

# Echanges sur les instrumentalisation du jeu vidéo

Julian Alvarez

24 Mai 2024  
IHSET, Paris



**INSPE** Institut national  
supérieur du professorat  
et de l'éducation  
Académie de Lille  
Hauts-de-France

**LL** Université  
de Lille



**LUDO**SCIENCE

## Préambule - Notion d'écart interprétatif...



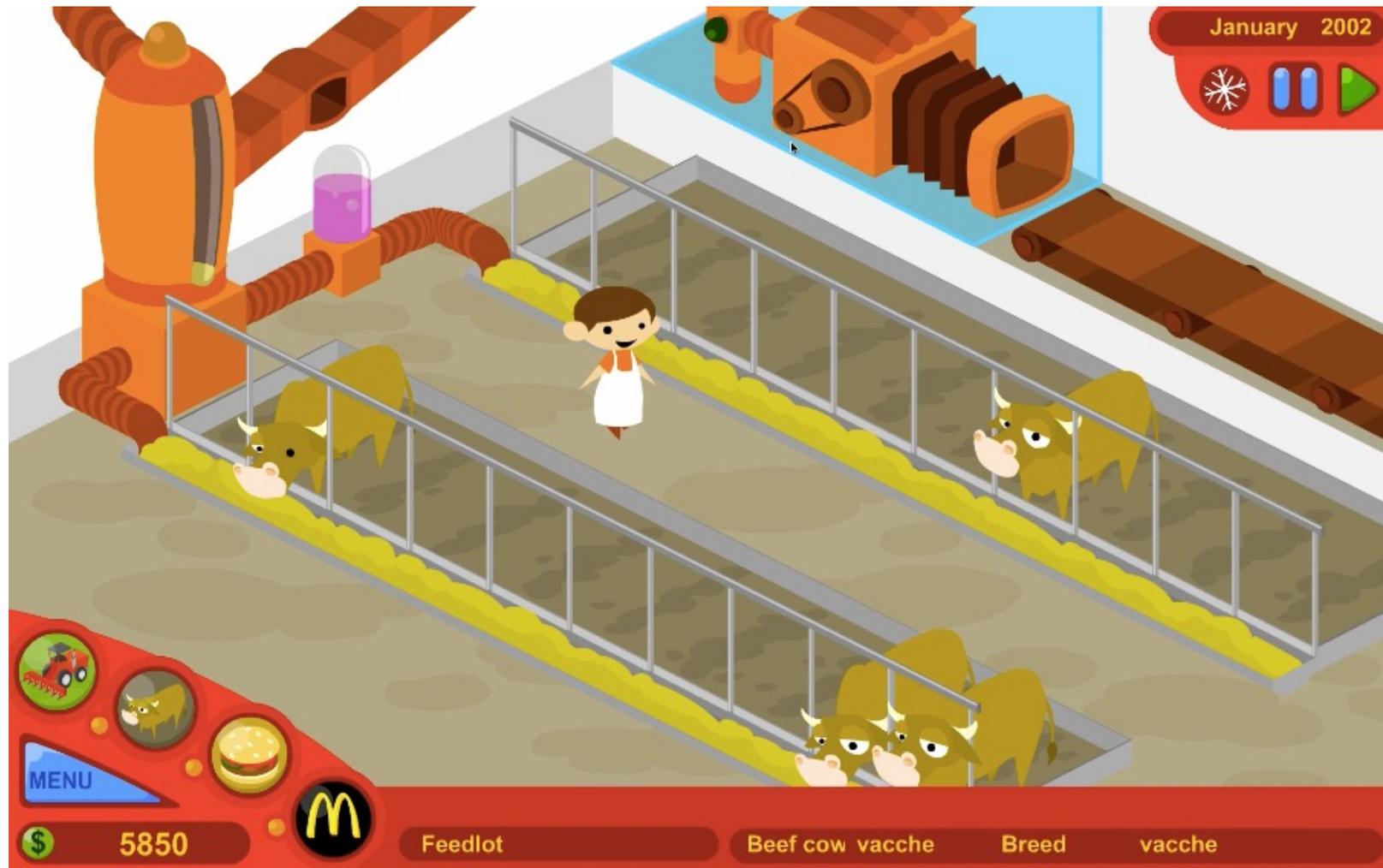
## Préambule - Notion d'écart interprétatif...



