

Intitulé du projet de recherche

Vers une littératie vidéoludique

Enseignant chercheur

Bruno Dupont

Résumé du projet (objectifs, actions menées)

Le projet, mené en collaboration avec l'Université de Liège, vise à étudier les mécaniques d'apprentissage du jeu vidéo. Comment apprend-on à jouer ? Cette question a été étudiée à travers l'expérience du cours "Histoire et analyse des pratiques du jeu vidéo" donné à l'Université de Liège. Après l'analyse théorique déjà menée, une observation des enseignants doit encore être effectuée, car elle a été retardée par le COVID-19.

Résultats / retour sur les actions menées

Les présentations en colloques internationaux ont été unanimement saluées, et de nombreux chercheurs et chercheuses se sont montrés intéressés par les outils développés. Une mise en contact avec un chercheur et une chercheuse de l'UCL travaillant sur les mêmes questions a eu lieu. Enfin, les enseignements issus de cette recherche ont permis le développement (pour le 2e quadrimestre de 2020-2021) d'une formation intitulée "Travailler avec la culture vidéoludique" et organisée en collaboration HEL / ULiège.

Type de communication(s) (colloque, conférence, atelier, salon...)

Deux communications en colloques internationaux : "Réguler un cours de jeu vidéo : Préparer le terrain pour un didactique du jeu vidéo dans l'enseignement supérieur" (7/07/2020, colloque Didactifen, Liège) "Une littératie vraiment vidéoludique ? Du capital ludique à l'apprentissage du jeu vidéo" (22/11/2020, colloque Auptic, Fribourg, Suisse)

Subsides extérieurs éventuels (montant, organisme)

Pour la formation issue de la recherche : subside ARES (calculé en fonction du nombre d'intervenants HEL)

Bibliographie

Arsenault, D. (2006). Jeux et enjeux du récit vidéoludique : La narration dans le jeu vidéo. Mémoire de master, Université de Montréal. Barnabé, F. (2014). Narration et jeu vidéo: Pour une exploration des univers fictionnels. Bebooks.

<https://books.google.com/books?hl=fr&lr=&id=6nRrBAAAQBAJ&pgis=1> Burret, A. (2017). Étude de la configuration en tiers-lieu : La repolitisation par le service. Thèse de doctorat, Université Lumière Lyon 2. Consalvo, M. (2014). Cheating. In *The Routledge Companion to Video Game Studies*. Dupont, B., Houlmont, P., Hurel, P., Bashandy, H., Delbouille, J., Krywicki, B., & Messina, A. (2019). Une littératie vraiment vidéoludique ? Du capital ludique à l'apprentissage du jeu vidéo. Communication présentée au Colloque International AUPTIC. Gilson, G. (2019). Des jeux vidéo en classe et des élèves aux manettes : Vers une littératie vidéoludique en contexte scolaire. *Médiations & Médialisations*, 1(2), 29–53. Krywicki, B., Dozo, B.-O., Dupont, B., & Messina, A. (2017). Le Digital Lab : un tiers-lieu dédié au numérique. In Province de Liège (Ed.), *Communication présentée au colloque Culture, numérique et territoires : Une appropriation citoyenne*. Krywicki, B., & Dozo, O. (en cours de publication). Les livres de journalistes francophones spécialisés en jeu vidéo : du capital ludique au capital journalistique. Liège Game Lab, Dozo, Björn-Olav, Barnabé, Fanny, Dupont, Bruno, Guesse, Carole, Jousten, Lison, Crucifix, Benoît, Duchesne, Caroline, Hurel, Pierre-Yves, Delbouille, Julie, Krywicki, Boris, Houlmont, Pierre-Yves, Bashandy Taalab, H. (2019). L'étude des cultures populaires à l'Université de Liège : brève généalogie. In *Une Fabrique des Sciences humaines. L'Université de Liège dans la mêlée (1817-2017)* (pp. 1–22). Mäyra, F. (2010). *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. Londres, SAGE. Paaßen, B., Morgenroth, T., & Stratemeyer, M. (2017). What is a True Gamer ? The Male Gamer Stereotype and the Marginalization of Women in Video Game Culture. 421–435. Zagal, J. P. (2013). Ludoliteracy: Defini

Partenaire(s) éventuel(s)

Université de Liège

Photo, image illustrant votre projet

<https://orbi.uliege.be/handle/2268/249352>