



GROUPE DE RECHERCHE
EN MÉDIATION DES SAVOIRS

THIBAUT PHILIPPETTE

(RE)PENSER LES RAPPORTS ENTRE JEUX VIDÉO ET APPRENTISSAGES

Université
de Montréal



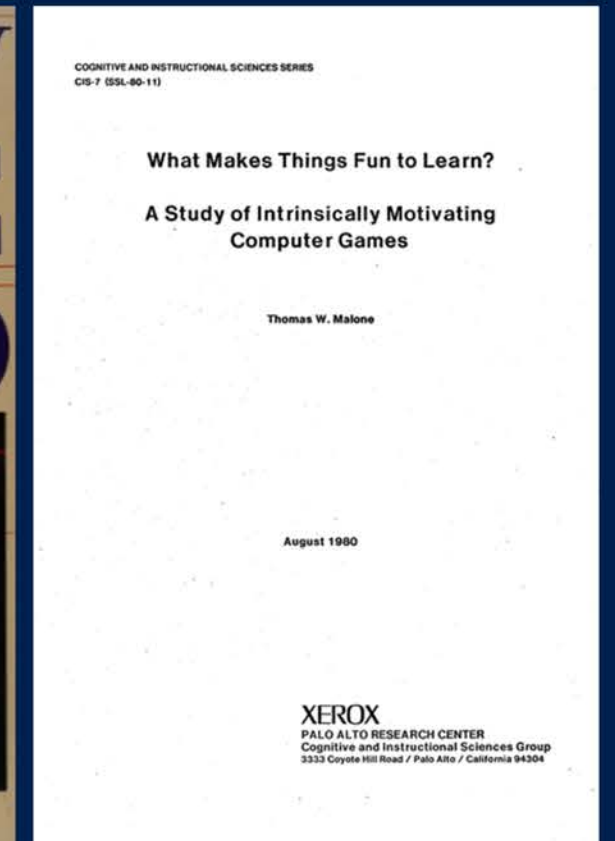
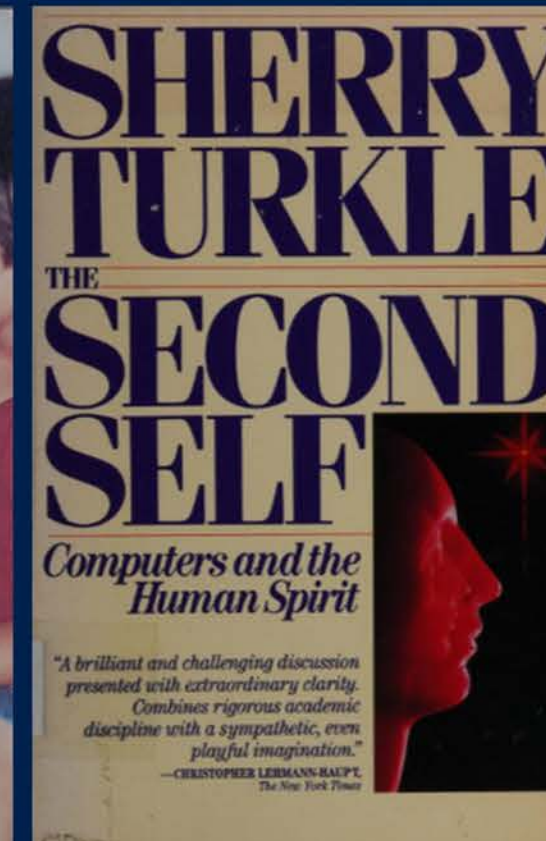
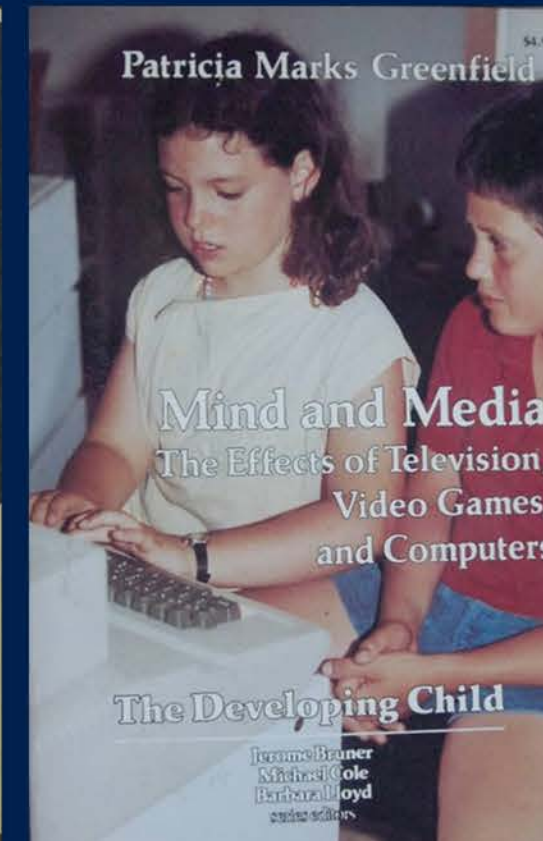
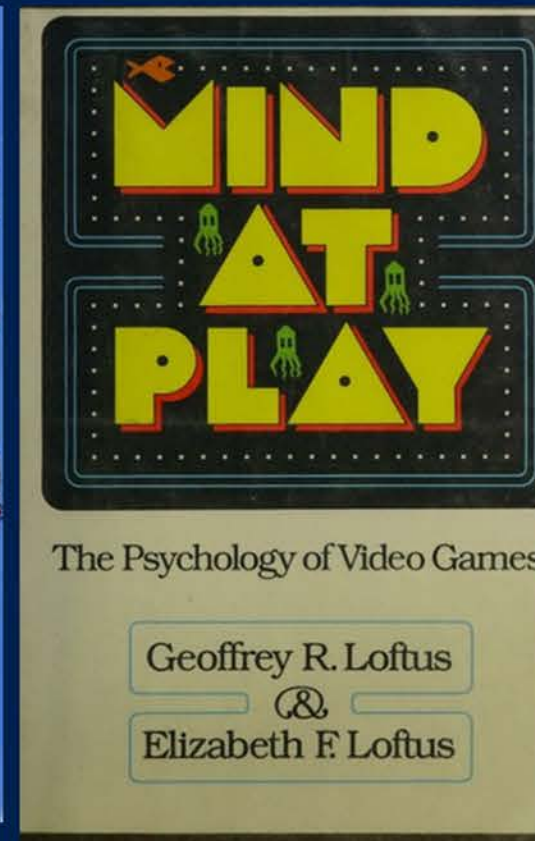
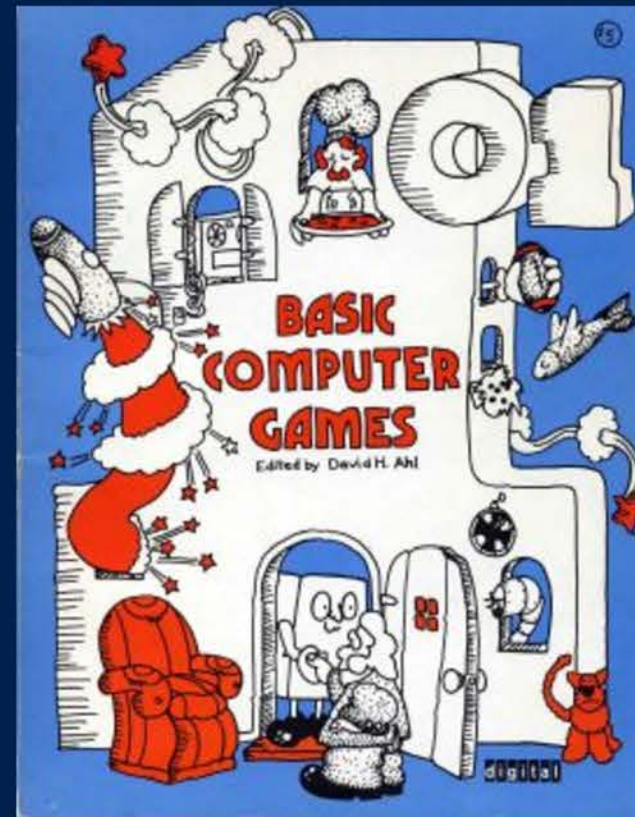
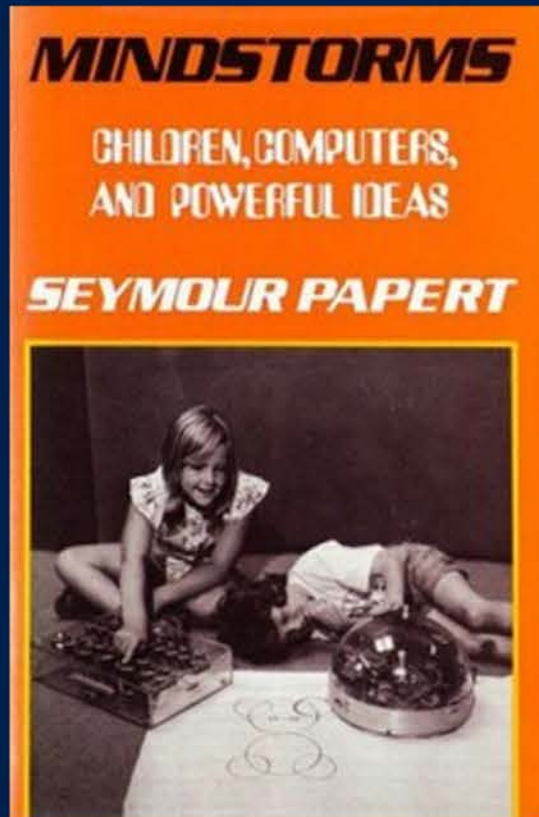
Les Rencontres des Etudes du Jeu Vidéo



