



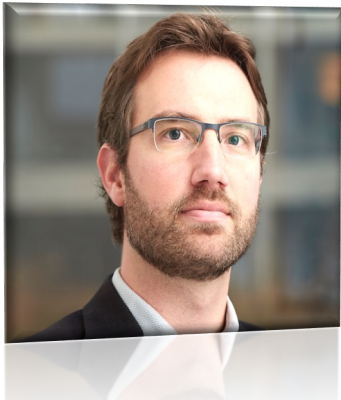
COMMUNITY THAT BUILDS YOUR CAREER
Collaborative research. Objective evaluation. Fair recognition.

EAI TIE 2023 - 4th EAI International Conference on Technology, Innovation, Entrepreneurship and Education

VGC Panel – 27th September 2023



Educational potential (and risks) of (online) videogames



Thibault Philippette

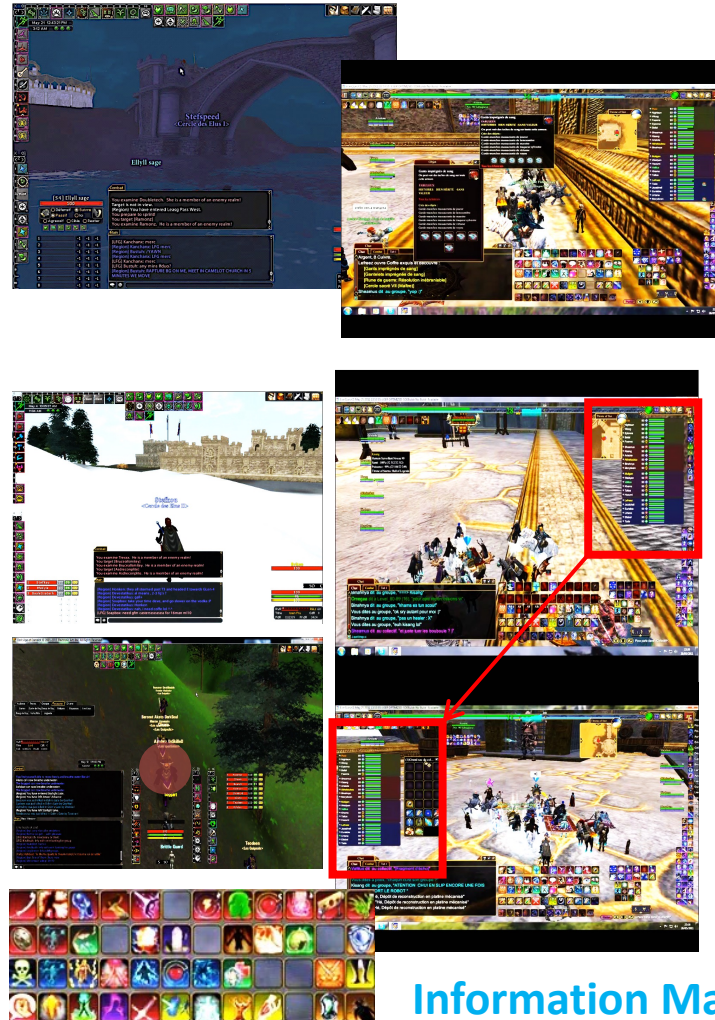
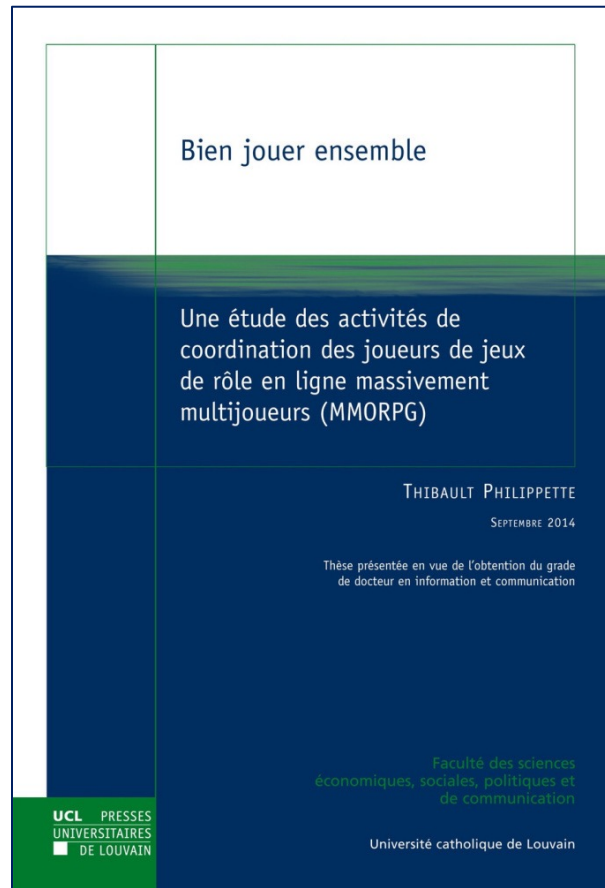
Assistant Professor ICT, UCLouvain

Co-founder Louvain GameLab

Research Topics: Social appropriation of technologies,
Videogame Literacy and Education, Gamification, Ludology.



Let's start with my PhD (2010-2014)



Visual Capabilities

1/celui qui est dommage, c'est qu'on ne voit pas les noms au-dessus du personnage. Dans Dark Age, on voit toujours le nom du personnage, le titre... généralement, ceux qui ont le titre, ils aiment bien faire les malins avec.

3/En jaune, mais ça me qu'ils ne so
C'est du hea
« rune », la
Tu vas avoir
monstre tapi
Ah ok.

Tant que la rune est active. Tu vas avoir le « heal direct », si le joueur il est blessé de 10.000, on va lui faire un soin à 15.000 et hop, il va récupérer instantanément ses points. Il va y avoir le « heal réactif », c'est-à-dire qui ne se déclenche que quand le joueur est frappé et qu'il a perdu de la vie. C'est ça qui va soigner plus et

... progressivement...

