



HAL
open science

TD - Le Jeu Vidéo - L2 Etudes Culturelles

Gatien Gambin

► **To cite this version:**

Gatien Gambin. TD - Le Jeu Vidéo - L2 Etudes Culturelles : Introduction à l'analyse des pratiques et des objets vidéoludiques. Licence. France. 2021. hal-03439488v1

HAL Id: hal-03439488

<https://hal.science/hal-03439488v1>

Submitted on 22 Nov 2021 (v1), last revised 18 Feb 2024 (v2)

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Let's play ! Introduction à l'analyse des objets et des pratiques vidéoludiques



UE 403 – Animation et numérique – TD « Le jeu vidéo »

L2 Etudes Culturelles – Groupe 1

Enseignant : **Gatien Gambin** / Contact : gatien.gambin@univ-lorraine.fr



Le **jeudi de 10H à 12H** – Distanciel synchrone puis dès que possible présentiel salle A 153

Objectifs du TD :

A la fin de ce TD, vous saurez définir et de classifier différents types de jeux vidéo. Vous serez en mesure d'analyser et de questionner un jeu vidéo ou une pratique vidéoludique. Vous serez capable de construire une réflexion autour de ce champ culturel. Enfin, vous serez en mesure de restituer un travail collectif sous forme orale et écrite.

Compétences développées :

A la fin de ce TD, vous aurez développé et approfondi plusieurs compétences :

- Vos connaissances d'un champ culturel contemporain ;
- Vos connaissances d'un champ théorique ;
- Votre capacité à travailler en groupe ;
- Votre expression orale ;
- Votre expression écrite.

Évaluation (MCC) :

La note du TD sera évaluée sur un travail en **groupe de 3 étudiants** (12 groupes au total) décomposé en deux temps : un **oral (coeff. 1)** au cours du semestre et un **dossier écrit (coeff. 2)** à rendre à la fin du semestre. Pour la **2^{ème} session** il s'agira d'**un dossier écrit**.

Choix du sujet :

Vous devez choisir un sujet sur une **problématique relative au jeu vidéo** (pratique, objet, etc.). Ne choisissez pas un sujet trop large pour pouvoir le problématiser plus facilement. Évitez les sujets qui s'écartent trop du jeu vidéo en tant que médium particulier (par exemple « jeu vidéo

et cinéma), à moins de proposer une problématique qui tienne compte de ses spécificités. Si vous choisissez un sujet sur un seul jeu vidéo ou une franchise, ne restez pas dans un propos descriptif : il faut problématiser votre sujet pour construire votre réflexion.

Les **groupes** devront être constitués au plus tard pour la séance du **28/01/2021**.

Les **sujets** devront être définis au plus tard pour la séance du **11/02/2021**.

Consignes pour l'oral :

- Titre déjà évocateur du contenu ;
- Pistes d'introduction conduisant de façon cohérente à une problématique clairement exprimée ;
- Plan détaillé : plusieurs grandes parties contenant chacune des sous-parties (minimum 2x2, maximum 3x3) avec leurs titres ;
- Dans chacune des sous-parties : les idées que vous aborderez sous la forme d'une liste ;
- Faire apparaître au moins trois lectures académiques et une citation commentée pour chaque lecture, à l'endroit le plus approprié dans le plan. (Et des lectures académiques qui diffèrent de ce que je présenterai moi. Et pas obligatoirement des lectures centrées sur le jeu vidéo, tant qu'elles sont pertinentes.) ;
- PowerPoint obligatoire : format ppt ou format PDF. → Powerpoint à fournir la veille de l'exposé au plus tard ;
- Durée : **15 min. maximum** (attention à bien répartir le temps de parole entre les étudiants) + 15 min. environ de discussions après l'exposé.
- (Barème d'évaluation à venir)

➔ L'oral est une présentation de l'avancement de vos travaux pour le dossier final. C'est l'occasion d'échanger tous ensemble sur votre sujet. Il faut donc le voir comme une étape à la réalisation de votre dossier et non comme une épreuve (et encore moins un piège). Je profiterai de cette occasion pour vous faire un retour sur votre sujet afin d'alimenter votre réflexion et d'orienter ou de réorienter votre sujet si besoin.