CONTEXTUALISATION

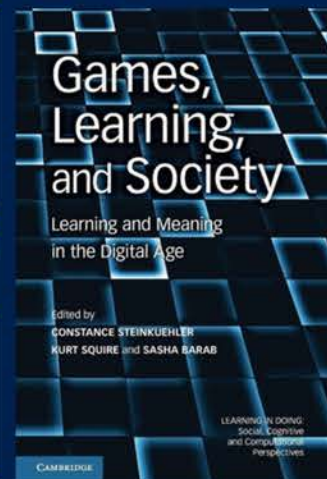
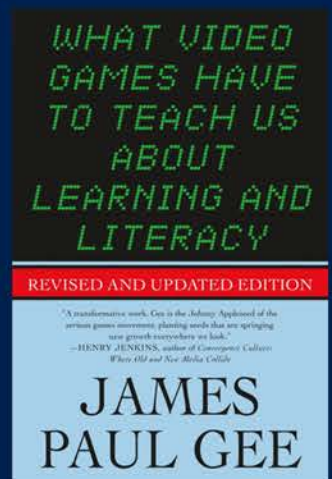


LES PRÉMISSSES - ANNÉES 80



TENDANCES - ANNÉES 2000

Digital Game-Based Learning



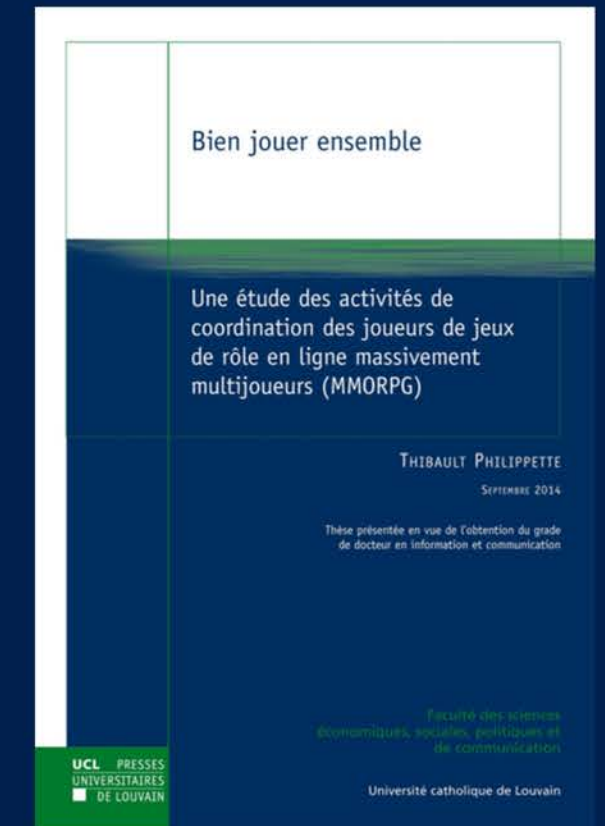
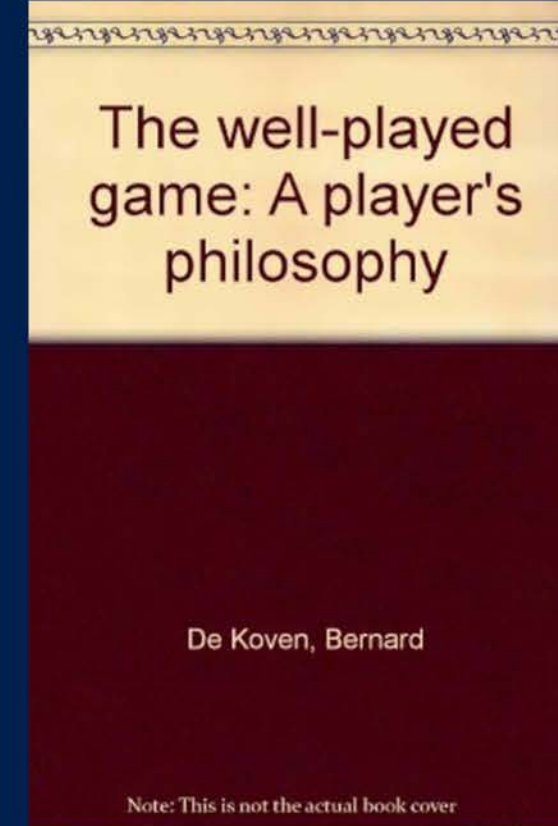
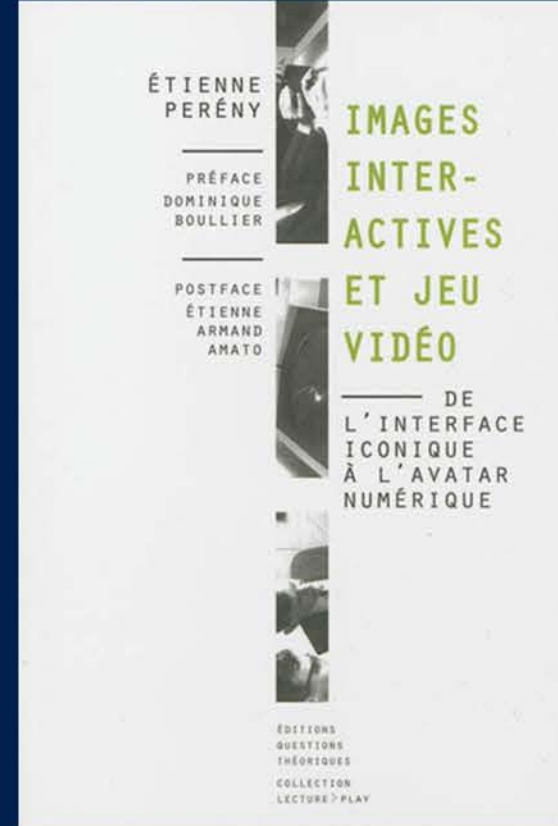
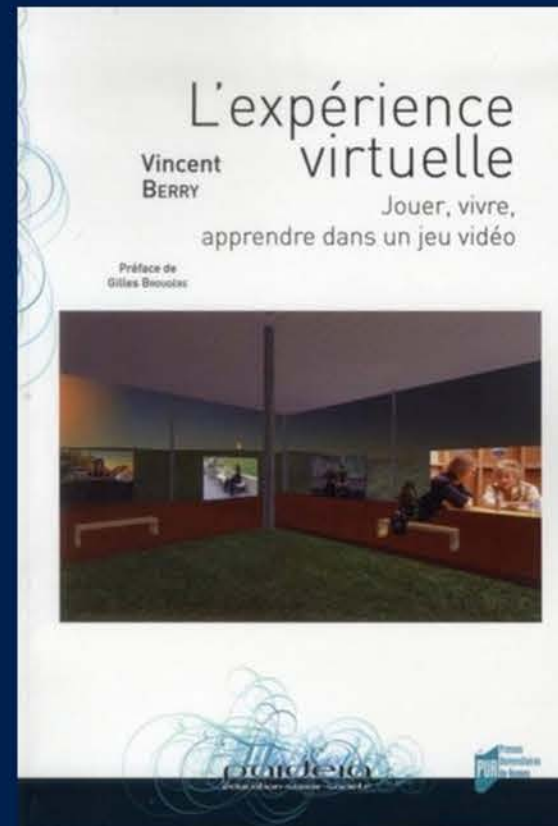
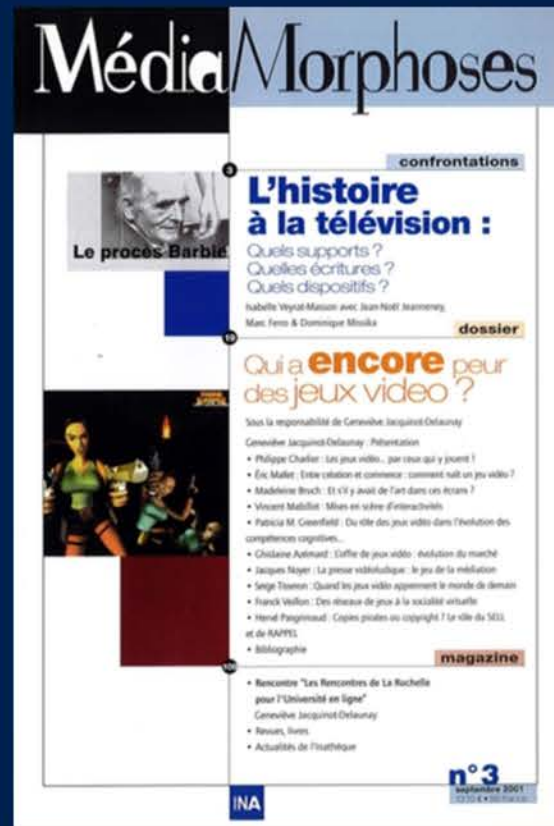
Gamification



