pas possible qu'il soit déjà sur le keep » **[constater]**
 « à 1% il est parti » **[décrire]**
 « J'ai eu une insaisissabilité 52 secondes, je ne peux rien faire » **[décrire]**
 « Je pull » **[décrire]**
 « Elle se replace pile au même endroit » **[constater]**
 « Quand il ricane, c'est que ça pop » **[constater]**

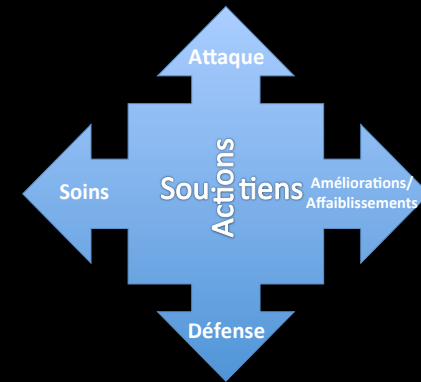
Dimension culturelle



Entrer/sortir du combat



Penser son personnage



Penser le groupe

Dimension informationnelle



Echelles de plan



Elements consultés



Disposition et arrangements d'interface

Conclusion

*Pour dépasser les mythes des
potentiels éducatifs des jeux vidéo*

Du *edugame design* au *eduplay studies*

- Approches par les usages plutôt que le média
- Approches situées plutôt que générales
- Approches cumulatives plutôt qu'isolées
- Approches évaluatives plutôt que normatives
- Explorer l'inexploré

Merci.

thibault.philippette@uclouvain.be

POINTCULTURE

