



**HAL**  
open science

## Introduction à la ludopédagogie

Julian Alvarez

► **To cite this version:**

Julian Alvarez. Introduction à la ludopédagogie. Journée ludopédagogique : Le jeu comme facteur de développement de l'enfant et moteur des apprentissages, Corinne Atlan, Canopé Marseille, Mar 2024, Marseille, France. hal-04700740

**HAL Id: hal-04700740**

**<https://hal.science/hal-04700740v1>**

Submitted on 17 Sep 2024

**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.



Distributed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

# Introduction à la ludopédagogie

Julian Alvarez

26 Mars 2024  
Canopé Marseille



# Les Serious Games

## Analogies

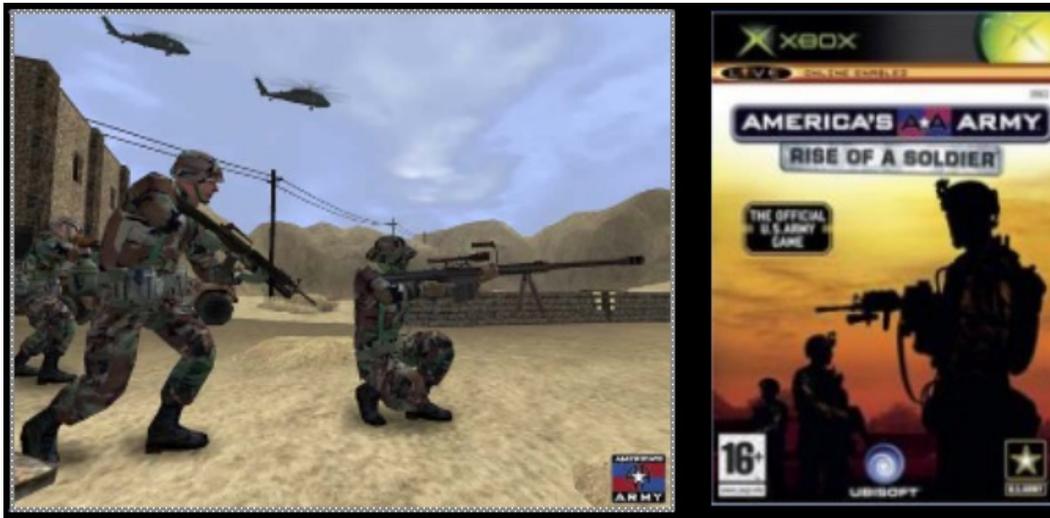
### Analogie entre les productions cinématographiques et vidéoludiques

<b>Industrie cinématographique</b>	>	<b>Industrie vidéoludique</b>
Block Busters	>	Jeux AAA
Films indépendants / d'auteurs	>	Indie Games
Films d'Art et d'essai	>	Art Games / Jeux expressifs
Documentaires (Docu-fictions)	>	Serious Games

# Les Serious Games

## Un Serious Game qu'est-ce que c'est ?

America's Army est considéré comme le premier véritable Serious Video Game (US Army, 2002).



America's Army, US Army, 2002

Il présente les 3 fonctions utilitaires :

- Diffuser un message
- Dispenser un entraînement
- Permettre la collecte de données

# Les Serious Games

## Exemples de Serious Games à messages



Mc Donald's Videogame, Molleindustria, 2006 – Darfur is Dying



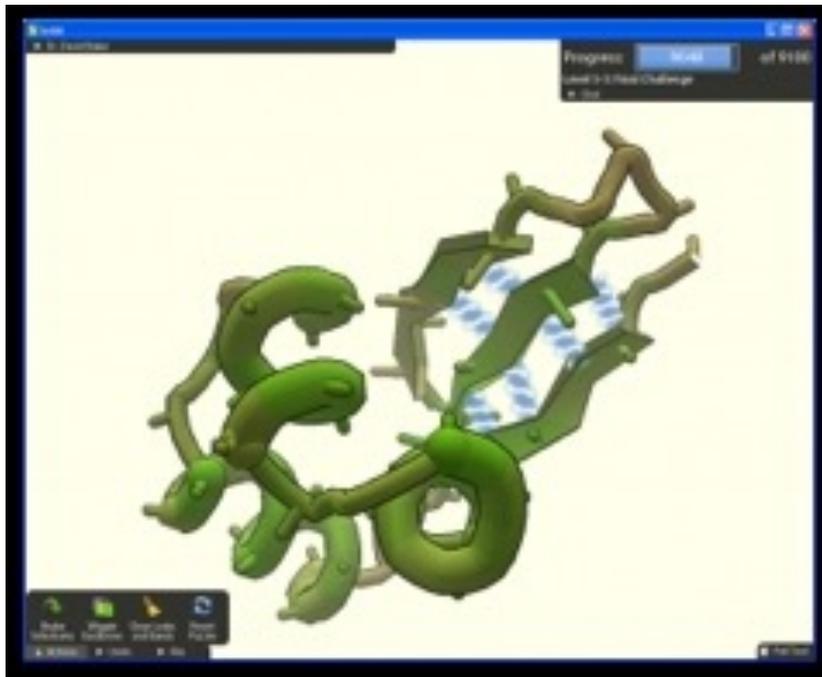
# Les Serious Games

## Exemples de Serious Games d'entraînement



# Les Serious Games

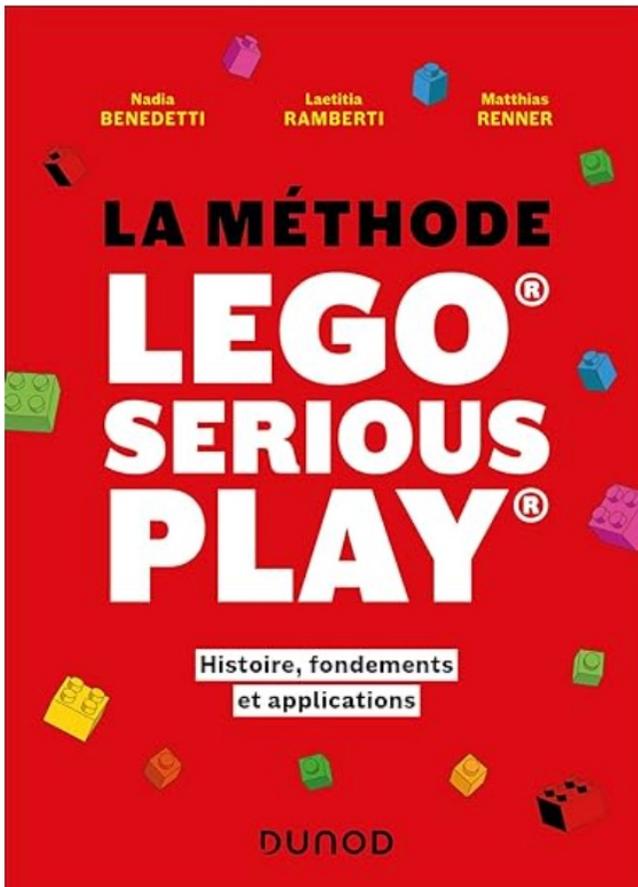
## Exemples de Serious Games de collectes de données