## Préambule - Notion d'écart interprétatif...



## Préambule - Notion d'écart interprétatif...



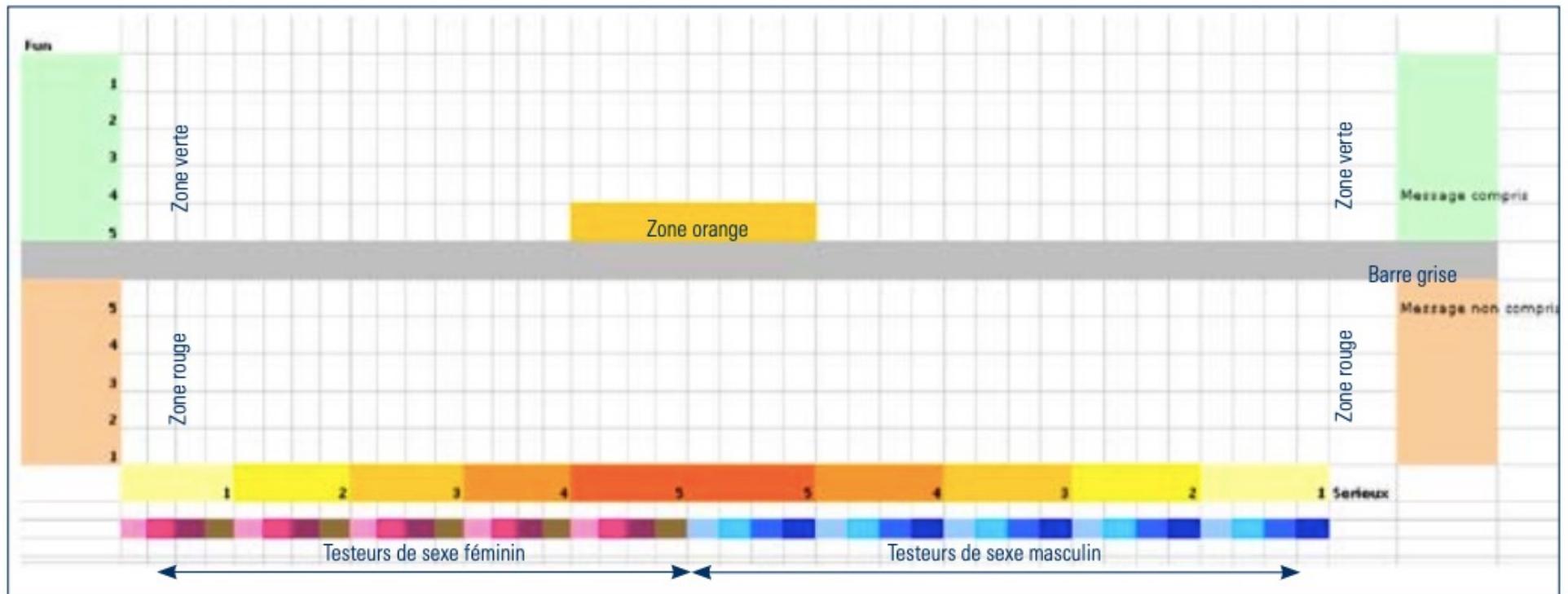
## Préambule - Notion d'écart interprétatif...



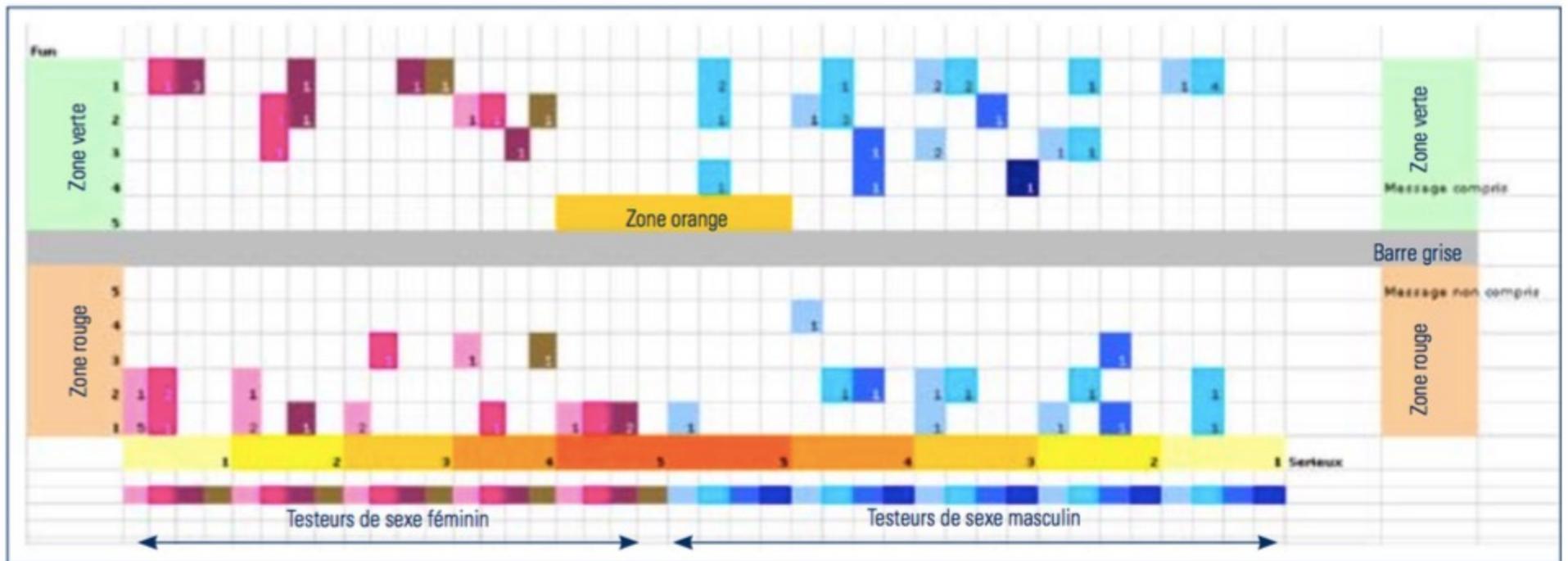
# Préambule - Notion d'écart interprétatif...



