

Gaël GILSON

DOCTEUR EN INFORMATION ET COMMUNICATION

gael.gilson@gmail.com

Liège, Belgique

<https://luduminvaders.com>



POSTES ACTUELS

- **Directeur du studio Ludum Invaders**
Studio de recherche, de veille et de formation en *game studies*
 - **Collaborateur scientifique**
GReMS – Louvain Game Lab – UCLouvain
 - **Professeur de français et français langue étrangère**
Athénée Royal de Chênée
 - **Formateur**
CECOTEPE – PortailEduc – EduLAB
Thèmes : Culture vidéoludique, éducation aux jeux vidéo, littératie vidéoludique
-

FORMATION

- **Doctorat en Information et Communication**
2017 – 2021
UCLouvain – GReMS – Louvain Game Lab
Sujet de thèse : Littératie vidéoludique : Éduquer aux jeux vidéo en contexte scolaire
- **Master en Sciences de l'éducation**
2014 – 2016
UCLouvain – Plus grande distinction
Sujet de mémoire : L'expérience des joueurs comme situation d'apprentissage informel
- **Année préparatoire au Master en Sciences de l'éducation**
2013 – 2014
UCLouvain
- **AESI Français / Français Langue Étrangère**
2008 – 2011
Haute École Charlemagne « Les Rivageois »
Plus grande distinction, prix de l'excellence, de la pédagogie et du FLE
Chargé du cours de Français Langue Étrangère pour les étudiants Erasmus

- **Formation antérieure**

Études secondaires à l'Athénée Royal de Chênée, orientation littéraire

ACTIVITÉS PROFESSIONNELLES

- **Charge de cours**

Français et Français Langue Étrangère (cours généraux, expérience de la première à la sixième année secondaire).

- **Expertise**

- ↳ Consultance pour des studios de jeux vidéo (narrative design, game design, pedagogical design) et pour des associations / institutions désirant intégrer le médium vidéoludique au sein de leurs activités.
- ↳ Expert pédagogique et technique pour l'enseignement de promotion sociale subventionné par la Communauté française, pour 40 périodes de cours, dans l'unité de formation « CAP : didactique des sciences humaines et sociales » (2018-2019).
- ↳ Award de l'Innovation Pédagogique : prix décerné par le Laboratoire d'innovations en pédagogie pour l'enseignement supérieur, partenaire Creative Wallonia (août 2013).

- **Projets / responsabilités**

- ↳ Référent numérique et consultant en apprentissage hybride dans le contexte de la COVID-19 (2020-2021).
- ↳ Création d'un espace gaming en contexte scolaire (2019).
- ↳ Lauréat de l'appel à projets du Conseil Supérieur de l'Éducation aux Médias (FWB) pour le projet « Éducation au médium vidéoludique : le son comme clé de lecture » (décembre 2018).
- ↳ Participation au concours « Pub Fiction 2016-2017 » organisé par la Province de Liège, auquel mes élèves ont remporté le premier prix.
- ↳ Co-responsable d'un club cinéma d'animation scolaire (2016-2017).
- ↳ Responsable des élèves nécessitant un Plan Individuel d'Apprentissage (2016-2021).
- ↳ Responsable du déploiement de deux projets « École Numérique » (lauréat de deux appels à projets depuis 2013, l'un portant sur l'utilisation de tablettes en classe, l'autre sur l'écriture numérique en contexte scolaire).
- ↳ Auteur d'un dossier pédagogique pour accompagner la pièce de théâtre 2043 du Collectif Mensuel (partenariat avec le Foyer Culturel de Chênée en 2015).
- ↳ Projet de création et d'animation d'émissions radio avec les élèves (partenariat avec 48FM en 2012 et avec Equinoxe en 2013).
- ↳ Personne-ressource pour les enfants à hauts potentiels (2013-2021).

- **Formations données**

- ↳ Formateur pour l'opérateur CECOTEPE, l'ASBL PortailEduc et l'EduLAB depuis 2019 (sujets traités : culture vidéoludique, éducation aux jeux vidéo, littérature vidéoludique).
- ↳ Formateur pour l'opérateur Interteam en 2018-2019 (sujet traité : l'utilisation des tablettes en classe de français).
- ↳ Animations de team building autour d'activités mobilisant le jeu vidéo.
- ↳ Animation d'un module destiné à la prise en main du logiciel de création de jeux RPG Maker.
- ↳ Animation d'un atelier d'écriture pour adultes, en centre culturel : « Se lancer dans l'écriture d'un premier roman ».