Fold it,— Google Image Labeller, Google, 2007

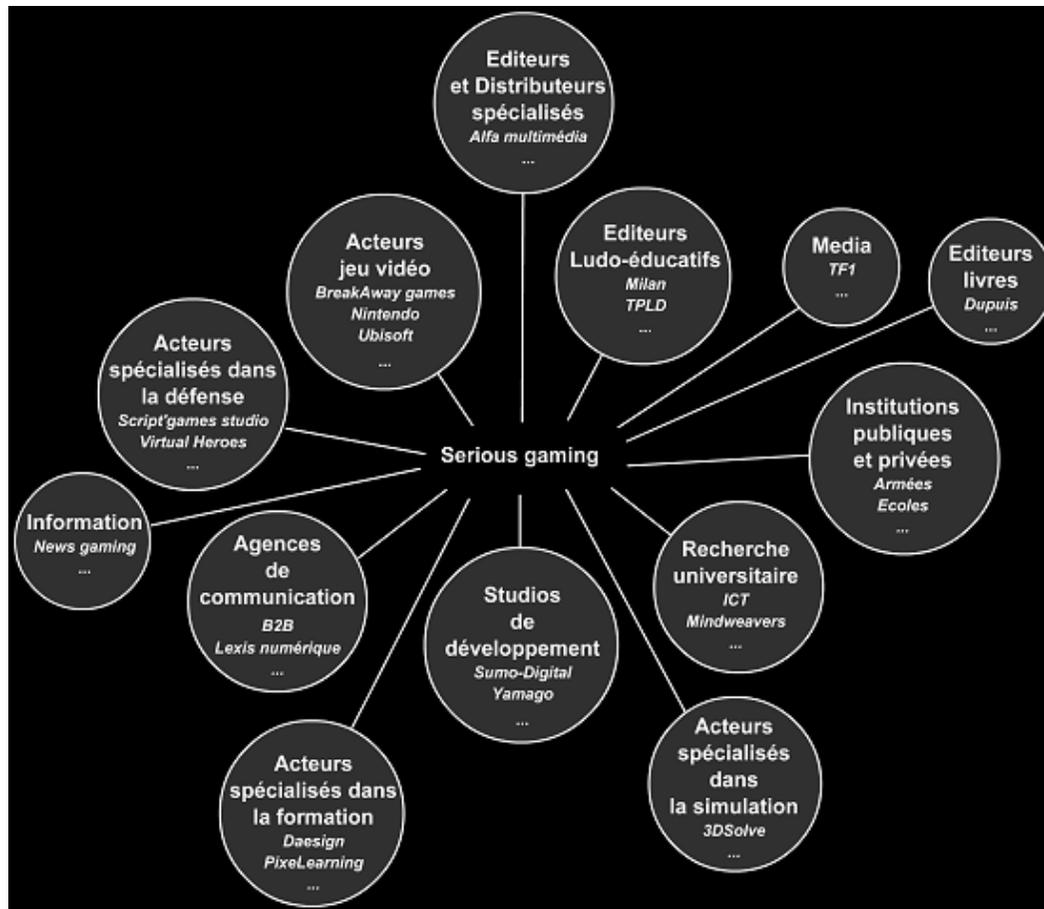


## Exemples de Serious Toys...



# Les Serious Games

Les Serious Games concernent tous les marchés qui s'écartent du seul divertissement... C'est très large.



- Défense
- Recherche
- Education
- Santé
- Medias
- Communication
- Religions
- Musées
- ...

## Ce qui donne lieu à une typologie très riche de Serious Games



- Advergames
- Edugames
- Exergames
- Datagames
- News games
- Edumarket games
- Health games
- Military games
- ...

Les Serious Games sont-ils apparus qu'en 2002 ?



1983, Coca-Cola commande à la société Atari, une adaptation du jeu Space Invaders pour mobiliser ses salariés à lutter contre la concurrence

Les Serious Games sont-ils apparus qu'en 2002 ?



Nous pourrions continuer ainsi à découvrir bien d'autres Rétro Serious Games

# Les Serious Games

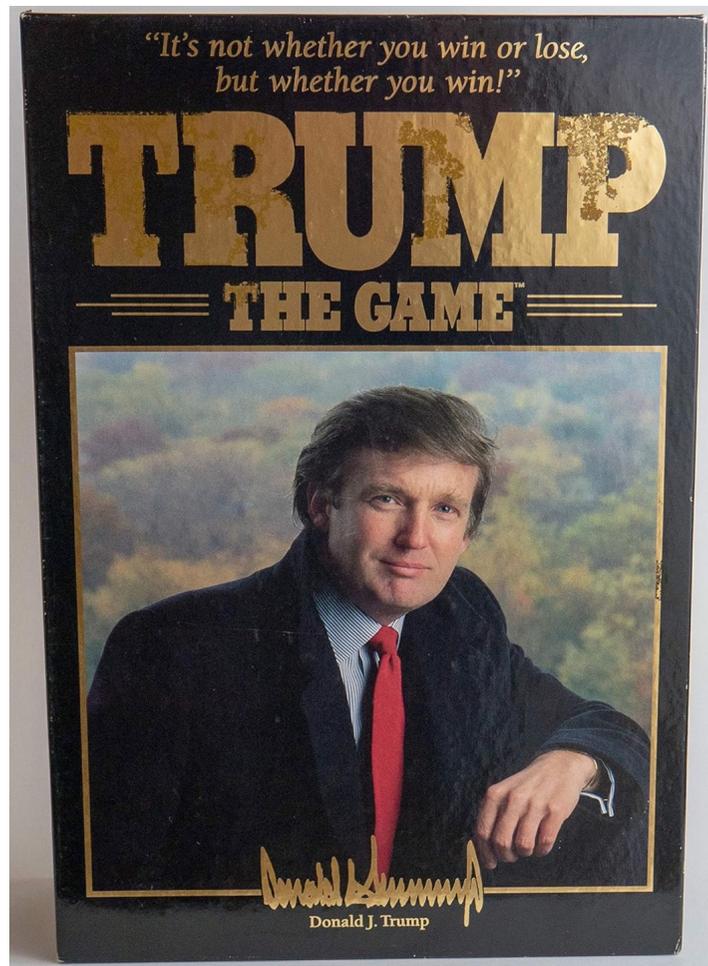
Bien entendu, on aurait aussi pu évoquer les jeux de société...





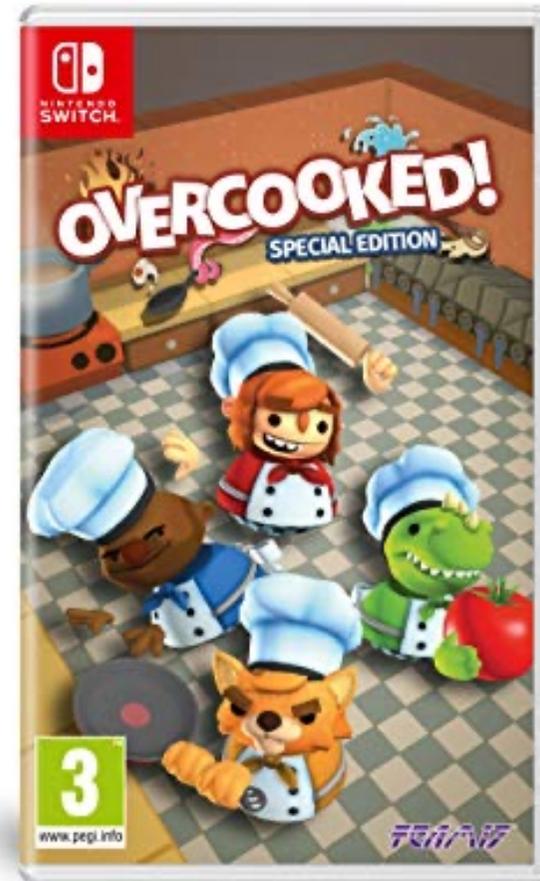
# Les Serious Games

Bien entendu, on aurait aussi pu évoquer les jeux de société...



