# Macintosh HD:Users:Elodie:Dropbox:CLG_PT_MANOIR:THE-GAME:JNI:Communication:madincraft-500.png

# RECUEIL – LIENS AVEC LA RECHERCHE

**►**[**Vincent Berry**](https://journals.openedition.org/lectures/10421)**, L'expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo**, Presses universitaires de Rennes, coll. « Paideia », 2012, 222 p., préface de Gilles Brougère, ISBN : 978-2-7535-2132-2

« Par ailleurs, elle permet de montrer la richesse des jeux vidéo en matière d’apprentissages et de sociabilités, ce qui contribue à démontrer leur pertinence en tant qu’objet d’étude. »

**►Jeux sérieux et langue de spécialité : trois exemples de ludification pour l’apprentissage de l’anglais naval**

Serious Games and Job-specific Training in Naval English: three examples of playification

**Alcino Ferreira**

« Apprendre, c’est acquérir des connaissances. Enseigner, c’est transmettre des savoirs. Pour les professionnels de l’enseignement, apprendre c’est également acquérir des compétences. Il en découle qu’enseigner c’est également mettre l’apprenant en situation d’observer puis de pratiquer des savoir-faire. Si l’acquisition de savoirs théoriques est possible sans pratique, il est difficilement concevable d’acquérir des savoir-faire passivement. »

[…]

« De tout temps, le jeu a contribué à l’apprentissage. Il en est même l’une des formes les plus anciennes, et des plus instinctives : c’est par le jeu que les jeunes lions apprennent la chasse ou le combat (Van Eck 2006). Aristote, Montaigne, Nietzsche ou encore Freud étaient convaincus de l’utilité des jeux en contexte d’apprentissage. Pour Huizinga (1938), l’opposé du jeu n’est pas le sérieux, mais la réalité. L’essence du jeu, c’est donc de faire semblant. Ainsi, dans Homo Ludens, cet auteur définit 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. (Édition française 1988 : 35).* »

[…]

« Il nous apparaît important de noter en préambule que, par le vocable « ludification », nous ne désignons pas le simple ajout d’« éléments de jeu dans un contexte non-ludique » (Deterding et al. 2011 : 1), souvent traduit par le vocable anglais « gamification » (Nicholson 2012). Ainsi comprise, la ludification ne serait qu’une implémentation minimale consistant par exemple en un simple ajout de score visant à plaquer artificiellement sur l’apprentissage une gratification motivationnelle extrinsèque à l’activité de l’apprenant. Une telle « scorification » manquerait l’objectif en cela même qu’elle ne ferait pas jouer l’apprenant. Ce que nous désignons c’est bien la mise en situation de l’apprenant, dans un jeu au sein duquel il pourra apprendre et/ou mettre en pratique (en anglais « playification »). »

[…]

« De fait, les recherches récentes en neurosciences ont montré que le jeu induit un état de conscience spécifique, qui permettrait l’augmentation des capacités à résoudre des problèmes complexes, à apprendre, à trouver des solutions alternatives (Kounios & Beeman 2009, Carey 2010, Sussan 2011). Une ludification pédagogique pertinente s’appliquera donc à profiter de l’état de conscience spécifique induit par la situation de jeu. »

[…]

« En d’autres termes, les jeux sérieux en contexte d’apprentissage sont efficaces, et ceci est démontré par la littérature scientifique traitant du sujet, et en particulier par des études statistiques rigoureuses, des études méta-analytiques croisant d’importantes quantités de données (Szczurek 1982, Vansickle 1986, Randel et al. 1992, cités dans Van Eck 2006). Néanmoins, nous arguons avec Van Eck (2006) que cette efficacité n’est pas la conséquence de ce que les jeux sérieux sont, mais bien de ce que les apprenants y font. »

[…]

« Comme le disait Clark C. Abt (1975 : 9, cité dans Breuer & Bente 2010 : 8),

 « *We are concerned with serious games in the sense that these games have an explicit and carefully* [(...)](https://journals.openedition.org/apliut/4176#ftn10)1