Serious Games



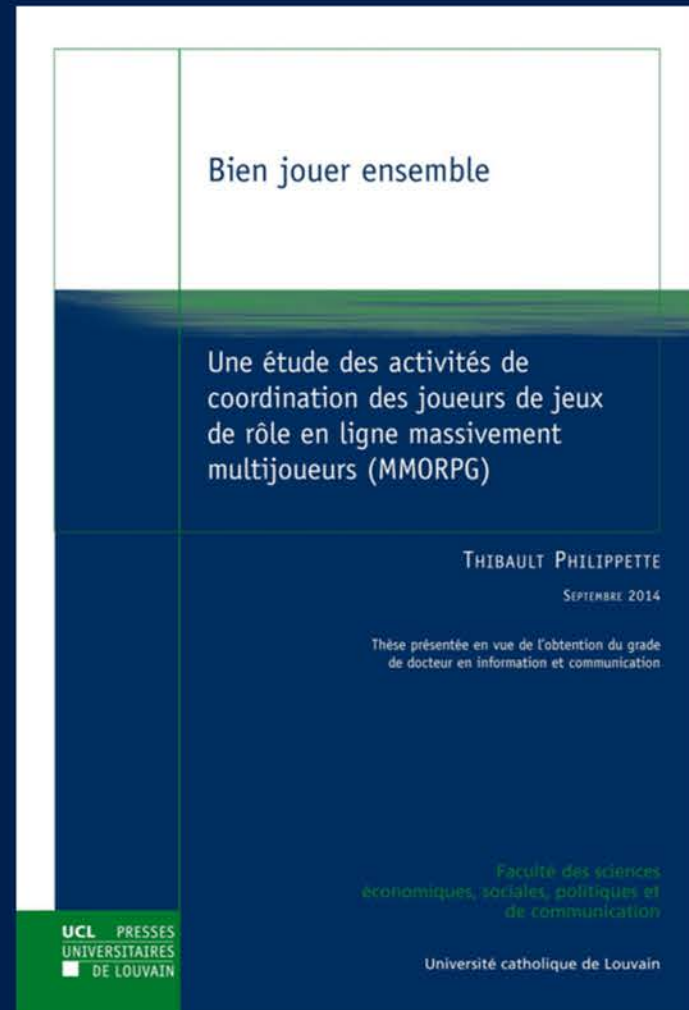
INTÉRÊT POUR LES PRATIQUES



THESE



THESE



3/En jaune, ça doit être les dégâts, et en vert, je suis quasi sûr... mais ça me fait quand même bizarre de les voir lancés comme ça qu'ils ne sont pas en combat.

C'est du heal préventif. En fait il y a plusieurs types de heal dans « rune », la « ward », c'est-à-dire que ça va venir absorber la valeur Tu vas avoir une rune à 20.000, donc qui va venir absorber 20.000 monstre tape à 15.000, et bien ça viendra encore absorber 5.000 au moins... enfin va soigner plus en valeur globale mais va soigner plus lentement...

Ah ok.

Tant que la rune est active. Tu vas avoir le « heal direct », si le je 10.000, on va lui faire un soin à 15.000 et hop, il va récupérer instantanément. Il va y avoir le « heal réactif », c'est-à-dire que ne se déclenche que quand le joueur est frappé et qu'il a perdu de la vie, auquel cas automatiquement il va être soigné par un effet de réaction. Et tu vas avoir le « heal sur le temps », heal over time, qui lui va soigner moins... enfin va soigner plus en valeur globale mais va soigner plus lentement...

... progressivement...

... C'est ça, qui va soigner progressivement. C'est le contraire d'un poison (ndlr: qui lui va faire des dégâts dans le temps). Et donc, là ce qu'il voit et ce qu'il commente, c'est que il y a ces 4 effets-là qui sont persistants, qu'on voit s'afficher en même temps, et nos soigneurs lancent énormément de heals préventifs parce que le temps qu'ils voient que quelqu'un descend en points de vie, le temps qu'ils lancent le heal approprié, en règle générale la personne est morte. Parce que... par un souci de réactivité tout simplement, et puis parce que les monstres tapent excessivement fort, et donc on peut descendre très vite, pour peu qu'on ne soit pas au bon endroit ou qu'on ait pris l'aggro.

1/ce qui est dommage, c'est qu'on ne voit pas les noms au-dessus du personnage. Dans Dark Age, on voit toujours le nom du personnage, le titre... généralement, ceux qui ont le titre, ils aiment bien faire les malins avec.