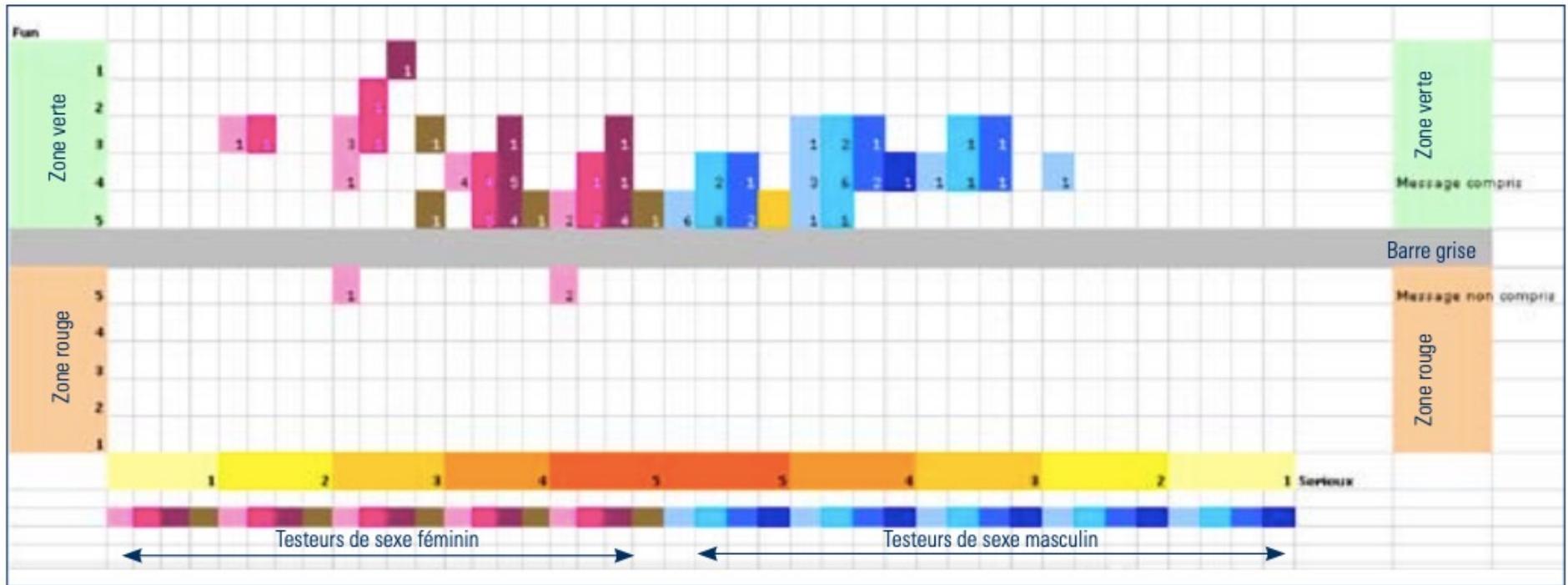
## Préambule - Notion d'écart interprétatif...



# Principale constat Préalable - Notion d'écart interprétatif...

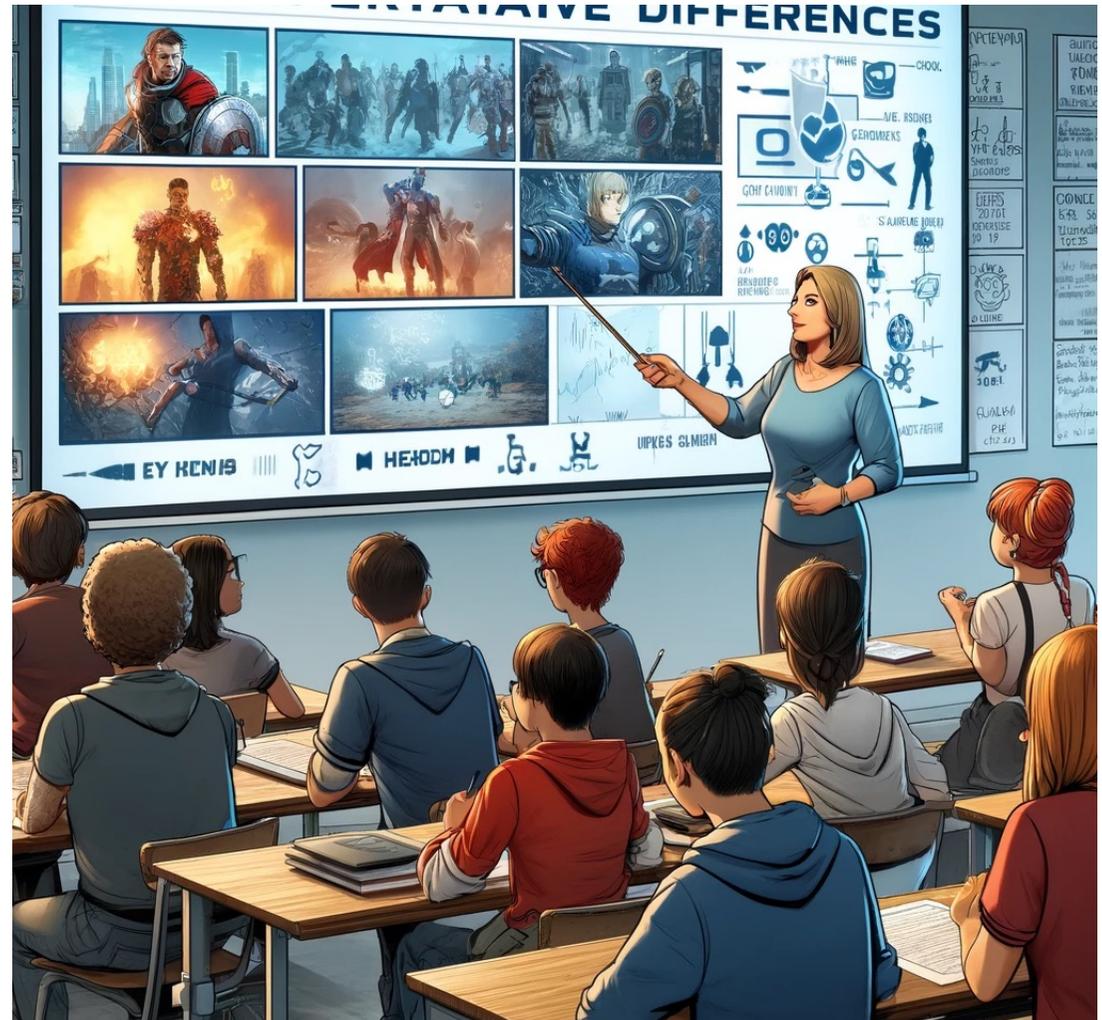


# Préambule - Notion d'écart interprétatif...



## Utiliser le débriefing pour réduire les écarts interprétatifs

L'idée est de réduire les écarts interprétatifs via un débriefing...