## Activité soupe à l'oignon

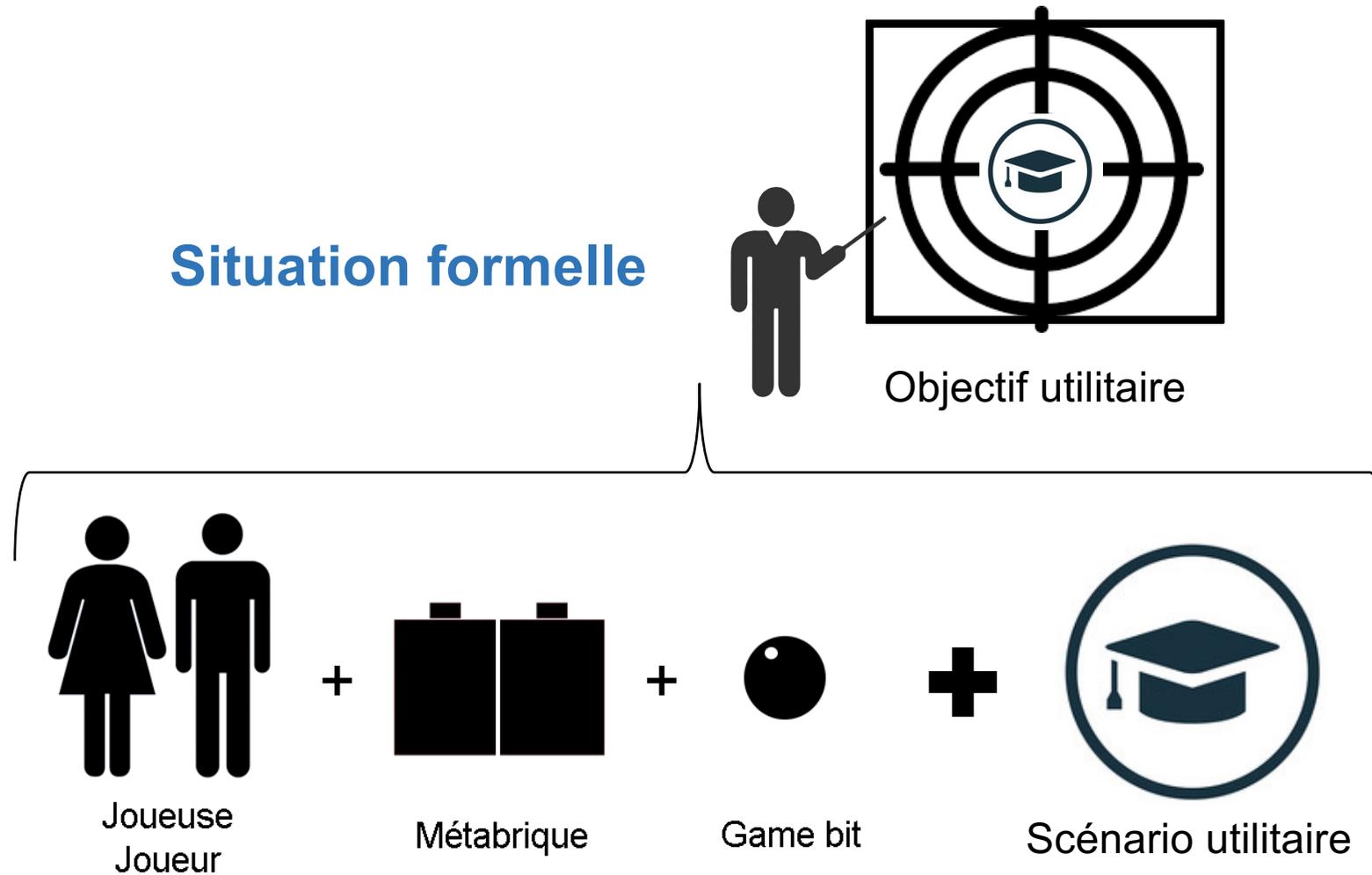
Jouons pour comprendre...



*Overcooked! (Ghost Town Games, Team 17, 2016)*

## Debriefing soupe à l'oignon

Dispositif d'un jeu sérieux en situation formelle :

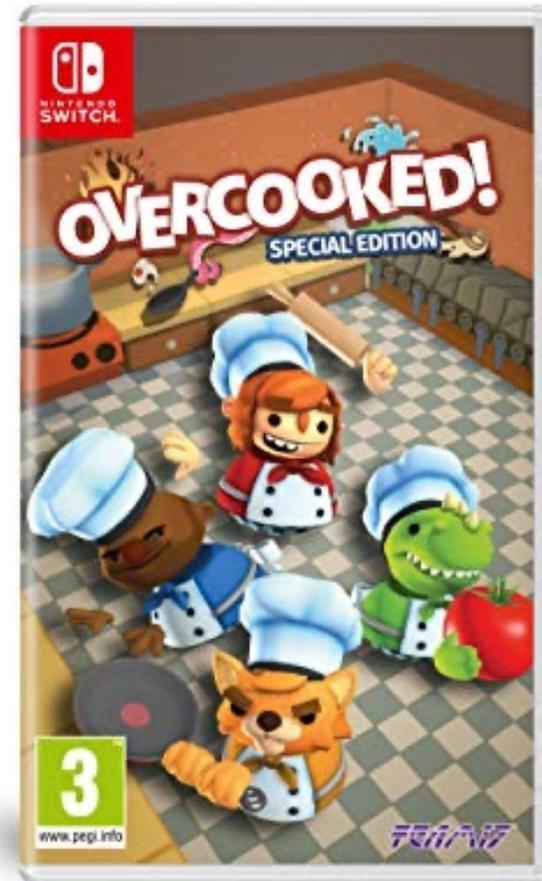


# Debriefing soupe à l'oignon



Game bit

Etude de l'**artefact** de jeu...



*Overcooked! (Ghost Town Games, Team 17, 2016)*

## Debriefing soupe à l'oignon

Principe des règles portées par l'**artefact** de jeu...



Métabrique



<https://www.youtube.com/watch?v=vVVK42fORCg>

## Debriefing soupe à l'oignon

Analysons à présent la phase dédiée au jeu...

Un coach gère chaque équipe.



Joueuse  
Joueur



## Debriefing soupe à l'oignon

Puis lorsque la partie est terminée, un score est proposé. Le groupe fait un point sur l'expérience vécue... Le nombre de tours est limité à trois.



Joueuse  
Joueur



## Debriefing soupe à l'oignon

Les groupes ont le droit de faire de « l'espionnage industriel » et de se concerter entre chaque tour... Cela permet en général d'améliorer leurs performances.



Joueuse  
Joueur



## Debriefing soupe à l'oignon

Le jeu est donc construit entre des phases d'activités sur console, puis de micro-débriefing. Le formateur en profite pour écouter les échanges et questionner les apprenants.



Joueuse  
Joueur



# Debriefing soupe à l'oignon

**Peut-on superposer des objectifs utilitaires et du jeu tout en préservant les deux parties ? (3 temps pédagogiques de Nicole Tremblay (2007))**

<b>Introduire l'activité (Annonce des 2 phases)</b>	<b>Animer l'activité (PHASE DE JEU)</b>	<b>Débriefer l'activité (PHASE UTILITAIRE)</b>
<p>Le jeu <i>Overcooked!</i> est expliqué simultanément à l'ensemble des groupes. Il s'agit d'un jeu où l'on doit fabriquer une soupe à l'oignon à quatre plus une cinquième personne qui n'a pas de manette de jeu. Il convient donc de trouver comment s'organiser au mieux, comment se répartir les rôles, savoir écouter les consignes du manager...</p> <p>Mais, libre aux joueurs de trouver comment opérer. Ils doivent trouver la configuration qui leur convient le mieux. L'objectif étant d'atteindre le meilleur score possible (3 étoiles).</p> <p>Les groupes ont au maximum 3 tours de 3 minutes pour atteindre ce meilleur score. A chaque fin de partie, ils doivent se réunir pour débriefer et améliorer leur stratégie.</p> <p>Les groupes sont en concurrence.</p>	<p>Le(a) formateur(rice) assure le rôle de tuteur(rice) pour aider sur le plan technique le bon déroulement du jeu.</p> <p>Il fixe à chaque tour de nouveaux objectifs à atteindre en fonction des scores obtenus.</p>	<p>Une fois le jeu terminé, il est débrié. Quatre questions clés sont posées :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Qu'avez-vous ressenti ?</li><li>- Quelle stratégie avez-vous mis en œuvre ?</li><li>- Qu'avez-vous le sentiment d'avoir appris ?</li><li>- Que pourriez-vous suggérer pour améliorer cette séquence ludopédagogique ?</li></ul> <p>L'objectif est ici de montrer que des apprentissages ont eu lieu et que ces apprentissages s'inscrivent dans un registre précis, fixé en amont.</p> <p>Nous sommes dans une situation formelle.</p>

