



Contextualisation synchronique et évolution des jeux sérieux, ébauche

Benoît RAYNEAU



Contextualisation synchronique

- Nature du jeu
- Qui dit « jeu » ?
- Jeux sérieux
- Ethique

Nature du jeu comme...

- Matériel
- Dispositif
- Comportement
- Situation
- Pratique

Henriot (1969, 1989) / Brougère (1995) / Silva (1999)

La ludopédagogie ne va pas pouvoir faire l'impasse de préciser de quoi elle parle.

Qui dit « jeu » ?

Reconnaissance du matériel et du dispositif en tant que jeu

- construction socio-culturelle et psychologique

Matériel et dispositif ludogènes

- génération d'un comportement ludique dans une situation donnée.

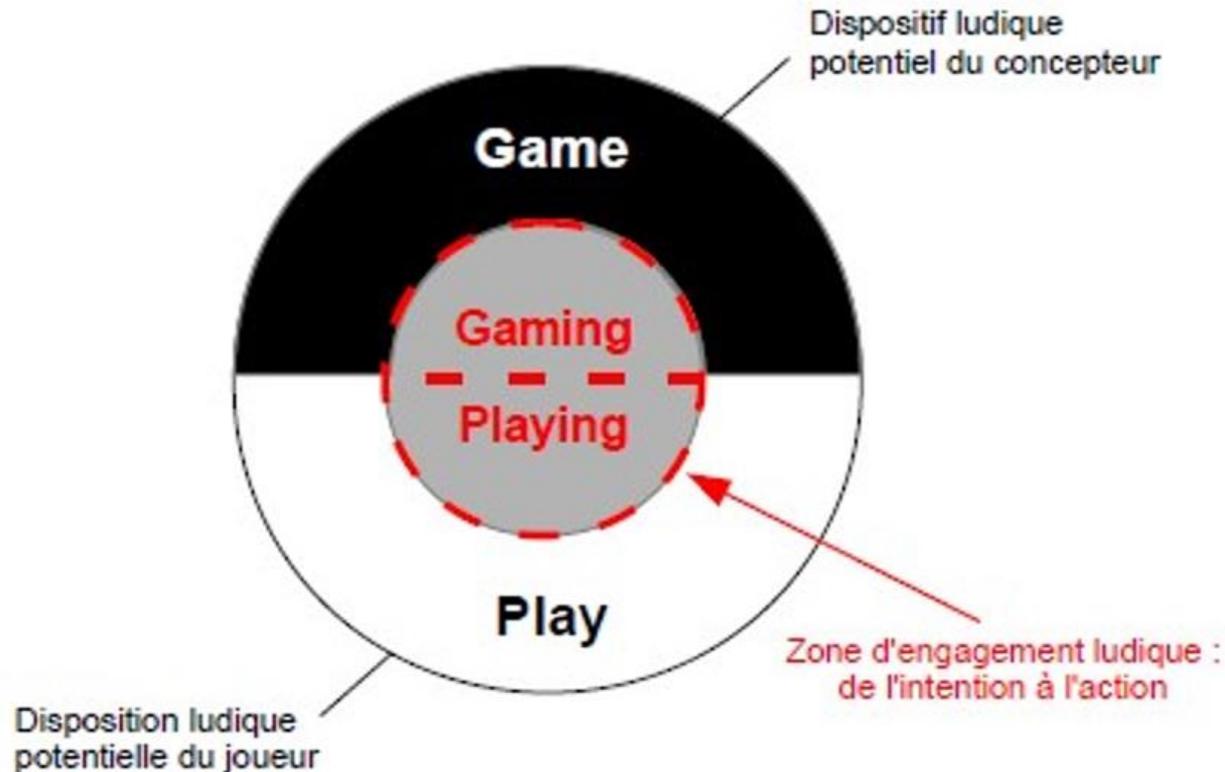
« Réussir ou échouer à faire sens ludique
dans un milieu donné ».

Genvo, 2018

**La ludopédagogie va avoir pour feuille de route de faire sens ludique
dans le processus réciproque d'enseignement et d'apprentissage.**

Qui dit « jeu » ?