1[l]es jeux qui nous préoccupent ici sont des jeux sérieux au sens où ces jeux ont une visée éducative explicite et souhaitée et ne sont pas conçus principalement pour divertir. »

**►Une approche située et critique du concept de gamification**

**Maude Bonenfant et Sébastien Genvo**

« Dans la recherche académique anglophone, dans le milieu du markéting et dans les pratiques professionnelles de conception de jeux, le concept de gamification s’est rapidement diffusé. Parfois traduit en français par le terme de « ludification », il est défini par Zichermann et Cunningham (2011) comme un processus qui consiste à user de l’état d’esprit et de la mécanique du jeu pour résoudre des problèmes et faire participer les usagers, les principes de base du design de jeu étant appliqués dans différents contextes. »

[…]

« Toutes ces plateformes de gamification, qui participent de la ludicisation du quotidien, offrent une panoplie d’avantages que l’on peut résumer par la « motivation ». »

**►LA PEDAGOGIE ACTIVE, Isabelle Senécal, Jean Desjardins**

« En raison de la rapidité des changements qui s’opèrent dans les différents milieux de travail et de nos espoirs que nos concitoyens ouvrent leurs perspectives sur le monde, tous les élèves assis actuellement sur nos bancs d’école n’auront d’autre choix que de s’adapter et de s’engager dans des processus de formation continue. Ce développement personnel et professionnel sera plus souvent disponible en ligne ou à distance qu’en présence. L’école a donc la responsabilité de soutenir la capacité des élèves à apprendre de façon autonome, d’encourager leur curiosité et de leur en faire réaliser l’importance. Les artisans d’un établissement scolaire, en se dotant eux-mêmes d’un réseau personnel d’apprentissage et en en expliquant les apports pour leur vie professionnelle, intellectuelle, culturelle et citoyenne, peuvent représenter d’excellents modèles pour leurs élèves. »

[…]

« Or, sans la présence d’émotions positives et d’un climat de classe favorable, l’apprentissage est difficile sur le plan cérébral. »

**►Petit, Matthieu et Robert, Virginie (2018). Jeux sérieux : un état de la recherche sur la ludification à l’aide du numérique et au service de la gestion de classe. Adjectif.net Mis en ligne mercredi 17 octobre 2018**

« C’est dans la mouvance d’une gestion de classe dite positive et démocratique – qui relève d’une posture humaniste et de gestes posés par l’enseignant afin de créer un climat de classe propice à l’apprentissage (Nelsen, Lott et Glenn, 2018) – que l’utilisation du jeu au service de la gestion de classe s’est développée. »

[…]

« McKnight et al. (2016) argumentent que la collaboration suscitée par certains jeux sérieux peut favoriser la construction de connaissances. Par l’impact de la collaboration entre pairs sur le climat de classe (Henri et Lundgren-Cayrol, 2003), l’utilisation de jeux sérieux en ligne misant sur un but commun ou partagé entre élèves peut également relever d’une gestion de classe positive : « What can change with and through technology are the range of interactions and conceptual possibilities of a game » (Charoenying, 2010, p. 153). »

[…]

« la plateforme Classcraft peut être considérée comme une métaphore de la vie en classe (qui peut comporter son lot de surprises et d’aventures). La ludification qu’elle engendre favorise ainsi la création d’un espace réflexif dans lequel les joueurs peuvent ajuster leurs comportements puisque leurs gestes sont immédiatement suivis d’une rétroaction. L’espace de jeu peut donc encourager une certaine autonomie chez les élèves quant à la régulation de leur comportement en classe (ibid.). »

[…]

« Selon l’enquête auprès d’enseignants, soit le deuxième volet de l’étude de Sanchez et al. (2016), Classcraft permettrait d’encourager l’engagement des élèves, tout en rendant plus accessibles les attentes de l’enseignant. Les élèves connaissent donc les conséquences de leurs actions, ce qui est primordial dans le processus de prise de décisions, autant en classe que dans le jeu. »