## Utiliser le débriefing pour réduire les écarts interprétatifs

Mais le débriefing ne garantit pas nécessairement l'adhésion...



## 1 - Se jouer des joueurs

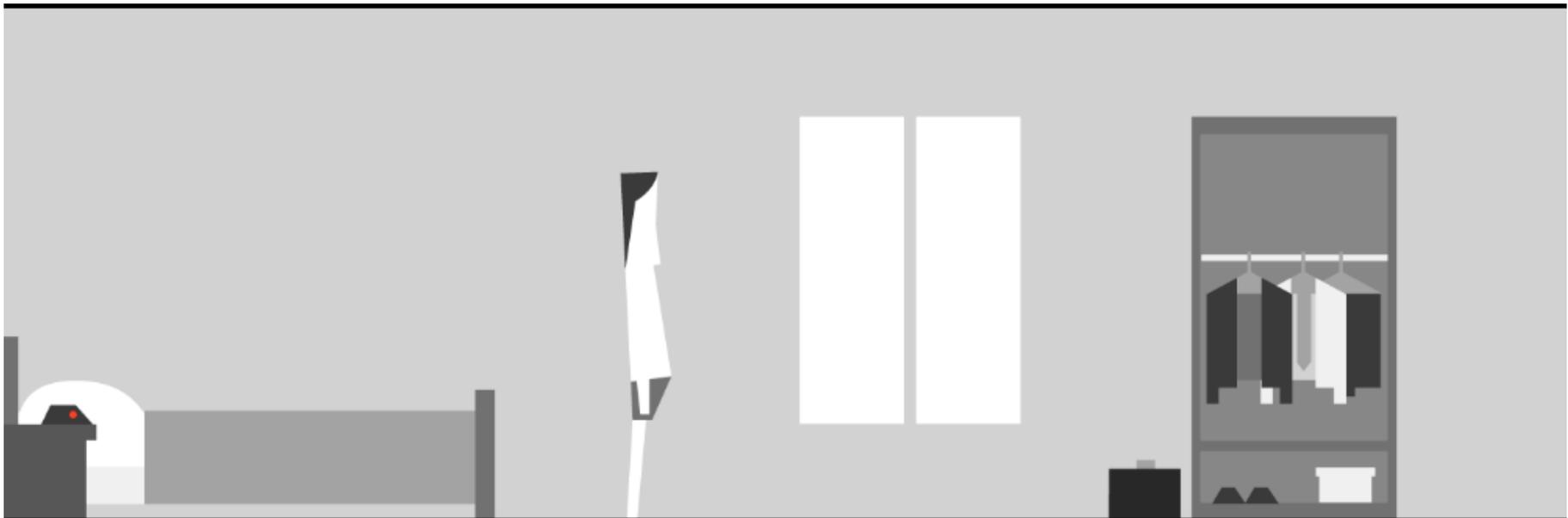
Ainsi, des étudiants ont eu envie d'aller consommer du fast food après avoir joué à Mc Donald's Video game...



## 1 - Se jouer des joueurs

**Si cela peut donner des bons résultats, on peut aussi obtenir des contre-effets...**

Par exemple dans le cas d'Every Day the Same Dream...



## 1- Se jouer des joueurs

A une autre échelle... se jouer des étudiants.

Exemple le cas des professeurs « malhonnêtes »...



## 1- Se jouer des joueurs

**Si cela peut donner des bons résultats, on peut aussi obtenir des contre-effets...**

Le cas extrême de Philippe Santini, directeur général de France Télévision Publicité et sa fausse prise d'otage (2005).



## 1- Se jouer des joueurs

Qu'en pensez-vous ? Des réactions ?

Donnez votre avis...



## 2- Le ludique pour susciter l'engagement

**Mais on peut aussi rescencer des dérives...**



Adrien Hon relate le cas d'employés chargés d'emballer des articles dans des cartons en suivant le rythme imposé par un dragon virtuel courant sur un écran. Battre les collègues permet de gagner un prix, perdre peut être source de licenciement

## 2- Le ludique pour susciter l'engagement

L'engagement dans un jeu vidéo est recherché...



Hon, A. (2022), *You've Been Played: How Corporations, Governments, and Schools Use Games to Control Us All*, Basic Books.

## 2- Le ludique pour susciter l'engagement

Utiliser le ludique pour engager les apprenants... quelles dérives ?



Fin des années 2010, au sein d'une CCI, des subordonnés devaient se déguiser et danser en groupe dans l'idée de réaliser la meilleure chorégraphie possible devant la direction. Ces derniers, habillés en costumes cravates comme à l'accoutumé, contemplaient le spectacle assis. Dans un contexte de réduction annoncée des effectifs, plusieurs employés avaient peur...

## 2- Le ludique pour susciter l'engagement

Utiliser le ludique pour engager les apprenants... quelles dérives ?



Cela rappelle le comportement de rats dominés qui défient des rats dominants pour conserver leur place dans le groupe...