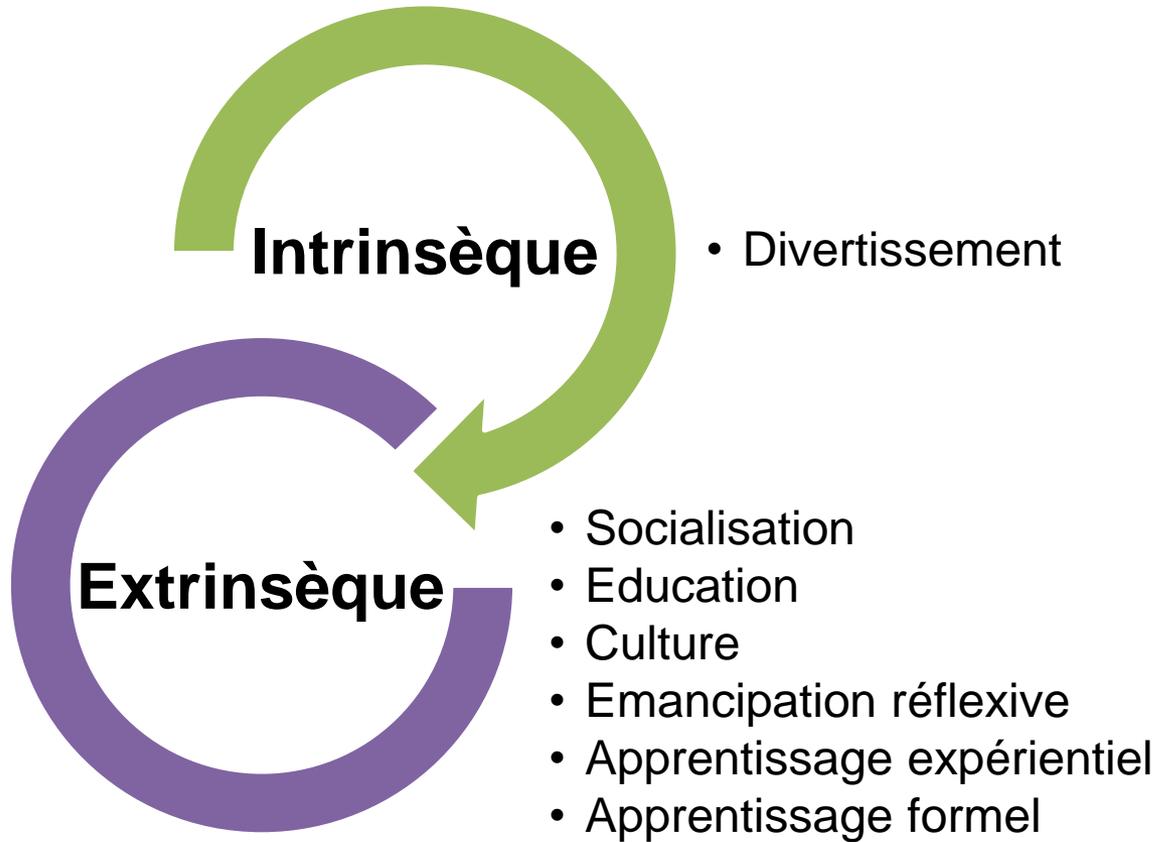
Une rencontre active, une zone d'engagement.



La ludopédagogie superpose une fonction pédagogique à la fonction divertissante inhérente à toute zone d'engagement ludique.

Jeux sérieux / serious games

Le jeu en tant qu'outil à finalités pédagogiques multiples :



Jeux sérieux / serious games

Serious Game = Scénario utilitaire + Jeu (vidéo)

Alvarez, Djaouti et Rampnoux, 2016

La gamification est un processus d'intégration d'une dimension ludique dans un environnement qui ne l'est pas.

Les jeux sérieux en sont le produit, numérique ou non.

Rayneau, 2024

Jeux sérieux / serious games

- Il existe deux **approches de production** (Alvarez et al., 2019) :
 - le **serious gaming**
 - le **serious game design**

- L'utilisation du jeu sérieux est complétée par (Alvarez, Djaouti et Rampnoux, 2016) :
 1. une **phase d'introduction** qui permet l'obtention de l'engagement du joueur dans l'activité et son orientation vers les objectifs,
 2. un **debriefing** qui ouvre aux échanges et à la réflexivité.

