

# Proposition d'un dispositif didactique portant sur l'écriture hypertextuelle multimodale et métatextuelle d'un récit de jeu vidéo

## Problématique

- ▶ Absence d'organisation et de hiérarchisation des idées lors des rédactions, difficulté à rédiger des textes autres que narratifs et linéaires (Braaksma et al., 2007; de Koninck, 2005)
- ▶ Développement de raccourcis comme la « stratégie des connaissances racontées » lors du processus d'écriture (Scardamalia et Bereiter, 1998)
- ▶ Activités cognitives de l'ordre de la planification et de l'analyse plus grandes avec l'hypertexte (Braaksma et al., 2007; Matthewman, 2007)
- ▶ Organisation et justification des contenus multisémiotiques et multimodaux de l'écriture hypertextuelle multimodale (Lacelle et Lebrun, 2015)
- ▶ Utilisation de formes textuelles non traditionnelles avec les textes non linéaires multimodaux (Dillon, 2002)
- ▶ Jeu vidéo : forme textuelle complexe constituée d'une hybridation cohérente et composite des modes, et possédant des codes spécifiques (Archibald et Gervais, 2006; Thabet, 2011)

## Contact

amylie.vallieres@gmail.com  
vallieres.amelie.2@courriel.uqam.ca

## Cadre théorique

- ▶ **Hypertextualité :**  
Caractère d'une forme textuelle non linéaire dont le contenu est organisé sous forme de réseau de noeuds et de liens, nécessitant de considérer la lecture et les interactions qui y sont nécessaires (Bromme et Stahl, 2002, Landow, 1997)
- ▶ **Métatextualité :**  
Rapport qu'entretient un texte avec un autre qu'il commente, explique ou critique (Genette, 1982; Canvat, 2007)
- ▶ **Multimodalité :**  
Caractère du texte qui combine un amalgame d'informations à l'aide de modes d'expression variés (textes, images, vidéos, sons, etc.) (Lacelle et Lebrun, 2015; Lebrun, Lacelle et Boutin, 2012)
- ▶ **Jeu vidéo :**  
Système fondé sur des règles avec un résultat variable et quantifiable où les différents résultats sont associés à différentes valeurs, où le joueur fait des efforts pour influencer le résultat, où le joueur se sent émotionnellement attaché au résultat et où les conséquences de l'activité sont négociables (Schell, 2010; Juul, 2005)

## Méthodologie

- ▶ **Recherche développement** (Harvey et Loisel, 2009)
- ▶ **Conception d'un dispositif didactique à la suite de la phase référentielle**
- ▶ **Mise à l'essai fonctionnelle :**
  - 4 didacticiens et 1 expert du jeu vidéo;
  - 1 enseignante et 3 futurs-enseignants
- ▶ **Amélioration du dispositif didactique à la lumière des résultats**

## Dispositif didactique

- ▶ **Compétences hypertextuelles**
- ▶ **Compétences métatextuelles**
- ▶ **Compétences multimodales** (Lebrun, Lacelle et Boutin, 2012)
- ▶ **Connaissances hypertextuelles, multimodales, narratologiques et vidéoludiques**
- ▶ **Savoirs procéduraux**
  - ❖ Selon le modèle de Hayes et Flower (1980)  
3 phases : planification, mise en texte et révision
  - ❖ Selon le modèle de Kress et Van Leeuwen (1996)  
4 composantes de la production multimodale : matérialité, architecture visuelle (*framing*), design et production
- ▶ **Formation à l'écriture hypertextuelle multimodale et création d'un récit de jeu vidéo grâce à Twine 2.0.**

