



Le jeu (vidéo) comme outil de recherche

*Séminaire de la transversalité Images-Sons-
Mémoires*

17/02/2020 - Lyon

Simon CHUPIN – Benjamin COULOMB

Simon Chupin

- Doctorant au LARHRA à Grenoble
- 1ère année de thèse – Histoire des ressources, des entreprises et de la santé
- Organisateur de la Scientific Game Jam 2019 de Grenoble
- Vulgarisation scientifique sur Twitch

Benjamin Coulomb

- Doctorant au LARHRA à Grenoble
- 4ème année de thèse – Histoire de la publicité, de la beauté et de la mode
- Participant de la Scientific Game Jam 2019 de Grenoble

The image features a purple circular background on the left side, containing the Twitch logo in a white, pixelated font with a black outline. Below the logo, a portion of a grey game controller with red buttons is visible. A white curved line separates this purple area from a dark grey background on the right.

twitch

I/ Qu'est ce
que le jeu
(vidéo) ?

I/ Qu'est ce que le jeu (vidéo) ?

Tentative de définition de l'ensemble des mécaniques dans le cadre du jeu vidéo

Programmation : Traduction en code informatique des concepts narratifs, graphiques et logiques conçu dans le gameplay

Narration : Manière dont l'histoire est racontée, par une forme textuelle, audiovisuelle ou par l'exécution de tâches à accomplir

Game design : Ensemble des règles et des logiques, qui constitue la cohérence interne du jeu

Level design : Conceptualisation des différents itinéraires que le joueur doit emprunter



I/ Qu'est ce que le jeu (vidéo) ?

Tentative de definition du Gameplay

LE GAMEPLAY

« Ensemble des procédés à acquérir partiellement ou totalement pour atteindre les objectifs fixés et programmés par les concepteurs, en fonction de règles, pouvant être respectées ou contournées »



I/ Qu'est ce que le jeu (vidéo) ?

Les grandes théories de l'expérience de jeu

Par le Gameplay: *Les concepts seront à apprendre grâce aux compétences à acquérir dans le jeu*



Par la narration : *Les concepts seront à apprendre grâce à l'histoire et aux indices apportés par le scénario*

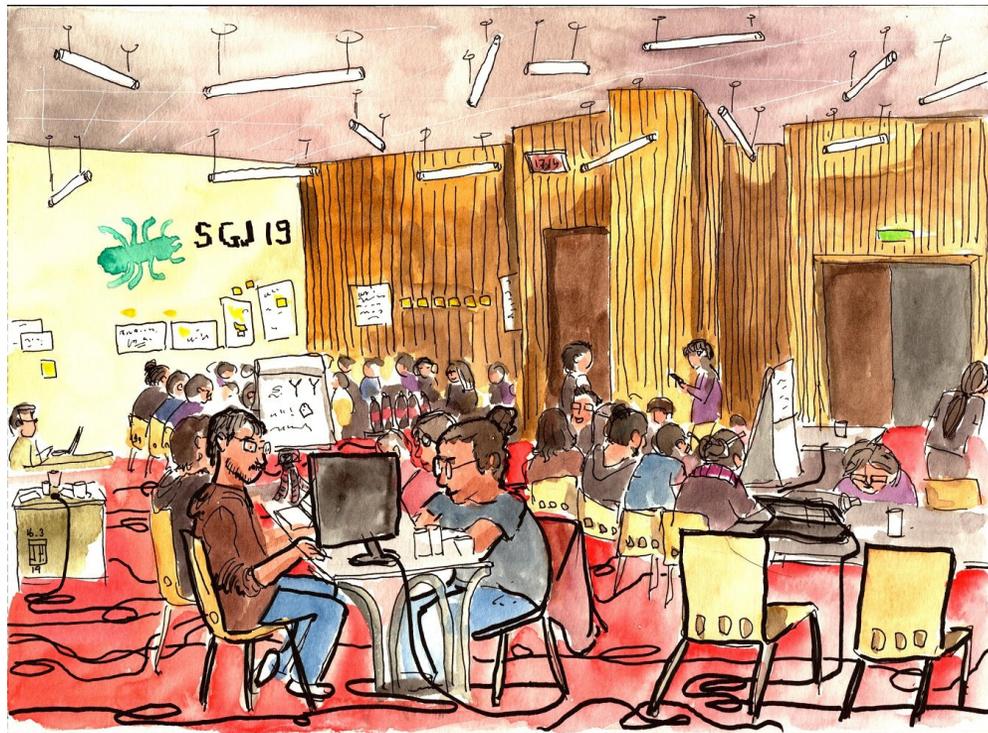




II/ L'exemple Swagram

II/ L'exemple: Swagram

Un projet naît de la Scientific Game Jam 2019



II/ L'exemple Swagram

*Une expérience inédite : un doctorant en histoire à la
SGJ.*

« La science n'est pas un jeu ! »

Expérimentation

Difficultés

Potentiels



II/ L'exemple Swagram

La suite du développement. Comment faire de la recherche avec un jeu ?

Un retour du jeu dans le laboratoire

Une nouvelle version

Des tests à Grenoble et à Aix-en-Provence



UN JEU VIDEO SCIENTIFIQUE!



LA SCIENCE N'EST PAS UN JEU.





III/ Les enjeux pour la recherche

III/ Les enjeux pour la recherche

Le jeu, un outil de médiation

Nouveaux publics

Potentiel de transmission du savoir

Les possibilités pédagogiques



III/ Les enjeux pour la recherche

Le jeu, un outil d'expérimentation

Une nouvelle approche de l'enquête

Le joueur confronté aux hypothèses présentées

Une complémentarité avec les autres outils d'expériences



III/ Les enjeux pour la recherche

Le jeu : Objet de recherche

Le jeu est une source comme les autres

Un objet présent dans tous les champs disciplinaires

La représentation de l'histoire dans le jeu vidéo :
un défi pour les chercheurs en histoire