## 2- Le ludique pour susciter l'engagement

Qu'en pensez-vous ? Des réactions ?

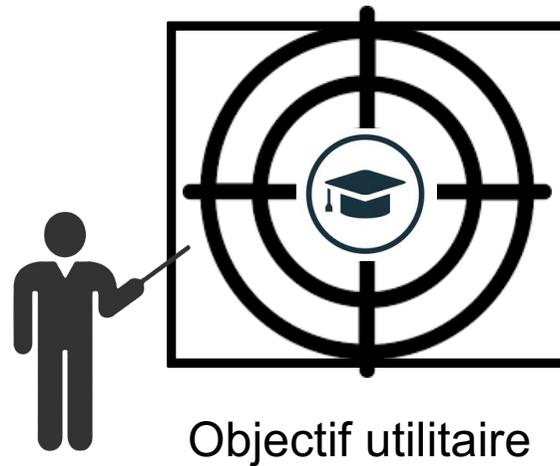
Donnez votre avis...



# Approche ludopédagogique

Les ingrédients d'une séance de jeu sérieux en situation formelle

Situation formelle

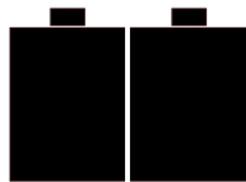


Objectif utilitaire



Joueuse  
Joueur

+



Métabrique

+



Game bit

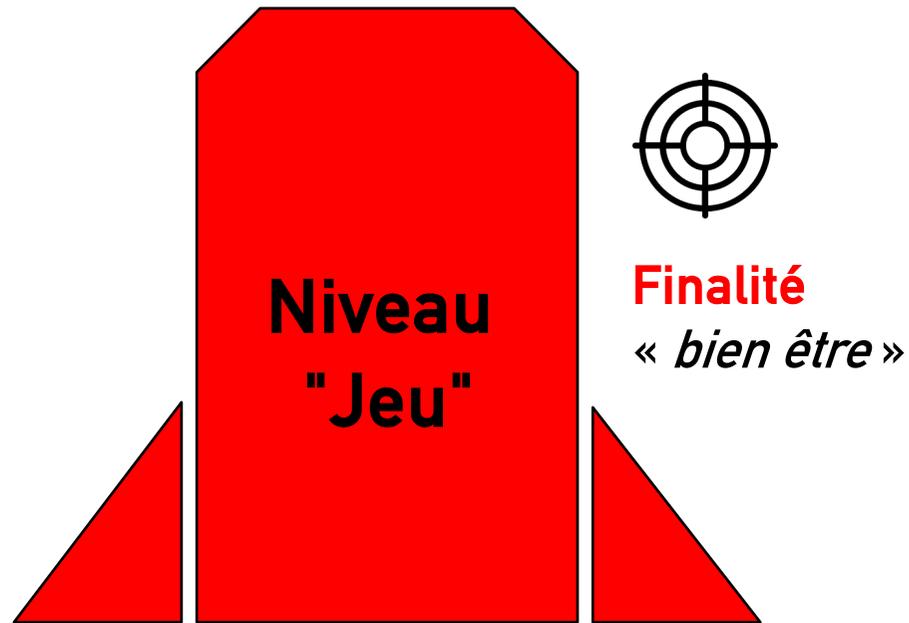
+



Scénario utilitaire

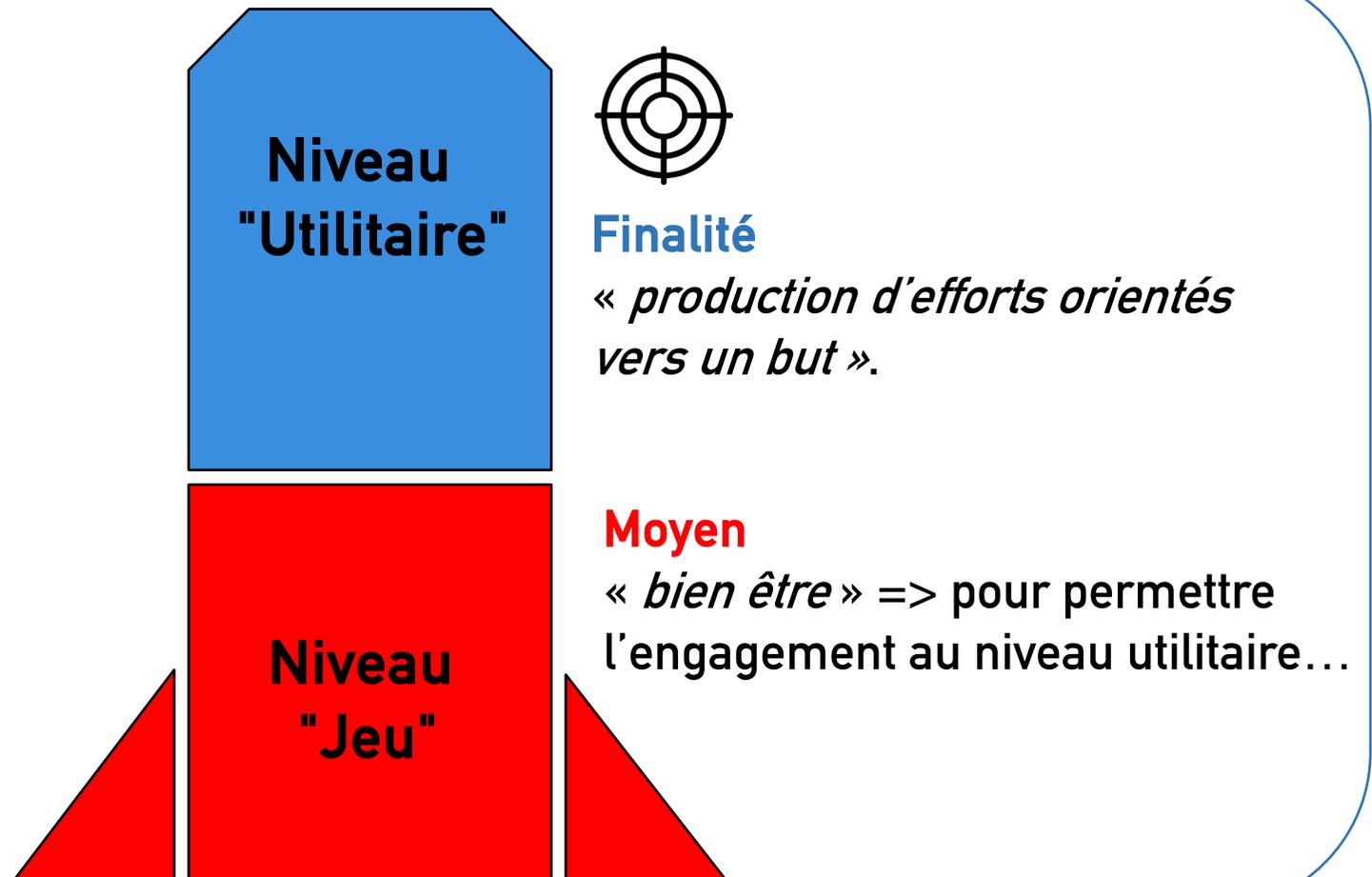
## Pourquoi faire usage du jeu sérieux ?