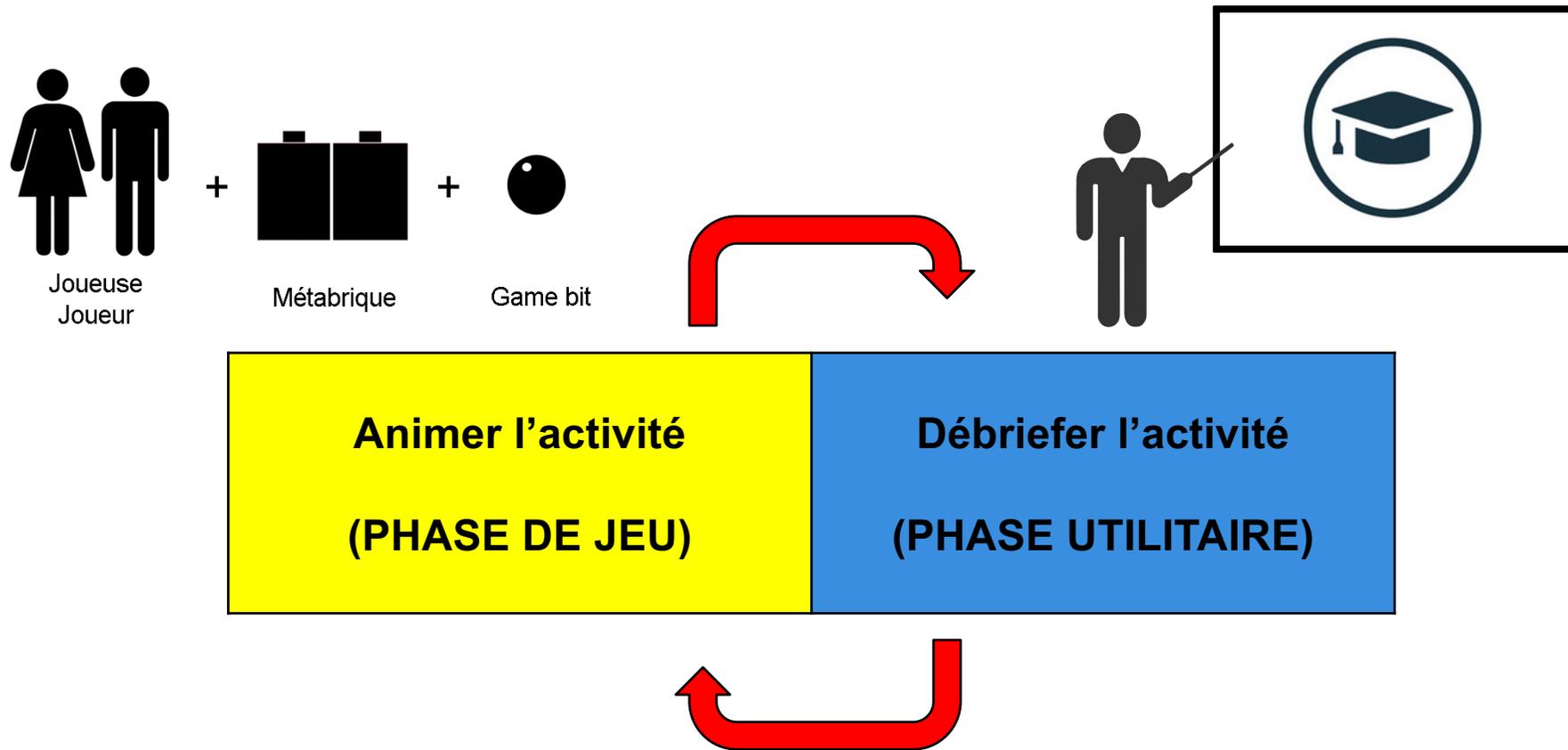
## Debriefing soupe à l'oignon

**Peut-on superposer des objectifs utilitaires et du jeu tout en préservant les deux parties ?**

**Il ne s'agit pas de les mettre réellement en tension en cherchant à les superposer, mais plutôt à les apposer côte à côté comme deux étapes distinctes.**



## Debriefing soupe à l'oignon



Rien n'empêche d'imaginer des cycles entre ces deux phases, comme par exemple par l'emploi de métalepses (Allain, 2017) (Daunay, 2017).

Scénario utilitaire

## Debriefing soupe à l'oignon

Cependant, le jeu de la Soupe à l'oignon propose aux participants de jongler entre ces deux parties : phase de jeu et phase de débriefing



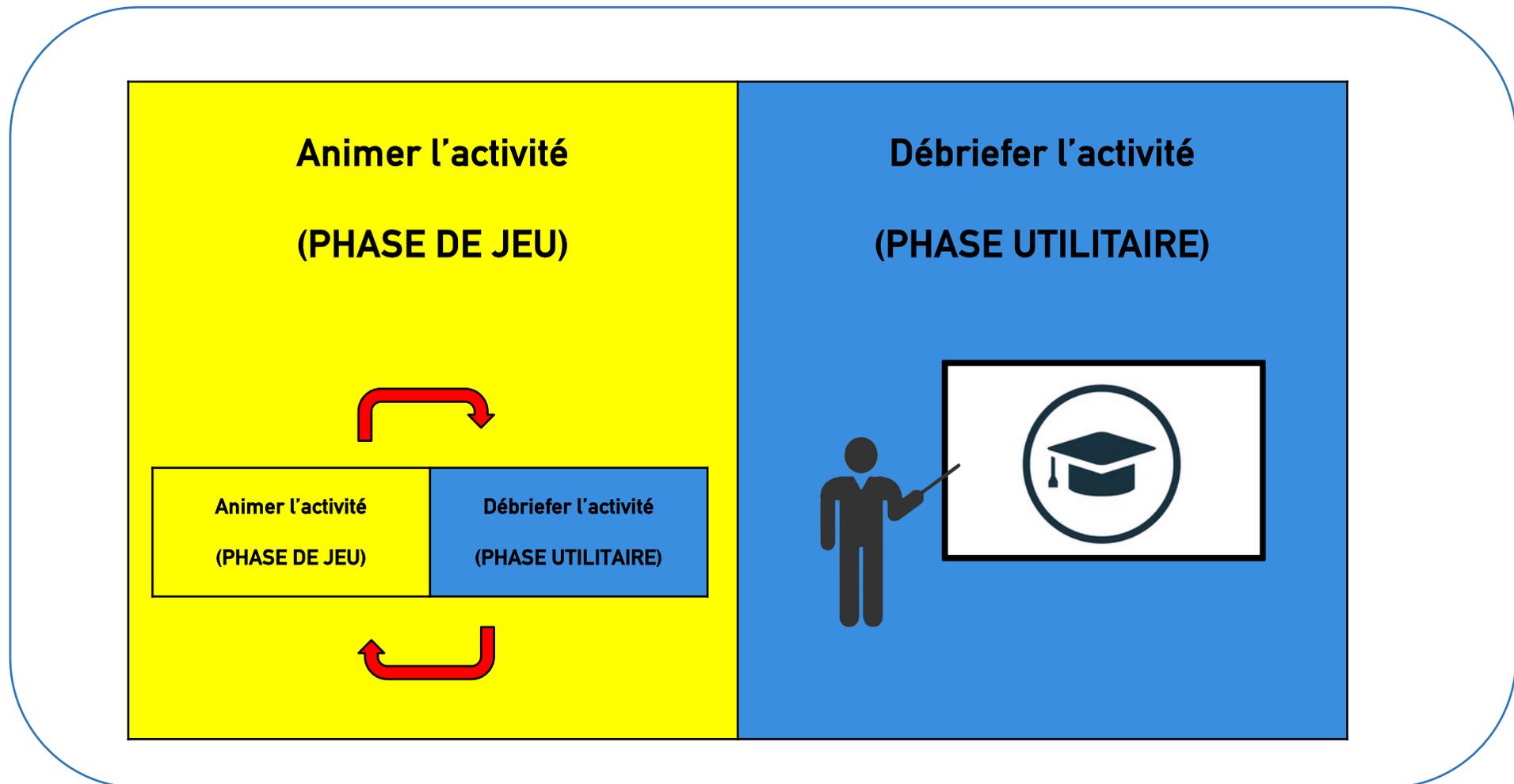
**Animer l'activité**  
**(PHASE DE JEU)**