D'accord, là je suis complètement à l'encontre de ça, justement par un souci de lisibilité. Si on est 24 dans un raid, qu'il y a les noms, les titres, et le nom de la guilde qui sont affichés, ça devient juste un espèce de gros brouillard vert avec des monstres qui sont cachés derrière. Non seulement on ne voit pas ce qu'on fait, et en plus ça rame, parce que du coup tout doit être affiché et tout doit suivre tous les personnages en permanence.

8/Il y a des res qui te régénèrent avec une maladie, c'est-à-dire que pendant 2 minutes, tes stats sont diminuées. Il y a des res qui te donnent 100% hp [ndlr: "Health Points"], le tout gros res, je crois qu'il doit te donner 100% hp/mana, mais qui ont un temps de cast qui est plus long. Le barde ça va très vite, tandis que si c'est un "res" qui prend par exemple 8 à 10 secondes à caster, qui est super bien, il te rend 100 et 100, mais tu vois que ça prend 10 secondes dans la fight, tu ne peux pas te permettre de ne pas heal ton tank pendant 10 secondes, parce qu'aussi non il meurt.

Oui, c'est vrai. Il y a plusieurs types de « res ». En règle générale, on a un barde qui devait s'occuper des « res » comme ça. En fait, on allouait certains types de « res » aux tanks, aux 2 tanks, justement parce qu'ils ne peuvent pas se permettre de revenir avec seulement la moitié de leur vie et avec un état diminué. Donc il fallait que ces « res » là soient spécifiques aux tanks. Et puis après, pour le reste, comme il doit y avoir 1 ou 2 nécromanciens + logiquement 6 à 8 heals dans le raid, toutes ces personnes-là + les dirges et les trouba, toutes ces personnes-là peuvent lancer du « res »...

Qui c'est ça, des plus petites « res » avec...

PERSPECTIVES



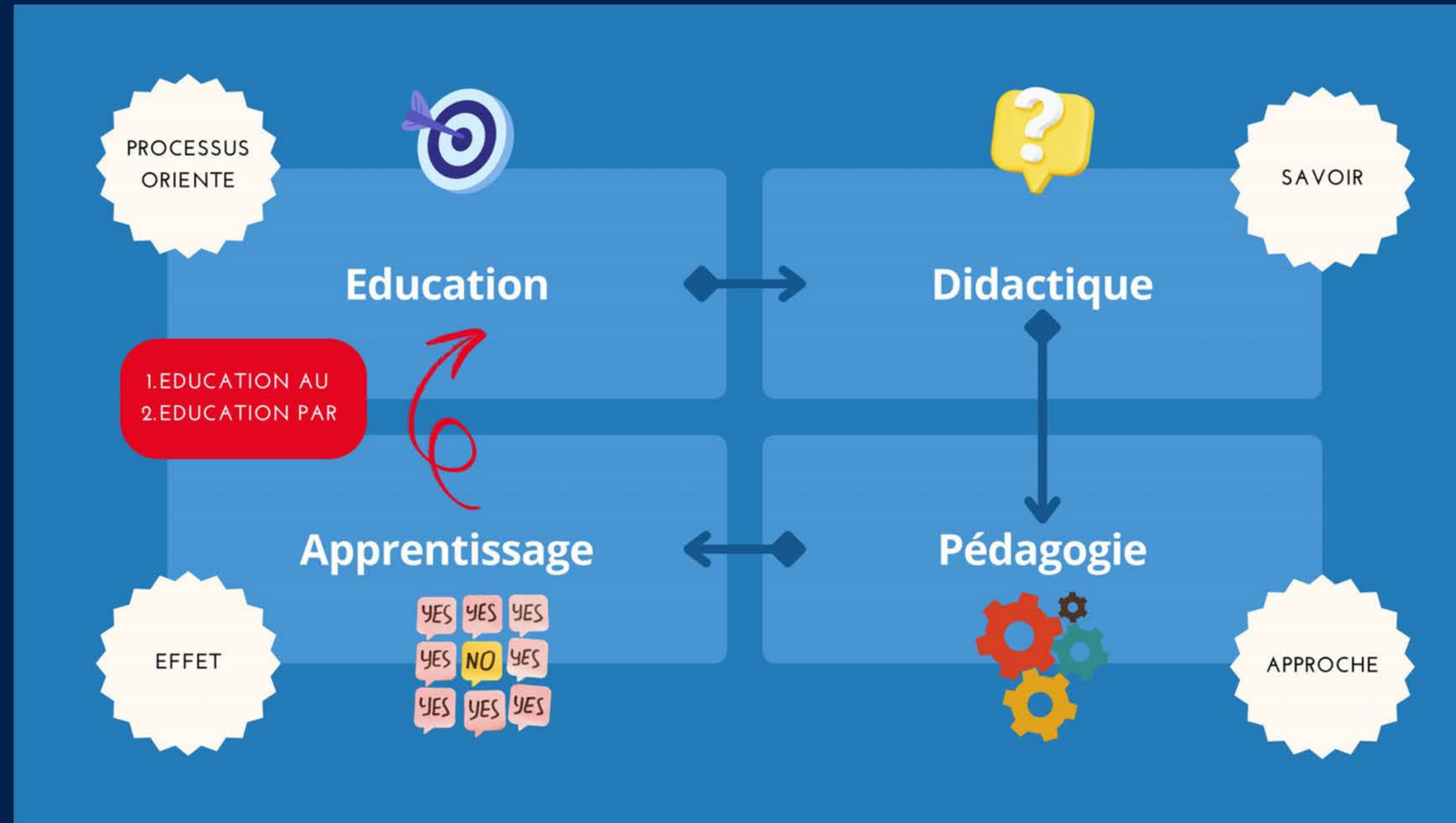
MYTHE ORIGINEL

“Quand nous saurons mieux comment on apprend sans chercher à apprendre, dans les expériences multiples de la vie quotidienne, nous pourrons sans doute passer du mythe à la réalité du potentiel éducatif du jeu.”

(Gilles Brougère, Jouer/Apprendre, Paris: Economica, 2005, p.159)



PERSPECTIVES MULTIPLES



EDUCATIONS



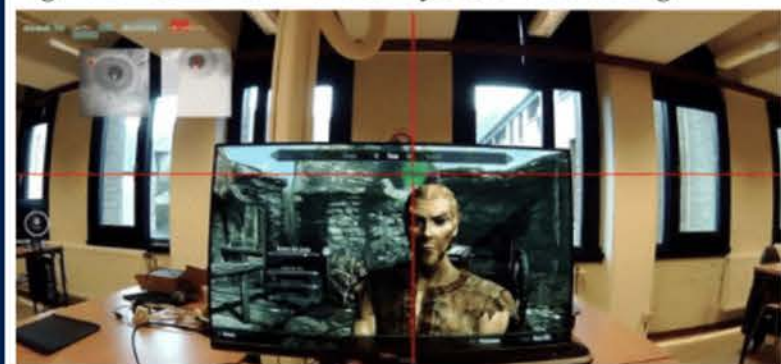
EDUCATION PAR LES JEUX VIDÉO



Figure 1: Loss of calibration of the left eye (no tracking)



Figure 2: Recalibration of both eyes (correct tracking)



- Analyse sémio-pragmatique des systèmes de guidance (tutoriels)
- Disciplinaire : Mathématique (triomino), Linguistique (Epistory), Historique (Stratego Waterloo), Informatique (Minecraft), etc.
- Incidentelle : orientation, coordination main-oeil, capacité de lecture en environnement 3D (Skyrim)

Méthodes : (quasi-)expérimentation, ethnographies longitudinales
Problèmes : effets marginaux, variables de mitigation difficiles à identifier



