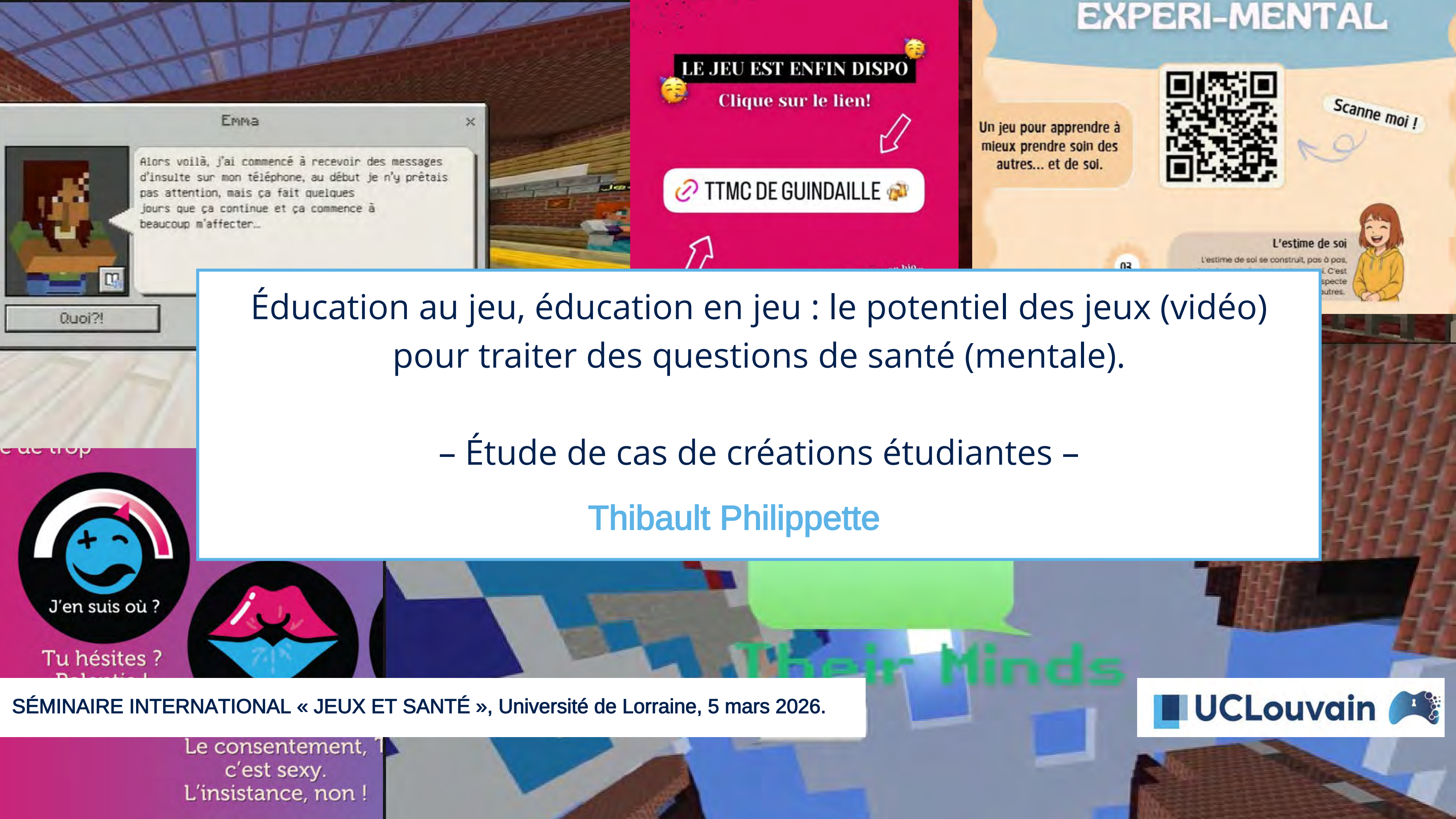


Éducation au jeu, éducation en jeu : le potentiel des jeux (vidéo) pour traiter des questions de santé (mentale).