- ↳ Animations en Haute École d'Ateliers Professionnels de Formation à destination de futurs enseignants (sujets traités : évaluation des apprentissages, enseigner le français avec des jeux vidéo ; enseigner le français avec les nouvelles technologies ; enseigner avec les tablettes).
- ↳ Animation d'une formation continue de district à destination des enseignants (sujet traité : des outils numériques pour dynamiser le cours de français).

▪ Spécialités

- ↳ Éducation par les jeux vidéo / aux jeux vidéo en contexte scolaire.
- ↳ Accompagnement des studios de jeux vidéo dans la conceptualisation de leurs projets.
- ↳ Pédagogies actives.
- ↳ Outils d'évaluation.
- ↳ Création de projets et de contenus pédagogiques.
- ↳ Utilisation des technologies en classe.
- ↳ Vulgarisation scientifique.
- ↳ Préparation et animation de colloques scientifiques.

ACTIVITÉS SCIENTIFIQUES

▪ 2020-2021

- ↳ Co-animation d'une séance du séminaire de recherche du Louvain Game Lab dédiée à la narration environnementale dans le jeu vidéo (Louvain Game Lab, 24 mars 2021).
- ↳ Communication au salon international virtuel EN'iGmatik : *Éduquer aux jeux vidéo / éduquer par les jeux vidéo : frontières et entrelacs* (organisé par le collectif Escape n' Games, 21 février 2021).
- ↳ Communication au colloque international « Le jeu vidéo, une herméneutique en acte » : *Pratiques interprétatives du jeu vidéo en contexte scolaire : des clés pour soutenir l'appropriation des œuvres vidéoludiques par un public adolescent* (Université de Liège, 14-15 janvier 2021).
- ↳ Communication au colloque doctoral FRANCOPho-L.I.E Doc' « Pratiques, activités : espaces et objets de recherche » : *Littératie vidéoludique et recherche design en éducation : vers la construction d'une pratique d'éducation au jeu vidéo* (Université de Lille, 27 novembre 2020).
- ↳ Présentation du Louvain Game Lab à la Réunion des référents numériques pour Wallonie-Bruxelles Enseignement (21 octobre 2020).
- ↳ Communication au Séminaire de recherche du Louvain Game Lab : *Les discours au creux des espaces urbains vidéoludiques* (Université de Louvain-la-Neuve, 9 septembre 2020).
- ↳ Communication au colloque international Didactifen 2020 « Identifier, modéliser et surmonter les obstacles à l'apprentissage » : *Raccrocher les apprentissages scolaires en littérature aux expériences des jeunes : le cas du jeu vidéo* (Université de Liège, 7 juillet 2020).
- ↳ Communication dans le cadre du Cycle de webinaires « Utiliser le jeu vidéo en classe » : *Comment intégrer le jeu vidéo dans sa pratique pédagogique ?* (Réseau Canopé, France, 25 juin 2020).

▪ 2019-2020

- ↳ Communication au salon « School Education Transformation Technology » (SETT) : *Des jeux vidéo à l'école : quels possibles pédagogiques ?* (Namur Expo, Namur, 6 février 2020).
- ↳ Communication avec Lukas Kolek (Charles University, Prague) au « Meet and build 2019 » : *Attentat 1942 and video game literacy – History representation and game interpretation* (Meet and Build, Charleroi, 23 novembre 2019).
- ↳ Intervenant à Ludovia Belgique lors d'une table ronde « Jeux vidéo : quels usages et pratiques possibles en classe ? », aux côtés d'Anne Cornut, Natacha Dubois et Julien Annart (Université d'Automne Ludovia Belgique, 31 octobre 2019, Spa)

- ↳ Intervenant à Ludovia Belgique lors d'une table ronde « Créer un parcours pédagogique utilisant des jeux vidéo », aux côtés de Mélanie Fenaert, Gregory Michnik, Natacha Dubois et Julien Annart (Université d'Automne Ludovia Belgique, 31 octobre 2019, Spa)
- ↳ Communication aux « Journées Doctorales 2019 » sur le thème de l'appropriation des objets numériques : *Éduquer aux jeux vidéo pour soutenir l'appropriation des œuvres vidéoludiques* (Université de Louvain-la-Neuve, 9 juillet 2019).

