

ÉDUIQUER AUX JEUX VIDÉO POUR SOUTENIR L'APPROPRIATION DES ŒUVRES VIDÉOLUDIQUES

Gaël Gilson

gael.gilson@uclouvain.be

@Gael_Gilson

<https://luduminvaders.com>

Journées Doctorales 2019

9-10 juillet 2019, Louvain-la-Neuve



LE JEU VIDÉO À L'ÉCOLE



Pas de **pédagogie dédiée** (Brougère, 2005) mais des pratiques de niche.

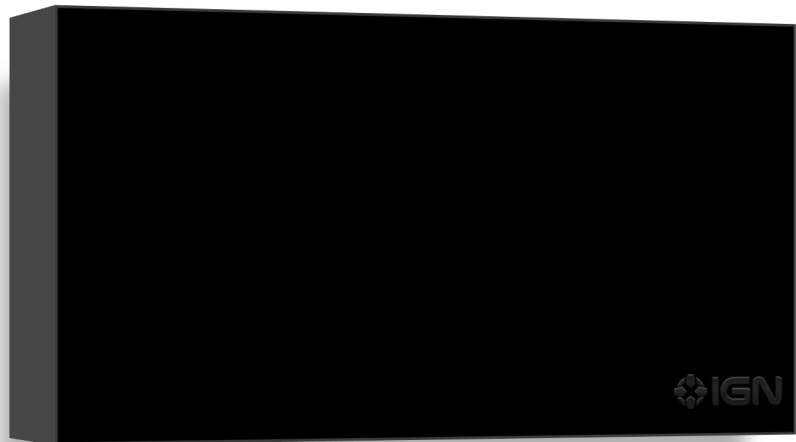
Pas d'effets magiques du jeu vidéo sur les apprentissages mais efficacité des **activités conçues par les enseignants** (Amadiou et Tricot, 2014).



Le jeu vidéo souvent **outil** et **détour** (Wastiau et al., 2016).

Instrumentalisation ⇔ **recontextualisation** ⇔ performance (Helbo, 2011).

LE JEU VIDÉO À L'ÉCOLE



the Legend of zelda : breath of the wild (Nintendo, 2017)



Le Château de Neuschwanstein (Allemagne)



Collegiate Church of St. Mary and St. Alexius (Pologne)

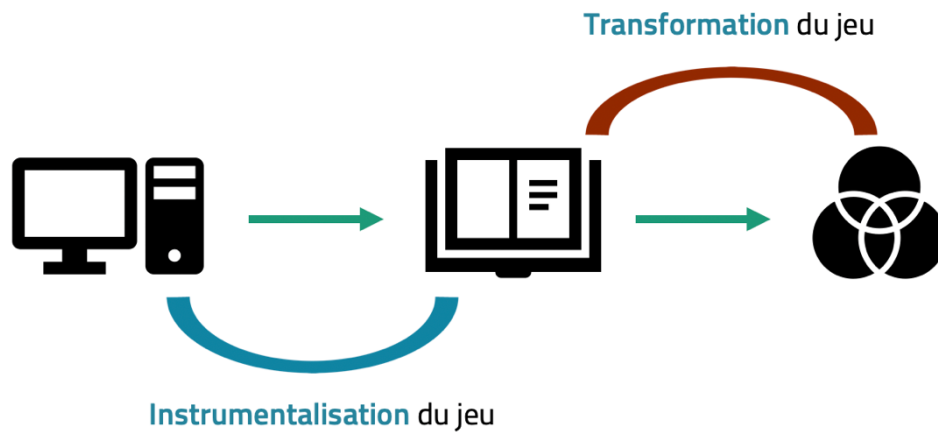


Faïence Jōmon (4000-3000ACN)



Basilique romane (1140PCN)

LE JEU VIDÉO À L'ÉCOLE



L'ANALPHABÉTISME PROCÉDURAL (MATEAS, 2005)



Si les adolescents pratiquent le jeu vidéo, ils n'ont pas pour autant les outils nécessaires pour [lire en profondeur](#) les œuvres vidéoludiques. Or, une grande partie du sens d'un jeu vidéo – y compris celui de son gameplay, de sa rhétorique et des idéologies qu'il véhicule – est cristallisée dans ses [règles](#).

Ces règles sont des [marqueurs](#) qui énoncent de nombreux messages (philosophiques, politiques...), [remédient](#) (Erll, 2011) une kyrielle de savoirs et de référents culturels, voire des traces de vie de leurs créateurs.