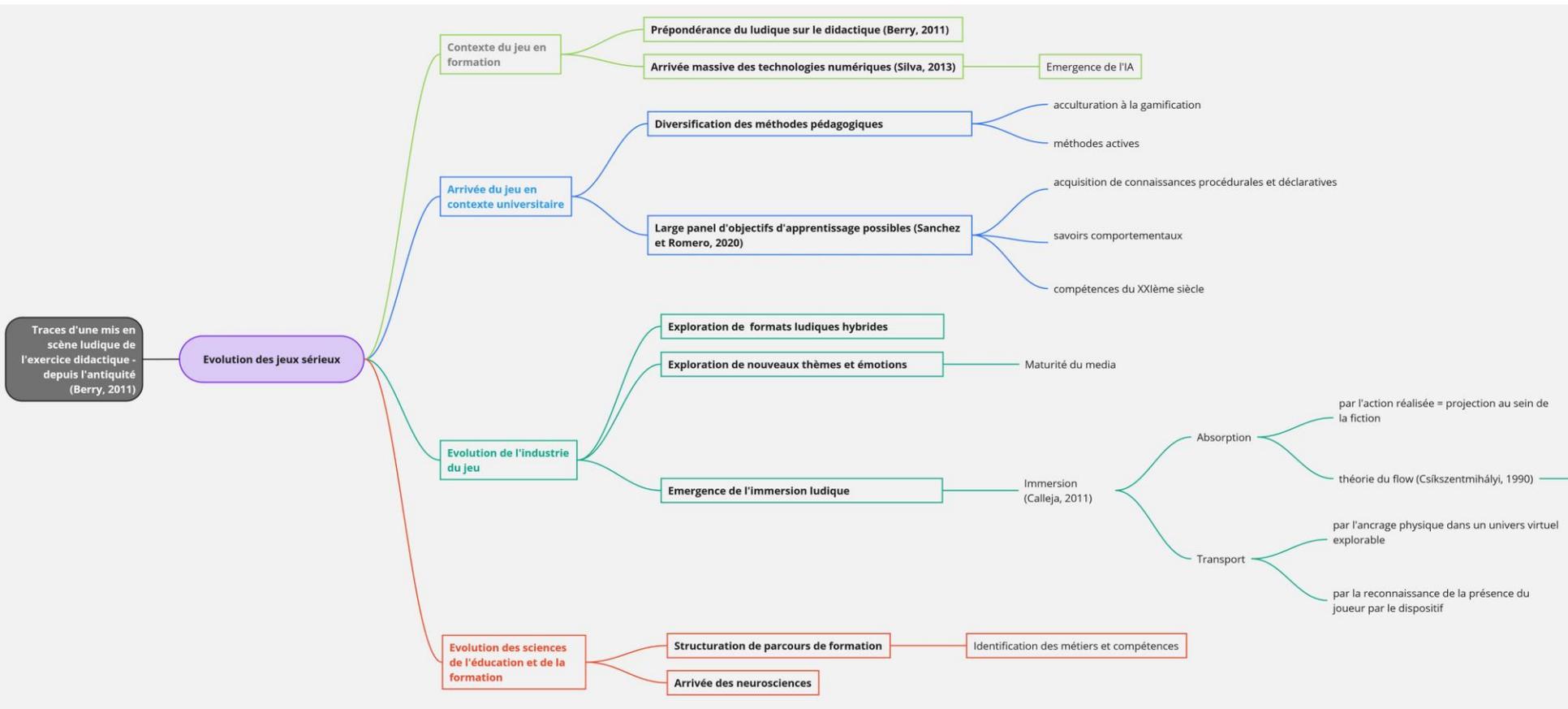
Ethique du jeu sérieux : utiliser le processus de gamification n'est ni neutre ni anodin.

Nécessité d'un recul critique face à tout media d'apprentissage.

Exposer aux apprenants la démarche et les objectifs visés par le processus afin d'éviter toute manipulation ou détournement de l'attention (Philippette, 2018).

La ludopédagogie doit donc établir une éthique de l'usage du jeu en contexte éducatif et pédagogique.

Evolution des jeux sérieux





Contextualisation synchronique et évolution des jeux sérieux, ébauche

Benoît RAYNEAU

