

SETT

SCHOOL  
EDUCATION  
TRANSFORMATION  
TECHNOLOGY

—  
25 & 26 AVRIL 2019  
NAMUR EXPO



# Penser le jeu (vidéo) en contexte scolaire et supérieur : constats et perspectives

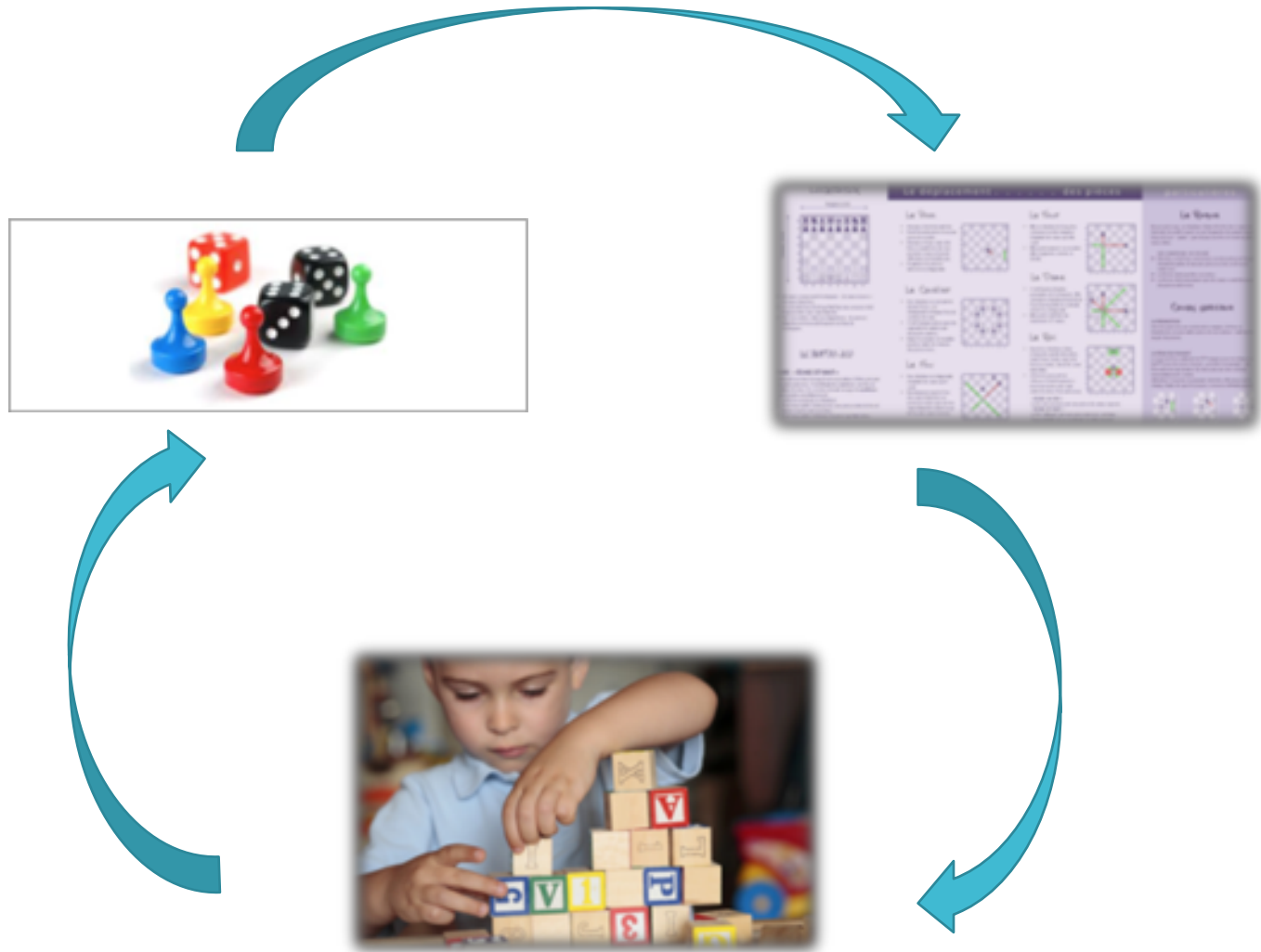
**Thibault Philippette** – UCLouvain – Groupe de Recherche en Médiation des Savoirs  
co-fondateur Laboratoire Jeux et Mondes Virtuels


