

# LE JEU QUI PROVOQUE DES CHOSSES

Journée professionnelle du Jeu qui Provoque  
des Choses

28 janvier 2022 – La Parenthèse, Ballan Miré

## PEDAGOGIE

28

01

20

22

Journée professionnelle du  
Jeu qui provoque des choses

Comment mieux  
former avec le jeu  
à l'école,  
à l'université  
et en entreprise ?

LE JEU QUI  
PROVOQUE  
DES  
CHOSSES



### La question

« Comment mieux former avec le jeu à l'école, à l'université et en entreprise ? »

### L'enjeu

À l'école, dans l'enseignement supérieur et en entreprise, des formateurs utilisent ou souhaitent utiliser le jeu.

C'est un outil pédagogique complémentaire, mais qui demande des compétences.

### La proposition

« Créer un lieu pour partager, tester et se perfectionner sur les pratiques pédagogiques ludiques »

### Les suites à donner

C'est un sujet à mûrir.

Il y a les compétences, de la demande et l'envie de lancer un projet pédagogique ambitieux. Mais la question du porteur se pose.

## Table des matières

Résumé de L'atelier.....	3
L'enjeu .....	3
Posture par rapport au Jeu.....	3
De quel jeu parle-t-on ? .....	3
Extension au-delà du jeu.....	3
Synthèse des échanges .....	3
En préparation de l'atelier : le panorama.....	5
Les conclusions du panorama .....	5
Le Serious Game : un secteur dynamique qui a inspiré le panorama, mais qui ne réclame pas de structuration .....	5
Les enseignants et les formateurs : de l'expérience, et une forte demande d'échanges de pratiques .....	6
Aller plus loin : les portraits .....	6
Les formateurs qui utilisent le jeu.....	6
Les créateurs d'outils pédagogiques ludiques .....	7
L'atelier.....	8
Les participants .....	8
Organismes représentés .....	8
Autres inscrits intéressés par le sujet .....	8
Déroulé général.....	9
L'atelier en détail .....	9
Pour qui ? .....	9
Pour faire quoi ? .....	10
Comment ?.....	10
Les suites à donner .....	12
Pistes d'action.....	12
Des dates.....	12
Des contacts .....	12

## RESUME DE L'ATELIER

### L'ENJEU

*« Comment mieux former avec le jeu à l'école, à l'université et en entreprise ? »*

Voici les éléments de réflexion transmis en amont de l'atelier :

*« Des enseignants, des conseils pédagogiques et des formateurs professionnels utilisent le ludique dans leurs formations, aspirent à échanger leurs pratiques et à expérimenter.*

*Et si l'on créait un espace d'échange, voire un laboratoire de jeu pédagogique ? Avec qui et de quoi avons-nous besoin ? »*



### POSTURE PAR RAPPORT AU JEU

#### DE QUEL JEU PARLE-T-ON ?

Ces usages du jeu comprennent majoritairement l'utilisation de mécanismes ludiques avec un objectif d'apprentissage, que ce soit pour éveiller la curiosité, introduire des concepts, ancrer des connaissances...

Ces usages peuvent se faire à partir de jeux existants qui ont été détournés (jeux vidéo, jeux de société, animations...), ou à partir d'outils et de leur animation conçus spécialement pour remplir un objectif (serious games, gamification...)

#### EXTENSION AU-DELA DU JEU

Dans les discussions, la question de l'échange de pratiques dans les pédagogies dépasse rapidement le jeu, pour s'élargir les pratiques pédagogiques par la mise en situation, en collectif, et avec le numérique en général.

### SYNTHESE DES ECHANGES

*« Créer un lieu pour partager, tester et se perfectionner sur les pratiques pédagogiques ludiques »*

Les participants à l'atelier étaient majoritairement issus de l'enseignement, que ce soit dans le privé et le public, ou du collège aux études supérieures. Un game designer était également présent.