... C'est ça qui va soigner progressivement les dégâts dans le temps. a ces 4 effets-là qui sont per soins lancent énormément quel'un descend en points de générale la personne est morte et puis parce que les monstres vite, pour peu qu'on ne soit pas

D'accord, là je suis complètement à l'encontre de ça, justement par un souci de lisibilité. Si on est 24 dans un raid, qu'il y a les noms, les titres, et le nom de la guilde qui sont affichés, ça devient juste un espèce de gros brouillard vert avec des monstres qui sont cachés derrière. Non seulement on ne voit pas ce qu'on fait, et en plus ça rame, parce que du coup tout doit être affiché et tout doit suivre tous les personnages en permanence.

8/Il y a des res qui te régénèrent avec une maladie, c'est-à-dire que pendant 2 minutes, tes stats sont diminuées. Il y a des res qui te donnent 100% hp (ndlr. "Health Points"), le tout gros res, je crois qu'il doit te donner 100% hp/mana, mais qui ont un temps de cast qui est plus long. Le barde ça va très vite, tandis que si c'est un "res" qui prend par exemple 8 à 10 secondes à caster, qui est super bien, il te rend 100 et 100, mais tu vois que ça prend 10 secondes dans la fight, tu ne peux pas te permettre de ne pas heal ton tank pendant 10 secondes, parce qu'aussi non il meurt.

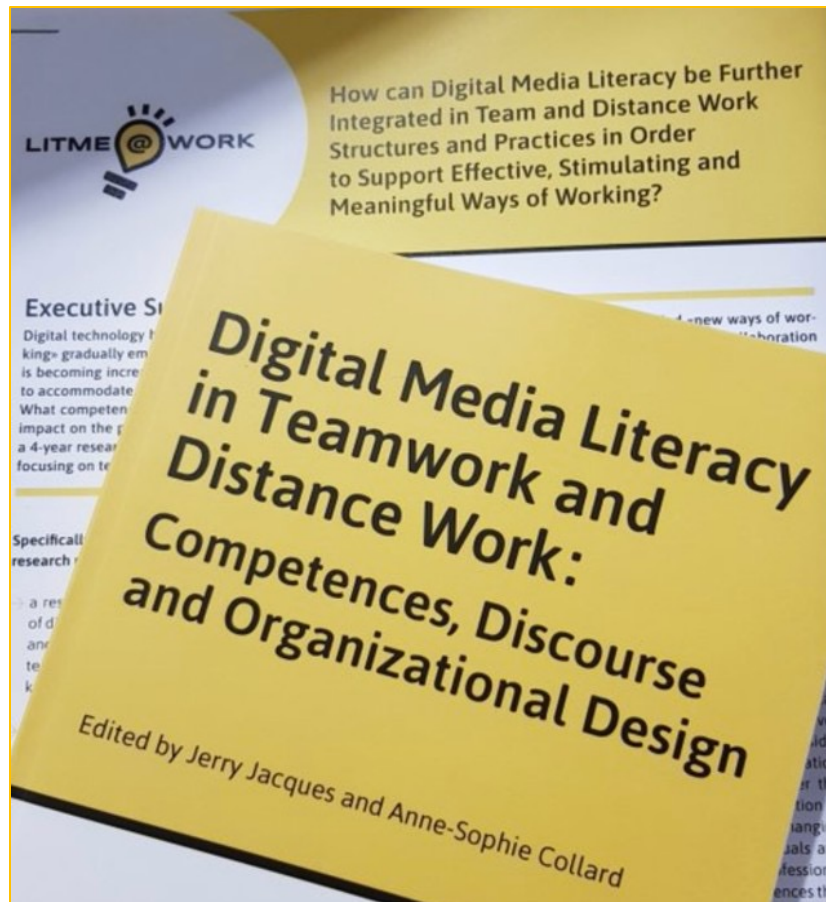
Oui, c'est vrai. Il y a plusieurs types de « res ». En règle générale, on a un barde qui devait s'occuper des « res » comme ça. En fait, on allouait certains types de « res » aux tanks, aux 2 tanks, justement parce qu'ils ne peuvent pas se permettre de revenir avec seulement la moitié de leur vie et avec un état diminué. Donc il fallait que ces « res » là soient spécifiques aux tanks. Et puis après, pour le reste, comme il doit y avoir 1 ou 2 nécromanciens + logiquement 6 à 8 heals dans le raid, toutes ces personnes-là + les dirges et les trouba, toutes ces personnes-là peuvent lancer du « res »...

Qui est-ce, des plus petites « res »...

Information Management

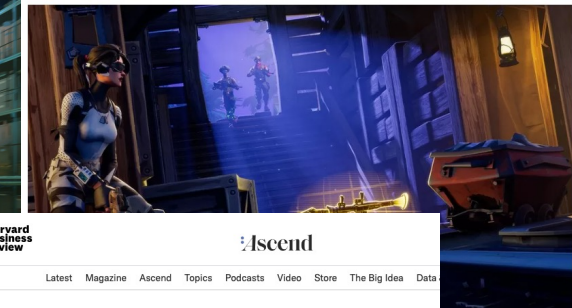
Sociability and people Management 2

Postdoctoral (2014-2016)



How playing video games could get you a better job

30 August 2019



Your Gaming Skills Can Help You Shape Your Career

by Igor Tulchinsky

March 30, 2023

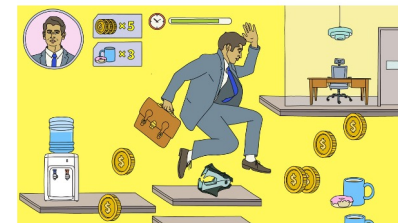


Illustration by Dana Davis

Summary. Studies have shown the benefits of gaming—whether it's better spatial awareness, faster cognitive processing, or improved mental health, social skills, and decision-making capabilities. Here are some ways you can harness the unique skills and lessons gaming... [more](#)

Illustration



Non-player Imaginary

Context : Violent Game

Player : Killer

Gameplay : Killing people

Potential outcome :
Violent person, low
empathy...