## Café causerie

# 1. Penser le jeu

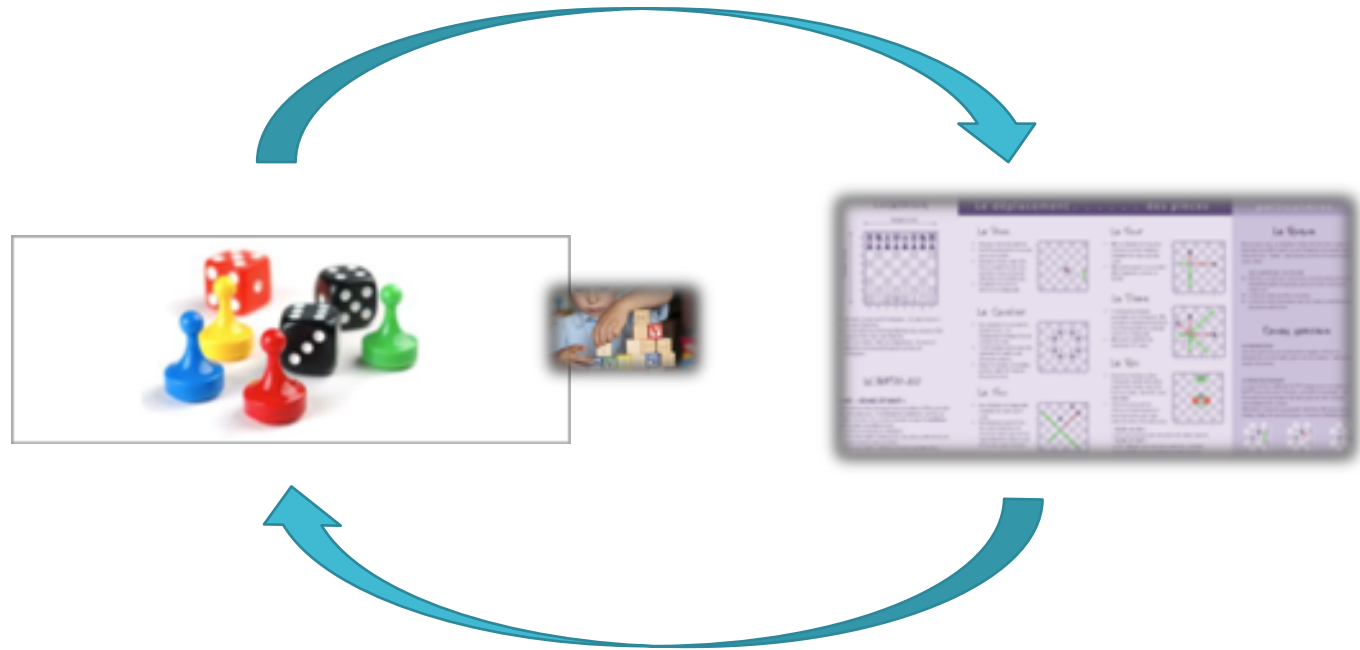


# Game/Play



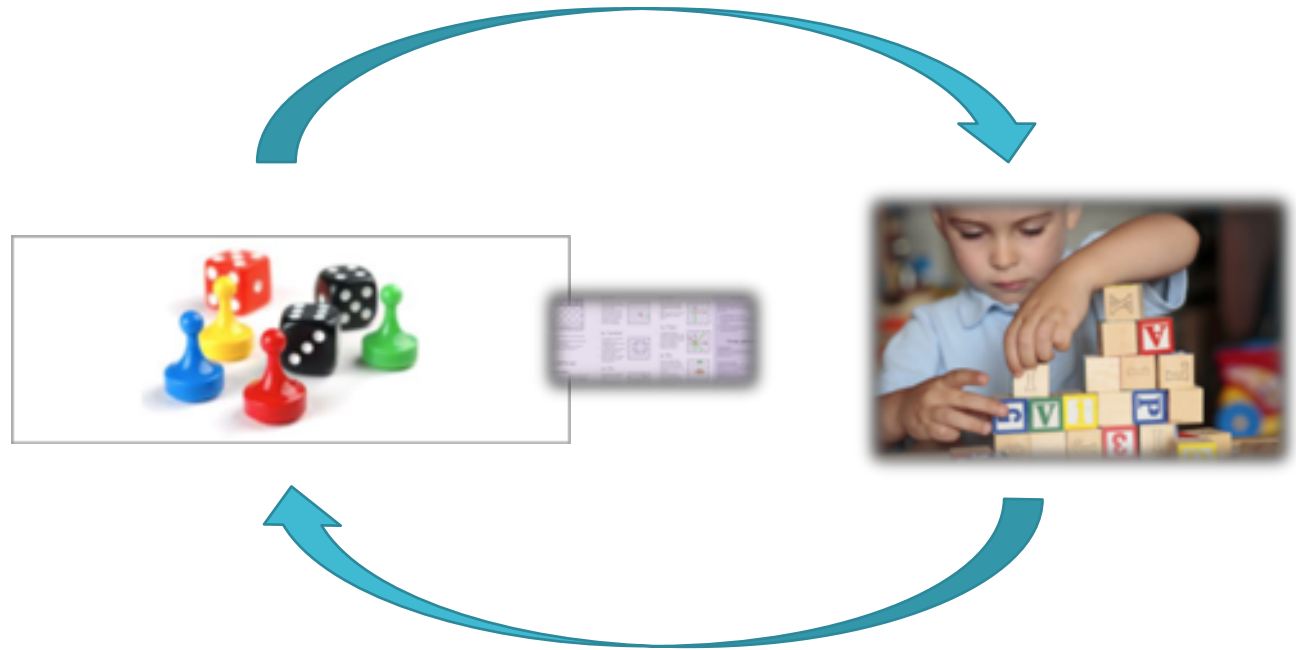
 (...) le terme de jeu désigne non seulement l'activité spécifique qu'il nomme, mais encore la totalité des figures, des symboles ou des instruments nécessaires à cette activité ou au fonctionnement d'un ensemble complexe. Ainsi parle-t-on d'un jeu de cartes : l'ensemble des lames ; d'un jeu d'échecs : l'ensemble des pièces indispensables pour jouer à ces jeux."  
—R. Caillois (1958). *Les jeux et les hommes (le masque et le vertige)*. Paris : Gallimard.

# Jeu comme système (formel)



"A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome."  
—K. Salen & E. Zimmerman (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge (MA) : The MIT Press.

# Jeu comme activité (culturelle)



"[on peut] définir le jeu comme une **action libre**, sentie comme "**fictive**" et située **en dehors de la vie courante**, capable néanmoins d'**absorber totalement le joueur**; une action **dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité**; qui s'accomplit **en un temps et dans un espace expressément circonscrits**, se déroule **avec ordre selon des règles** données, et suscite dans la vie des **relations de groupes** s'entourant volontiers de **mystère** ou accentuant par le déguisement leur **étrangeté vis-à-vis du monde habituel**."

—J. Huizinga (1938 [2008]). *Homo Ludens: essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris : Gallimard.