UN PROJET D'ÉDUCATION AU JEU VIDÉO



Conceptualiser une **littératie**
vidéoludique
(lecture/navigation/~~écriture~~).

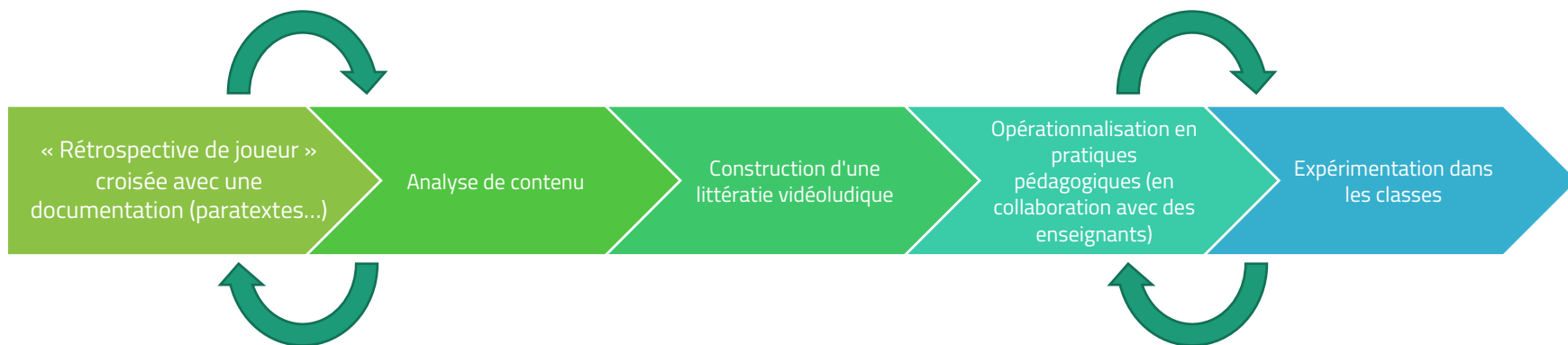


Identifier des **clés de lecture** pour
soutenir l'interprétation des **œuvres**
vidéoludiques.



Élaborer des **propositions**
pédagogiques pour initier les élèves à
la « lecture » de ces œuvres.

UN PROJET D'ÉDUCATION AU JEU VIDÉO



L'ANALYSE DE CONTENU



L'idée | Travailler sur la [lecture des règles des jeux vidéo](#) pour soutenir l'interprétation (et l'appropriation) des œuvres vidéoludiques.

Pour les repérer, elles ont une « [nature](#) » (Frasca, 2003 ; Amato, 2005 ; Djaouti *et al.*, 2018) :



Règles liées à
la [jouabilité](#)



Règles liées
aux [objectifs](#)



Règles liées au
[méta-jeu](#)



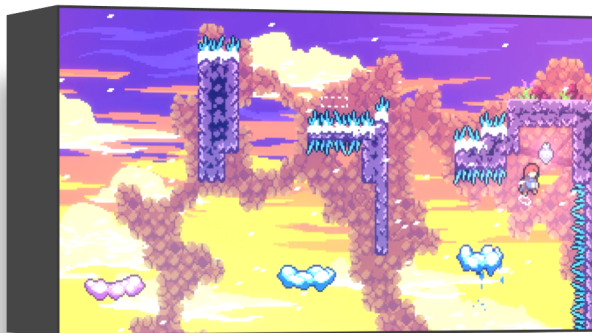
Règles liées au
[cosmos](#)



L'ANALYSE DE CONTENU



Méthode | (en chantier) Proposer une « ludémographie » des œuvres vidéoludiques à étudier.