■ 2018-2019

- ↳ Communication à la Journée d'études « Performances en/jeux » : *Des élèves aux manettes : éduquer pour mieux performer* (Université du Québec à Montréal, Montréal, 31 mai 2019).
- ↳ Participation à la Journée d'étude et à l'Atelier sur les méthodes innovantes de recherche en ligne (Université du Québec à Montréal, 30 mai 2019).
- ↳ Visite du laboratoire de recherche du groupe Homo Ludens (Université du Québec à Montréal, 30 mai 2019).
- ↳ Visite du LUDOV – Laboratoire Universitaire de Documentation et d'Observation Vidéoludiques (Université de Montréal, 29 mai 2019).
- ↳ Participation au séminaire sur l'Éducation et les Littératies Informationnelle, Médiatique et Numérique (Université du Québec à Montréal, 27 et 28 mai 2019).
- ↳ Communication avec Thibault Philippette (dir.), Arnaud Claes et Charlotte Préat à la Faculty Summit « Literacy : participation, design & gaming » : *Towards Gaming and Digital Literacy understanding* (Université de Carleton, Ottawa, 24 mai 2019).
- ↳ Communication au School Education Transformation Technology (SETT) : *Des jeux vidéo en classe et des élèves aux manettes* (Namur Expo, Namur, 25 avril 2019).
- ↳ Communication avec Thibault Philippette et Charlotte Préat à la 4^e édition de la Kiss your Teacher Jam : *Éducation aux jeux (vidéo) et littératie (vidéo) ludique en contexte scolaire* (Microsoft Innovation Center, Mons, 5 octobre 2018).

■ 2017-2018

- ↳ Participation au séminaire doctoral du GReMS (Groupe de Recherche en Médiation des Savoirs) – dont animation de trois séances (« Jeux vidéo et mémoire culturelle » ; « Approche formelle et communicative du game design » ; « Theorycrafting et médiation culturelle »).
- ↳ Présentation d'un poster lors de la journée Poster Day de l'ILC du 23 mars 2018.
- ↳ Communication au colloque international « Partager pour s'enrichir » : *Didactique du français langue étrangère et jeux vidéo : quels horizons pédagogiques ?* (Iasi, Roumanie, 21-22 avril 2018).
- ↳ Participation au séminaire de recherche et doctoral « Continuité ou rupture ? Les rapports du réel dans les cultures médiatiques contemporaines » (27 avril 2018, UCLouvain, Louvain-la-Neuve).
- ↳ Participation à l'Université d'Été Ludovia (Ax-les-Thermes, France, 20-23 août 2018).
- ↳ Communication avec Charlotte Préat au colloque international de l'Université d'Été Ludovia : *Les jeux (vidéo) en contexte scolaire : quand les cultures ludiques s'invitent en classe* (Ax-les-Thermes, France, 23 août 2018).
- ↳ Communication à la 3^e édition de la Kiss your Teacher Jam : *Penser l'intégration des savoirs dans un jeu vidéo* (Microsoft Innovation Center, Mons, 6 octobre 2017).

■ 2016

- ↳ Communication au colloque international « À quoi nous engage le jeu ? » du Laboratoire des Jeux et Mondes Virtuels : *L'apprentissage comme engagement dans l'espace du play* (Bruxelles, 22 octobre 2016).

PUBLICATIONS

▪ Publications dans des revues scientifiques

- ↳ 3 publications actuellement sous presse (sortie courant 2021).
- ↳ Gilson, G. (2019). Des jeux vidéo en classe et des élèves aux manettes : vers une littératie vidéoludique en contexte scolaire. *Médiations & Médiatisations*, 2, 29-53. En ligne : <https://revue-mediations.teluq.ca/index.php/Distances/article/view/76>.
- ↳ Gilson, G. (2018). Confessions sur écran : quand le « je » devient jeu. *Hermès, La Revue*, 82, 126-133. En ligne : <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2018-3.htm-page-126.htm>.

▪ Actes

- ↳ Gilson, G. & Prémat, C. (2018). « Les jeux (vidéo) en contexte scolaire : quand les cultures ludiques s'invitent en classe », Colloque scientifique Ludovia 2018 : *Innovation(s) / Institution(s)*, Ax-Les-thermes, 2018. En ligne : http://culture.numerique.free.fr/publications/ludo18/Gilson_Preat_Ludovia_2018.pdf.

▪ Thèse et mémoire

- ↳ Gilson, G. (2021). *Littératie vidéoludique. Éduquer aux jeux vidéo en contexte scolaire* (Thèse de doctorat). Louvain-la-Neuve : Université catholique de Louvain-la-Neuve.
- ↳ Gilson, G. (2016). *L'expérience virtuelle des élèves comme situation d'apprentissage informel* (Mémoire de fin d'études). Louvain-la-Neuve : Université catholique de Louvain-la-Neuve.

▪ Manuels scolaires

- ↳ Co-auteur des manuels scolaires *Qualif Français 3* et *Qualif Français 4* aux éditions Plantyn (sortis en septembre 2020).

▪ Roman

- ↳ Auteur du roman *À la pâle clarté de nos cœurs sombres* (HR Éditions, 2021).