Second-order effect

Player Imaginary

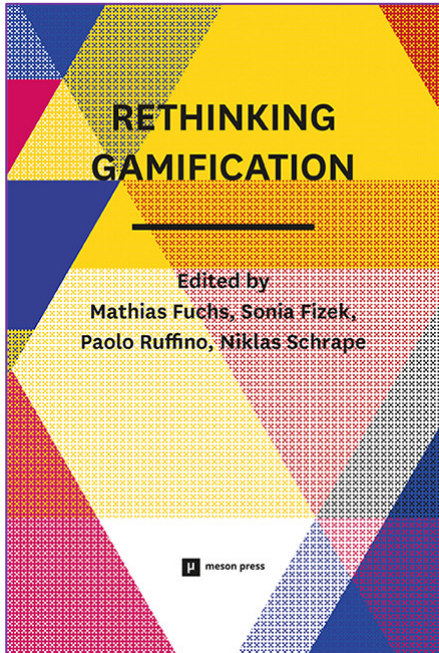
Context : FPS/Wargame

Player : Soldier

Gameplay : tactical
infiltration, reflexes,
strategic planning...

Potential outcome :
Performant player in reflex-
based action games like
« shooters »

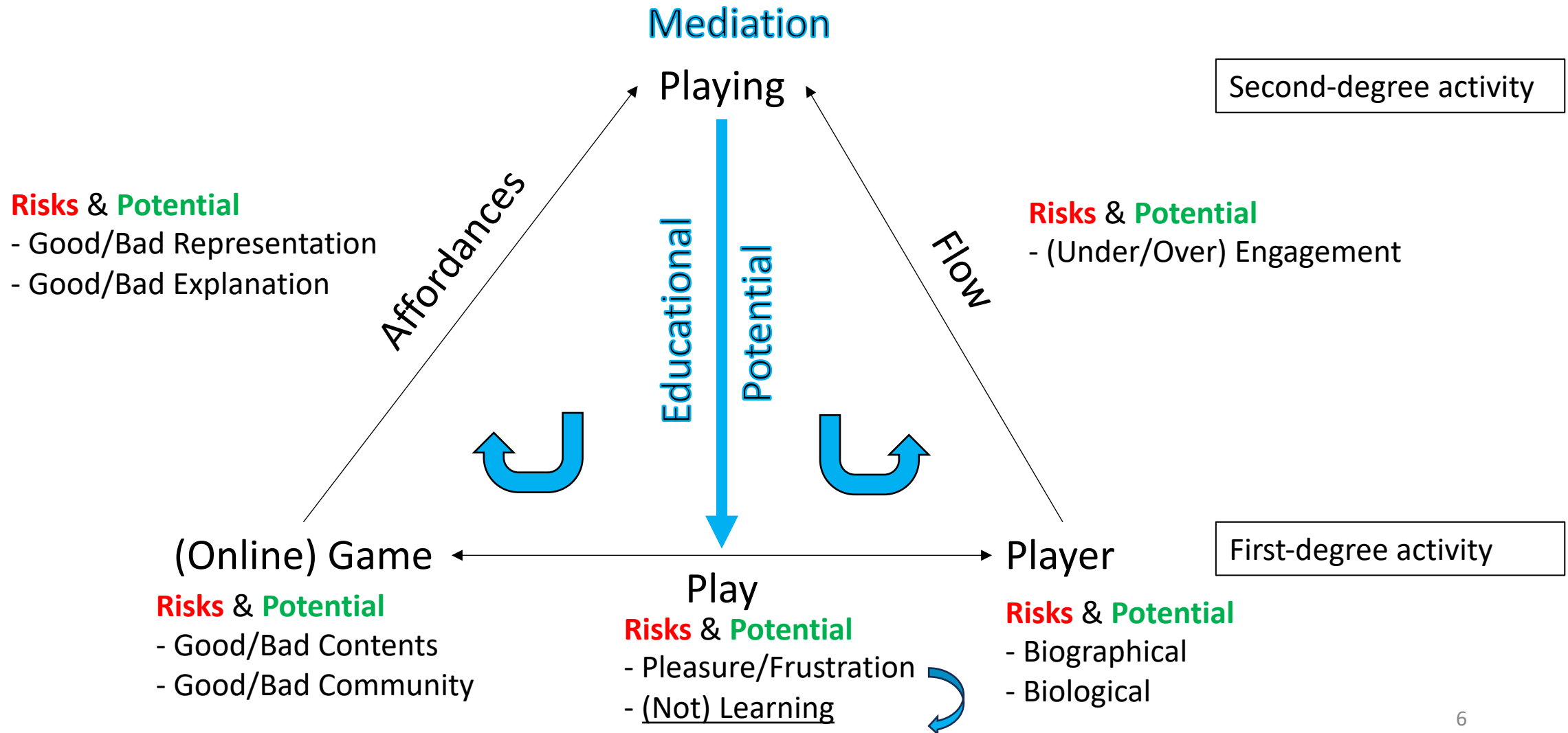
First-order effect



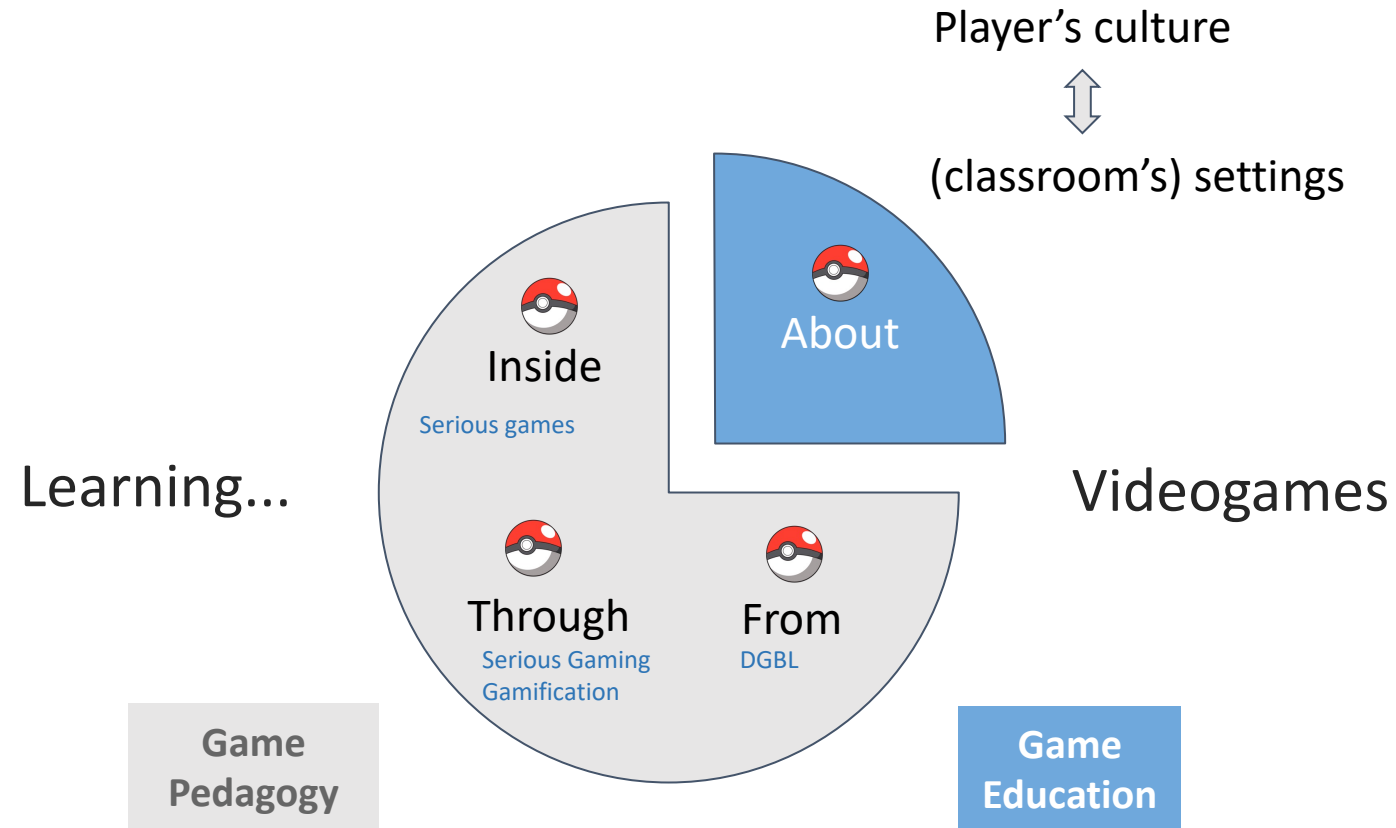
“The player lives on two levels. He does what he does and at the same time he plays. He plays in doing what he does. His playing is due to the distance he puts and tries to maintain between what he does and what he does when he is doing.

Jacques Henriot, French philosopher, *“Sous Couleur de Jouer”*.

Playing a game: a 2nd-degree activity



4 paradigms of videogame mediation



If we have time...

Two examples

Illustration 1 (Game Pedagogy)