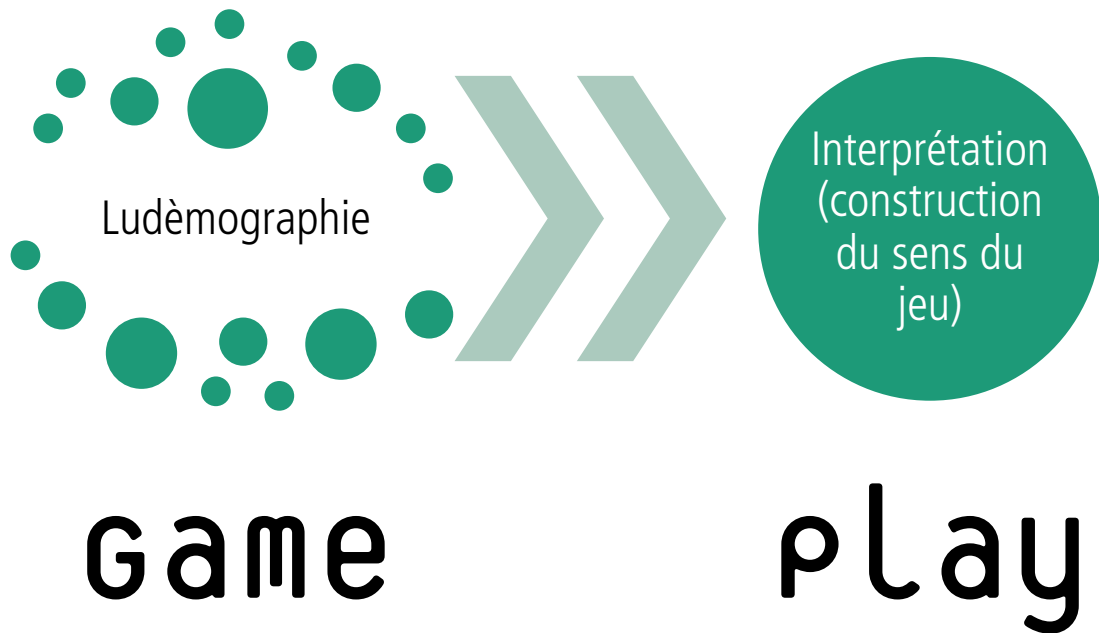
celeste (matt makes games, 2018)

Jouabilité	Objectifs	Méta-jeu	Cosmos
Difficulté importante	Escalader la montagne	L'échec n'est pas punitif ; il est même encouragé	La montagne
Difficulté de progresser vers la droite			Vent soufflant vers la gauche
Éviter les ennemis			Pas d'ennemis à combattre
Porter Théo	Libérer Théo		Théo
Suivre puis éviter	Aider puis vaincre Oshiro		Oshiro
Ranger			Hôtel désordonné
Esquiver puis utiliser le super saut	Fuir puis utiliser	Nous décourage, nous pousse à abandonner	Le double maléfique de Madeline
Synthèse des différentes mécaniques de jeu	Franchir	Reprend les principaux types d'obstacles imposés au joueur durant le jeu et mobilise les mêmes stratégies	Pic du mont Celeste

L'ANALYSE DE CONTENU



« L'interprétation est un processus dynamique par lequel un sens est donné à une représentation ou un ensemble de représentations devenues signes. Processus dynamique, elle sert de relais entre le système formel du jeu et le sens du jeu nécessairement interprété par un joueur faisant partie d'une culture. Grâce à l'interprétation, le sens se transforme constamment [...et] n'est jamais fixé une fois pour toutes » (Bonenfant, 2015 : 28-29).



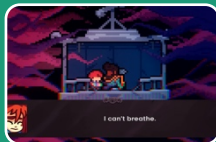
L'ANALYSE DE CONTENU



Méthode | (en chantier) À partir de ludémographies comparées, identifier les **fonctions** des règles et forger des clés de lecture à partir de celles-ci.

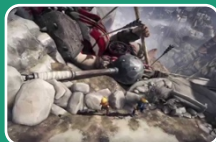


Catégories



Ludème (Koster, 2014)