Avec le **Play design**, nous construisons une fusée à une étage...



## Pourquoi faire usage du jeu sérieux ?

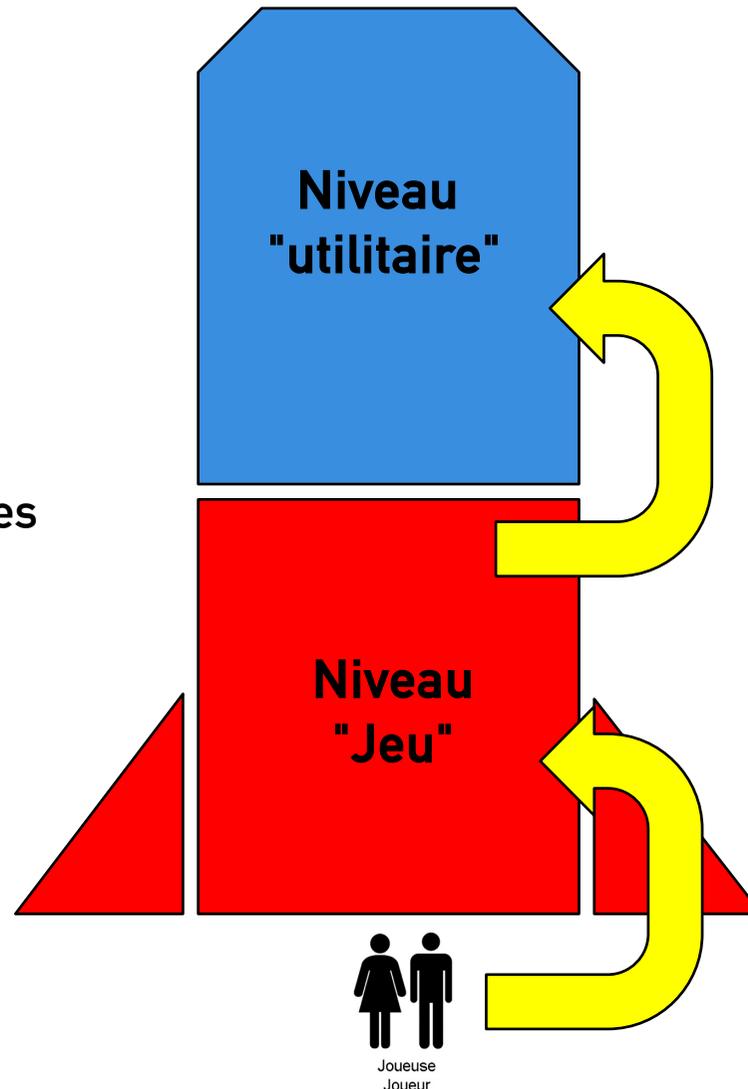
Avec le **Serious Play design**, nous construisons une fusée à deux étages...



# Pourquoi faire usage du jeu sérieux ?

La stratégie est basée sur des leviers motivationnels...

Les correspondances dans les Motivations permettent de passer d'un niveau "jeu" à un niveau « utilitaire ». ■



**Motivation**

Pour s'engager dans la dimension utilitaire...

**Motivation**

Pour s'engager dans le jeu...