Creating Serious Games with Minecraft (and Gamification)

- Two courses
 - **LCOMU2620** : Jeux numériques, Serious Games et Gamification
 - **LCOMU2621** : Design technique de médias éducatifs
- Project-based approach
 - ✓ Technical skills (audiovisual and programming)
 - ✓ Methodological skills (Agile Scrum methodology)
 - ✓ Ludological skills
 - ✓ Socio-educational skills
 - ✓ + *Soft Skills*

Soft skills through gamification

CLASS CRAFT

Utilisez ces outils pour ludifier vos leçons. [En savoir plus](#)



Sélecteur aléatoire
d'élève ou d'équipe
La Roue du destin



Événements
aléatoires
Les Cavaliers de l'Île de Vay



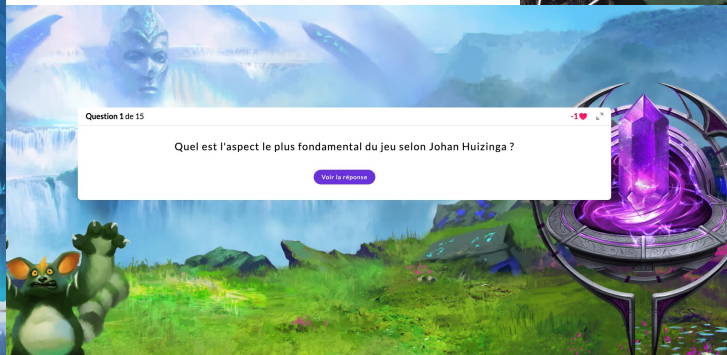
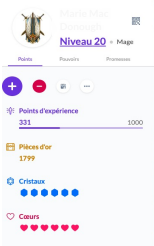
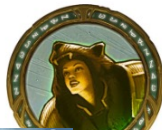
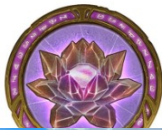
Sonomètre
La Vallée du Makus



