

Riposte créative territoriale

« Apprendre ensemble de la crise, des crises »



# Cercle : changements comportementaux et neurosciences

Apprendre par le jeu, c'est sérieux !

29/04/2021

Intervenant : Philippe GAMBIER

[linkedin.com/in/philippegambier](https://www.linkedin.com/in/philippegambier)



# Un petit quiz pour commencer

Aller sur : [www.menti.com](http://www.menti.com)

Utiliser le code : **9057 4572**

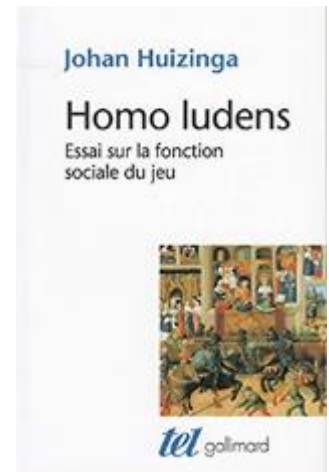


# Définition du jeu

- Avant de parler de « ludopédagogie », de « jeu sérieux » ou de « gamification », intéressons-nous au « jeu ».
- En français, « jeu » désigne à la fois un **objet/dispositif** et une **activité**.
- L'anglais distingue « **game** » et « **play** ».
- Classification de Roger Caillois : « **paidia** » (jeu spontané) vs « **ludus** » (jeu structuré).

# Caractéristiques

- Le jeu est une activité naturelle et stimulante...
- Johan Huizinga :
  - **Homo ludens** (homo sapiens, homo faber).
  - « **Cercle magique** » : le jeu est une action située en dehors de la vie courante.
- Roger Caillois définit le jeu comme une **activité libre, séparée, incertaine, improductive, réglée et fictive**.
- Approche **autotélique** du jeu.



# Le jeu peut-il être sérieux ?

- Plusieurs interprétations possibles :
  - Sérieux = Qui ne peut prêter à rire  $\neq$  Amusement.
  - Jouer sérieusement = Jouer avec réflexion et application.
  - « **Jeu sérieux** » est un **oxymore** car le jeu est frivole. Pour Gilles Brougère, **l'apprentissage n'est pas la finalité de l'activité.**
- « **Serious game** » fait référence à l'essor des « video serious games » depuis les années 2000.



# Définitions

- **Jeu sérieux** Tout jeu dont la finalité première est autre que le simple divertissement > Amusement + fonction utilitaire/productive. (voir le [MOOC « Enseigner avec les serious games »](#))
- **Gamification ou ludification** Introduction de ressorts ludiques dans une activité qui a priori ne l'est pas.
- **Serious gaming** Action de détourner à des fins utilitaires un jeu pensé pour le divertissement.
- **Ludopédagogie** Méthode d'apprentissage par le jeu.



**Foldit** (2008) est un jeu vidéo de « crowdsourcing » ou **production participative**. Développé par l'Université de Washington, il a permis des avancées de la recherche sur le VIH et est utilisé aujourd'hui pour aider à lutter contre la Covid-19.



Un café à Paris utilise des ours en peluche géants pour respecter la distanciation physique (nudge).



**Escape Game « (EN)COMMUNS »** pour jouer à explorer les communs, proposé par la DITP dans le cadre de la semaine de l'innovation publique 2019.

# Fonction utilitaire du jeu

- Approche qui s'oppose à la **définition de Caillois** (le jeu est une activité improductive) et qui réinterroge le **cercle magique de Huizinga** (activité située en dehors de la vie courante).
- Notion de « **jeu persuasif** » = induit des changements de comportement positifs, exemples :

- [Fresque du Climat](#)
- [Molleindustria](#)





# Des pistes à explorer...

## L'évaluation

### par les sciences cognitives et les jeux

Goshaba allie la pointe de la recherche en **sciences cognitives** aux **jeux vidéo**. Ces **jeux cognitifs** développés spécifiquement pour analyser les comportements combinent ainsi **précision scientifique** et **expérience ludique**. L'approche innovante Goshaba s'appuie sur de nombreuses années de recherche et permet une analyse précise et objective dans un contexte de recrutement ou de mobilité interne.



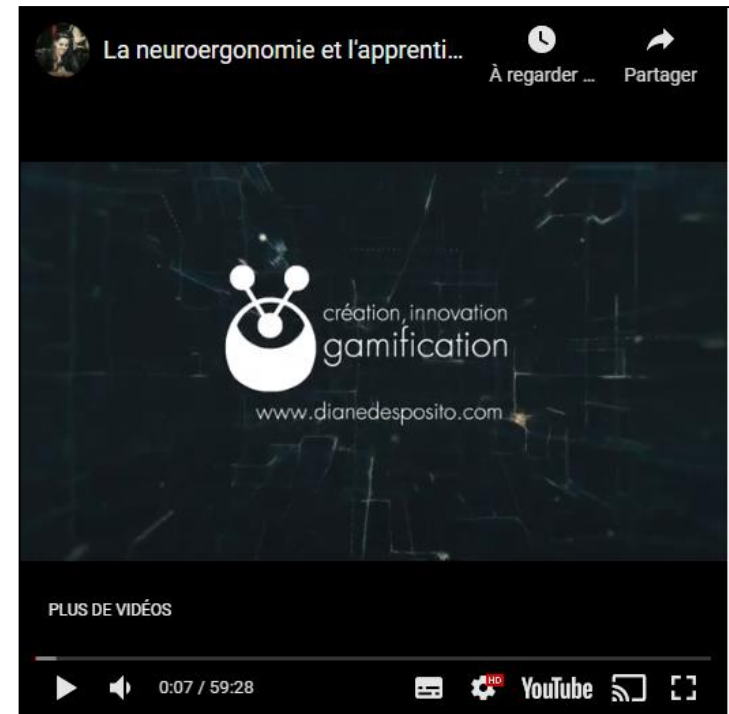
#### Sciences cognitives

Goshaba se fonde sur de la recherche fondamentale maintes fois primée en sciences cognitives et en neurosciences. C'est Camille Morvan, cofondatrice et enseignante-chercheur à Harvard, qui la dirige. Goshaba évite les réponses déclaratives biaisées des tests psychologiques ou psychométriques traditionnels, pour des résultats beaucoup plus fiables, prédictifs et précis.



#### Gamification

Goshaba garantit une excellente expérience candidats grâce à son approche ludique, tout en collectant des données comportementales précises et objectives. Ceci permet de prédire finement différents types de comportements en situation de travail. Djamil Kemal et Minh Phan, cofondateurs ayant plus de 20 ans d'expérience dans les jeux vidéo, y apportent leur expertise.



# Quelques conseils

- Bien connaître son contexte, ses objectifs et son public cible.  
**Plus-value de gamifier ?**
- Construire son intervention : brief, scénario ludopédagogique, débrief, évaluation > Cf. [modèle CEPAJe](#) de Julian Alvarez.
- Equilibrer game design et réponse au besoin.
- Jouer, expérimenter, prototyper (game jam, fablab), détourner des jeux existants, se former, participer à un salon pro., travailler en réseau...
- Un exemple pour vous inspirer : le [jeu sérieux \*JDI Boostez votre esprit d'innovation\*](#).

Merci pour votre attention, la balle est dans votre camp !