– Étude de cas de créations étudiantes –

Thibault Philippette

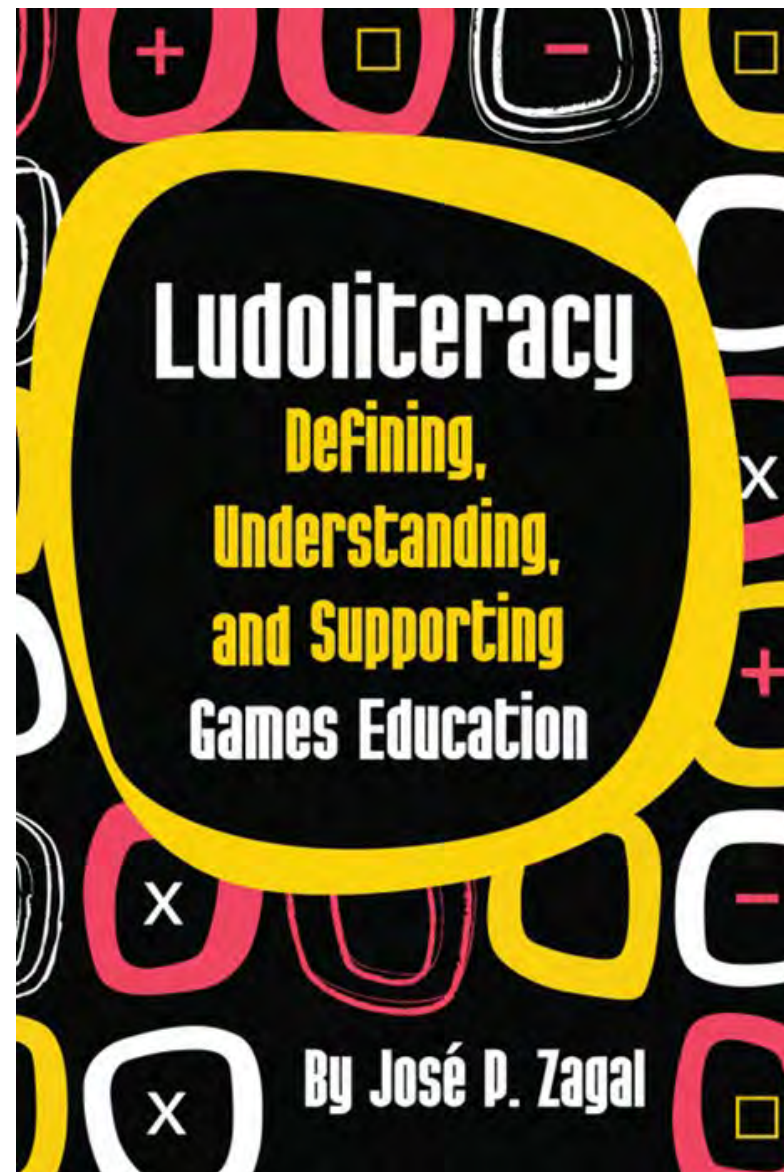


Table

- Intérêts de recherche
- Jeux et santé (mentale) : réflexion ludologique
- Modèle théorique
- Contexte pédagogique
- Etudes de cas
- Ouverture

Intérêts de recherche

Ludolittérature



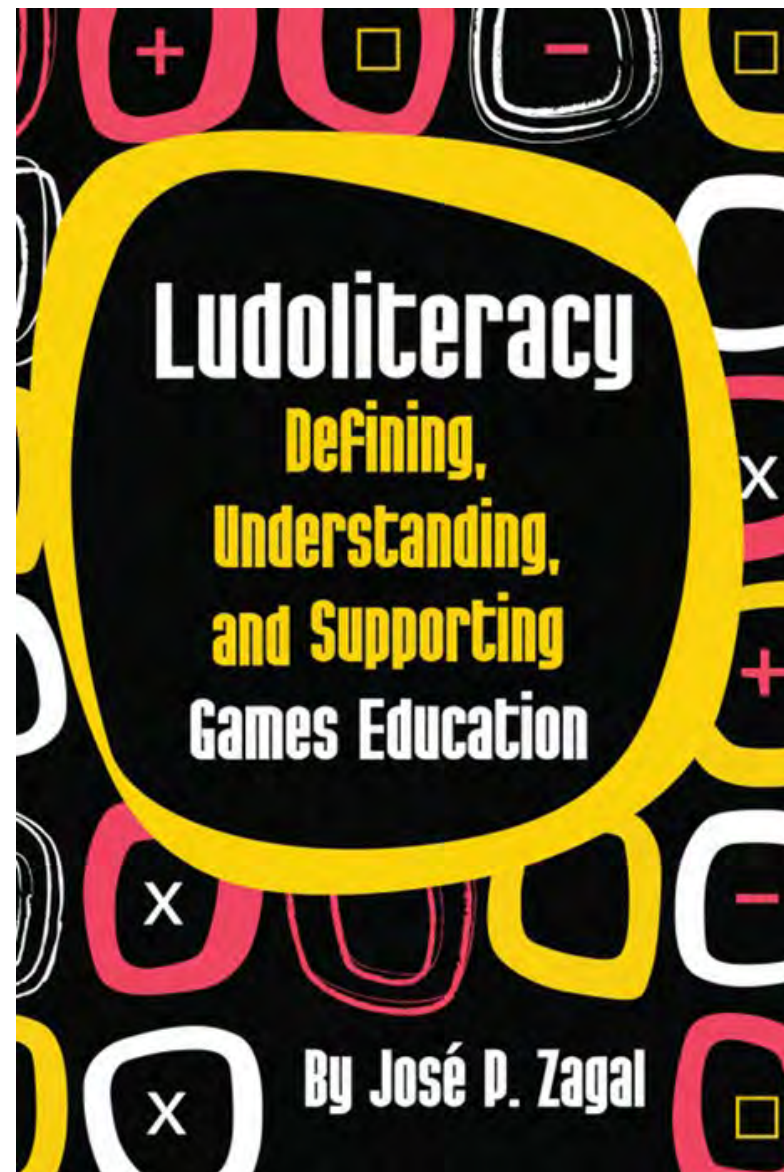
Concept proposé par Zagal (2010) et repris, entre autres par Aranda et al. (2017)

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.