5W REVISITÉS

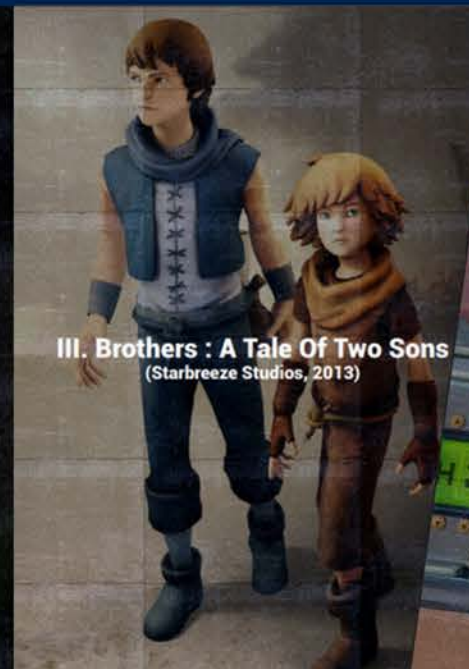
**QUI ? JOUE À QUOI ? AVEC QUI ? SUR QUELS
SUPPORTS ? AVEC QUELS EFFETS ?**



EDUCATION AUX JEUX VIDÉO



Gaël Gilson, PhD
2017-2021



Prisme : français, rhétorique

Pseudomorphoses

Relais autobiographiques

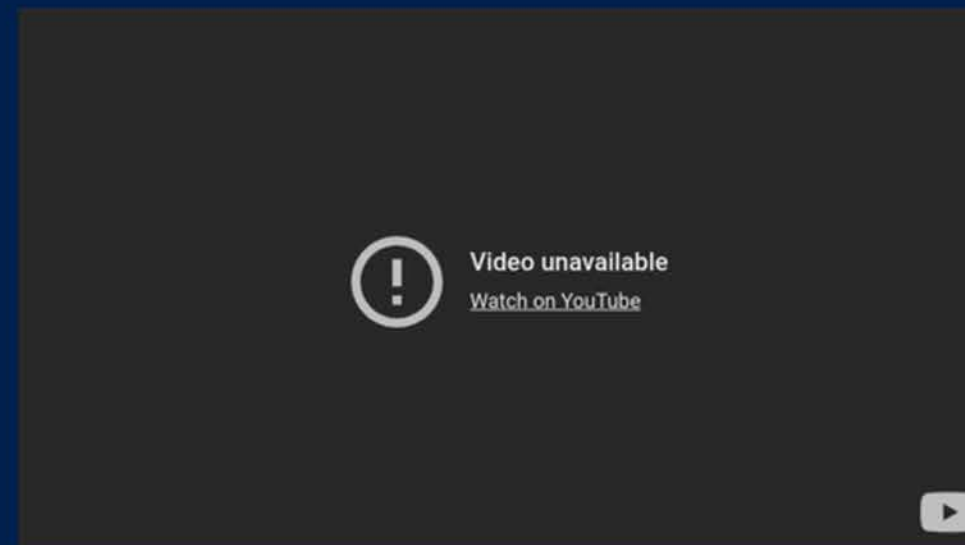
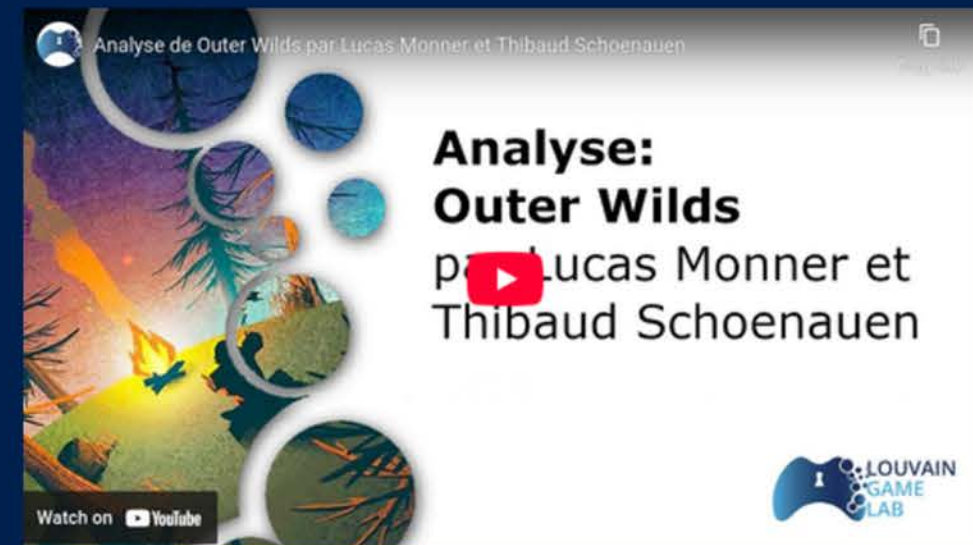
Métaphores systémiques

