

**HST287 - Histoire, jeux vidéo et ludification
(3 crédits)
Automne 2019**

Chargé de cours : Thierry Robert
Courriel : thierry.robert@usherbrooke.ca

OBJECTIFS

Découvrir les racines historiques d'un problème contemporain. Approfondir les cadres d'analyse pertinents à la thématique étudiée. Apprivoiser diverses sources historiques discursives et iconographiques reliées aux sujets abordés en classe. Analyser le traitement médiatique des questions comportant un enjeu historique. Donner des clés pour intervenir sur la place publique sur la base d'une expertise historique.

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

Acquérir des connaissances relatives à l'histoire du jouer et du jeu à partir d'une approche holistique provenant de l'histoire socioculturelle du loisir, de la récréation, du sport et des arts ainsi que de l'histoire des sciences et des technologies. Comprendre le contexte de création des jeux vidéo et des jeux de société contemporains et être en mesure de les replacer dans une perspective propre à l'histoire du jouer et du jeu. Analyser une source ludique à contexte historique à travers ses mécaniques et ses thématiques. Analyser les forces et les faiblesses d'une approche ludique dans la diffusion historique et concevoir des processus de ludification de l'histoire.

CONTENU

Les conceptions du temps libre, du jouer et du jeu chez divers philosophes, penseurs et scientifiques. L'influence des technologies, de la société, de la science et de la religion dans les mécaniques des jeux. Les reconstitutions historico-ludiques et l'apparition du jeu de rôle. Les premiers ordinateurs, l'explosion du phénomène des arcades et l'histoire contemporaine du jeu vidéo. L'influence du jeu de société sur les jeux vidéo et la montée du jeu de société contemporain. Le développement de la ludification de l'histoire et l'utilisation du jeu à des fins éducatives. L'évolution de la représentation historique dans les jeux. Les concepts fondamentaux du design du jeu de société et du jeu vidéo. L'utilisation des jeux comme source historique.

CALENDRIER DES ACTIVITÉS

DATE	PARTIE 1	PARTIE 2
26 août	Introduction : Théories et espaces du jeu	La préhistoire du jeu vidéo
2 septembre - congé Fête du travail		
9 septembre	De <i>Pong</i> à <i>Pac-Man</i> L'âge d'or des arcades	Analyse de <i>Oregon's Trail</i> et de <i>Freedom!</i>
16 septembre	De <i>Zork</i> à <i>Myst</i> Les évolutions narratives	Conférencier : <i>Julien Balize</i> . Introduction à la représentation vidéoludique de l'histoire.
23 septembre	De <i>Super Mario Bros.</i> à <i>Doom</i> L'ère des révolutions	Analyse de <i>Axis & Allies</i> et de <i>1960 : Making of the President</i>
30 septembre	De <i>Deux Ex</i> à <i>Grand Theft Auto III</i> L'ouverture des mondes	Analyse des séries <i>Civilisation</i> et <i>Age of Empire</i>
7 octobre	De <i>Ultima Online</i> à <i>Wii Sport</i> La transformation des publics	Conférencière : <i>Élodie Gagné</i> . Le jeu vidéo dans les archives de Radio-Canada.
14 octobre - congé Action de grâce		
21 octobre - Semaine de relâche		
28 octobre	Du <i>Senet</i> au <i>Go</i> Les civilisations du loisir?	Examen de mi-session Remise du plan de travail
4 novembre	Des échecs au jeu de l'oie Le jeu sous régulation	Analyse de la série <i>Total War</i> et d' <i>Europa Universalis IV</i>
11 novembre	Du <i>Kriegsspiel</i> aux Jeux Olympiques Le loisir compétitif	Invité: <i>Julien Balize</i> . Analyse de la série <i>Assassin's Creed</i>
Période d'évaluation des enseignements : du 17 novembre au 8 décembre 2019 N'oubliez pas de remplir le ou les questionnaires d'évaluation en ligne accessibles à l'adresse suivante : https://www.usherbrooke.ca/evaluation-enseignement/		
18 novembre	Du <i>Monopoly</i> à <i>Fortnite</i> Du loisir à vendre	Analyse des séries <i>Medal of Honor</i> et <i>Call of Duty</i>

25 novembre	Exercice de création d'un jeu vidéo historique - Partie 1
2 décembre	Exercice de création d'un jeu vidéo historique - Partie 2
9 décembre	Présentation de l'exercice de création
16 décembre	Remise du travail de session Examen de fin de session

MÉTHODOLOGIE

- Exposés magistraux
- Travail collaboratif

ÉVALUATION

Examen de mi-session - 15%

L'examen de mi-session portera sur la matière des six premiers cours. Il sera composé d'une série de questions avec accès à vos notes de cours.

Travail de session - 30%

Ce travail est individuel. Le choix du sujet peut faire partie de la liste fournie lors du premier cours ou être accepté par le chargé de cours.

10 - 15 pages.

Le plan de travail est à rendre le 28 octobre

Le travail de session est à rendre le 16 décembre

Exercice de création - 25%

Ce travail est en équipe de quatre personnes choisie aléatoirement par le chargé de cours.

Chaque membre de l'équipe sera responsable d'une partie précise de l'exercice de création et sera notée individuellement.

3 - 5 pages

Le travail écrit est à rendre le 9 décembre

Le travail est à être présenté pour le 9 décembre

Examen de fin de session - 30%

L'examen final portera sur la matière vue en classe. Il sera composé de trois questions à réponse longue avec accès à vos notes de cours. Les questions porteront particulièrement sur la ludification, l'histoire du jeu et du *jouer*.