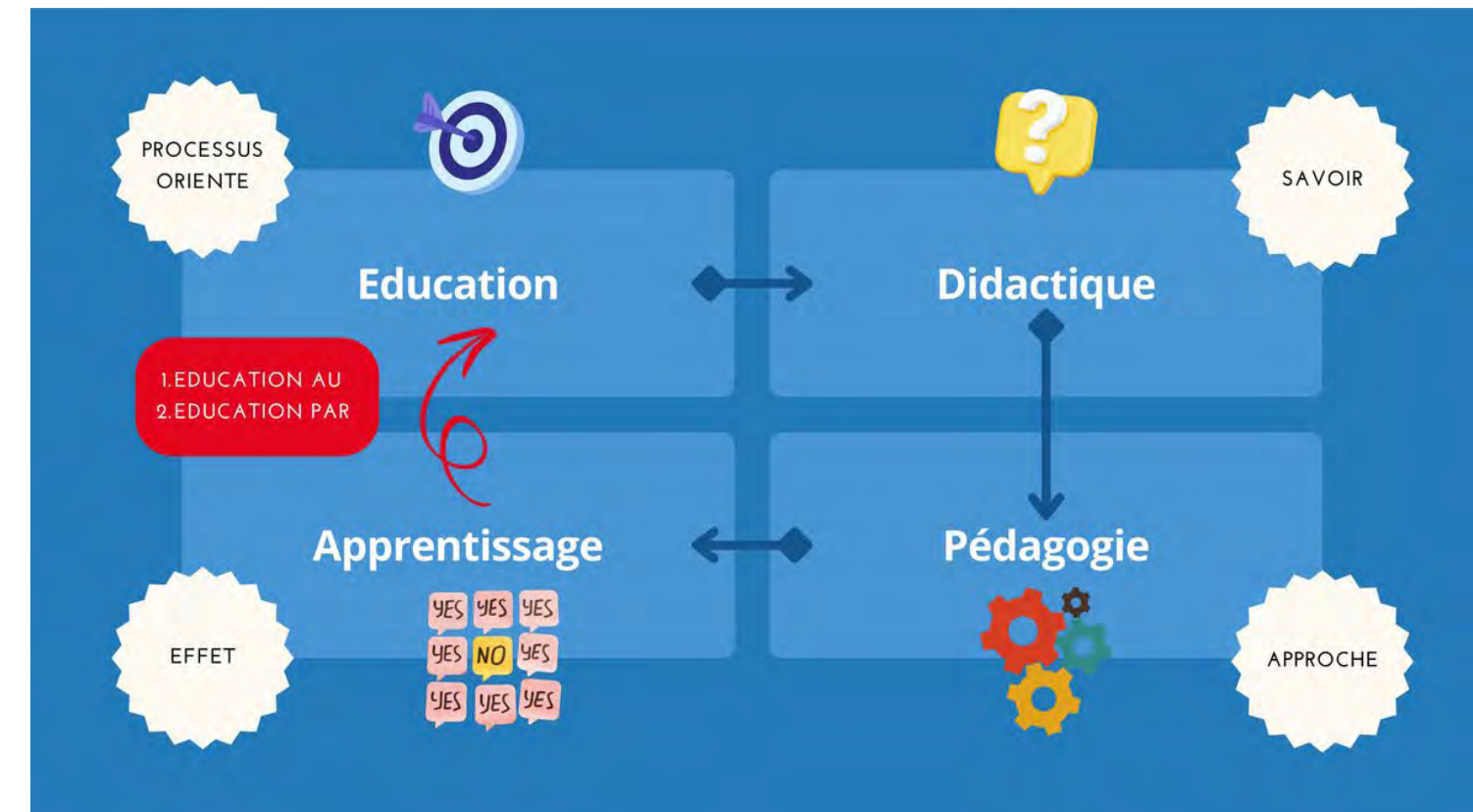
Ludolittératie



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



Jeux et santé: réflexions ludologiques

THE MMO "HOLY TRINITY"



TANK



DPS

(Damage)



HEALER

www.stratsynergy.com



Pandémie vidéoludique



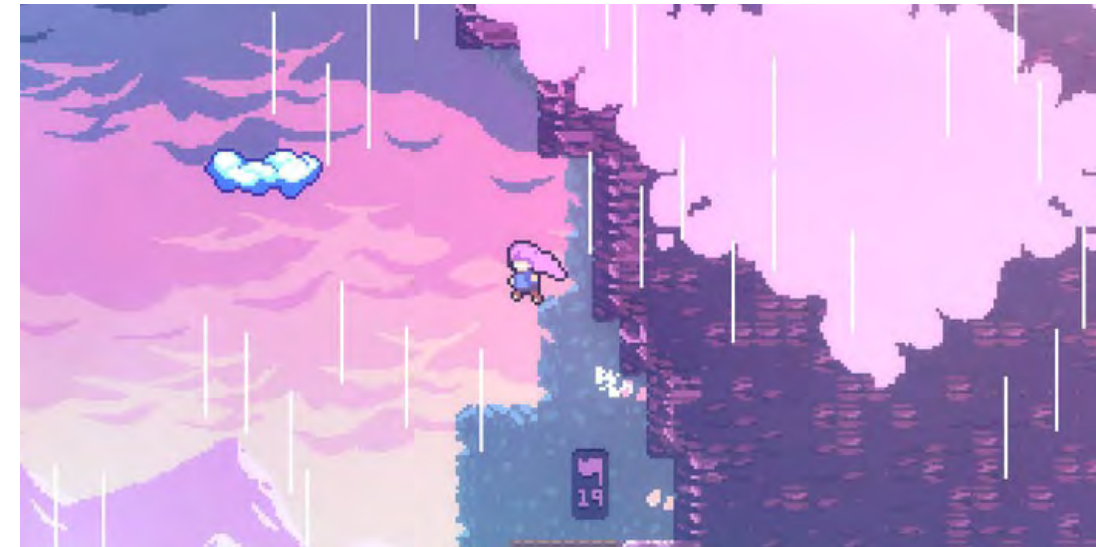
Le “Sang vicié” (Hakkar, l'Écorcheur d'Âmes) dans World of Warcraft