**Débriefer l'activité**  
**(PHASE UTILITAIRE)**



## Debriefing soupe à l'oignon

Mais ces deux parties appartiennent à la phase de jeu et non à la phase de débriefing de l'activité par le représentant. Il s'agit d'échelles différentes. ■



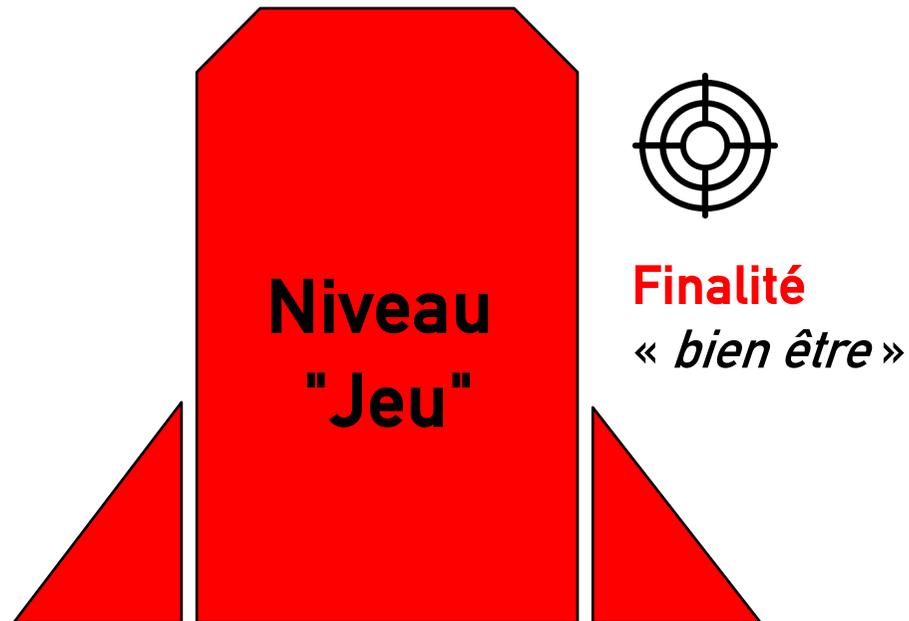
## Debriefing soupe à l'oignon

Précisons enfin que l'exemple d'Overcooked! fonctionne aussi avec du jeu de société...



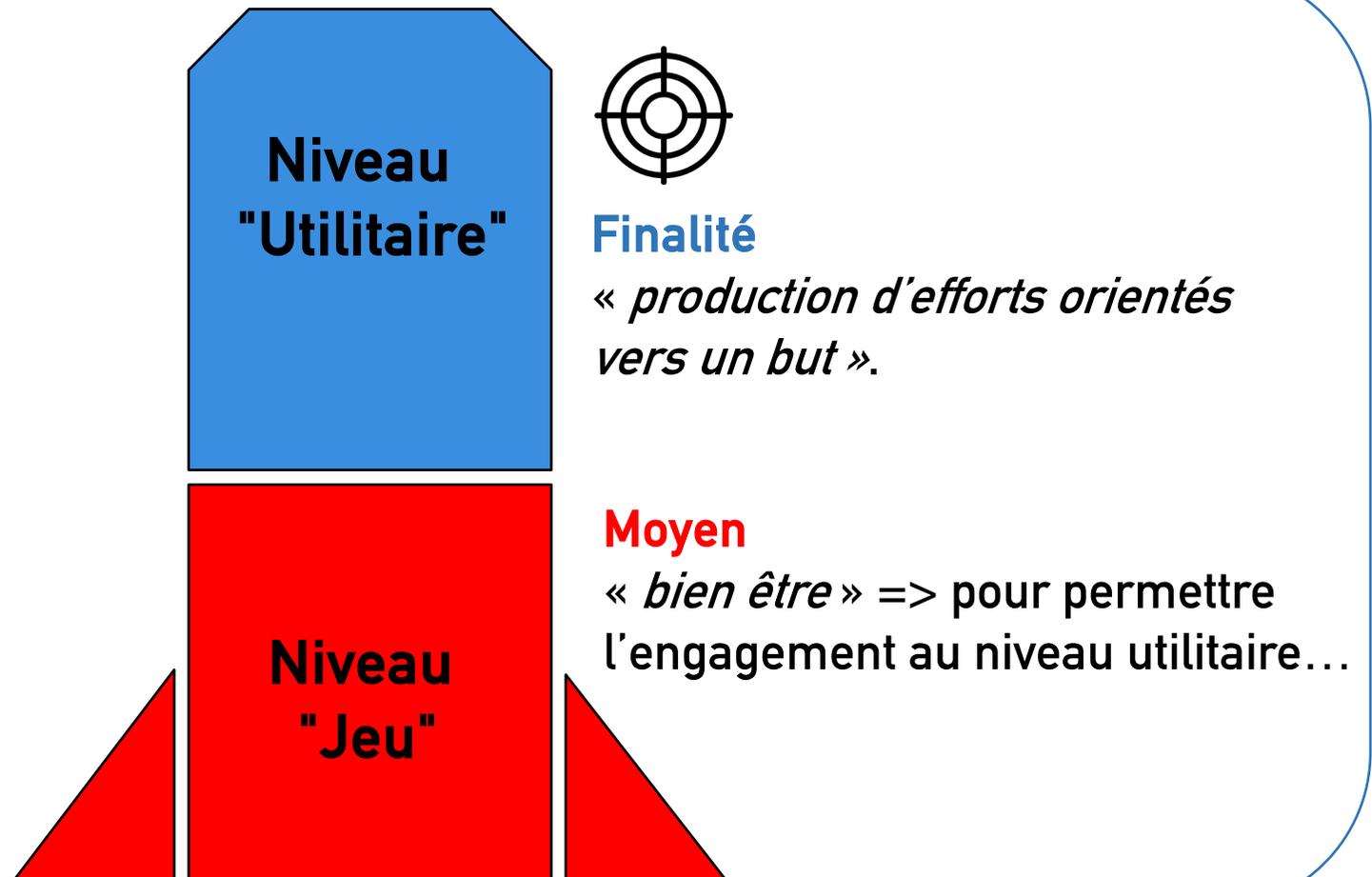
## Pourquoi faire usage du jeu sérieux ?