Les participants ont identifié qu'ils avaient des pratiques communes sur l'utilisation du jeu en pédagogie, qu'ils sont sollicités par leurs confrères, et qu'ils partagent l'envie de transmettre à leurs pairs.

Pour dépasser leurs initiatives personnelles, ils ont besoin d'un projet ambitieux, qui permette de tester, se perfectionner et diffuser au-delà de leurs organismes respectifs. Cependant, ils ont identifié l'importance et la difficulté de trouver un porteur et un modèle économique adapté.

Cependant, l'utilisation du jeu en pédagogie est un sujet qui intéresse de nombreuses organisations et établissements d'enseignement. La réflexion est donc à poursuivre, peut-être en lien avec le laboratoire art et numérique à vocation pédagogique de l'Antre-Peaux, ou le futur lieu imaginé par Pixel Players ?

Pour inspiration, des lieux de ce type (des Gaming Lab) existent dans d'autres universités et organismes de recherche en France : [GAMAE](#) porté par l'INRAE à Clermont-Ferrand, [EduTeam](#) portée par l'IAE Gustave Eiffel en Île de France, [la Sphère](#) portée par l'université de Caen.

## EN PREPARATION DE L'ATELIER : LE PANORAMA

Le panorama du Jeu qui Provoque des Choses est un état des lieux -non exhaustif- initié par Fabien Vidal en 2019, cofinancé par le Conseil Régional et porté par PALO ALTOURS à partir de 2020. Il consiste à recenser ceux qui créent ou utilisent du jeu au-delà du ludique en Région-Centre Val de Loire, avec l'objectif de repérer s'il y a des thématiques où les acteurs du territoire ont un intérêt et l'envie de collaborer

« *L'utilisation du jeu en pédagogie* » est un des 4 thèmes où ces envies de collaboration ont été exprimées.

## LES CONCLUSIONS DU PANORAMA

### LE SERIOUS GAME :

#### UN SECTEUR DYNAMIQUE QUI A INSPIRE LE PANORAMA, MAIS QUI NE RECLAME PAS DE STRUCTURATION

Le panorama est né en 2019 en constatant la naissance de plusieurs entreprises du Serious Game en Région-Centre Val de Loire. Ces entreprises ont créé une centaine d'emplois en quelques années. Parmi leurs produits, il y a des outils de sensibilisation, de mobilisation, de communication interne et d'apprentissage. L'ambition initiale du panorama était de mesurer l'intérêt et l'opportunité de développer de la R&D pour soutenir le développement cette filière naissante.

Cependant, si ces entreprises ont contribué au panorama et ont montré de la sympathie pour la démarche, elles ont eu du mal à y trouver un intérêt concret et opérationnel : Sur l'enjeu R&D, le rythme de la recherche ne correspond pas à la temporalité d'une activité de production, et elle n'est pas identifiée de besoins vitaux dans ce domaine. Sur l'enjeu collaboration, même si les dirigeants de ces entreprises et leurs équipes échangent entre eux, la concurrence est un sujet complexe à adresser.

Ainsi, aujourd'hui, il n'y a pas de demande du secteur du Serious Game à structurer la filière à l'échelle régionale. Ou si ce besoin existe, il se manifeste en dehors du cadre Panorama du Jeu qui Provoque des Choses. Une initiative existe dans le domaine du e-learning, qui implique au moins une de ces entreprises du Serious Game.

C'est cependant un secteur dont les entreprises de la région continuent à se développer, gagnent en maturité, et conquièrent des marchés en France et à l'étranger. Ainsi, ce secteur mérite d'être suivi avec attention : rien n'exclut que les besoins de ces entreprises évoluent avec le temps, et que dans un autre contexte, avec d'autres partenaires, ou bien avec une approche différente (thématique type « *e-learning* » ou « *concertation* », plutôt que par le moyen « *utilisation de mécanismes ludiques* ») elles trouvent un intérêt fort à structurer une filière.