Évaluation rapide
Terrain d'entraînement d'Elida

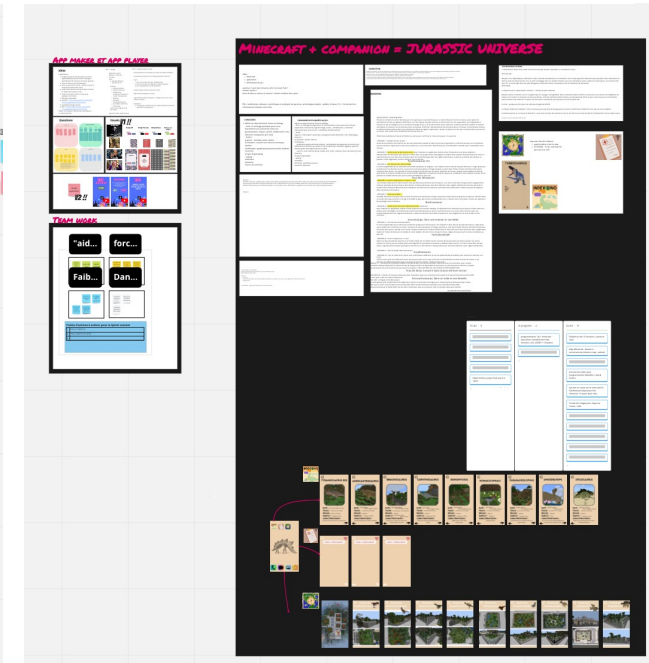
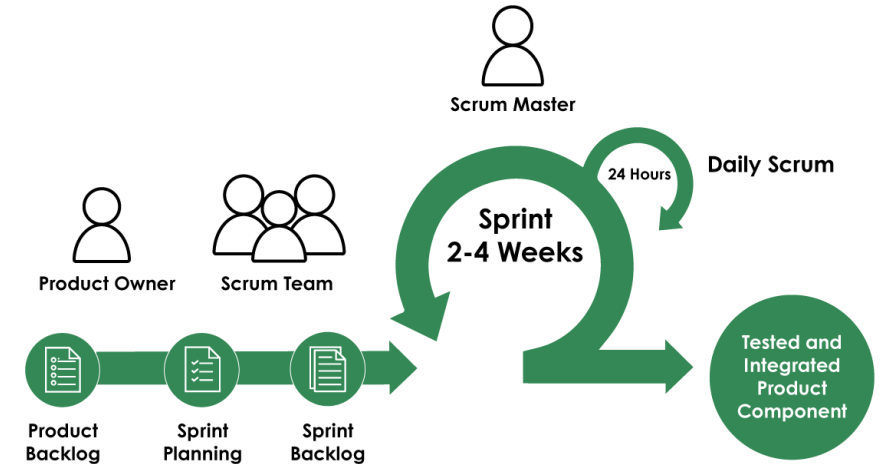


Évaluation formative
Batailles de boss

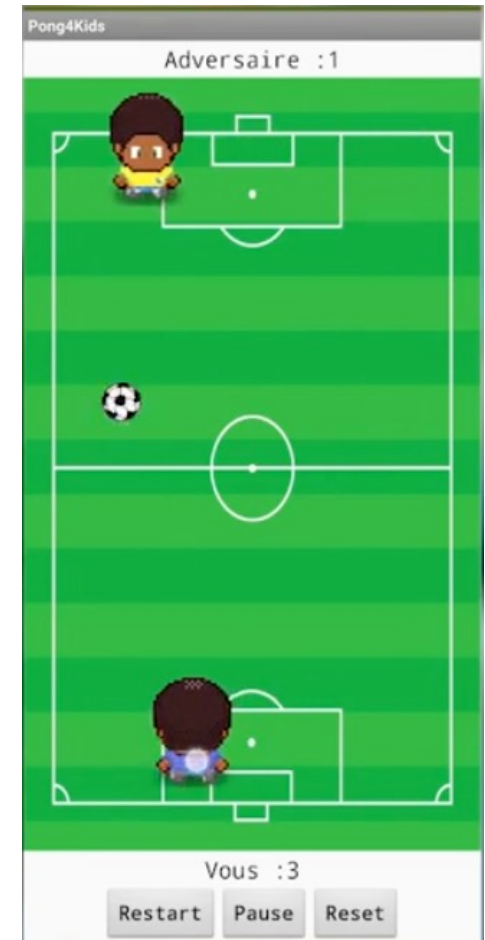
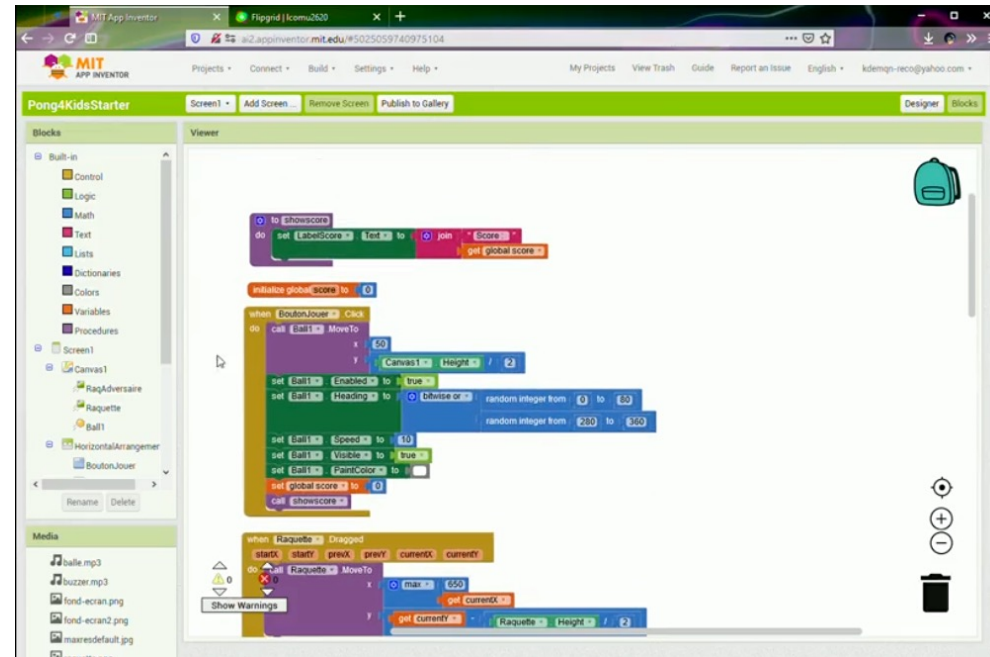
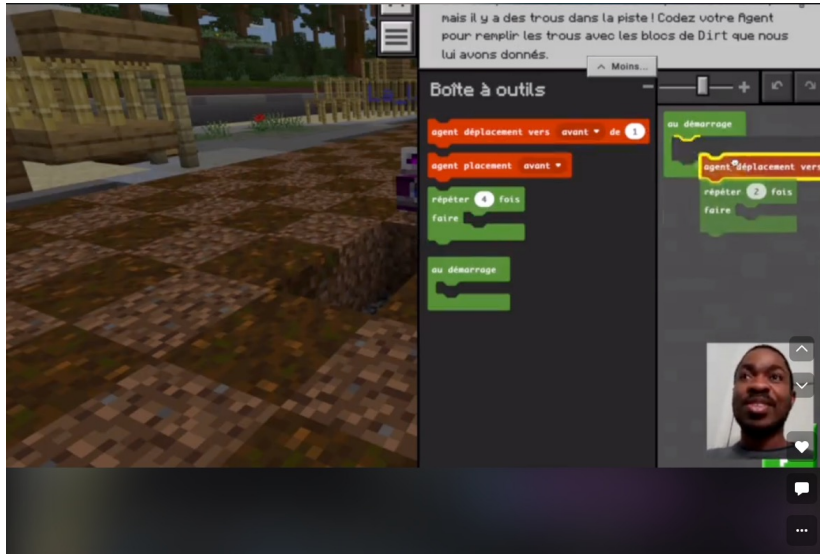