# Jeu comme phénomène ("ce qui apparaît")



"S'il n'y a pas de matériel qui soit en lui-même et par lui-même ludique ; s'il n'y a pas de structure qui soit en elle-même et par elle-même ludique ; si matériel et structure (la chose avec laquelle on joue et la chose à quoi l'on joue) ne prennent signification et valeur ludiques qu'à partir du moment où quelqu'un décide d'y jouer ou de s'en servir pour jouer, il en résulte, semble-t-il, que la seule "chose" qui soit à définir quand on parle de jeu est la forme de pensée, l'attitude mentale, la conscience singulière de celui qui découvre dans ce matériel et dans cette structure des occasions ou des moyens de jouer."

—J. Henriot (1989). *Sous couleur de jouer*. Paris : José Corti.

## 2. Penser le(s) jeu(x) vidéo



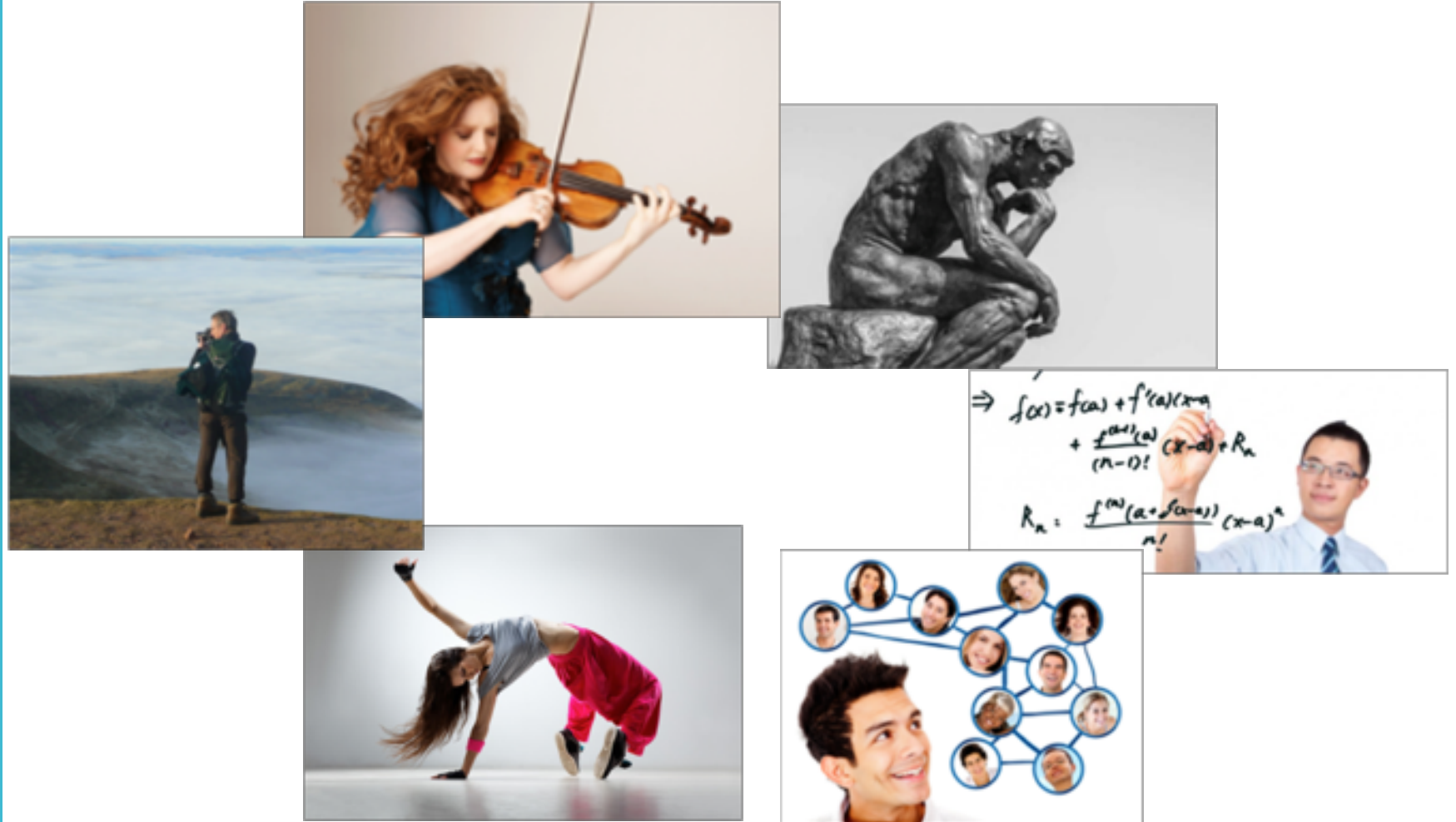
Différents thèmes et mécaniques (modalités d'action)