Consignes dossier :

- Version écrite et approfondie de la réflexion proposée à l'oral. La prise en compte des remarques et pistes de réflexion soulevée durant l'oral seront valorisées ;
- Les consignes sur la forme restent les mêmes que pour l'oral : titre évocateur, introduction et problématique, plan apparent, parties et sous-parties, conclusion ;

- N'oubliez pas la bibliographie et de respecter les règles de citation ;
- Taille : **entre 8 et 10 p. maximum** (les images ne comptent pas dans la taille du dossier) ;
- **Normes typographiques : Times New Roman 12, interligne 1,5, marges normales, texte justifié ;**
- Relisez-vous et faites-vous relire : **1 point enlevé toutes les 5 fautes, 2 points toutes les 10 fautes, etc. ;**
- **Date de rendu : au plus tard le 22 avril 2021, rendu au format informatique (pdf avec noms + titre) ;**
- Pas de dépassement sur la date de rendu. Si vous avez besoin de plus de temps prévenez-moi pour que l'on s'organise, mais je n'accepterai pas de dépassement qui n'aura pas été convenu auparavant.

Calendrier provisoire :

21/01/2021	28/01/2021	4/02/2021	11/02/2021	18/02/2021	4/03/2021
Cours	Cours	Cours	Méthodologie/travail en groupe+ cours	Cours	Cours
11/03/2021	18/03/2021	25/03/2021	1/04/2021	8/04/2021	15/04/2021
Exposés	Exposés	Exposés	Exposés	Exposés	Conclusion

➔ Calendrier des exposés établi en fonction des sujets d'exposés

Programme provisoire :

- ➔ Le programme est amené à changer en fonction de vos sujets d'exposés et du déroulement du cours.
1. Introduction : le jeu vidéo, l'industrie du XXI^{ème} siècle ?
 2. Définitions et introduction aux *game studies*
 3. De *Spacewar* aux consoles de salon : brève histoire du jeu vidéo
 4. Les années 90 : les *big 3* de l'industrie vidéoludique et la mise en place du jeu vidéo moderne
 5. Le jeu vidéo contemporain : nouveaux modes de consommation, réalité virtuelle et pratiques détournées du jeu vidéo

Bibliographie indicative :

BARNABÉ Fanny, *Narration et jeu vidéo : pour une exploration des univers fictionnels [dématérialisé]*, Liège, Presses universitaires de Liège, 2018.

BENGHOZI Pierre-Jean, CHANTEPIE Philippe, *Jeux vidéo : l'industrie culturelle du XXI^{ème} siècle ?*, Paris, Sciences Po, les presses : Ministère de la culture, Secrétariat général, Département des études, de la prospective et des statistiques (DEPS), 2017.

CAILLOIS Roger, *Les Jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1991 [1958].

CRAIPEAU Sylvie, GENVO Sébastien, SIMONNOT Brigitte (dir.), *Les Jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, Nancy, Presses Universitaires de Nancy, 2010.

GENVO Sébastien, *Le jeu à son ère numérique : comprendre et analyser les jeux vidéo*, Paris, l'Harmattan, 2009.

HENRIOT Jacques, *Le Jeu*, Paris, Synonyme-S.O.R., 1983.

MARTI Marc, « Jeux vidéo et logiques narratives » in *Espaces et temps des jeux vidéo*, Coavoux S., Rufat S., Ter Minassian H. (dir.), Paris, Questions théoriques, 2012, pp. 73-91. Disponible en ligne : <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-01100551>

RUEFF Julien, « Où en sont les “game studies” ? » in *Réseaux*, vol. 5, n°151, 2008, pp. 139 à 166. Disponible en ligne : <https://www.cairn.info/revue-reseaux1-2008-5-page-139.htm>

RUFAT Samuel, TER MINASSIAN Hovig (dir.), *Les Jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris, Questions théoriques, 2011 [2^{ème} édition].

TRICLOT Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, 2017.

La revue en ligne *Sciences du jeu*.

URL : <https://journals.openedition.org/sdj/>

La chaîne Youtube *L'Histoire du jeu vidéo*, Edward.

URL :

https://www.youtube.com/playlist?list=PLr9hWa6WUStICLbFOhwJEAuD_MnmA6ptK

Les épisodes sur le jeu vidéo de la série *Bits* d'Arte, disponibles sur Youtube.

URL : <https://www.youtube.com/playlist?list=PLqtBpRSe01tdFUPp4irghGpsHCqpWnOxa>