## LES ENSEIGNANTS ET LES FORMATEURS : DE L'EXPERIENCE, ET UNE FORTE DEMANDE D'ECHANGES DE PRATIQUES

À l'inverse des entreprises du Serious Game, du côté des enseignants et des formateurs, c'est-à-dire de ceux qui donnent des formations au quotidien (en collèges, lycées, enseignement supérieur, formation professionnelle...) une forte demande a été exprimée pour créer un espace d'échange sur leurs pratiques pédagogiques ludiques.

L'utilisation du jeu en pédagogie n'est pas toujours reconnue par l'ensemble des enseignants et formateurs. Mais certains ont acquis une grande expérience dans l'utilisation du jeu, sont actifs dans la transmission de leurs pratiques et ont été identifiés comme tels par leurs pairs.







La question de l'atelier a donc été « *Comment mieux former avec le jeu à l'école, à l'université et en entreprise* », avec en perspective la création d'un espace d'échanges sur les pratiques pédagogiques ludiques.

## ALLER PLUS LOIN : LES PORTRAITS

Ci-dessous se trouvent les portraits réalisés dans le cadre du panorama, où ces personnes nous parlent de l'utilisation du jeu en pédagogie. Les interviews complets peuvent être consultés dans le site [lejeuquiprovoquedeschoses.com](http://lejeuquiprovoquedeschoses.com)

Par ailleurs, un recensement d'acteurs et d'initiatives avait été réalisé pour un événement préparatoire en mai 2021 : [pédagogie.pdf](#)

## LES FORMATEURS QUI UTILISENT LE JEU

 <p><b>CÉCILE CATHELIN</b> METTRE DES CHALLENGES DANS LES CLASSES MUTUELLES INVERSÉES</p>	 <p><b>BENOÎT RAYNEAU</b> DIFFUSER UNE PÉDAGOGIE LUDIQUE, OUI, MAIS PAS SYSTÉMATIQUEMENT !</p>
 <p><b>NICOLAS LELUHERNE</b> LE NUMÉRIQUE ET LE LUDIQUE POUR MIEUX ENGAGER L'ÉLÈVE DANS L'APPRENTISSAGE</p>	 <p><b>FRANÇOIS JOURDAIN</b> LE NUMÉRIQUE DANS NOS VIES ET DANS L'ENSEIGNEMENT</p>
 <p><b>OLIVIER MARLET ET AL.</b> APPRENDRE L'ONTOLOGIE, COMME ON JOUE AVEC LES MOTS</p>	 <p><b>FRÉDÉRIC DUFAU</b> CRÉER DU JEU, UN LEVIER DE MOTIVATION FÉDÉRATEUR</p>

Professeur de Lettres Modernes en Lycée  
Fondatrice de CLAPOTEE et de HERACLION

Conseiller pédagogique au CAPE de l'université de Tours

Inspecteur de l'Éducation nationale des enseignements généraux et des enseignements

Directeur d'école, et auteur du blog École Numérique-Actualités

Olivier Marlet, Laboratoire Archéologie et Territoires de Tours (UMR CITERES)

Associé et chef de projet innovation au CEFIM (l'école du web et des réseaux)

 <p><b>JEAN-LOU LE BARS</b> JOUER EN FORMATION AVEC LES ADULTES ET LES ENFANTS</p>	 <p><b>SÉBASTIEN BOSSOUTROT</b> PROGRAMMER UN JEU QUI RESSEMBLE À CEUX SUR LE TÉLÉPHONE DES PARENTS</p>
Référent de formation et formateur au CEFIM et coordinateur des Coding Goûters	Entrepreneur (intégrateur Odoo) – Organisateur des Coding Goûters