Philippette, Thibault (2022). « Ludicisation dans l'enseignement supérieur: Penser les pédagogies avec le jeu au travers de l'exemple de Classcraft ». In: S. Krichane, I. Pante et Y. Rochat (Eds.), *Penser (avec) la culture vidéoludique. Discours, pratiques, pédagogie*, coll. Jeu/Play/Spiel, Presses Universitaires de Liège.

Methodological Skills

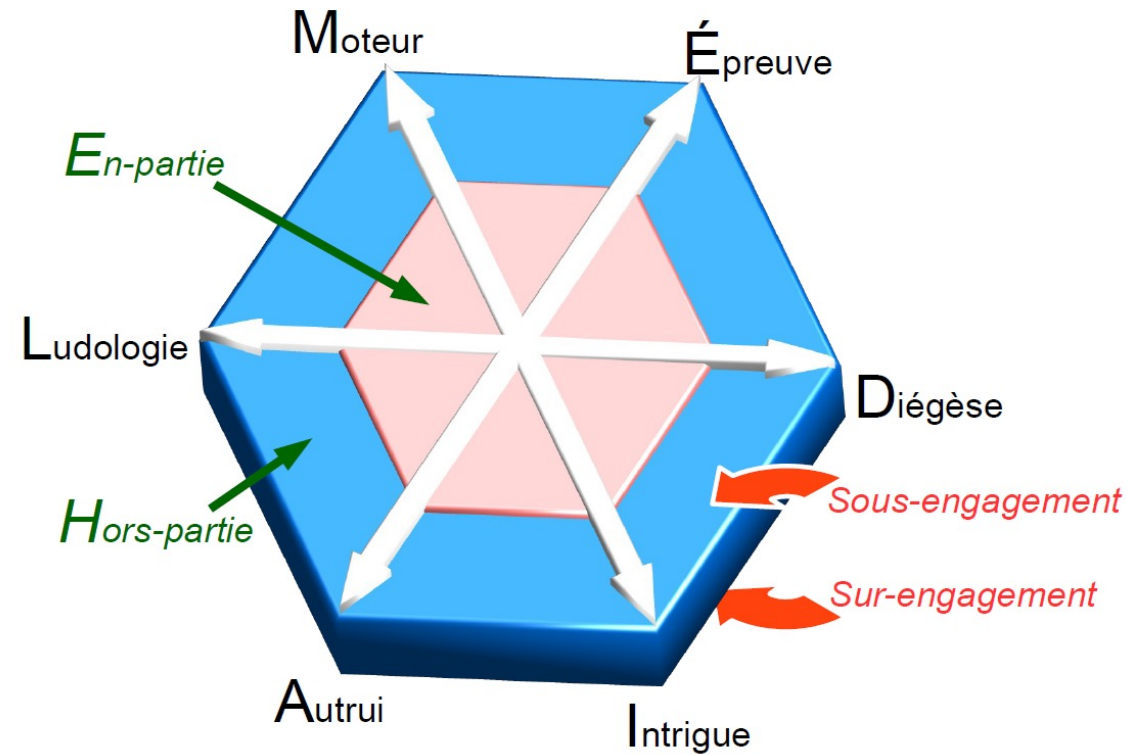


Technical skills (programming)