Si la remise de l'évaluation se fait de manière électronique, il est de la responsabilité des étudiants et étudiantes de s'assurer qu'ils ou elles téléversent le bon fichier.

A) Le plan de cours peut être sujet à des modifications.

B) À chaque évaluation écrite (essais, réflexion et examens) un maximum de 10 % sera enlevé pour les fautes d'orthographe ou de grammaire.

Les étudiantes et étudiants pourront trouver les informations relatives à la présentation des références intrapaginales et bibliographies aux adresses suivantes :

https://www.usherbrooke.ca/histoire/fileadmin/user_upload/regles_presentation_bibliographies_2017-08-17.pdf

https://www.usherbrooke.ca/histoire/fileadmin/user_upload/regles_presentation_references_not_es_bas_pages_2017-08-17.pdf

PLAGIAT ET AUTRES DÉLITS

Ces dernières années, une augmentation très marquée des cas de plagiats a été constatée. Le règlement des études définit le plagiat comme suit :

« ...le fait, dans une activité évaluée, de faire passer indûment pour siens des passages ou des idées tirés de l'œuvre d'autrui ».

Le plagiat constitue un délit sérieux. Selon la gravité du cas, des sanctions disciplinaires seront imposées, allant de l'obligation de reprendre un travail, à l'attribution de la note finale « E » pour l'activité pédagogique.

Vous trouverez ci-après un document informatif préparé par le groupe de travail antiplagiat de l'Université de Sherbrooke à l'attention des étudiantes et des étudiants. Nous vous invitons à le lire et à prendre connaissance du Règlement des études, plus particulièrement la section 9 portant sur les règles relatives à la discipline, que vous trouverez sur le site Internet du bureau du registraire : <https://www.usherbrooke.ca/registraire/droits-et-responsabilites/reglement-des-etudes/>.

Vous êtes également invités à visiter la page Internet Antiplagiat :

<http://www.usherbrooke.ca/ssf/antiplagiat/> et à participer au Quiz antiplagiat :

<http://www.usherbrooke.ca/ssf/antiplagiat/jetudie/quiz/>.

Voici le document informatif en PDF sur le plagiat approuvé par le Conseil universitaire :

https://www.usherbrooke.ca/ssf/fileadmin/sites/ssf/documents/Antiplagiat/2017-08-25_VRE_Document-informatif-VF.pdf

Dans tous les cas de plagiat ou de toute autre manoeuvre visant à tromper, une plainte sera déposée auprès de la personne responsable des dossiers disciplinaires de la Faculté et traitée selon la procédure prévue au *Règlement des études*. Toute personne reconnue avoir commis un délit se verra imposer une sanction disciplinaire.

BARÈME DE NOTATION NOTE CHIFFRÉE

Note chiffrée	Lettre	Point	Niveau
90 % et plus 85 % - 89 % 82 % - 84 %	A+ A A-	4,3 4,0 3,7	Excellent
78 % - 81 % 75 % - 77 % 72 % - 74 %	B+ B B-	3,3 3,0 2,7	Très bien
68 % - 71 % 65 % - 67 % 62 % - 64 %	C+ C C-	2,3 2,0 1,7	Bien
58 % - 61 % 55 % - 57 %	D+ D	1,3 1,0	Passable
54 % et moins	E	0,0	Échec

BIBLIOGRAPHIE

I. Ouvrages généraux

CARLISLE, Rodney P. *Encyclopedia of Play in today's society*. Thousand Oak (Californie), Sage Publications, 2009.

II. Études

CAILLOIS, Roger. *Les jeux et les hommes*. Gallimard, Paris, 1958. 306 p.

DONOVANT, Tristan. *Replay : The History of Video Games*. East Sussex, Yellow Ant, 2010. 501 p.

EWALT, David M. *Of Dice and Men : The Story of Dungeons & Dragons and the People Who Play It*. New York, Simon & Schuster, 2013. 276 p.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens : Essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris, Gallimard, 1951.

KOSTER, Raph. *A Theory of Fun for Game Design*. Scottsdale, Paraglyph Press, 2004. 256 p.

LHÔTE, Jean-Marie. *L'histoire des jeux de société : géométries du désir*. Paris, Flammarion, 1994. 671 p.

McCALL, Jeremiah B. *Gaming the Past : using video games to teach secondary history*. New York, Routledge, 2011. 197 p.

MINOIS, Georges. *Histoire du rire et de la dérision*. Paris, Fayard, 2000. 637 p.

PETERSON, Jon. *Playing at the World : A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures from Chess to Role-Playing Games*. San Diego, Unreason Press, 2012. 720 p.

TURCOT, Laurent. *Sports et loisirs : une histoire des origines à nos jours*. Paris, Gallimard, 2016. 680 p.

WILHELM KAPELL, Matthew. *Playing with the Past : Digital Games and the Simulation of History*. Londres, Bloomsbury, 2013. 400 p.

WOODS, Stewart. *Eurogames : The Design, Culture and Play of Modern European Board Games*. Jefferson, McFarland, 2012. 262 p.

WOLF, Mark J. P. *The Video Game Explosion : A History from PONG to Playstation and Beyond*. Westport, ABC-CLIO, 2008. 380 p.

ZIMMERMAN, Eric et Katie SALEN. *Rules of Play : Game Design Fundamentals*. Cambridge, MIT Press, 2003. 688 p.