Règle $\Leftrightarrow$ ludème $\Leftrightarrow$ construction du (sens du) récit



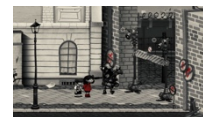
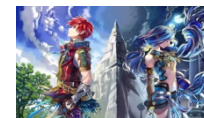
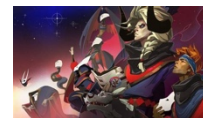
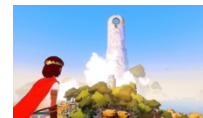
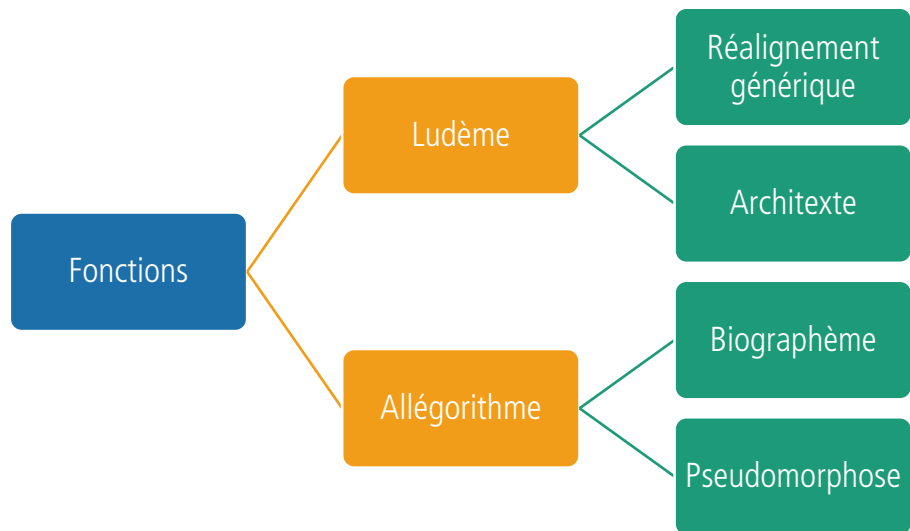
Allégorithme (Wark, 2007)

Règle $\Leftrightarrow$ allégorithme $\Leftrightarrow$ invariant $\Leftrightarrow$ référent $\Leftrightarrow$ signifié

L'ANALYSE DE CONTENU



Méthode | (en chantier) À partir de ludémographies comparées, identifier les **fonctions** des règles et forger des clés de lecture à partir de celles-ci.



VERS UNE LITTÉRATIE VIDÉOLUDIQUE



Objectifs | Traduire chaque fonction en clé de lecture opérationnelle et proposer des **actions pédagogiques** pour éduquer au médium vidéoludique.



Brothers : A Tale of Two Sons (Starbreeze Studios, 2013)



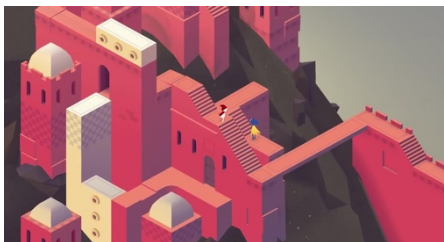
The Last of Us (Naughty Dog, 2013)



Flower (thatgamecompany, 2009)



My Memory of Us (Juggler Games , 2018)



Monument Valley 2 (Ustwo Games, 2017)



Eternal Sonata (tri-Crescendo, 2007)