## Pourquoi faire usage du jeu sérieux ?

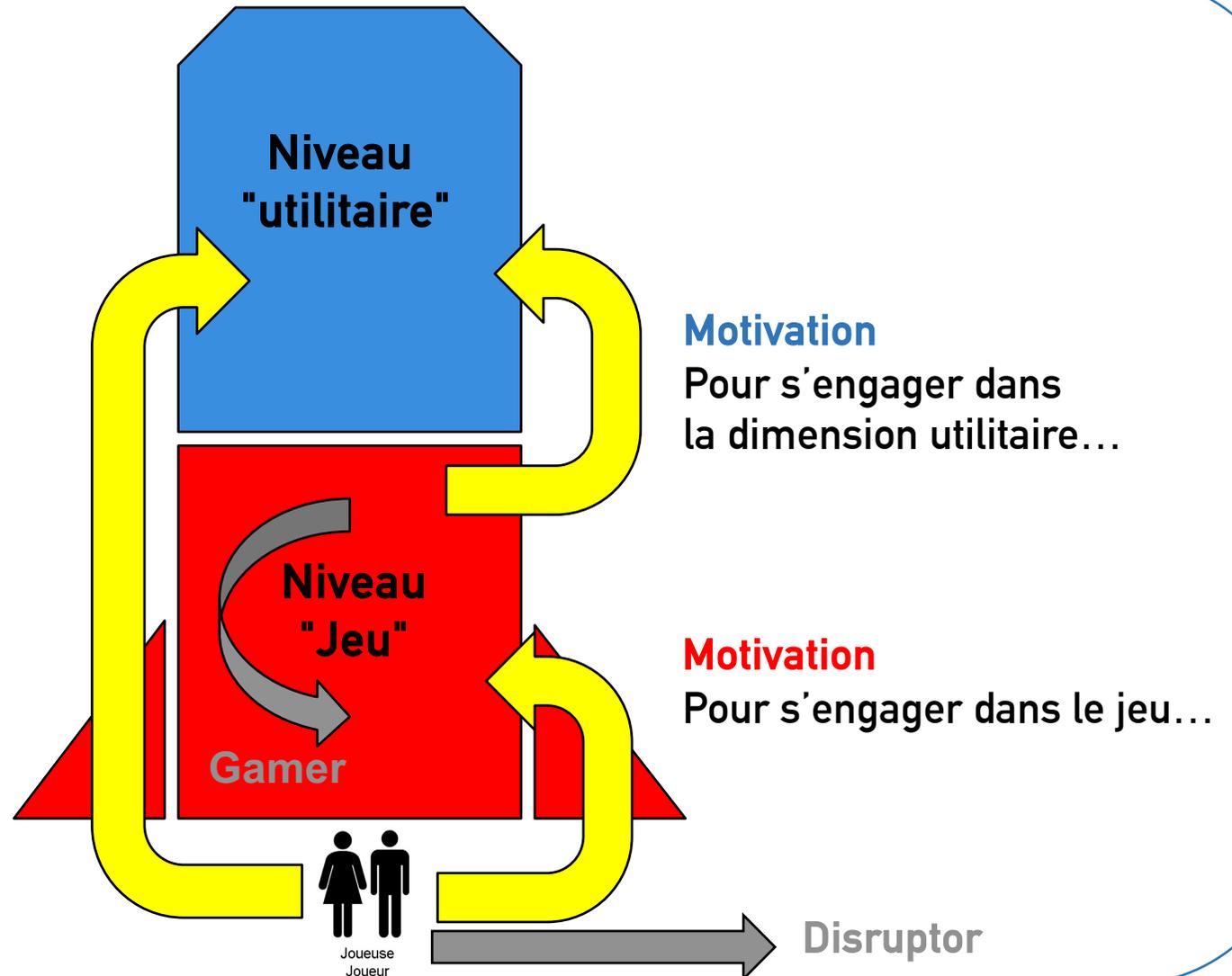
**Cependant, avec une expérience de jeu, peut-on dire que tout le monde s'amuse ? ■**

L'apprenant maintient une attitude ludique, il prend plaisir et négocie des règles.	L'apprenant ne rentre pas dans le jeu, il s'auto-évalue et se sent évalué par ses pairs et l'instructeur.
L'apprenant est exclu par le groupe et reste en marge du jeu.	L'apprenant réalise ce qu'on lui demande, il colle au prescrit.

Tableau 4 : Typologie des comportements observés face à du jeu proposé au travail  
(Martin et Alvarez, 2017)

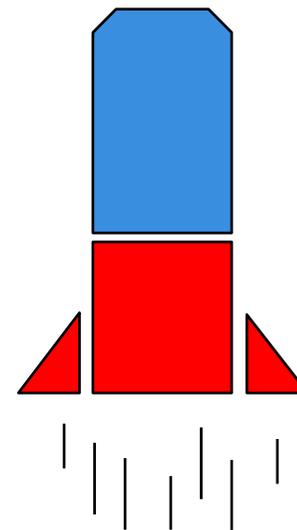
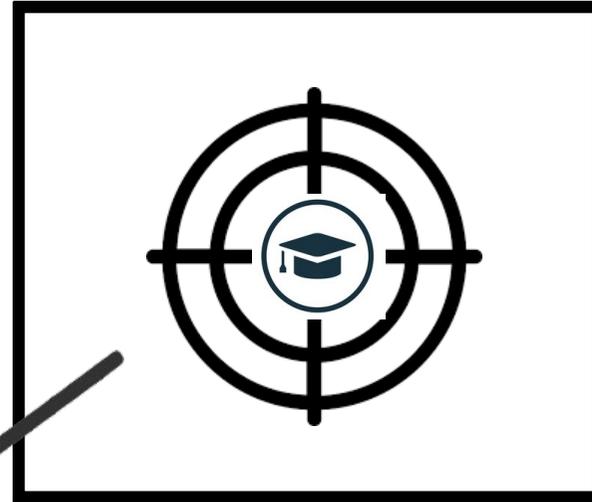
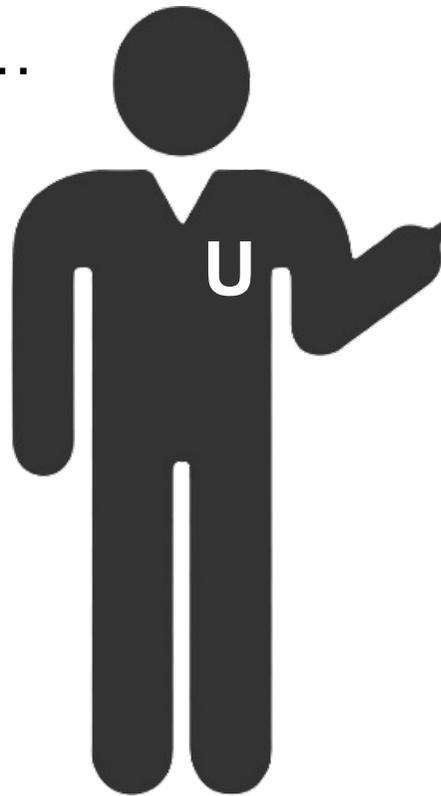
# Pourquoi faire usage du jeu sérieux ?