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



## Pourquoi faire usage du jeu sérieux ?

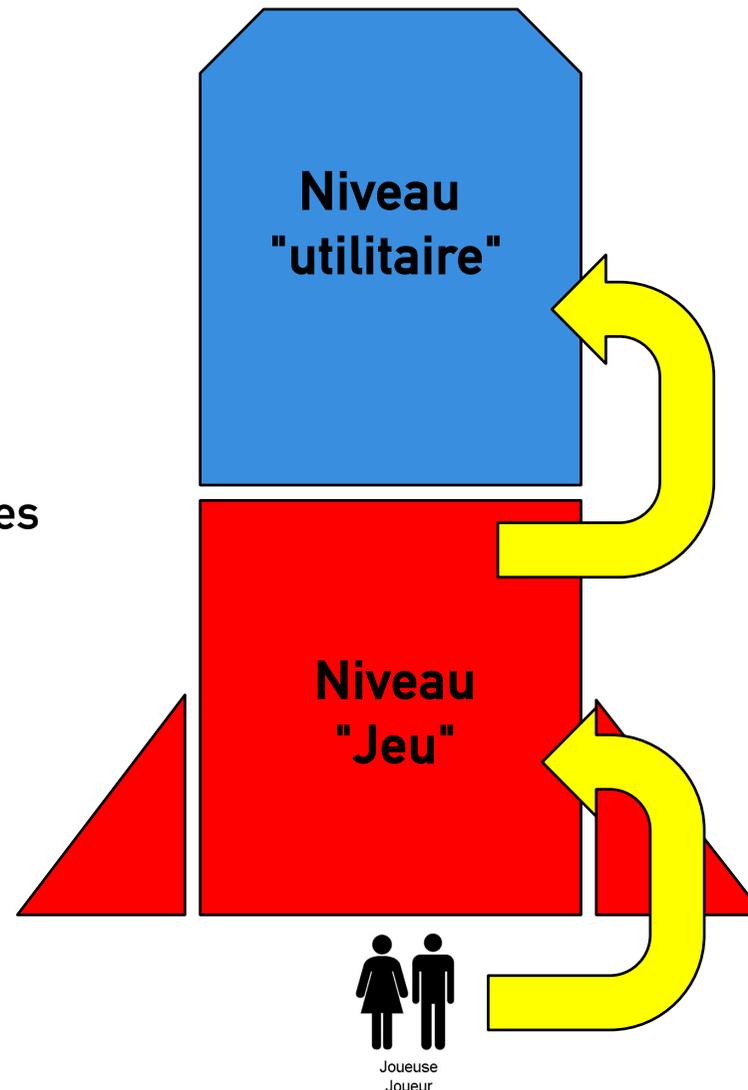
Avec le **Serious Play design**, nous construisons une fusée à deux étages...



# 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 ?

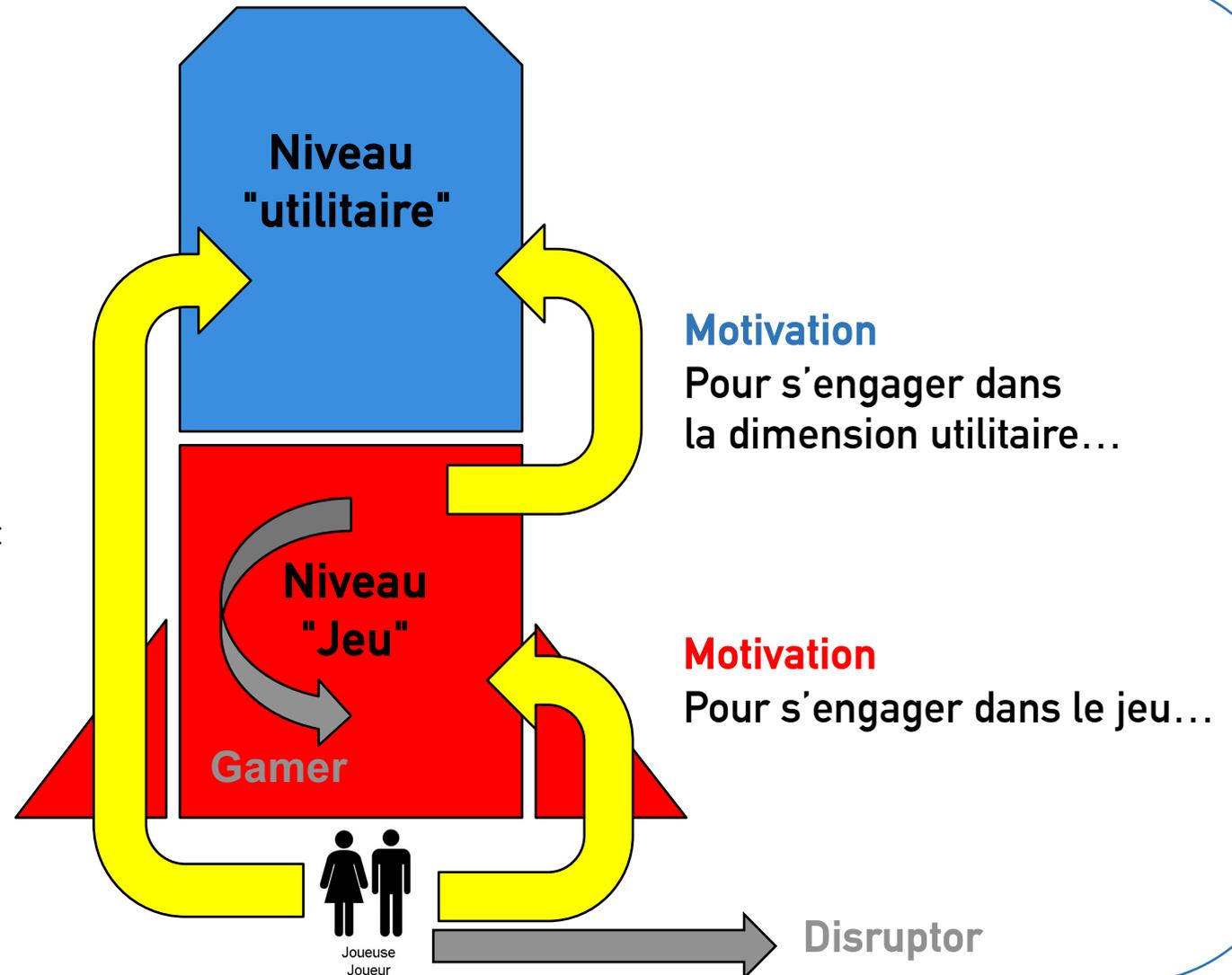
Cependant, avec une expérience de jeu, peut-on dire que tout le monde s'amuse ? ■

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)

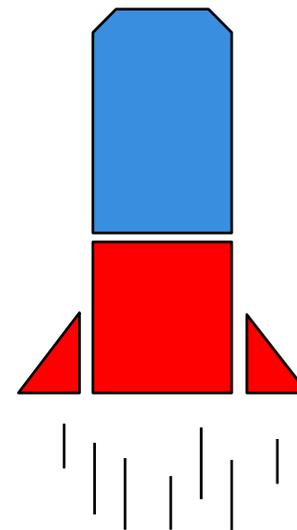
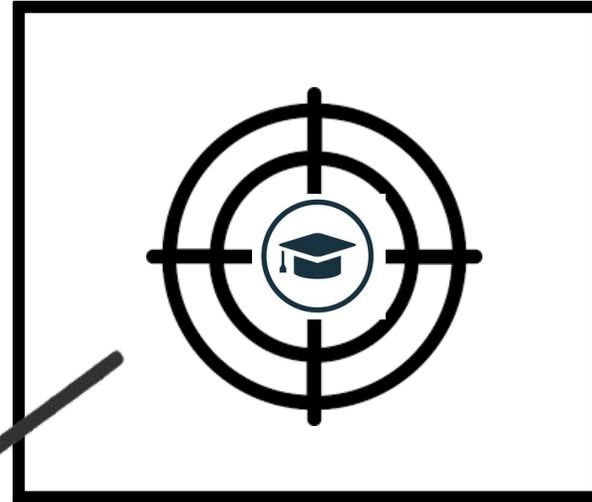
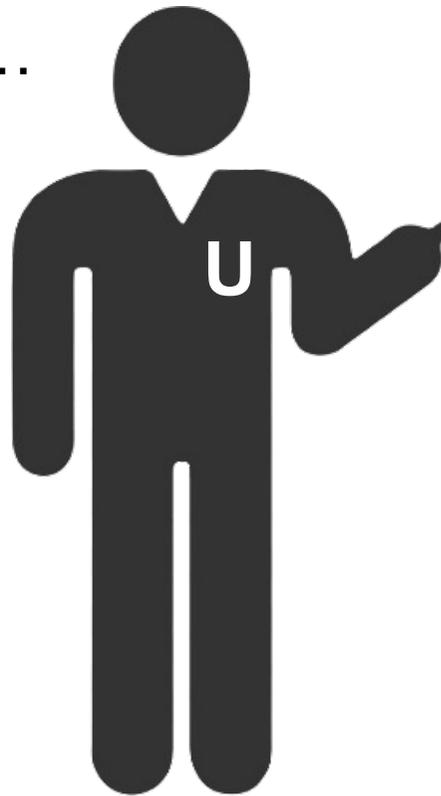
# Pourquoi faire usage du jeu sérieux ?