## LES CREATEURS D'OUTILS PEDAGOGIQUES LUDIQUES

 <p><b>GAËLLE GIRARDEAU</b> L'APPRENTISSAGE NATUREL SE FAIT PAR LE JEU</p>	 <p><b>YANNICK PAGES</b> PARTAGER DES EXPÉRIENCES RÉUSSIES DE TRAVAIL COLLABORATIF EN PASSANT UN BON MOMENT</p>
Co-fondatrice de COOD	Fondateur de Yaplay, création de jeux professionnels et formation par le jeu
 <p><b>JULIEN ROCCA</b> LES GAME DESIGNERS ET INGÉNIEURS PÉDAGOGIQUES ONT TOUT INTÉRÊT À TRAVAILLER ENSEMBLE</p>	 <p><b>ANTHONY &amp; LAURENT</b> UN ENTREPRENEUR, UN PSYCHOLOGUE ET DU JEU POUR MOBILISER LES COLLABORATEURS</p>
Game designer et responsable de l'innovation dans l'organisme de formation digital My-Serious-Game	Anthony Mollé, créateur de Civitime Laurent Michaut, psychologue du travail
 <p><b>FRANÇOIS LÉOGNANY</b> LE JEU PEUT DÉCOINCER DES PROBLÉMATIQUES, MAIS IL NE FAIT PAS TOUT</p>	
Président d'Arkham Studio – Agence de gamification	

## L'ATELIER



## LES PARTICIPANTS

### ORGANISMES REPRESENTES

Animateur : Yoann Pivert

Catégories	Organismes
Formation	Enseignante en lycée
	CAPE (Université de Tours)
	Campus d'Excellence PatMAT
	Pépité Centre-Val de Loire
Entreprises et divertissement digital	Pix'n'Paper

### AUTRES INSCRITS INTERESSES PAR LE SUJET

Catégories	Organismes
Formation	Cnam (Conservatoire national des arts et métiers)
	INSA Centre Val de Loire
	Doctorants
Médiathèques	Médiathèque de Bourges
Collectivités	Mairie d'Artenay
	Conseil Régional Centre-Val de Loire
Animation jeunesse, médiations et soin	Esmpi - Établissement de Santé Mentale Portes de l'Isère
	CRIJ Centre-Val de Loire
	Ligue de l'enseignement
Création et espaces de création	CICLIC
	L'Antre Peaux
	La F.U.N.



Animation de territoire	Digital Loire Valley
	Villes au Carré
Sites touristiques	Château d'Amboise
Entreprises et divertissement digital	Indytion
	Rektangle Production
	Formateurs et facilitateurs

## DEROULE GENERAL

Les participants étaient notamment des professionnels de l'enseignement ou de la gamification qui ont déjà une pratique éprouvée du jeu dans la pédagogie. Ils sont sollicités par des confrères et sont déjà porteurs d'initiatives personnelles pour transmettre leur expérience. Mais aujourd'hui, il leur manque l'étape consistant à mutualiser ces expériences.

Ainsi, ils éprouvent le besoin de créer un lieu d'échange, plus ambitieux que des groupes de discussion, et qui dépasse leurs pratiques individuelles. Ce serait un lieu convivial et ouvert à des publics venant de plusieurs horizons (universités, lycées, apprenant, sachants...), et où les notions d'échanges et de rencontres sur les pratiques pédagogiques ludiques sont centrales.

En plus des formateurs et des chercheurs, d'autres publics seraient particulièrement importants à accueillir : les apprenants, pour tester, et les sachants (ou la maîtrise d'œuvre) qui ont des pratiques à partager. Au-delà de l'échange de bonnes pratiques, les fonctions du lieu seraient le test, la diffusion et le perfectionnement.

Cependant, des freins ont été identifiés : les participants ne pensent pas que leurs structures employeuses aient la volonté de porter ce lieu. Et ils ne se sentent pas non plus en capacité à le porter eux-mêmes de manière individuelle. Par ailleurs, d'un point de vue administratif, la coopération entre des structures de natures différentes est complexe (public/privé, multitude de services au sein de l'université...). Un autre frein est le modèle économique qui reste à définir (Faut-il faire payer tous les usagers ? Comment ?).