13 septembre - 8 octobre 2005

Santé mentale vidéoludique



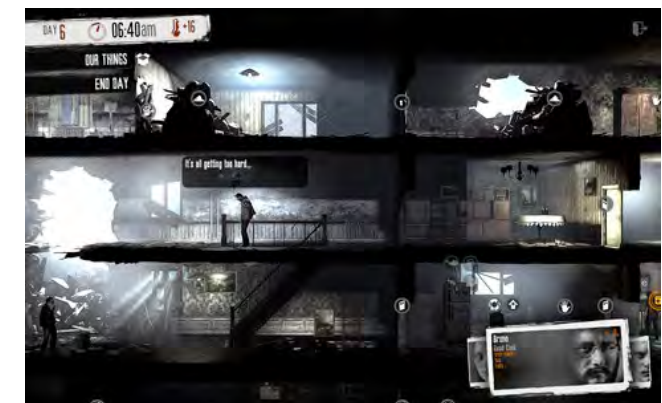
Hellblade Senua's sacrifice
(Ninja Theory, 2017)



Celeste
(Maddy Thorson, 2018)

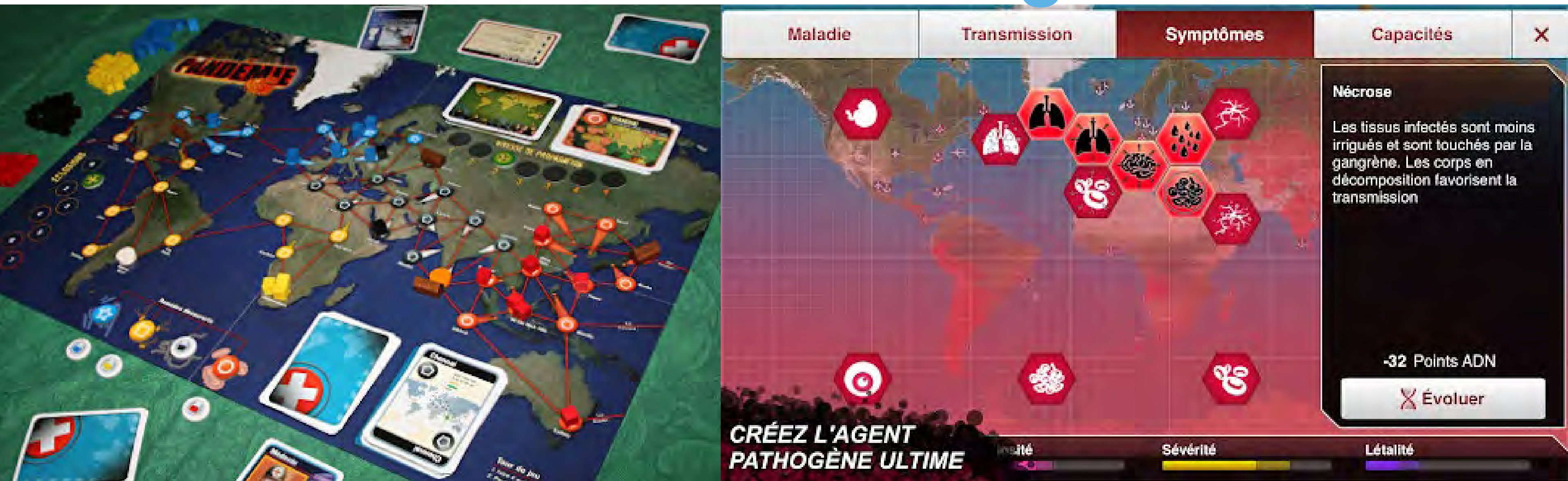


HikikOmori
(Omocat, 2020)



Mécaniques "Sanity" ou "Morality"
(Exemple: Don't starve, This War of Mine)

Pandémie vs. Plague



"Le jeu en soi, disions-nous au début, réside hors de la sphère des normes morales. Il n'est en soi ni bon ni mauvais."

(J.Huizinga, 1938/2008, *Homo Ludens: Essai sur la fonction sociale du jeu*, Gallimard, p.291)



Serious games et gamification

Modèle théorique

Mythe pédagogique

“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, p.75)

Nous soulignons.