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>

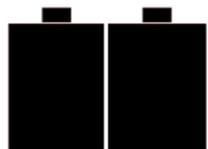
# Le modèle

## Evaluer la séquence de jeu sérieux

Situation formelle



Joueuse  
Joueur

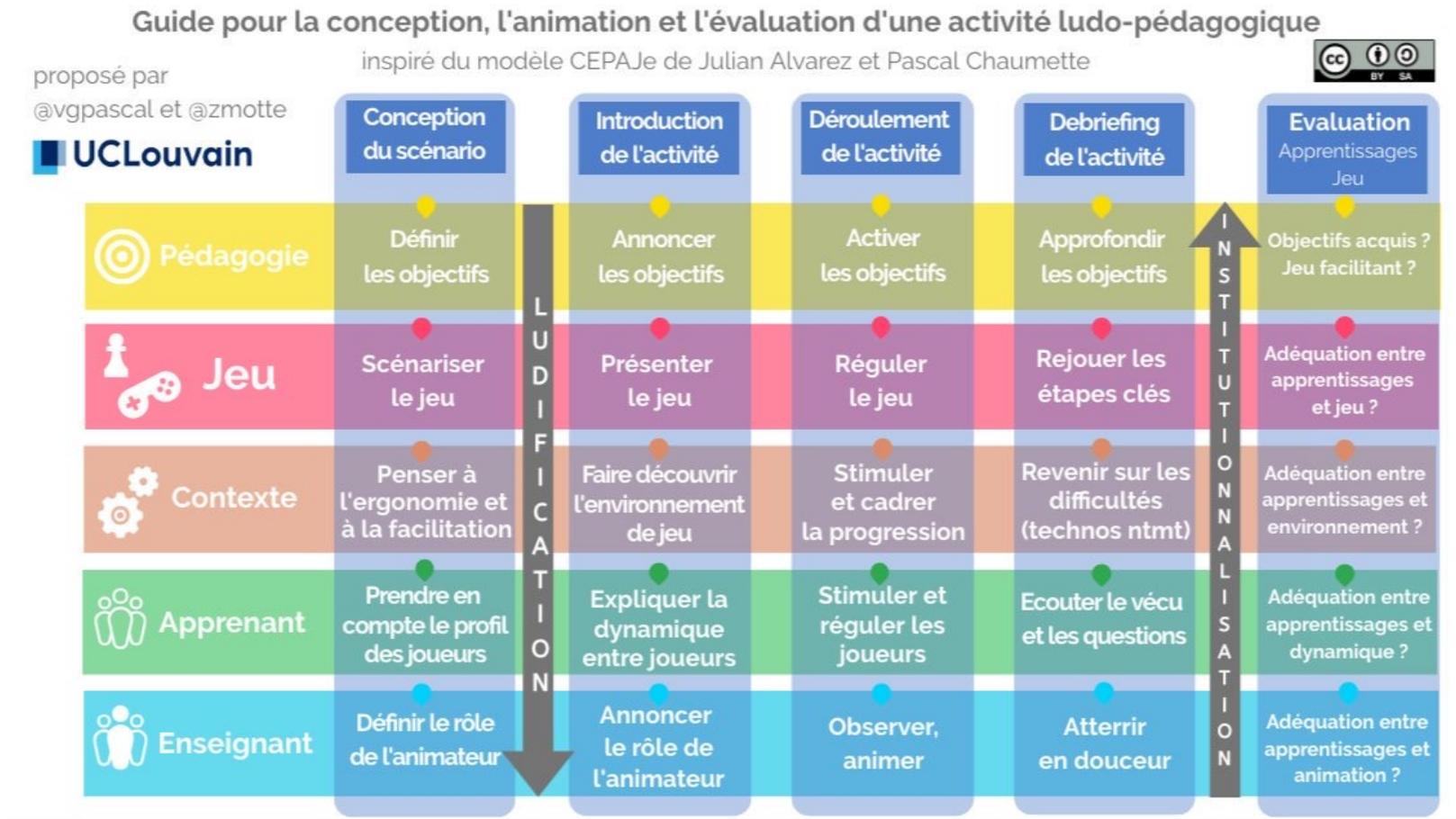


Métabrique Game bit

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

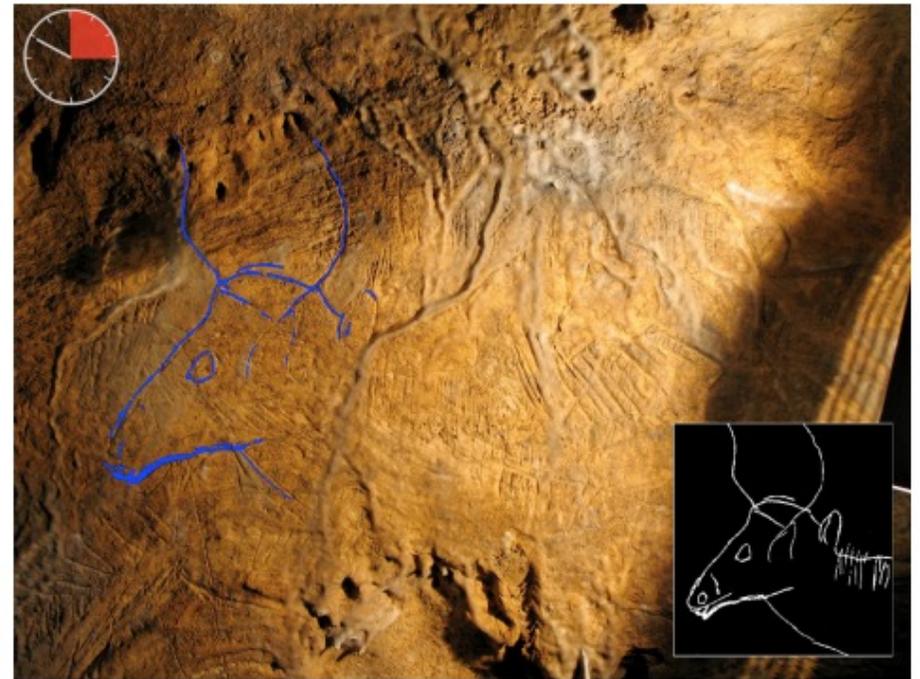
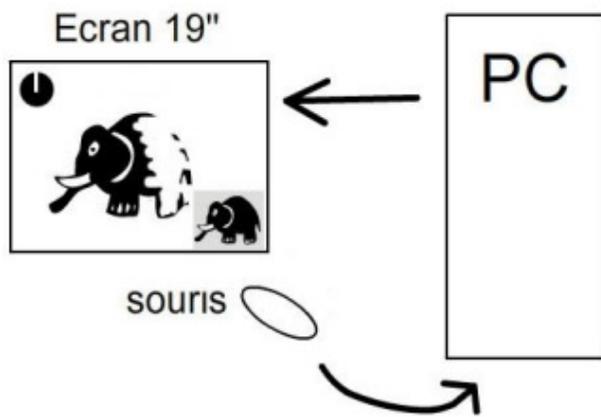
# Evaluer la séquence de jeu sérieux

Pour aller plus loin, on peut enrichir le modèle CEPAJe avec deux autres colonnes comme le propose UCLouvain : « concevoir » et « évaluer » la séquence ludopédagogique...