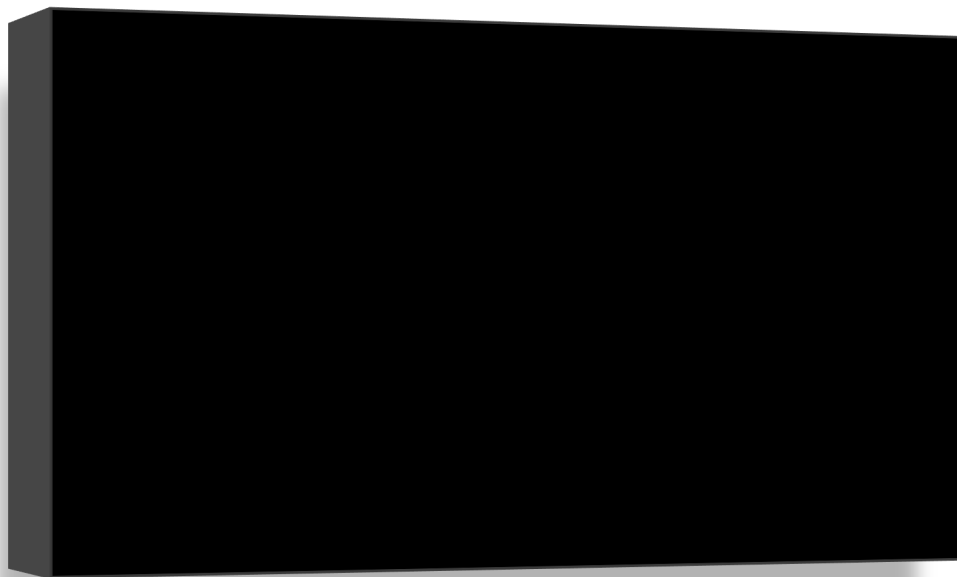
VERS UNE LITTÉRATIE VIDÉOLUDIQUE



Modèles	Pistes pédagogiques
Référent $\Rightarrow$ Règle (Lecture-recherche)	Lors de l'analyse d'un jeu vidéo, outiller l'élève en mettant à sa disposition des clés de lecture qui lui permettent d'accéder à la dimension informationnelle des règles (la lecture du jeu est alors guidée ; la fonction est préfabriquée et apparaît à l'élève quand il l'associe à sa nature).
Règle $\Rightarrow$ Référent (Lecture-exploration)	Demander aux élèves d'émettre des hypothèses sur la dimension informationnelle des règles en observant, manipulant et articulant leur nature (la lecture du jeu est alors libre ; la fonction de la règle se construit à partir de l'expérimentation de sa nature – cette dernière apparaît comme derrière un vernis que l'on gratte).

Modèles adaptés à partir de Fastrez, 2010

UN EXEMPLE D'ACTIVITÉ



pyre [supergiant games, 2017]

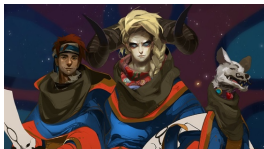
Plan de la séquence :

I. Lecture-exploration

- Jeu libre
- Travail d'observation avec une grille
- Mise en commun des hypothèses

(Inspiré du *let's play*)

UN EXEMPLE D'ACTIVITÉ



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...

UN EXEMPLE D'ACTIVITÉ



Le Contrapasso des devins et des sorciers illustré par Giovanni Stradano. *Divine Comédie*, Enfer, Chant XX.

Plan de la séquence :

II. Lecture-recherche

- Ateliers lecture
- Exposés croisés
- Retour au jeu libre
- Questions de compréhension

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.

➔ La contrainte de concilier éducation *au* jeu vidéo et éducation *par* le jeu vidéo

UN EXEMPLE D'ACTIVITÉ



Ys VIII : Lacrimosa of Dana (Nihon Falcom, 2016)