Perspectives pédagogiques

2

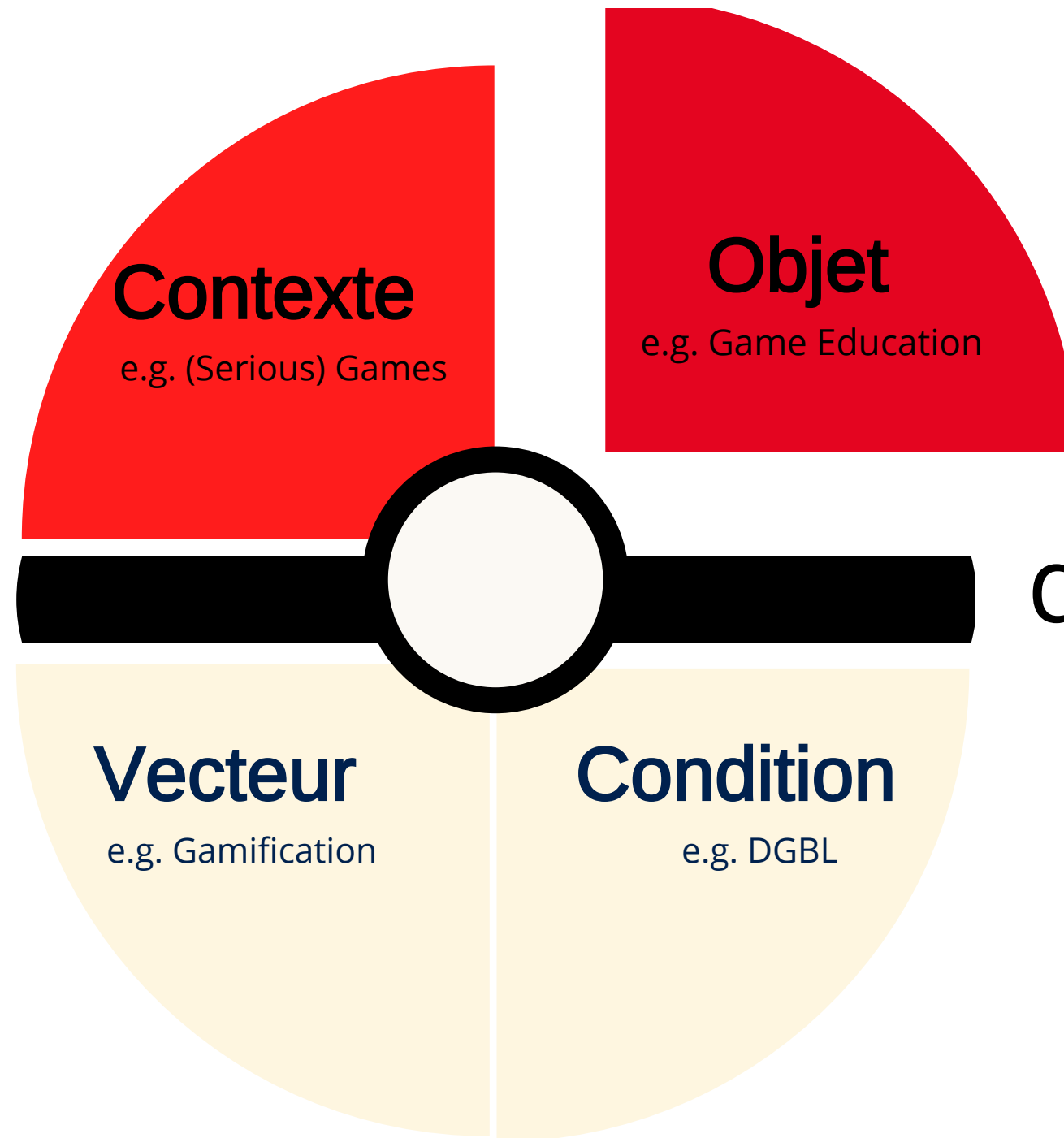
Le jeu comme

Exercice

Symbolique

Règles

Construction

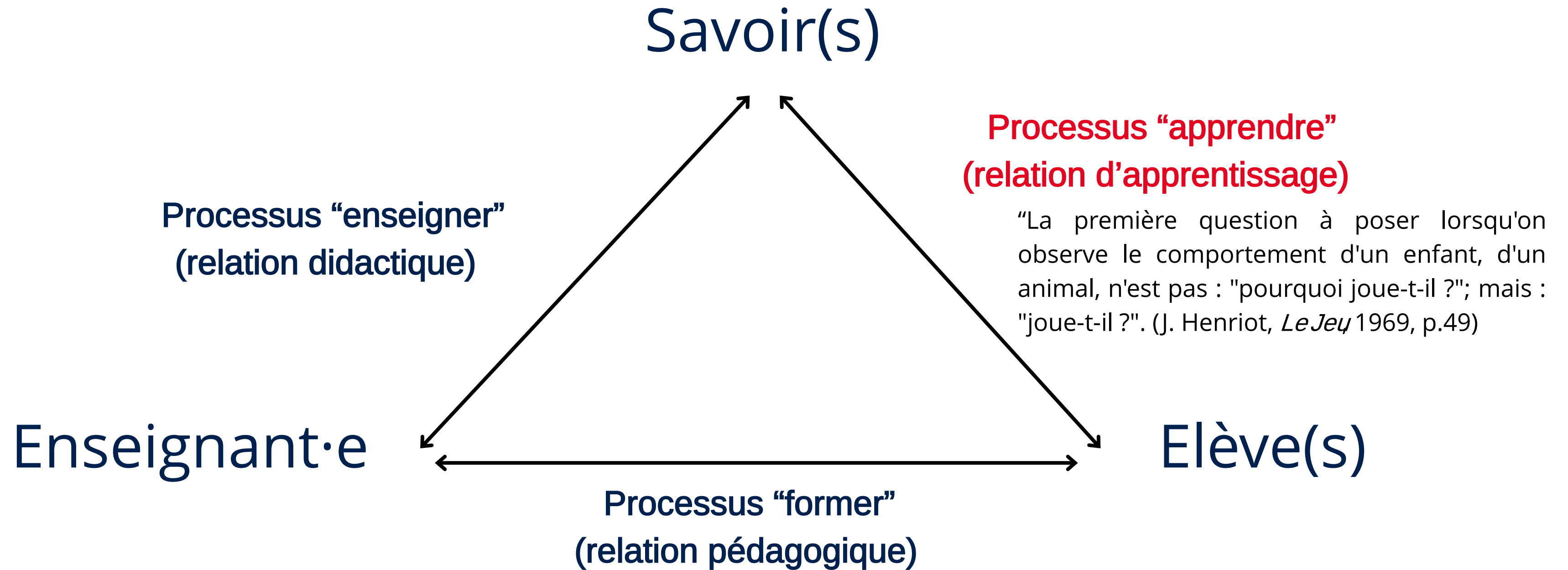


d'apprentissages

1

J.Piaget (1978). La formation du symbole chez l'enfant. Delachaux & Niestle

Cécité éducative



J. Houssaye (1986/2014), Le triangle pédagogique : les différentes facettes de la pédagogie, ESF Editeur.

Contexte pédagogique

STICJam 2020

Sciences en Fusion

EN SAVOIR PLUS

REJOINDRE L'AVENTURE

Univers
santé

Univers
santé

Une ASBL de promotion de la santé en
milieu jeune et étudiant

FORME
& VOUS

Formations courtes pour étudiant-es



BREVET
EUROPÉEN DES
PREMIERS SECOURS
COMMUNICATION
NON VIOLENTE
PLEINE
CONSCIENCE

L'ART DE POSER
SES LIMITES
ESTIME DE SOI
DES CLÉS POUR
MON SOMMEIL

Guide pédagogique à destination des enseignant·e·s

[Lien vers le guide pédagogique](#)



Etudes de cas





POINT ECOUTE

6 lieux, 6 histoires

ET SI ON PARLAIT **SANTÉ MENTALE ?**

ENVIE DE DÉCOUVRIR LES **RESSOURCES DISPONIBLES** SUR TON CAMPUS ?
CE PARCOURS EST FAIT POUR TOI !

COMMENCE TON AVENTURE À UNIVERS SANTÉ
PARS POUR UNE **BALADE IMMERSIVE** AUTOUR DE LA **SANTÉ MENTALE.**

BONUS : COMPLÈTE LE PARCOURS ET DÉCOUVRE **UNE SURPRISE !**

SCAN ME







POINT ECOUTE

SCAN ME



1 UNIVERS SANTÉ
Place Galilée 6, 1348 Louvain-la-Neuve
010/47.28.28

2 POINT REPÈRE
Rue des Wallons 10, 1348 Louvain-la-Neuve
010/47.20.02

3 CPS
Rue Paulin Ladeuze 7, 1348 Louvain-la-Neuve
010/47.40.14

4 PARC DE LA SOURCE

5 CENTREMERGENCES
Rue Neufmoustier 6, 1348 Louvain-la-Neuve
0489/11.80.34

6 VIRAGES
Avenue Georges Lemaître 9, 1348 Louvain-la-Neuve
0479/95.44.09



Univers Santé est une organisation qui promeut la santé, le bien-être et la qualité de vie des étudiants et jeunes à travers des formations, des campagnes de sensibilisation et des outils pédagogiques.

