

# Gaël GILSON

DOCTEUR EN INFORMATION ET COMMUNICATION

gael.gilson@gmail.com

Liège, Belgique

<https://luduminvaders.com>

---



## POSTES ACTUELS

- **Fondateur du studio Ludum Invaders**  
Studio de recherche, de conseil 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 – 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  
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).

- **Pour Ludum Invaders**

- ↳ Animation d'un cycle de conférences-formations (partenariat avec GameMax) sur l'approche esthétique du game design en 4 modules : (1) La nostalgie dans le game design ; (2) L'attachement des joueurs aux personnages vidéoludiques ; (3) Faire circuler des connaissances et de la mémoire culturelle à travers le game design ; (4) Des discours sur le monde à travers le game design.
- ↳ Coaching et membre du jury lors du Hackathon « Jeu parle français » (Organisation internationale de la Francophonie – Centre régional francophone pour l'Europe centrale et orientale – Serious Evo, 25-29 octobre 2021).
- ↳ Animation d'une conférence « Intégrer les jeux vidéo en classe de français » au Précongrès de l'AQPF 2021 Jouer pour apprendre, apprendre pour jouer (Québec, 27 octobre 2021).
- ↳ Animation d'un atelier « Éducation aux jeux vidéo » au festival Out of the Books, à Waterloo (16 octobre 2021).

- **Projets / responsabilités pédagogiques**

- ↳ 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).
- ↳ 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).
- ↳ 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).
- ↳ Award de l'Innovation Pédagogique : prix décerné par le Laboratoire d'innovations en pédagogie pour l'enseignement supérieur, partenaire Creative Wallonia (août 2013).
- ↳ Personne-ressource pour les enfants à hauts potentiels (2013-2021).

- **Formations pédagogiques**

- ↳ 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).
  - ↳ Animation d'un module destiné à la prise en main du logiciel de création de jeux RPG Maker.
  - ↳ 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).
- 

## AXES DE RECHERCHE ACTUELS

- **Game studies**

Emotional design, approche esthétique du sound design, jeux vidéo et mémoire culturelle

- **Perspectives éducatives**

Éducation par les jeux vidéo / aux jeux vidéo en contexte scolaire, littératie vidéoludique, formation en game design

---

## ACTIVITÉS SCIENTIFIQUES

- **2021-2022**

- ↳ Collaborateur scientifique (UCLouvain, GReMS, Louvain Game Lab)

- **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 littératie 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<sup>e</sup> 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 » ; « Theorcrafting 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<sup>e</sup> 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

- ↳ 2 publications actuellement sous presse (sortie courant 2022).
- ↳ 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](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).
- 

## 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 télé-série en classe secondaire de langues étrangères. Comment construire une pratique éducative qui intègre la télé-série 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
- ↳ Animation de lives sur Twitch

### ▪ **Permis B**