



**HAL**  
open science

## Identifier les apprentissages et évaluer les potentiels pédagogiques des jeux vidéo

Esteban Giner

► **To cite this version:**

Esteban Giner. Identifier les apprentissages et évaluer les potentiels pédagogiques des jeux vidéo. 39e session d'études de l'Association pour le développement des méthodologies d'évaluation en éducation (ADMEE-Canada), Nov 2017, Québec, Canada. . hal-01636221

**HAL Id: hal-01636221**

**<https://hal.science/hal-01636221>**

Submitted on 28 Nov 2017

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

# IDENTIFIER LES APPRENTISSAGES ET ÉVALUER LES POTENTIELS PÉDAGOGIQUES DES JEUX VIDÉO

ESTEBAN GINER, CHARGÉ DE MISSION INNOVATION ET FORMATION, UNIVERSITÉ PARIS-EST, DOCTORANT-CHERCHEUR AU CREM, UNIVERSITÉ DE LORRAINE

CONTACT :  
ESTEBAN.GINER@UNIV-PARIS-EST.FR  
@ESTEBANGRINE

## OBJECTIFS DE LA MÉTHODE PROPOSÉE :

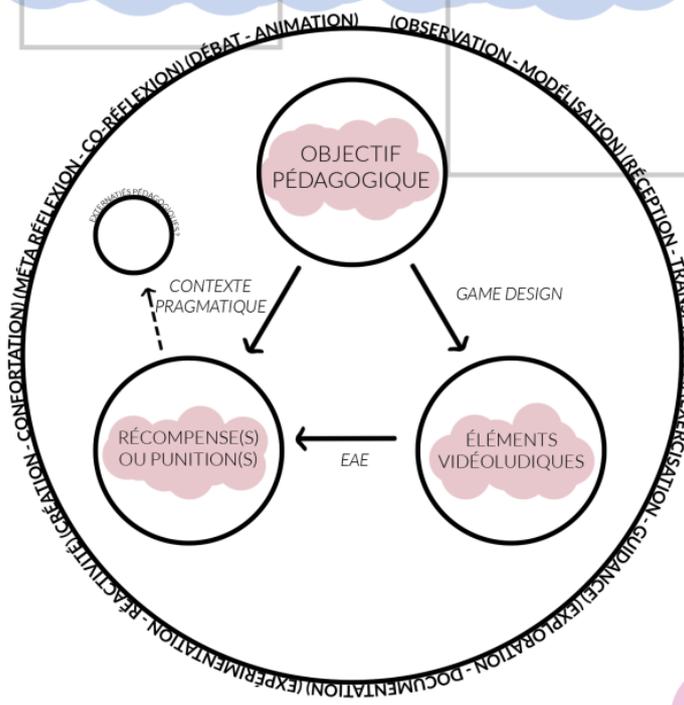
- CATÉGORISER LES CONTENUS ET LES DISCOURS DANS LES JEUX VIDÉO PAR L'IDENTIFICATION DES APPROCHES PÉDAGOGIQUES OBSERVÉES.
- OBSERVER LA RÉCEPTION DES DISCOURS IDENTIFIÉS AUPRÈS D'UNE AUDIENCE HÉTÉROGÈNE.
- ÉVALUER LA PERTINENCE D'UN JEU VIDÉO COMME SUPPORT D'UN SCÉNARIO PÉDAGOGIQUE.

## LES BOUCLES PÉDAGOGIQUES DANS LES JEUX VIDÉO

L'ACTE DE JOUER EST UNE FORME DE COMMUNICATION (BATESON, 1977). LES SITUATIONS D'APPRENTISSAGES RENCONTRÉES PAR LE-A JOUEUR-EUSE ET RÉSULTANT DE CETTE COMMUNICATION PEUVENT ALORS ÊTRE REPRÉSENTÉES SOUS LA FORME D'UNE BOUCLE DANS LAQUELLE UN OBJECTIF PÉDAGOGIQUE, DÉTERMINÉ A POSTERIORI PAR LE-A CHERCHEUR-EUSE, MOBILISE DES ÉLÉMENTS DU JEU VIDÉO AVEC LESQUELS LE-A JOUEUR-EUSE PEUT INTERAGIR.

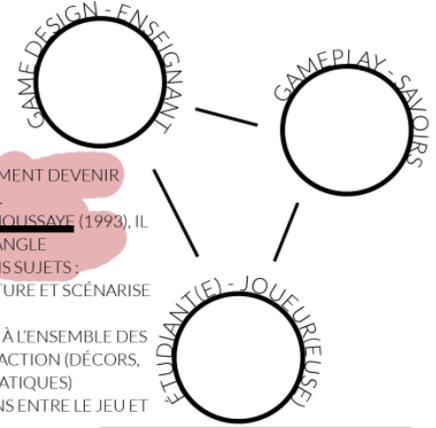
LES DIFFÉRENTS ÉVÉNEMENTS D'APPRENTISSAGES-ENSEIGNEMENTS (EAE) PRÉSENTS DANS LES JEUX VIDÉO COMPOSANT LA BOUCLE REPOSENT SUR LE MODÈLE DE POU MAY & LECLERC (2008).