Point de Repère est un service de l'UCLouvain qui accompagne les étudiants pour les aider à réaliser leur projet d'études dans les meilleures conditions.

Le CPS (Consultations Psychologiques Spécialisées) traite les troubles émotionnels liés à l'anxiété, la confiance en soi, l'impulsivité, les pensées envahissantes et les difficultés relationnelles.

Le Centre Émergences est un lieu pluridisciplinaire qui offre un accompagnement global et personnalisé en santé mentale et bien-être, combinant psychothérapie, écologie, anthropologie et philosophie.

Virages est un réseau de praticiens spécialisé en thérapie brève systémique et en coaching pour la résolution rapide de problématiques relationnelles, émotionnelles et professionnelles.

BALADE IMMERSIVE
Découvre les ressources d'aides à la santé mentale à UCLouvain

SCANNE chaque endroit sur la carte

Partez en balade à travers le campus : à chaque étape, scannez un QR code, écoutez une histoire, et découvrez les coulisses des services qui veillent sur la santé mentale des étudiant·es.

ECOUTE l'histoire de Nicolas

Suis Nicolas dans son parcours à travers le campus, à la rencontre des lieux et des personnes qui prennent soin de la santé mentale des étudiant·es.

GAGNE un bon chez Guapa

Chaque lieu sur la carte correspond à une lettre : trouve le mot mystère et prends un selfie devant chaque endroit puis mdez-vous à Univers santé pour recevoir ta récompense !







POINT ECOUTE

1



Trouve le mot mystère et GAGNE un bon chez Guapa !



01.



Etre attentif.ve à ses proches

Repérer les signes, écouter sans juger, et orienter si besoin : c'est ça, être présente

02.



Gérer son stress

Le stress n'est pas un ennemi, mais un signal. Écoutons-le. Il fait partie de la vie, c'est l'excès qui pose problème.