# Différents supports




# Différentes expériences/ fun



# 3. Perspective du concepteur





Le jeu (vidéo)  
comme  
systeme

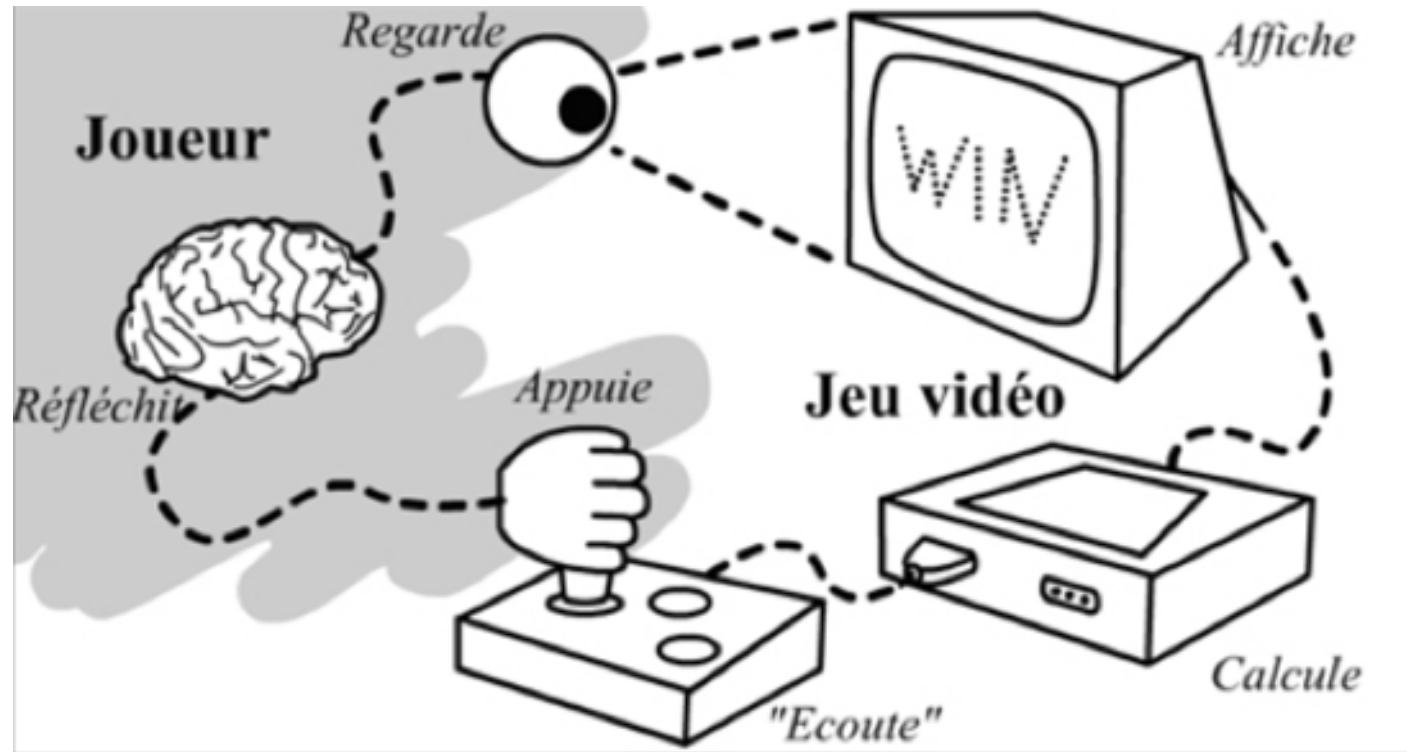
Fonctionnelle

Explicite

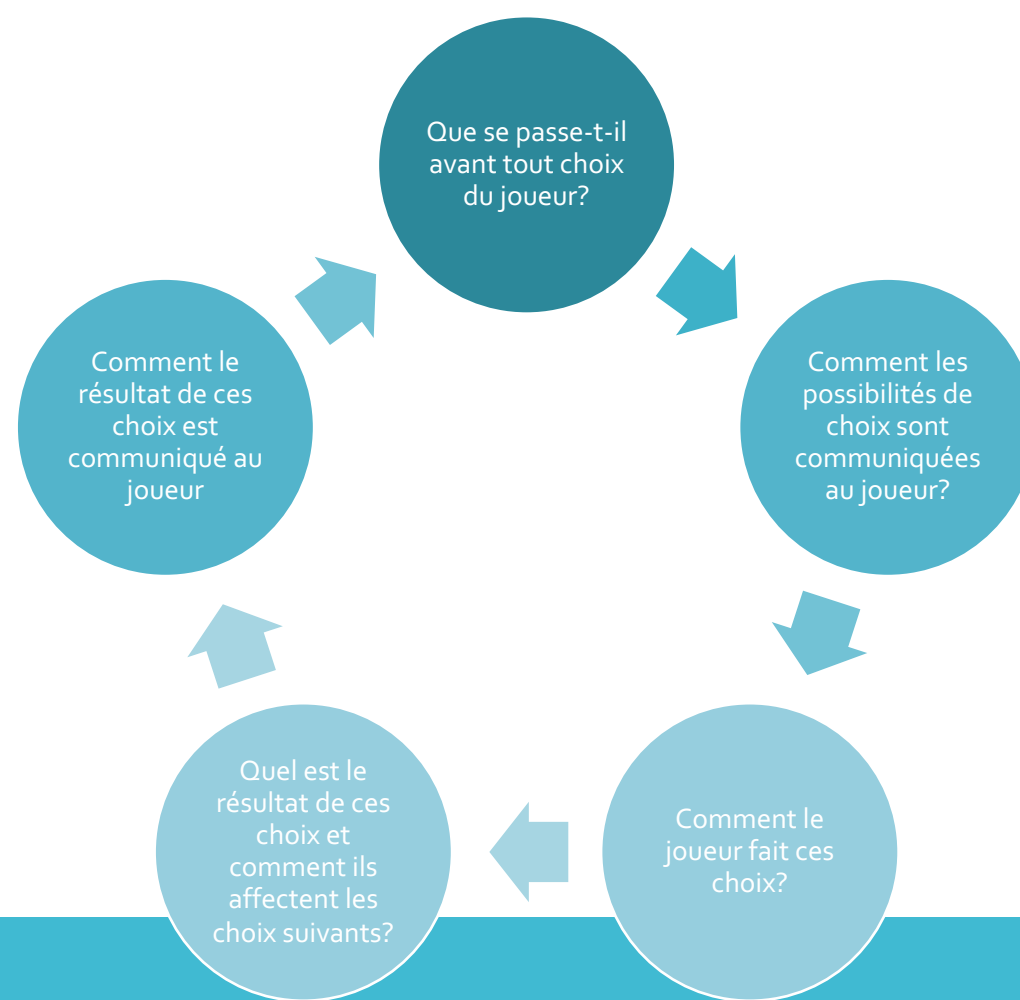
Cognitive

"Beyond the object"