Ludological skills

Le modèle MÉDIAL d'engagement ludique

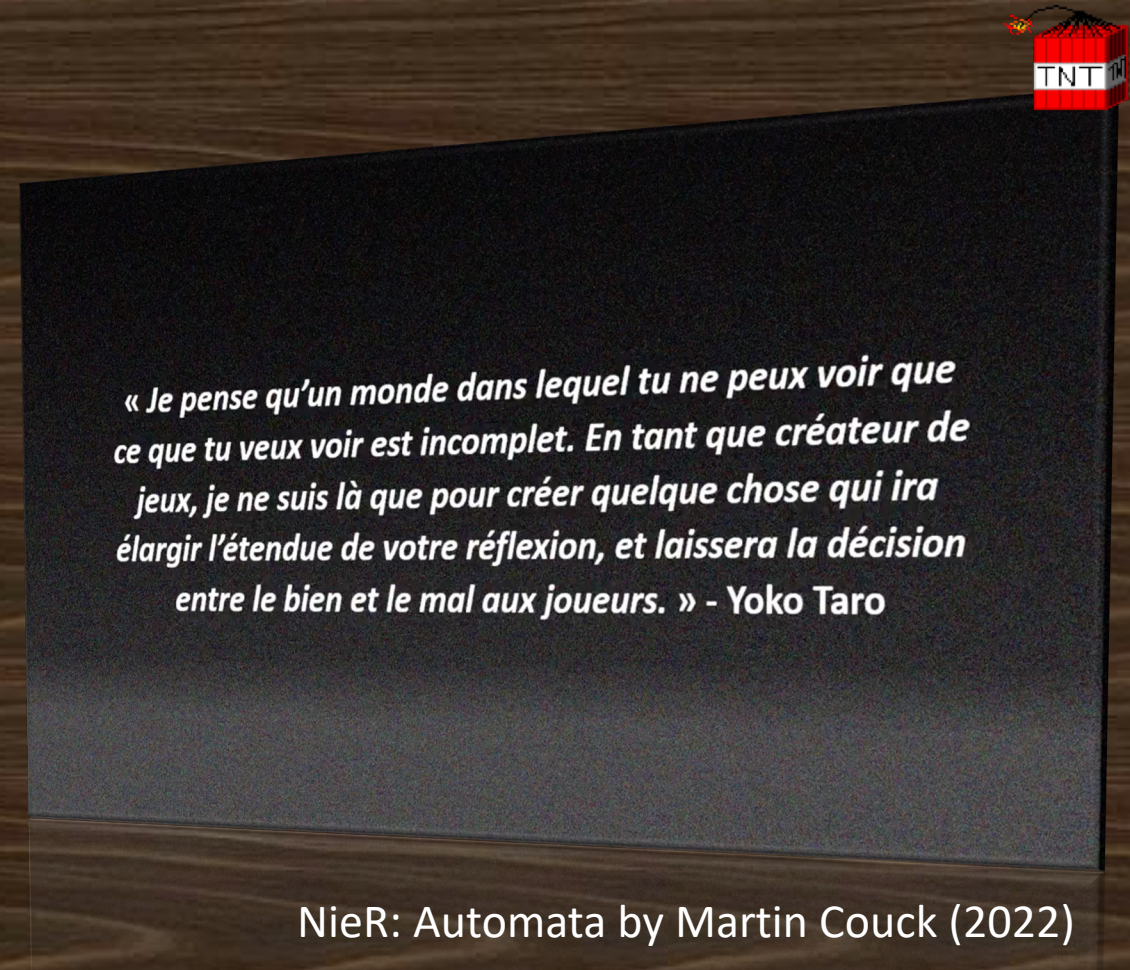


Olivier Caïra (2018), « Les dimensions multiples de l'engagement ludique ». In: B. Campion, S. Kapp et T. Philippette (Eds.), *A quoi nous engage le jeu ?*, *Sciences du jeu*, vol.10 [En ligne]: <http://journals.openedition.org/sdj/1149>

Ludological skills



Papers Please by Emilie Henreaux (2021)



NieR: Automata by Martin Couck (2022)

More examples: <https://sites.uclouvain.be/louvaingamelab/analyses.html>



Migration (2021)

More example: <https://sites.uclouvain.be/louvaingamelab/minecraft.html>



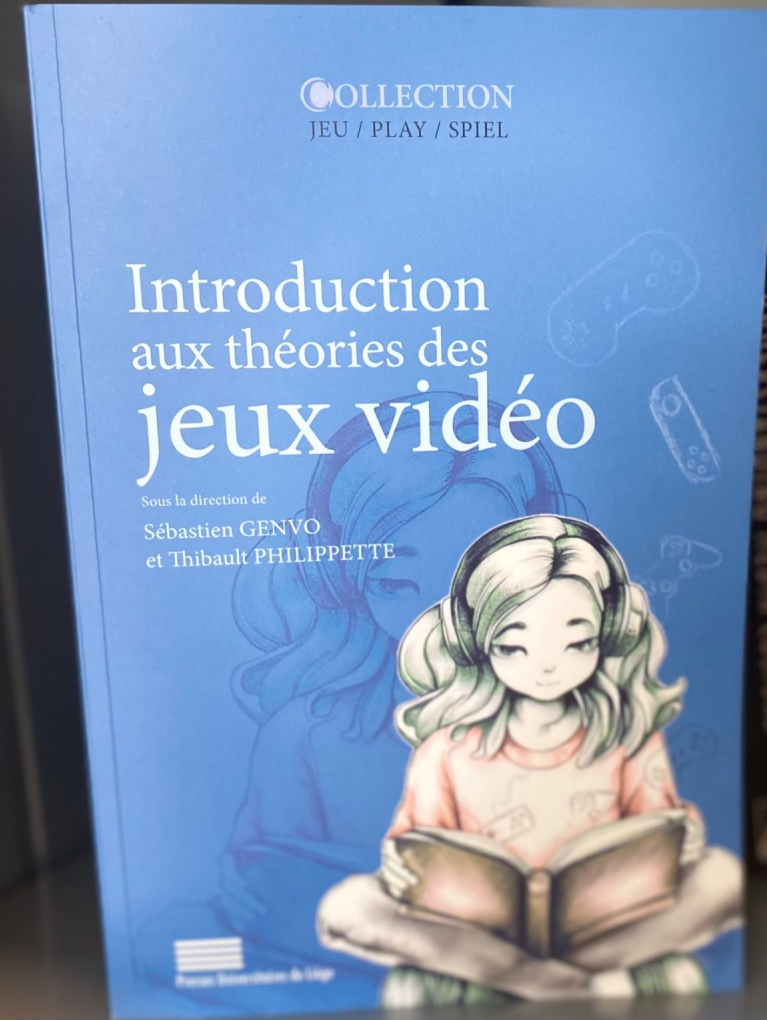
TheirMinds (2022)

