

Jeux vidéos

Infos pratiques

- > ECTS : 3.0
- > Nombre d'heures : 24.0
- > Langue(s) d'enseignement : Français
- > Niveau d'étude : BAC +2
- > Période de l'année : Enseignement troisième semestre
- > Méthodes d'enseignement : En présence
- > Forme d'enseignement : Travaux dirigés
- > Ouvert aux étudiants en échange : Oui
- > Composante : Philo, Info-Comm, Langages, Littératures & Arts du spectacle
- > Code ELP : 4L3AS07P

Présentation

Les *Game Studies* se sont développées dans le champ universitaire anglophone à partir des années 1990, en France depuis les années 2000, et le jeu vidéo est entré au musée dans les années 2010, consacrant ainsi l'importance culturelle du secteur. Ce cours propose une introduction à l'histoire et à la théorie du jeu vidéo, afin de développer une connaissance et une compréhension approfondie de ce médium. On retracera ainsi les grandes lignes de l'évolution du secteur vidéoludique depuis les laboratoires américains des années 50 jusqu'aux jeux mobiles, en apportant un intérêt particulier à certains créateurs (Shigeru Miyamoto, Fumito Ueda, Hideo Kojima, Jonathan Blow, Frédéric Raynal...). On s'intéressera ensuite à la théorie classique du jeu (Huizinga, Caillois, Winnicott, Henriot) et aux apports des *game* et des *play studies* récentes. On étudiera enfin les rapports que les jeux vidéo entretiennent avec les autres arts (une place particulière sera accordée au cinéma) et avec les jeux traditionnels. Enfin, le cours visera également à faire acquérir une méthode d'analyse des jeux vidéo, en introduisant aux caractéristiques propres au médium (gameplay, game feel, échec, punition et récompense...) ainsi qu'à leurs modes et outils

de production (game design, level design, équilibrage, concept art, etc).

Objectifs

- Poser les bases d'une culture vidéoludique classique
- Introduire aux enjeux de la recherche sur les jeux vidéo
- Faire découvrir la diversité et les possibilités esthétiques offertes par les jeux vidéo
- Développer des outils de réception critique à l'égard des jeux vidéo
- Améliorer la compréhension des logiques à l'œuvre dans les images vidéoludiques

Évaluation

M3C en deux sessions

REGIME STANDARD *Session 1* CC 100%

- Contrôle Continu : 2 notes au moins dont une évaluation en temps limité.
- Contrôle Terminal : **Non**

REGIME DEROGATOIRE : **Non**

- Pas de régime dérogatoire pour ce cours.

SESSION 2(dite de 2nd chance) : CC 100%

- Contrôle Continu : Rattrapage adapté en période de cours.

Pré-requis nécessaires

Une maîtrise correcte de l'anglais à l'écrit (des lectures en anglais pourront être demandées)

Compétences visées

- Une connaissance approfondie de l'histoire et du fonctionnement des jeux vidéo
- Une méthode de réflexion critique et esthétique à l'égard des jeux vidéo
- Des outils d'analyse des images vidéoludiques
- + 2 en intelligence
- + 3 en charisme

Bibliographie

- AARSETH Espen J., *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1997.
- BLANCHET Alexis, *Des pixels à Hollywood. Cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, Châtillon, Pix'n Love, 2010.
- CAILLOIS Roger, *Les Jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1958.
- COULOMBE Maxime, *Le monde sans fin des jeux vidéos*, Paris, PUF, 2010.
- DONOVAN Tristan, *Replay. The History of Video Games*, Lewes, Yellow Ant, 2010.
- EGENFELDT-NIELSEN Simon, SMITH Jonas Heide et TOSCA Susana Pajares, *Understanding Video Games. The Essential Introduction*, New York, Routledge, 2009.
- HUIZINGA Johan, *Homo Ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1951.
- HENRIOT Jacques, *Le Jeu*, Paris, PUF, 1969.
- KERR Aphra, *The Buisness And Culture of Digital Games: Gamework/Gameplay*, New York, SAGE Publications Ltd, 2006.
- KLINE Stephen, DYER-WITHEFORD Nick et DE PEUTER Greig, *Digital Play. The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, Montréal, McGill-Queen's University Press, 2003.
- KOSTER Raph, *A Theory of Fun for Game Design*, Scottsdale, Paraglyph Press, 2005.
- MCKENZIE Wark, Kenneth, *Théorie du gamer*, Paris, Editions Amsterdam, 2019.
- POOLE Steven, *Trigger Happy, Videogames and the Entertainment Revolution*, New York, Arcade, 2000.
- SALEN K., ZIMMERMAN E., *Rules of play. Game Design Fundamentals*, Cambridge, MIT press, 2004.
- TER MINASSIAN Hovig, RUFAT Samuel, COAVOUX Samuel (dir.), *Espaces et temps des jeux vidéos*, Paris, Questions théoriques, 2012.
- TER MINASSIAN Hovig, RUFAT Samuel (dir.), *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris, Questions théoriques, 2011.
- TRICLOT Mathieu, *Philosophie des jeux vidéos*, Paris, Zone-La découverte, 2011.
- WINNICOTT Donald Woods, *Jeu et réalité*, Paris, Gallimard, 1975.

-WOLF M., PERRON B. (dir.), *The Video Game Theory Reader*, New York, Routledge, 2003.

-WOLF M., PERRON B. (dir.), *The Video Game Theory Reader 2*, New York, Routledge, 2008.

Contact(s)

> David Gaillard

Responsable pédagogique
d.gaillard@parisnanterre.fr