Plusieurs possibles à gérer...



## Pourquoi faire usage du jeu sérieux ?

Avec un(e) médiateur(rice)  
nous maximisons les chances  
d'atteindre  
les objectifs utilitaires...



## Evaluer la séquence de jeu sérieux

Les modalités constitue une composante au sein de la dimension « Jeu ». Nous voyons comment cela interfère sur les autres dimensions. Cela donne une idée de la richesse des paramètres à prendre en compte pour construire sa séquence ludopédagogique.

### Le modèle CEPAJe

	Introduire	Animer	Débriefer
1) Contexte			
2) Enseignant			
3) Pédagogie			
4) Apprenant			
5) Jeu			

Démarche d'élaboration du modèle CEPAJe

Alvarez, J., Chaumette, P. (2017), "Présentation d'un modèle dédié à l'évaluation d'activités ludo-pédagogiques et retours d'expériences", Revue APLIUT, <https://journals.openedition.org/apliut/5659>

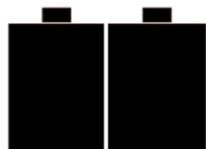
# Le modèle

## Evaluer la séquence de jeu sérieux

Situation formelle



Joueuse  
Joueur



Métabrique Game bit

1) Contexte

2) Enseignant

3) Pédagogie

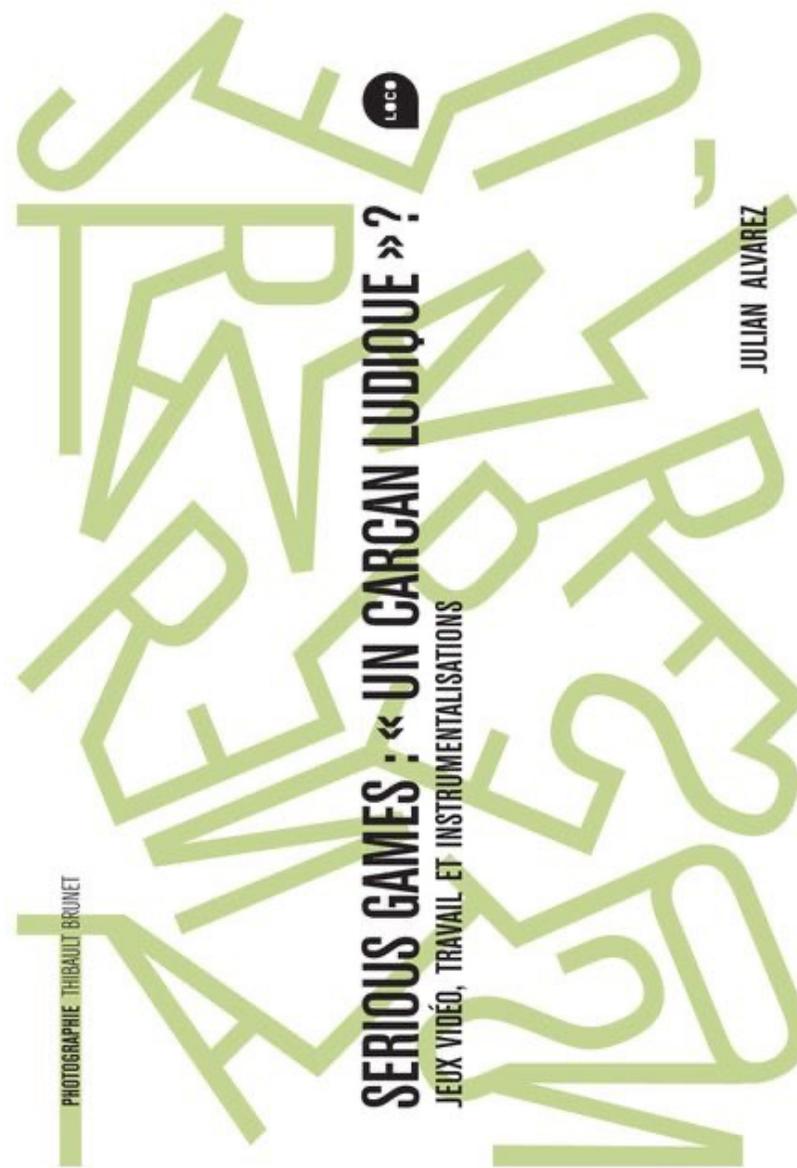
4) Apprenant

5) Jeu

Introduire

	Introduire	
1) Contexte		
2) Enseignant		
3) Pédagogie		
4) Apprenant		
5) Jeu		

Pour aller plus loin...



<http://www.editionsloco.com/spip.php?rubrique349>

**MERCI !**

Pour aller plus loin...



[www.ludoscience.com](http://www.ludoscience.com)

**MERCI !**