Réalignement architextuel

Iconomorphoses



EDUCATION AUX JEUX VIDÉO

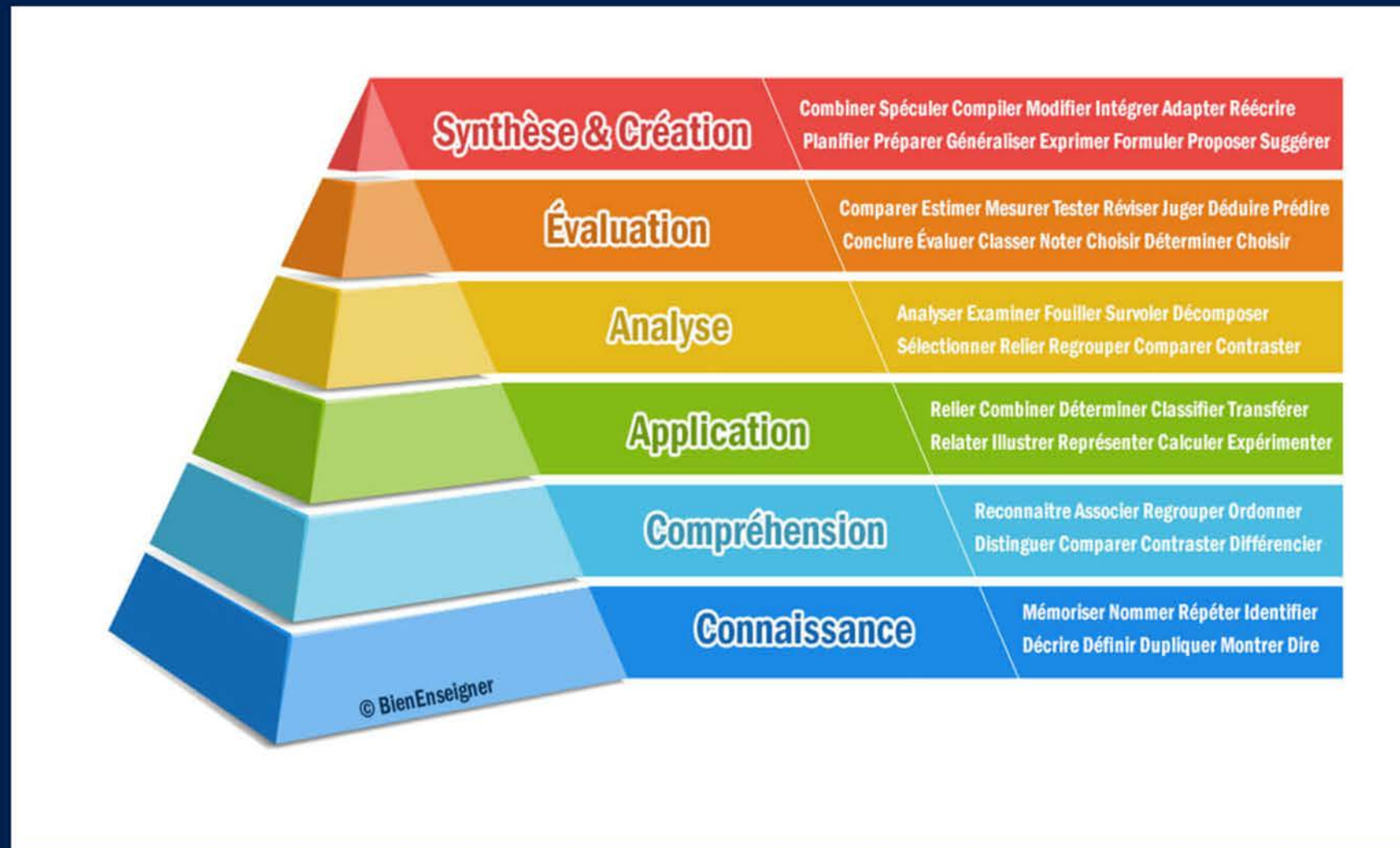


<https://sites.uclouvain.be/louvaingamelab/>

DIDACTIQUES



DIDACTIQUES TRADITIONNELLES



Exemple : Taxonomie de Bloom

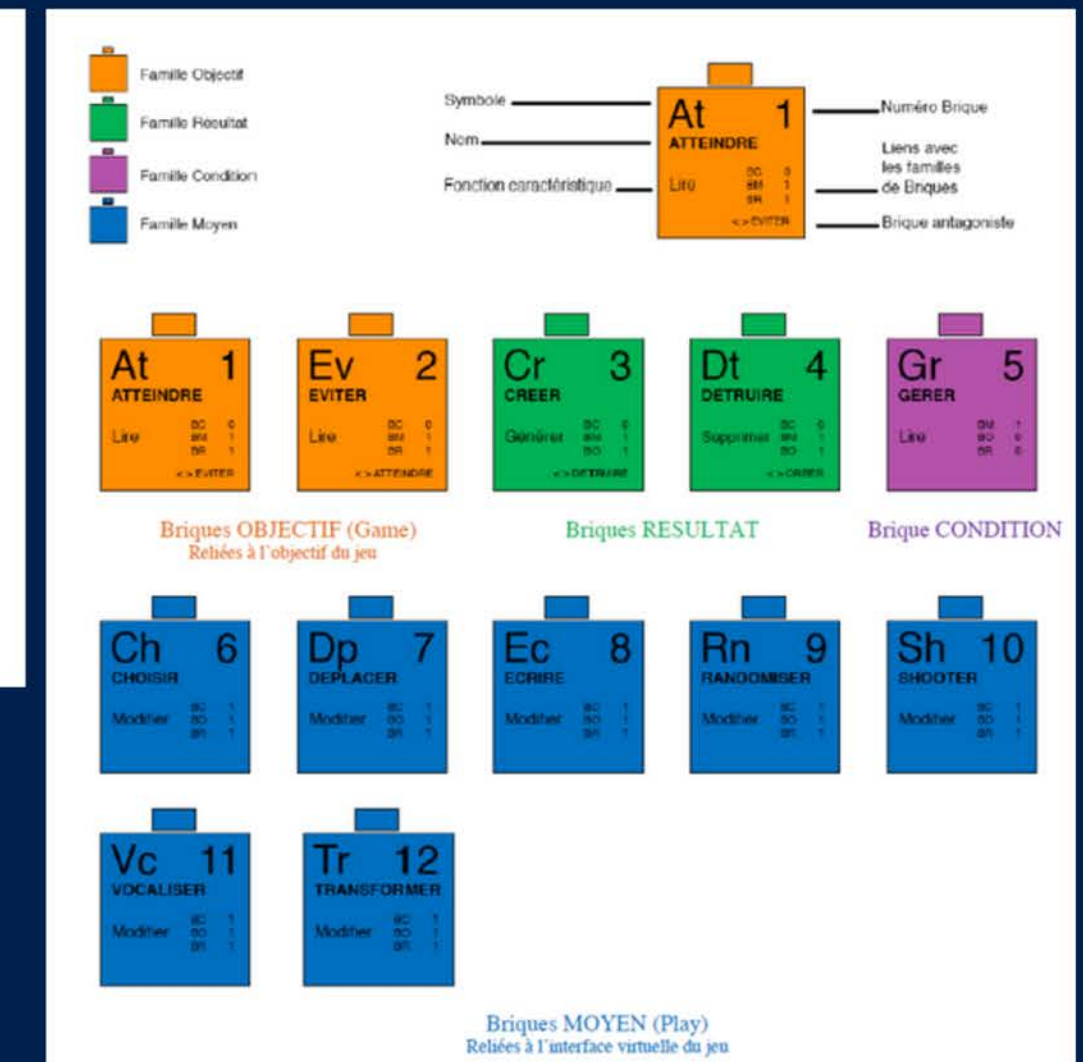
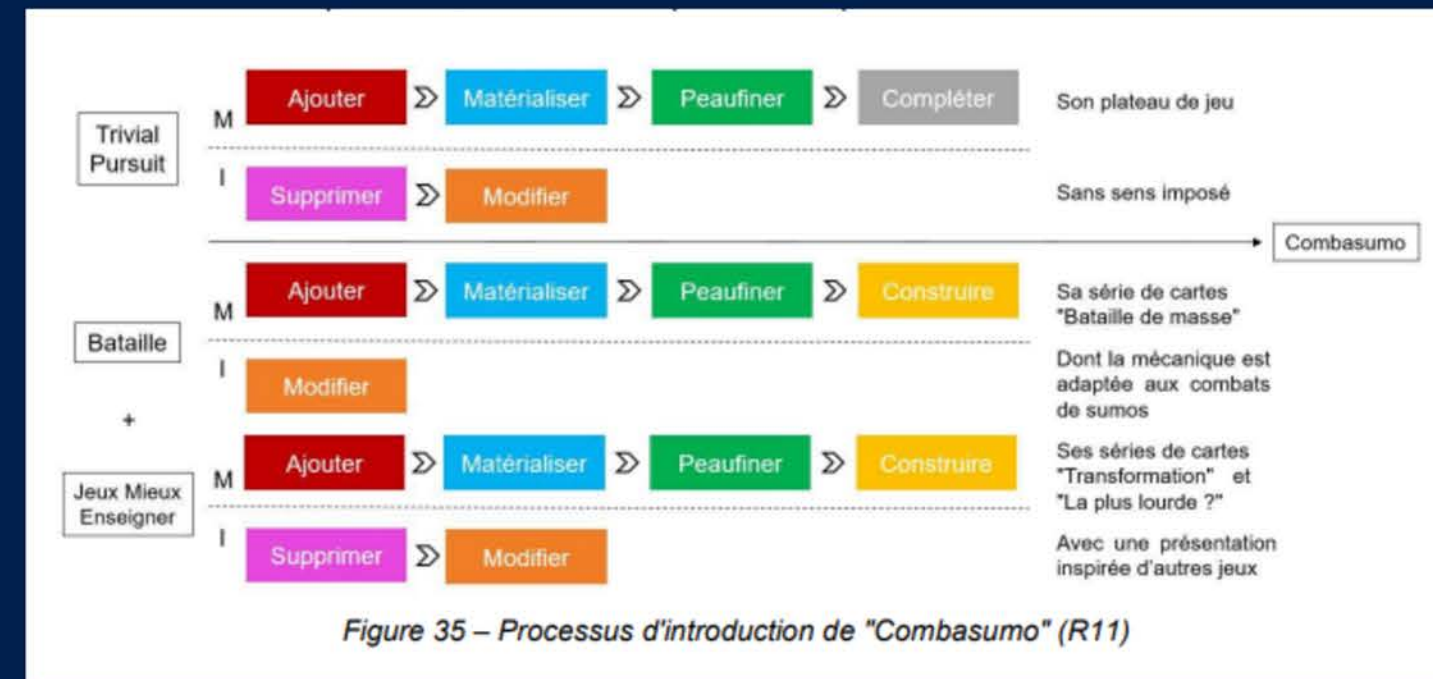
- Didactique des mathématiques
- Didactique du français e.g. multimodalité (N. Lacelle, UQAM)
- Didactique de l'histoire e.g. processus historiographiques (J. Bazile, Usherbrooke)
- Didactique des langues e.g. Laurence Schmoll
- Didactique de la géographie e.g. H. Ter Minassian, S. Rufat