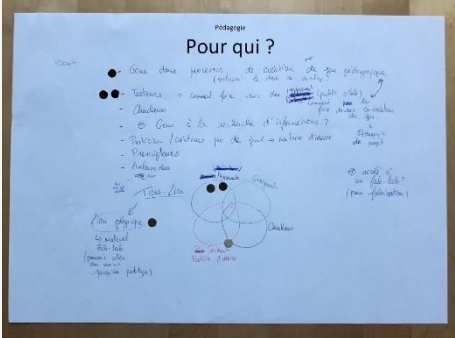
Pourtant, ce sont des pratiques pédagogiques qui suscitent de l'enthousiasme, des envies et des demandes d'accompagnement. Une piste envisagée serait de rejoindre un lieu déjà existant.

## L'ATELIER EN DETAIL

### POUR QUI ?

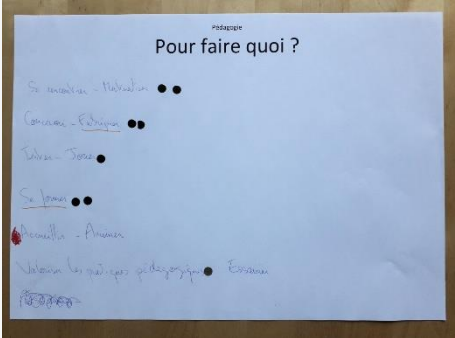
Le lieu devrait pouvoir accueillir toutes personnes dans le processus de création pédagogique, quels que soient l'organisme d'origine (public, privé...) et le stade de développement.

Au-delà des enseignants et des chercheurs, il est important d'accueillir les apprenants pour pouvoir tester avec eux, mais aussi des sachants (entreprises ou autres) qui maîtrisent l'utilisation de jeu en pédagogie, ou les technologies associées (numériques...)

<p style="text-align: center;"><b>Pour qui ?</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- (1 vote) Gens dans le processus de création de jeu pédagogique (quel que soit le stade de développement)</li> <li>- (2 votes) Testeurs -&gt; comment faire venir des apprenants (le public cible du jeu pédagogique)</li> <li>- (2 votes) Testeurs -&gt; comment faire venir des apprenants (le public cible du jeu pédagogique)</li> <li>- Comment les faire devenir créateurs ? -&gt; Pédagogie de projet</li> <li>- Chercheurs</li> <li>- Des gens à la recherche d'informations ?</li> <li>- Praticiens/créateurs pro de jeux -&gt; maîtrise d'œuvre</li> <li>- Prescripteurs</li> <li>- Ambassadeurs</li> </ul> <p style="text-align: right;">? accolé à un FabLab ? (pour la fabrication)</p> <p><u>Rencontre de :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(2 votes) Apprenants</li> <li>(1 vote) Sachants/maitrise d'œuvre</li> <li>Enseignants</li> <li>Chercheurs</li> </ul>
--	---

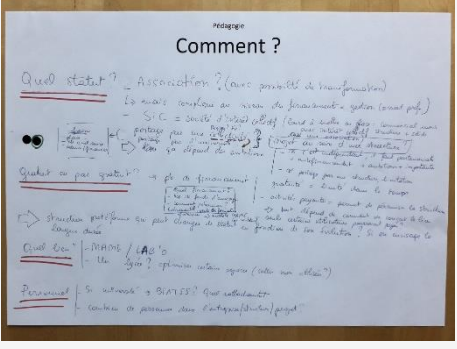
### POUR FAIRE QUOI ?

Les principales fonctions de cet espace sont de permettre de se rencontrer pour mutualiser les expériences, concevoir des outils/animation et les tester, et se former.