EXPERI-MENTAL



Scanne moi !

Un jeu pour apprendre à mieux prendre soin des autres... et de soi.

03.



L'estime de soi

L'estime de soi se construit, pas à pas, dans le regard qu'on porte sur soi. C'est se respecter autant que l'on respecte les autres.

04.



Univers Santé

Un espace pour accompagner les étudiant·es à mieux vivre grâce à des outils concrets et des actions de prévention.

Univers santé

Annexe 3 : Génération des personnages

Génération d'image via ChatGPT - Cas : Alice (expression triste)

Pour illustrer les différentes émotions des personnages dans le cadre de notre jeu, nous avons utilisé l'intelligence artificielle ChatGPT.

L'image ci-dessous a été générée à partir d'une description textuelle (appelée prompt) transmise à l'IA, permettant de produire une illustration fidèle au style du jeu et adaptée à la scène émotionnelle.

Objectif : Représenter le personnage Alice dans une situation de tristesse, dans un cadre réaliste (bureau ou cabinet) afin d'accompagner une scène de dialogue centrée sur le mal-être psychologique.

Prompt utilisé : A sad anime girl sitting in an office or counseling room, medium-length brown hair, wearing a yellow hoodie, eyes closed, expressive emotion, 16:9, clean cartoon style.

Outil : ChatGPT

Style visuel : 2D anime

Format : 16 : 9

Contexte : scène intérieure avec décor réaliste (bureau, chaise, bibliothèque)



Annexe 4 : Différentes émotions générées



Annexe 5 : Génération des lieux



Convertis cette image en illustration cartoon propre et moderne, en conservant la disposition des bâtiments, la place et les couleurs générales, format 16 : 9

Image créée





À partir de cette photo, génère une version en style illustration cartoon. Conserve la disposition des sièges, des arches en bois, des murs dans et des fenêtres. L'image doit être lumineuse et propre, avec un rendu numérique moderne.

Image créée



SÉMINAIRE INTERNATIONAL « JEUX ET SANTÉ », Université de Lorraine, 5 mars 2026.

10 conseils pour réussir ta soirée







Lemonpita.