Illustration 2 (Game Education)

1st French book (open-access) on game theories (19 articles, more than 40 experts)

The structure of each article is identical

- A theoretical introduction (e.g. music in video games, the relationship between video games and cinema, the development of e-sport, videogames' culture in Africa, etc.).
- At least three case studies
- A list of games to analyze
- An annotated "further reading" bibliography



Towards videogames education (G. Gilson)

Tutoriel d'application du design



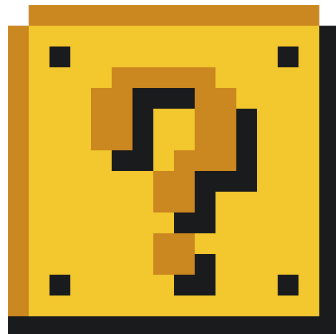
		DIMENSIONS			
		Sémiotique	Systémique	Transludique	Culturelle
ACTIVITÉS	Jouer	- Identifier les actums et les tactums (agirs ludiques). - Identifier les éléments contextuels des agirs ludiques.	- Manipuler le système vidéoludique, en comprendre le fonctionnement et s'orienter dans l'écosystème du jeu. - Mettre en relation des agirs ludiques avec leurs éléments contextuels. - Repérer et traiter des procédés techniques qui exposent de l'information. - Construire et comprendre un méta-jeu. - Comprendre le circuit affectif joueur-interface-code. - Identifier et maîtriser les boucles de gameplay.	- Construire un horizon d'attente à partir de ses expériences vidéoludiques. - Mobiliser des apprentissages (patterns) d'un jeu à l'autre. - Comparer les agirs ludiques d'un jeu à l'autre.	- Interagir avec d'autres joueurs et/ou participer à une communauté de joueurs en s'adaptant à ses normes et valeurs. - Détourner un jeu vidéo en s'inscrivant dans des pratiques culturelles en marge (ex : speedrun, etc.). - Partager / socialiser son expérience vidéoludique à travers un discours sur le jeu. - S'identifier, s'attacher à un personnage (ou s'y opposer). - Prendre des décisions en mettant à l'épreuve son régime de valeurs.
	Interpréter	- Identifier et interpréter un relais (auto)biographique. - Identifier et interpréter une pseudomorphose. - Identifier et interpréter une iconomorphose. - Identifier et interpréter un réalignement thématique. - Identifier et interpréter une métaphore systémique. - Identifier et interpréter un réalignement archi-textuel.	- Élaborer du sens à partir de la mise en relation des agirs ludiques avec leurs éléments contextuels. - Construire un parcours d'interprétation du jeu à partir de son expérience (fabriquer un ludotexte). - Mettre en relation plusieurs processus de médiation (clés matricielles) pour élaborer des significations.	- Produire du discours à partir des similitudes, des variations, des oppositions, des forces d'influence, etc., observées dans un corpus de jeux vidéo mis en réseau. - Identifier les variations au sein d'un même jeu et les rattacher à leurs contraintes culturelles (localisation, etc.). - Rattacher l'évolution d'une franchise vidéoludique aux changements sociétaux.	- Mobiliser son capital vidéoludique dans son parcours d'interprétation. - Identifier les discours et les représentations du monde qui circulent à travers les agirs créateurs. - Identifier les discours et les représentations du monde qui circulent à travers le méta-jeu. - Identifier et commenter des relations intertextuelles et hypertextuelles entre le jeu et une écologie médiatique plus large. - Négocier le sens d'un jeu. - Envisager des questions de justice sociale à travers l'expérience du jeu.
	Conceptualiser	Médiatiser de l'information à partir des clés matricielles (pseudomorphose, etc.).	- Articuler les agirs ludiques et leurs éléments contextuels pour permettre au joueur de se construire un parcours d'interprétation (rendre le jeu significatif). - Équilibrer un jeu et calibrer l'expérience du joueur par des processus techniques appropriés (ex : rubber banding).	- Emprunter, déconstruire, reconstruire, etc., les agirs créateurs, les agirs ludiques et leurs éléments contextuels dans une nouvelle production. - Insérer sa création dans un réseau d'œuvres vidéoludiques.	- Exprimer une idée et/ou attiser des émotions à travers les agirs créateurs. - Insérer sa création dans une écologie narrative et/ou médiatique plus large.



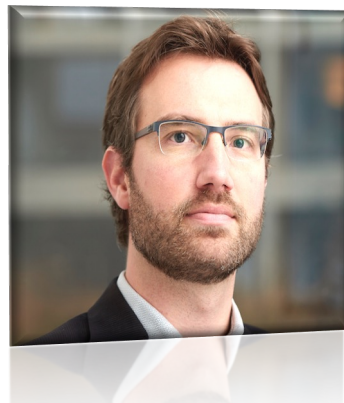
COMMUNITY THAT BUILDS YOUR CAREER
Collaborative research. Objective evaluation. Fair recognition.

EAI TIE 2023 - 4th EAI International Conference on Technology, Innovation, Entrepreneurship and Education

VGC Panel – 27th September 2023



Thank you!



Thibault Philippette

Assistant Professor ICT, UCLouvain

Co-founder Louvain GameLab

Research Topics: Social appropriation of technologies,
Videogame Literacy and Education, Gamification, Ludology.

thibault.philippette@uclouvain.be