Risque de scolarisation des apprentissages (R. Vincent)

DIDACTIQUES LUDIQUES



Charlotte Prémat, PhD
2017-2022



Alvarez, 2018

Autre concept : ludème (Hansen, 2019)

Approche morpho-linguistique des jeux vidéo

PÉDAGOGIES



MYTHE (LA SUITE)

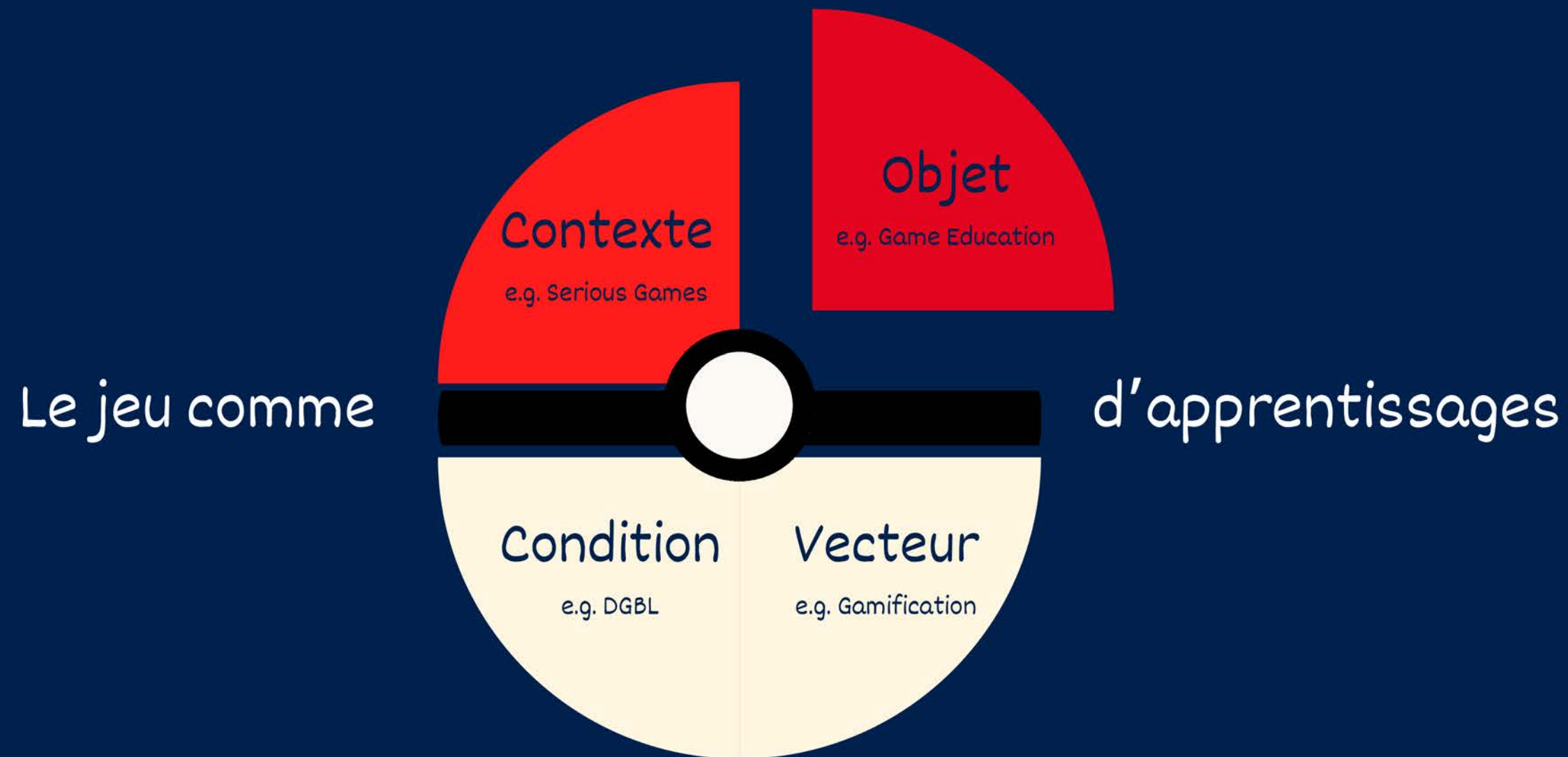
“Il n'y a pas une pédagogie du jeu, c'est là un mythe forgé par ceux qui rejettent cette approche, mais une variété de pratiques pédagogiques qui accordent un rôle essentiel au jeu dans des contextes différents. Il me semble que la justification du jeu oscille, sans que cela soit clairement exprimé, entre une vision de vecteur de l'apprentissage (c'est par le jeu que l'on apprend), de contexte de l'apprentissage (c'est dans le jeu que l'on apprend), de condition favorable à celui-ci (c'est autour du jeu que l'on apprend, le jeu permettant d'être disponible à l'apprentissage).”

(Gilles Brougère, Jouer/Apprendre, Paris: Economica, 2005)

Nous soulignons.