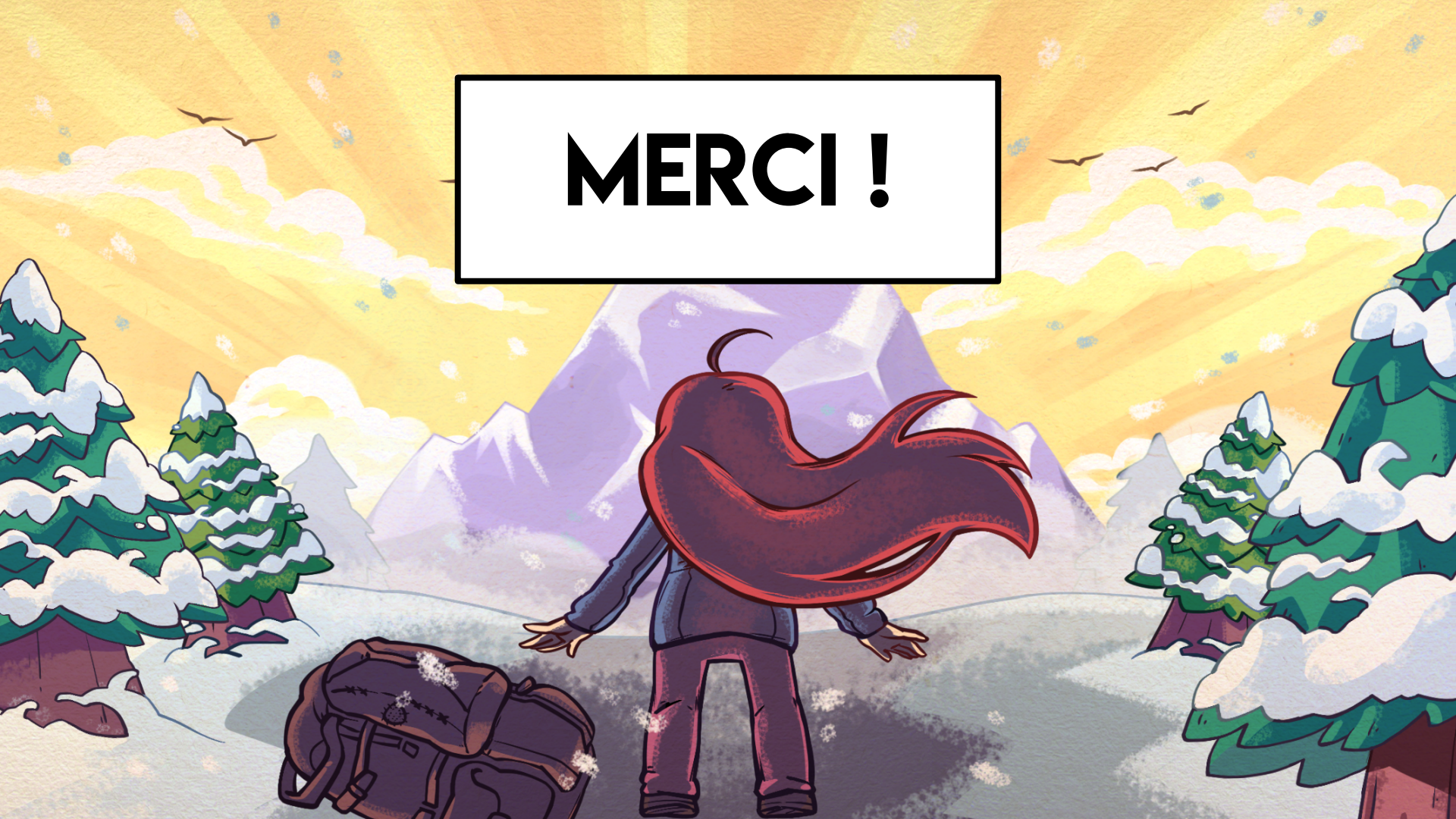
CONCLUSION



- Se détacher d'une vision technocratique du jeu vidéo à l'école : travailler le « **rapport à** » plutôt que « l'effet de ».
- Étendre les possibilités d'exploration des joueurs en rendant plus **accessibles** les significations au creux des jeux vidéo.
- Favoriser l'**appropriation** des œuvres vidéoludiques et décupler le pouvoir d'intervention des joueurs en leur sein.



MERCI !



BIBLIOGRAPHIE



- Amadiou, F. & Tricot, A. (2014). *Apprendre avec le numérique. Mythes et réalités*. Paris : Retz.
- Amato, E.-A. (2005). Reformulation du corps humain par le jeu vidéo : la posture vidéoludique. In S. Genvo (Ed), *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique* (pp. 299-323). Paris : L'Harmattan.
- Bonenfant, M. (2015). *Le libre jeu. Réflexion sur l'appropriation de l'activité ludique*. Montréal : Liber.
- Brougère, G. (2005). *Jouer/Apprendre*. Paris: Economica.
- Djaouti, D., Alvarez, J., Jessel, J.-P., & Methel, G. (2008). *Play, Game, World: Anatomy of a videogame*. En ligne : http://www.ludoscience.com/files/ressources/cgames07_videogames_anatomy.pdf.
- Erl, A. (2011b). Travelling Memory. *Parallax*, 17, 4-18 [En ligne]. doi 10.1080/13534645.2011.605570.
- Fastrez, P. (2010). Quelles compétences le concept de littératie médiatique englobe-t-il ? Une proposition de définition matricielle. *Recherches en Communication*, 33, 35-52.
- Frasca, G. (2003). « Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology ». In M.J.P. Wolf & B. Perron (Eds), *The Videogame Theory Reader* (pp. 221-235). New York : Routledge.
- Helbo, A. (2011). Introduction: Polysémies de la performance. In A. Helbo (Ed), *Performance et savoirs* (pp. 7-12). Louvain-la-Neuve: De Boeck Supérieur. doi:10.3917/dbu.helbo.2011.01.0007.
- Iser W. (1995). L'acte de lecture. Théorie de l'effet esthétique. Bruxelles : Mardaga.
- Koster, R. (2014). *A theory of fun for game design*. Sebastopol : O'Reilly.
- 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.
- Wark, M. (2007). *Gamer Theory*. Cambridge : Harvard University Press.
- Wastiau, P., Kearney, C. & Van den Berghe, W. (2009). *Quels usages pour les jeux vidéo en classe? Résultats complets de l'étude. Rapport final*. Bruxelles : European Schoolnet.

LISTE DES EASTER EGGS



- Kingdom Hearts II
- Owlboy
- Dead Cells
- The Legend of Zelda : A Link to the Past
- Kiss me first (série)
- Stardew Valley
- Pokémon
- Skies of Arcadia