<p style="text-align: center;"><b>Pour faire quoi ?</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>(2 votes) Se rencontre - Mutualiser</li> <li>(2 votes) Concevoir - Fabriquer</li> <li>(1 vote) Tester - Jouer</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>(2 votes) Se former</li> <li>Accueillir - Animer</li> <li>(1 vote) Valoriser les pratiques pédagogiques - Essaimer</li> </ul>
---	--

### COMMENT ?

Les questions du porteur et du modèle économique sont centrales et n'ont pas encore été résolues au moment de l'atelier. Une piste serait de se rattacher au lieu imaginé dans l'atelier « Métiers du divertissement digital »

<p style="text-align: center;"><b>Comment ?</b></p>  <p><b>Quel statut ?</b> - Association ? (avec possibilité de transformation)          - SIC = Société d'intérêt collectif (lourd à mettre en place = commercial mais avec intérêt collectif. Structure plus solide qu'une association)</p> <p><b>Gratuit ou pas gratuit ?</b>          -&gt; problème du financement          - Gratuité = limité dans le temps          - Activités payantes = permet de pérenniser la structure</p> <p><b>Quel lieu ?</b>          MAME/LAB'O</p> <p><b>Personnel ?</b>          Si université -&gt; Statut BIASS ?          Quel rattachement ?</p>	<p>- Portage par une collectivité ?          Région, département ?          - Partage par l'université ?          -&gt; Ca dépend des ambitions          -&gt; Freins :          - place          - Dans quels services administratifs et financier</p> <p>Projet au sein d'une structure ?          - Si c'est indépendant, il faut des partenariats et de l'autofinancement -&gt; ambition + importante          - Si portage par une structure, limitations</p> <p>- Seuls certains utilisateurs pourraient payer ?          -&gt; Tout dépend de comment on conçoit le lieu</p> <p>Un lycée ? Optimiser certains espaces (salles non utilisées ?)</p> <p>Combien de personnes dans l'entreprise/structure/projet ?</p>
--	--

## LES SUITES A DONNER

### PISTES D'ACTION

Malgré les envies des participants et les demandes de leurs pairs, ils ont identifié le problème du porteur, et le besoin de trouver un modèle économique adapté.

La réflexion est donc à poursuivre, peut-être en lien avec le laboratoire art et numérique à vocation pédagogique à l'[Antre Peaux](#), ou avec le futur lieu pour rassemblement les acteurs du divertissement digital imaginé par [Pixel Players](#) ?

En marge de l'atelier, le nom de « Gaming Lab » a été donné. Ailleurs en France, quelques exemples existent :

- **EduTeam** :
  - Un projet pédagogique et de recherche en ludopédagogie, en lien avec le GamixLab, le Fablab de l'IAE Gustave Eiffel (Île-de-France)
  - <https://eduteam.fr/>
- **La Sphère – Gaming Lab**
  - Un espace de gamification et ludification, pour l'accompagnement à l'intégration de jeux dans les enseignements, porté par l'université de Caen
  - <http://cemu.unicaen.fr/lieux-d-innovations/la-sphere-gaming-lab/la-sphere-gaming-lab-1001958.kjsp>
- **GAMAE**
  - Une plateforme de serious games pour le territoire, portée par l'INRAE (Institut national de recherche pour l'agriculture, l'alimentation et l'environnement) à Clermont-Ferrand
  - <https://www.inrae.fr/actualites/gamae-nouvelle-plateforme-jeux-serieux-portee-lumr-territoires>

### DES DATES

- Jusqu'au **15 mars 2022**, il est possible de répondre à l'[appel à projets](#) « Human Tech Days » pour l'organisation d'évènements en lien avec l'humain et le numérique
- Le **16 juin 2022** le CAPE (Centre d'Accompagnement à la Pédagogie pour les Enseignants) organise « [la Journée d'étude : Enseignement supérieur et accessibilité numérique](#) »

### DES CONTACTS

2 personnes sont particulièrement motrices dans cette réflexion :

- Cécile Cathelin - [cathelin.cecile@orange.fr](mailto:cathelin.cecile@orange.fr)
- Benoit Rayneau - [benoit.rayneau@univ-tours.fr](mailto:benoit.rayneau@univ-tours.fr)

Pour suivre ce sujet, vous pouvez également suivre la page LinkedIn du [Jeu qui Provoque des Choses](#), ou contacter [fabien@lejeuquiprovoquedeschoses.com](mailto:fabien@lejeuquiprovoquedeschoses.com)