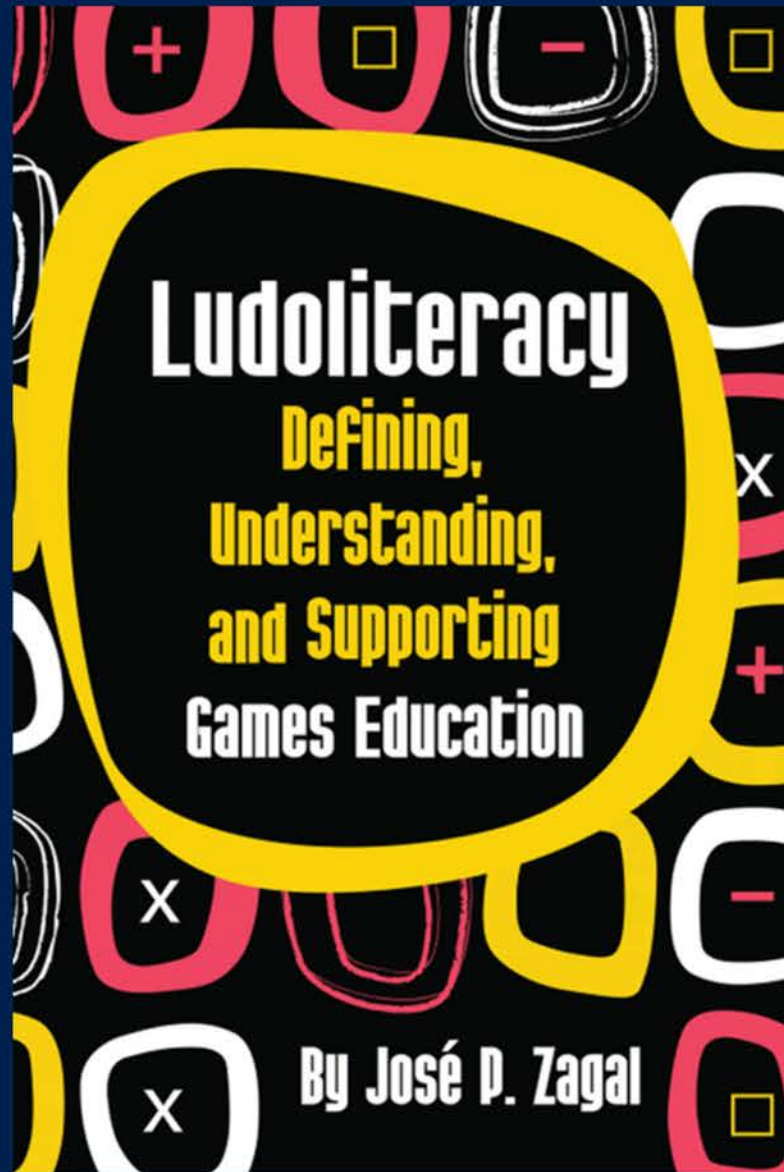
FORMES DE PEDAGOGIE DU JEU



APPRENTISSAGES



LUDOLITTÉRATIE



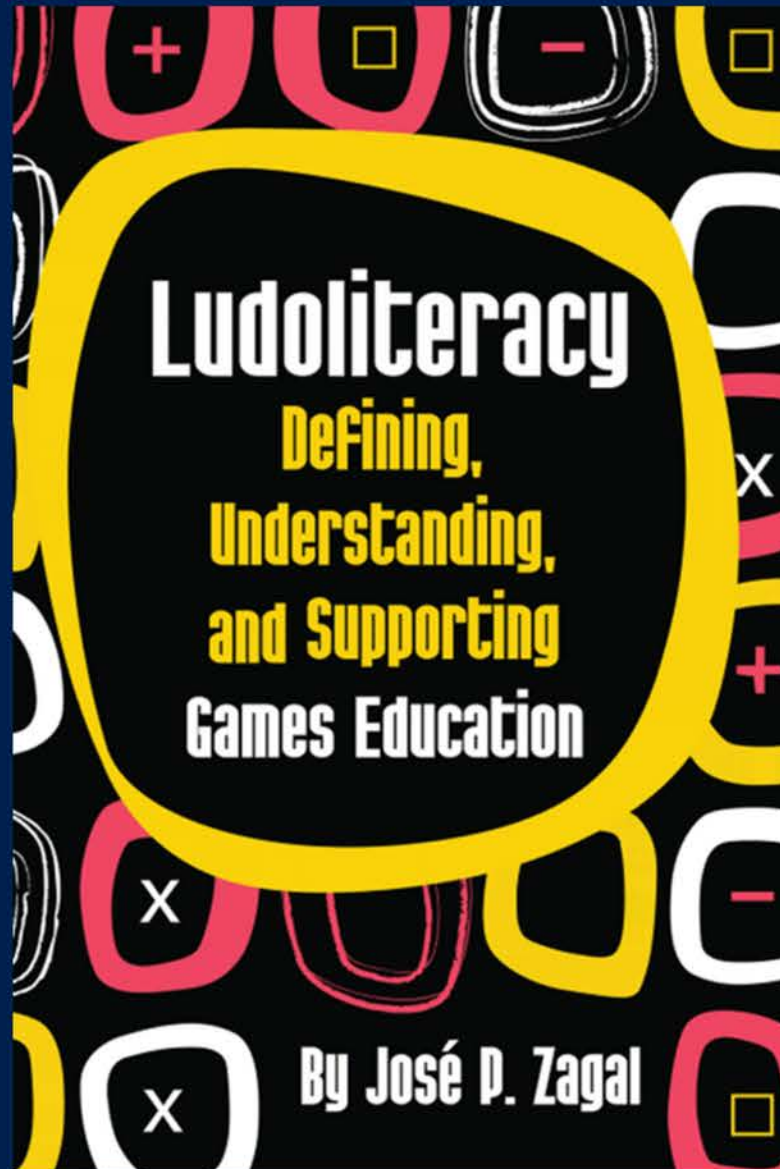
Concept proposé par Zagal (2010) et repris, entre autres par Aranda et al. (2017)

Regroupe un ensemble de compétences autour des activités suivantes (Zagal, 2010) :

- La capacité à jouer à des jeux (vidéo)
- La capacité à comprendre les significations relatives aux jeux (vidéo)
- La capacité à faire des jeux (vidéo)

Axes didactiques et pédagogiques proposés par Aranda et al. (2017) : Identifier les formes ludiques, comprendre les principes de la relation humain-machine, manipuler les interfaces, décrypter les structures narratives, développer une pensée critique, déconstruire les représentations du monde, identifier les genres, etc.

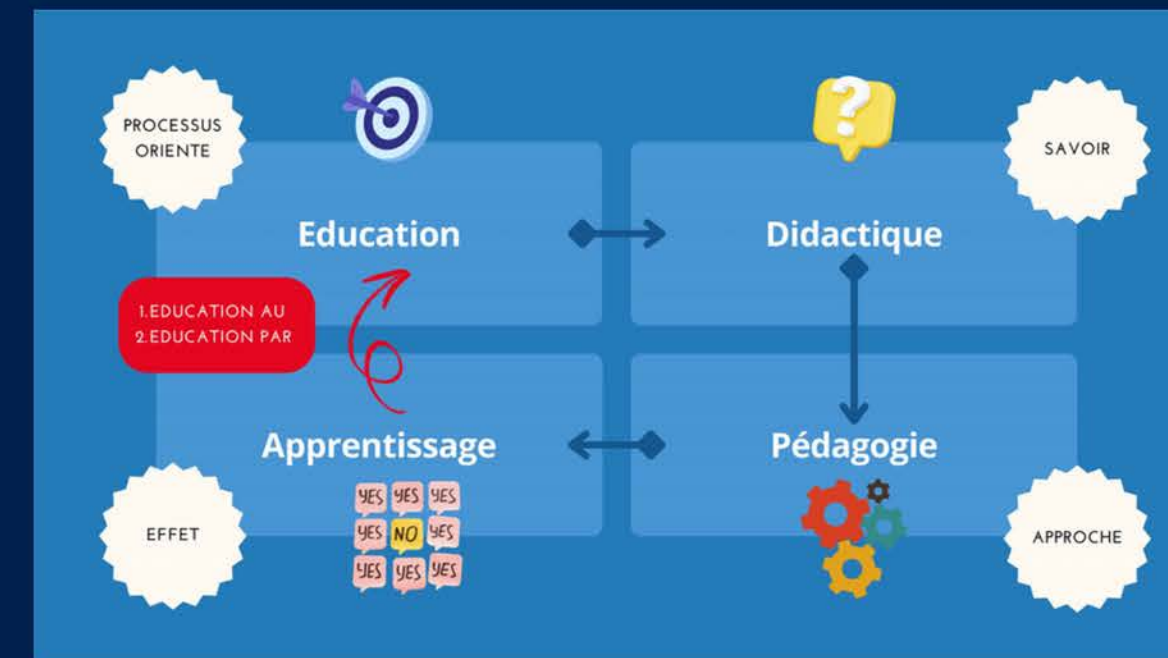
CULTURE DU JOUER



Cf. Culture de l'Information (Cordier, Lehmans, Liquette, Le Deuff...)

- La **capacité à jouer** (à des jeux (vidéo))
- La capacité à comprendre les significations relatives aux jeux (vidéo)
- La capacité à faire des jeux (vidéo)

Condition de bouclage



THIBAUT PHILIPPETTE

(RE)PENSER LES RAPPORTS ENTRE JEUX VIDÉO ET APPRENTISSAGES

Merci pour votre attention.