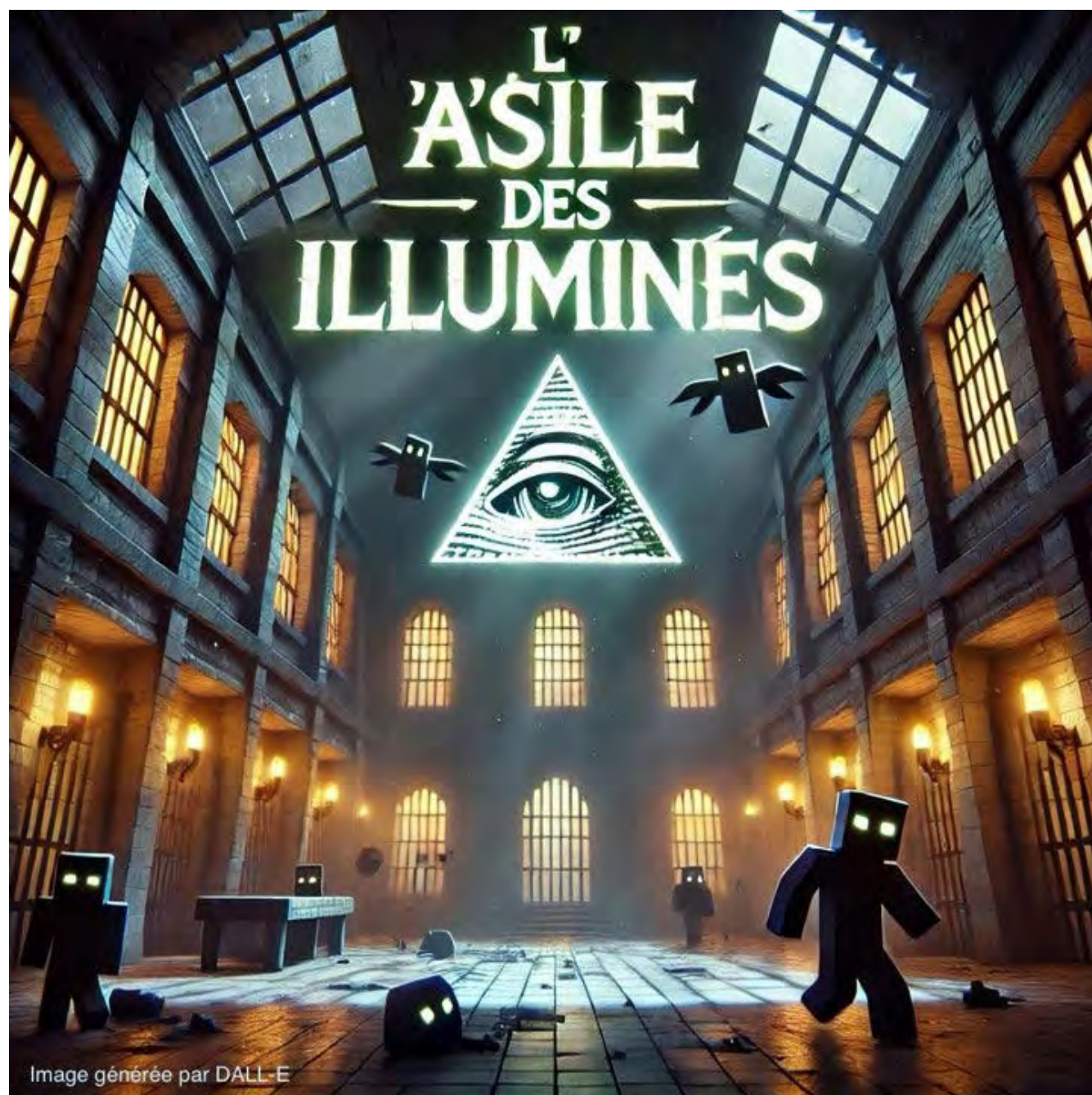


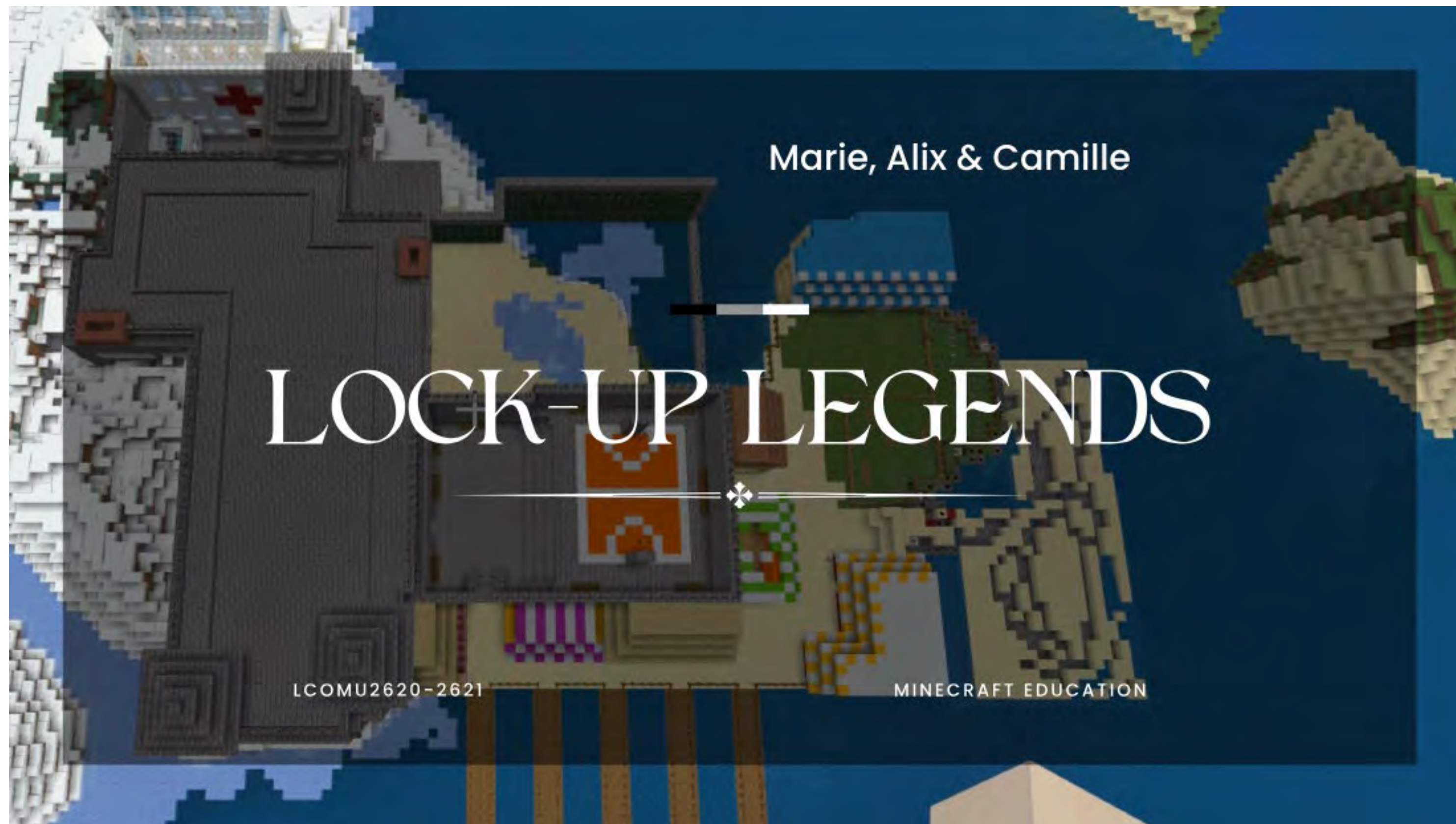
ESCAPE BODY

Cyber Guardian

Sauvez Emma en démasquant l'auteur des messages menaçant anonymes qu'elle reçoit







Ouverture

Ouverture

- Partir de la “culture ludique” et penser à éduquer au jeu avant d’éduquer par le jeu (ex. à la santé).
- Différentes approches possibles : le jeu comme **condition, vecteur et/ou contexte** d’apprentissages (e.g. en santé).
- Processus de ludicisation de la santé (mentale) : sujet amenant à l’idée de jeu.

Éducation au jeu, éducation en jeu : le potentiel des jeux (vidéo)
pour traiter des questions de santé (mentale).

– Étude de cas de créations étudiantes –

Merci pour votre attention.

thibault.philippette@uclouvain.be