Interaction



# Le jeu (vidéo) comme forme(s) d'interactivité



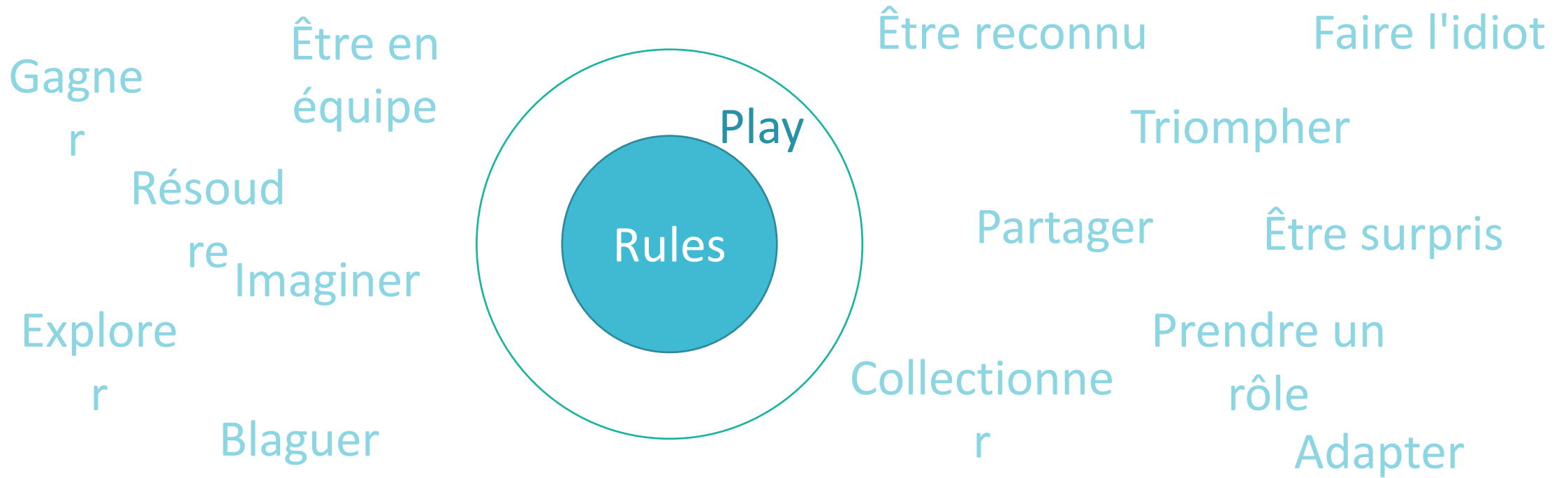
Le jeu (vidéo) comme modalités de décision

# Rules

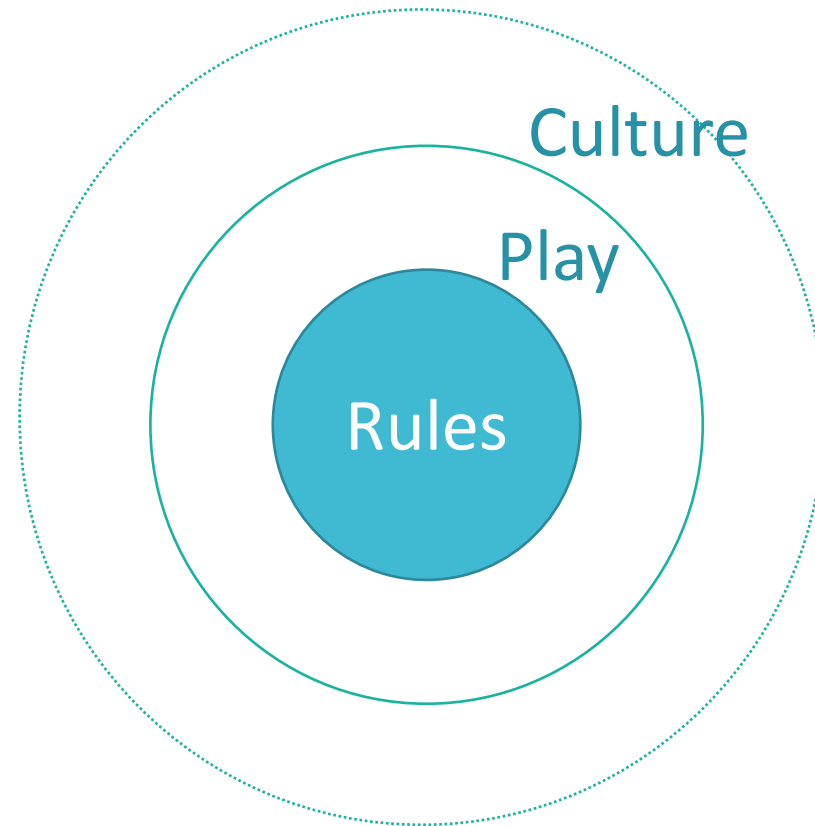
- Limiter l'action du joueur
- Explicites et non-ambiguës
- Partagées par les joueurs
- "Fixes"
- Contraignantes
- Répétables
- Etc.