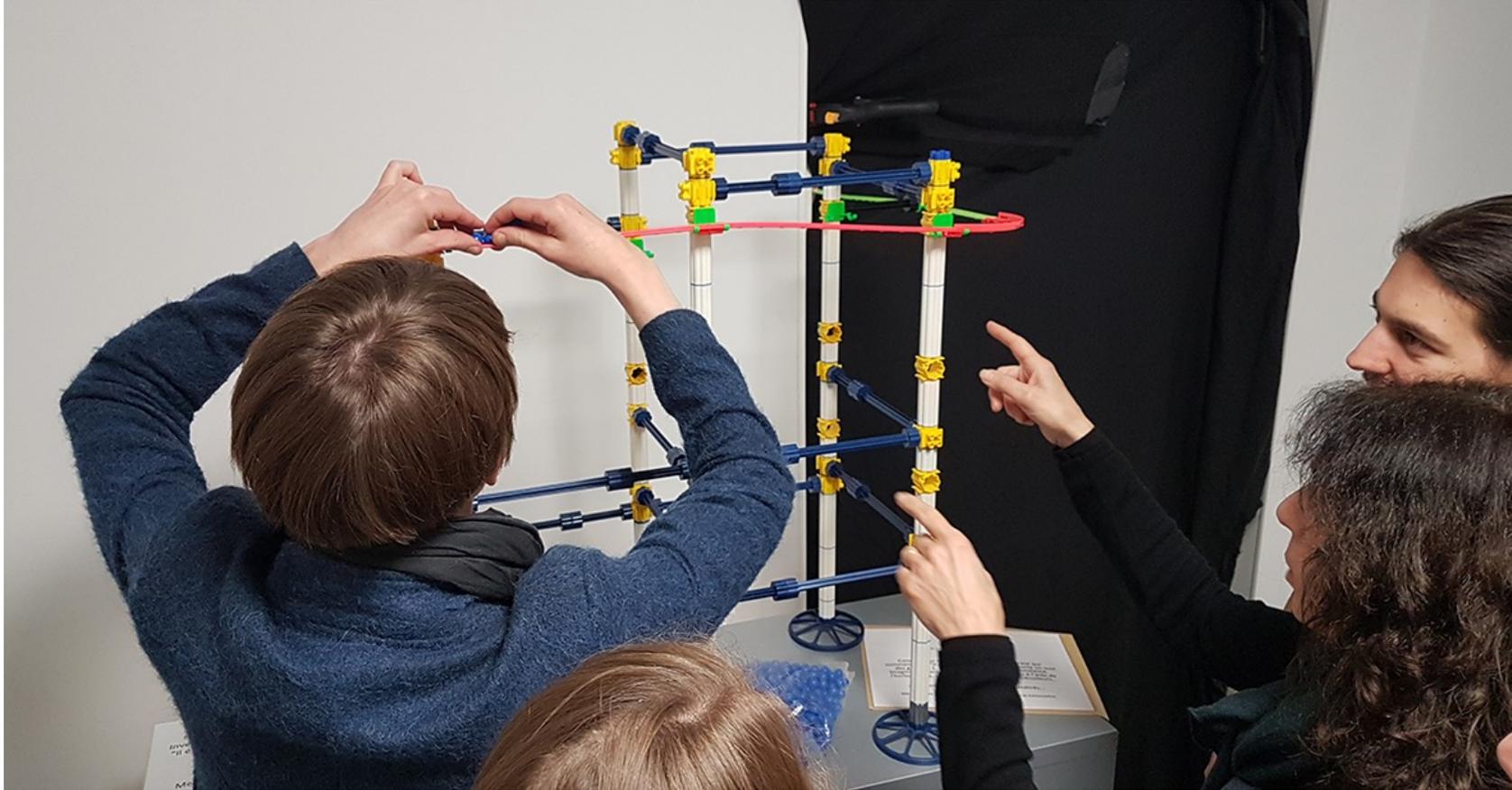
Source : Université Catholique de Louvain : <https://bit.ly/30UrUSF>

## Exemples d'évaluations via CEPAJe



Serious Game : Les grottes de Gargas (2006)

## Exemples d'évaluations via CEPAJe



Serious Toy : Jeu de Télé-billes (2018)

## Exemples d'évaluations via CEPAJe



Projet de recherche Blue Bot : Jeu de Télé-billes (2017-2019)

## Diplôme universitaire APPRENDRE PAR LE JEU

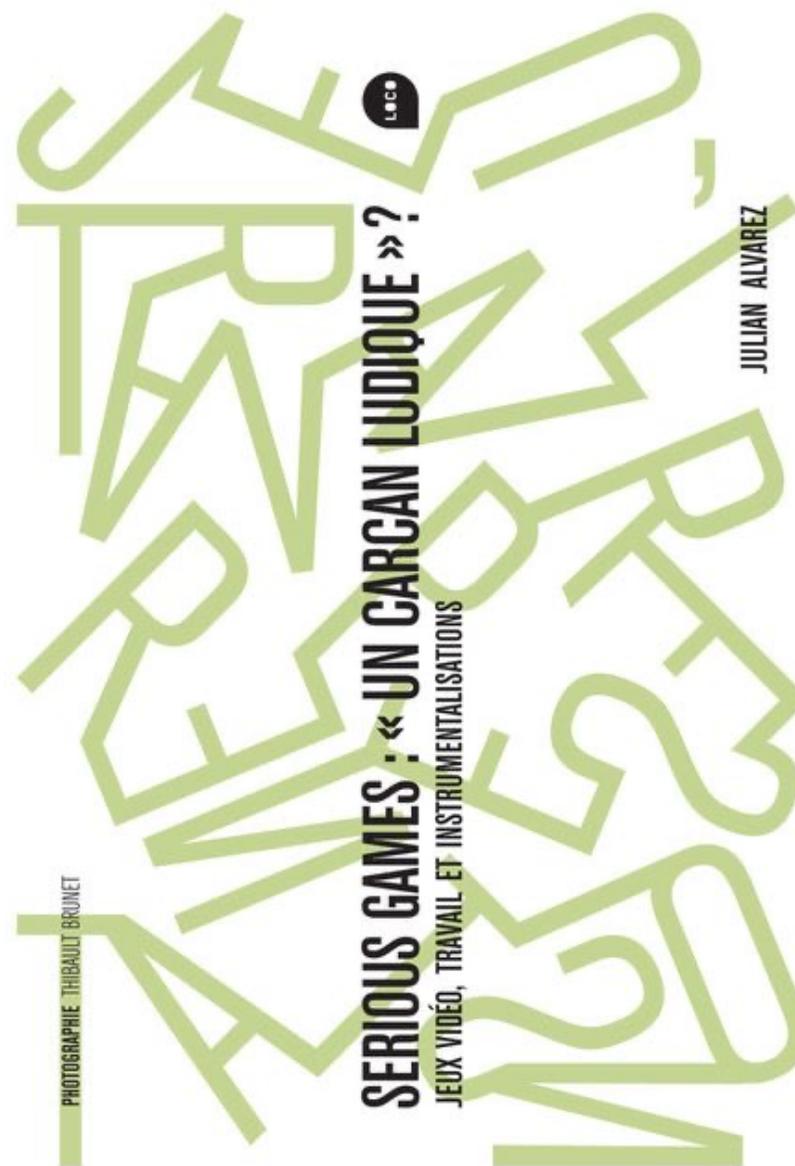
**INSPÉ** Institut national  
supérieur du professorat  
et de l'éducation  
Académie de Lille  
Hauts-de-France



Formation ouverte aux formateurs, enseignants, cadres éducatifs, chefs de projets

**MERCI !**

Pour aller plus loin...



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

**MERCI !**

Pour aller plus loin...



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

**MERCI !**