▪ Autres publications

- ↳ Gilson, G. (2020). « La nostalgie au cœur du game design. Le cas de Fell Seal : Arbiter's Mark ». *Ludum Invaders*. En ligne : <https://luduminvaders.com/2020/04/08/la-nostalgie-au-coeur-du-game-design-le-cas-de-fell-seal-arbiters-mark/>.
- ↳ Gilson, G. (2019). « L'attachement aux personnages vidéoludiques ». *Ludum Invaders*. En ligne : <https://luduminvaders.com/2019/08/21/lattachement-aux-personnages-videoludiques/>.
- ↳ Auteur du chapitre « Français » dans la publication Annart, J. (dir.). (2019). *Jeux vidéo et éducation. Ateliers de pédagogie vidéoludique*, 35-48. En ligne : <http://www.educajeux.be>.
- ↳ Gilson, G. (2017). « Des jeux vidéo en classe de français ». *Revue de l'Association belge des professeurs de français*, 254, 20-25.
- ↳ Gilson, G. (2014). « Enseigner avec le numérique ». *Azimuts*, 13, 13-15.

SERVICES

▪ Domaine scientifique

- ↳ Intervenant à la deuxième édition 2021 du Mons Game Dev Café, consacrée au sound design, pour le label Gamemax (Technocité, Mons, 26 mai 2021).
- ↳ Intervenant au Certificat inter université et haute école « Travailler avec la culture vidéoludique » organisé par le Liège Game Lab (ULiège), en partenariat avec la Haute École de la Ville de Liège et le Digital Lab (2020-2021).

- ↳ Co-organisateur du Séminaire de Recherche du Louvain Game Lab (UCLouvain, 2020-2021).
- ↳ Organisateur des Journées Doctorales 2019, en partenariat avec l'OMNSH, sur le thème de l'appropriation des objets numériques (9 et 10 juillet 2019, UCLouvain, Louvain-la-Neuve).
- ↳ Animateur d'un atelier à la Journée de l'EDEF sur le thème de l'apprentissage en situation informelle (UCLouvain, Louvain-la-Neuve, 17 mars 2018)

▪ **Domaine pédagogique**

- ↳ Encadrements de mémoires :
 - Amrouch, Y. (2021). *Le jeu vidéo en tant qu'hypermédium : le cas de Dark Souls III. Création d'un guide d'interprétation de la narration environnementale*. Bruxelles : Haute École Galilée.
 - Flores-Velasco, M. (2021). *La télésérie en classe secondaire de langues étrangères. Comment construire une pratique éducative qui intègre la télésérie en classe secondaire de langues étrangères ?*. Louvain-la-Neuve : Université catholique de Louvain-la-Neuve.
 - Wileme, A. (2021). *Les archétypes de personnages vidéoludiques au prisme du genre : Analyse de quatre jeux d'action AAA sortis à partir de 2017*. Louvain-la-Neuve : Université catholique de Louvain-la-Neuve.
- ↳ Réalisation de 37 capsules vidéo (dédiées à Moodle, H5P, OBS et Twine) pour l'ASBL Portaleduc, afin d'accompagner les enseignants dans leur prise en main de l'apprentissage hybride (décembre 2020).
- ↳ Relecteur des projets de référentiels de français pour le futur tronc commun lié au Pacte d'Excellence (Fédération Wallonie-Bruxelles, février 2020).
- ↳ Professeur-relais pour les enfants à hauts potentiels (Athénée Royal Chênée, 2016 – maintenant).
- ↳ Atelier de formation professionnelle sur l'éducation au médium vidéoludique auprès d'étudiants bacheliers en français / français langue étrangère (Haute École Charlemagne « Les Rivageois », 30 janvier 2018).
- ↳ Animation d'un atelier de formation pour enseignants et formateurs sur l'utilisation de jeux vidéo en contexte scolaire, dans le cadre de la « CLISE 2018 Belgique » (Nivelles, 31 janvier 2018).
- ↳ Communication donnée à la « CLISE 2017 Belgique » organisée par l'association Inversons la classe : *Des jeux vidéo pour renverser sa classe : quels possibles pédagogiques ?* (Nivelles, 4 février 2017).

COMPÉTENCES

▪ **Langues**

- ↳ Français : langue maternelle.
- ↳ Anglais : niveau B2 selon les résultats à l'évaluation CEFR passée le 27/09/17.
- ↳ Japonais : notions élémentaires (Unités 1-3 réussies au cours de japonais à la promotion sociale IEPS de Fléron, durant l'année 2016-2017).

▪ **Logiciels et plateformes**

- ↳ Création et gestion Wordpress
- ↳ Connaissances en HTML
- ↳ Maîtrise du logiciel de création de jeu RPG Maker
- ↳ Maîtrise du logiciel Lightroom
- ↳ Maîtrise du logiciel OBS

▪ **Permis B**