## 3 niveaux intégrés : les règles



3 niveaux intégrés : les règles, le "fun"



"Ce que l'on entend aujourd'hui par jeu, dans la société qui est la mienne, avait peut-être un contenu différent dans cette même société au cours des siècles passés, a peut-être une autre signification dans des groupes sociaux différents à l'époque où je vis et sera peut-être incompris des siècles futurs. Car les choses changent. Leur variation est à estimer en fonction de deux coordonnées : le temps et l'espace."  
—J. Henriot (1989). *Sous couleur de jouer*. Paris : José Corti.

3 niveaux intégrés : les règles, le "fun", la culture

# 4. Le jeu (vidéo) en contexte scolaire

## Constats



"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),
- **contexte de l'apprentissage** (c'est dans le jeu que l'on apprend),
- **condition favorable** à celui-ci (c'est autour du jeu que l'on apprend, le jeu permettant d'être disponible à l'apprentissage)."

—G. Brougère (2005). *Jouer/Apprendre*. Paris : Economica.



# Le jeu (vidéo) comme contexte



Paradigme du *Serious Gaming*

Le jeu (vidéo)  
comme  
contenu ou  
vecteur



Paradigme des *Serious Games*

# Le jeu (vidéo) comme levier



Paradigme de la *Gamification*

# 5. Le jeu (vidéo) en contexte scolaire

## Perspectives



# Le jeu (vidéo) comme objet d'appren- tissages ?



12



Paradigme de l'éducation aux jeux (vidéo) et les littératies vidéoludiques

SETT

SCHOOL  
EDUCATION  
TRANSFORMATION  
TECHNOLOGY

—  
25 & 26 AVRIL 2019  
NAMUR EXPO



# Penser le jeu (vidéo) en contexte scolaire et supérieur : constats et perspectives

**Thibault Philippette** – UCLouvain – Groupe de Recherche en Médiation des Savoirs  
co-fondateur Laboratoire Jeux et Mondes Virtuels

 [Thibault.philippette@uclouvain.be](mailto:Thibault.philippette@uclouvain.be)

## Café causerie

# Souhaitez-vous contribuer à la recherche ?

Aidez la recherche !

Participez à une enquête (max. 15 min)

- ✓ Vous enseignez en primaire ?
- ✓ Dans l'enseignement ordinaire ?
- ✓ En Fédération Wallonie-Bruxelles ?
- ✓ Et vous proposez des jeux à vos élèves ?



Rendez-vous sur

<http://bit.ly/jeuxecole>



Les résultats seront anonymisés et analysés dans le cadre d'une thèse de doctorat à l'Université catholique de Louvain.



Pour toute question :

[charlotte.preat@uclouvain.be](mailto:charlotte.preat@uclouvain.be) ou 0479 64 92 41