(OBSERVATION - MODÉLISATION) (RÉCEPTION - TRANSMISSION) (EXERCISATION - GUIDANCE) (EXPLORATION - DOCUMENTATION) (EXPÉRIMENTATION - RÉACTIVITÉ) (CRÉATION - CONFORTATION) (MÉTA RÉFLEXION - CO-RÉFLEXION) (DÉBAT - ANIMATION)



## LE TRIANGLE PÉDAGOGIQUE DES JEUX VIDÉO

LES JEUX VIDÉO COMME SITUATIONS POTENTIELLES D'APPRENTISSAGES



UN JEU VIDÉO PEUT POTENTIELLEMENT DEVENIR UNE SITUATION D'APPRENTISSAGE. DANS CE CADRE, EN REPRENANT HOUSSAYE (1993), IL EST POSSIBLE DE DÉFINIR UN "TRIANGLE PÉDAGOGIQUE" RÉUNISSANT TROIS SUJETS :

- LE **GAME DESIGN(ER)** QUI STRUCTURE ET SCÉNARISE L'ACTE DE JOUER ;
- LE **GAMEPLAY** QUI CORRESPOND À L'ENSEMBLE DES ÉLÉMENTS JUSTIFIANT UNE INTERACTION (DÉCORS, DESCRIPTIONS, BOUCLES INFORMATIQUES) DÉFINISSANT LES INTER-RÉACTIONS ENTRE LE JEU ET LE JOUEUR ;
- LE **JOUEUR** QUI EST ALORS LA PERSONNE SENSÉE APPRENDRE.

## QUALIFIER LA LIBERTÉ DU JOUEUR DANS SON APPRENTISSAGE

UN JEU VIDÉO LAISSE PLUS OU MOINS DE LIBERTÉ AU JOUEUR DANS LA COCONSTRUCTION DU MESSAGE. EN OBSERVANT LES EAE QU'IL PROPOSE, IL DEVIENT POSSIBLE D'IDENTIFIER SON DISCOURS, SES INTENTIONS ET SON APPROCHE. CELA NOUS PERMET D'ÉVALUER SON POTENTIEL PÉDAGOGIQUE SI L'ENSEMBLE DES ÉLÉMENTS SONT "ALIGNÉS" PÉDAGOGIQUEMENT.

LES JEUX PEUVENT ALORS S'INSCRIRE DANS UN UN CONTINUUM ENTRE :

- **PERSUASIVITÉ** : LEUR CAPACITÉ À PERSUADER LE OU LA JOUEUSE D'UN MESSAGE/APPRENTISSAGE (BOGOST, 2006)

- **EXPRESSIVITÉ** : LEUR CAPACITÉ À FAIRE RESSENTIR OU FAIRE COMPRENDRE UN PHÉNOMÈNE SANS CHERCHER À CONVAINCRE DE QUOI QUE CE SOIT (GENVO, 2016)

PERSUASIF

EXERCISATION  
GUIDANCE

RÉCEPTION  
TRANSMISSION

EXPÉRIMENTATION  
RÉACTIVITÉ

OBSERVATION  
MODÉLISATION

DÉBAT  
ANIMATION

CRÉATION  
CONFORTATION

MÉTA RÉFLEXION  
CO-RÉFLEXION

EXPLORATION  
DOCUMENTATION

EXPRESSIF

## L'ORIENTATION DE L'APPRENTISSAGE

UN OBJECTIF PÉDAGOGIQUE, LORSQU'IL EST DÉTERMINÉ À L'ISSUE D'UNE OBSERVATION, DOIT ÊTRE "DIRIGÉ" (GINER, 2017) :

- VERS UNE SÉQUENCE PARTICULIÈRE DU JEU ;
- VERS LE JEU DANS SA GLOBALITÉ ET CE, ENCASTRÉ DANS UN CONTEXTE VIDÉOLUDIQUE ;
- VERS UN PHÉNOMÈNE EN DEHORS DU JEU.



### SOURCES :

**BOGOST, I., 2006.** PERSUASIVE GAMES: THE EXPRESSIVE POWER OF VIDEOGAMES. THE MIT PRESS, CAMBRIDGE, MA.  
**GENVO, S., 2016.** DEFINING AND DESIGNING EXPRESSIVE GAMES: THE CASE OF KEYS OF A GAMESPACE KINEPHANOS.  
**GINER, E., 2017.** INCITER À LA RÉFLEXIVITÉ PAR LES MÉCANIQUES LUDIQUES : UNE ANALYSE COMPARÉE DE THE WITNESS, UNDERTALE ET THE BEGINNER'S GUIDE, LE PARDAILLAN, PARIS.  
**HOUSSAYE, J., COLLECTIF, 2009.** PÉDAGOGIE : UNE ENCYCLOPÉDIE POUR AUJOURD'HUI. ESF ÉDITEUR, ISSY-LES-MOULINEAUX.  
**LECLERCQ, POU MAY, 2008.** LE MODÈLE DES ÉVÉNEMENTS D'APPRENTISSAGE - ENSEIGNEMENT.