

---

# Transmettre et apprendre avec des jeux ” dits ” sérieux

Gilles Leclercq\*<sup>1</sup>, Aurelien Libessart\*<sup>†2</sup>, Julian Alvarez\*<sup>‡3</sup>, and Lucie Petit\*<sup>§4</sup>

<sup>1</sup>CIREL – Université de Lille 1 – France

<sup>2</sup>CIREL TRIGONE – Université de Lille 1 – France

<sup>3</sup>CIREL TRIGONE – Université de Lille 1 – France

<sup>4</sup>CIREL TRIGONE – Université de Lille 1 – France

## Résumé

Notre question de recherche peut se formuler ainsi : **qu’est-ce qui est transmis et appris avec des jeux ” dits ” sérieux, qu’est-ce-que cela nous apprend du rapport à l’apprendre et au transmettre tel qu’il se pense et se vit aujourd’hui.** Y répondre suppose de définir ce que sont les jeux sérieux mobilisés dans cette contribution, quelle est la population concernée, quelle approche méthodologique est mise en œuvre et quels sont les cadres de référence théoriques convoqués.

**Les jeux retenus** ont été élaborés par une entreprise (3DDUO) spécialisée la création de jeux vidéo, notamment de ” serious games ”. Ils portent sur les activités suivantes : réduire sa production de déchets, rendre une planète habitable, résoudre des équations. Ce dernier jeu a été réalisé dans le cadre d’une thèse en convention Cifre (Conventions Industrielles de Formation par la Recherche) et il nous sert de repère. Il s’agit d’étudier des invariants et des singularités en comparant ce jeu aux autres.

**La relation au transmettre :** nous avons choisi d’étudier les intentions des concepteurs initiaux, tels qu’ils sont pris dans des champs de force macro, méso et micro organisationnels, décisionnels et relationnels. Pour y parvenir nous avons mené des entretiens approfondis auprès des membres de l’équipe de conception. Dans cette perspective, transmettre renvoie à des intentions en tension, prises dans des déterminations techniques, sociales, économiques, juridiques, historiques, éthiques...

**La relation à l’apprendre :** chaque jeu prend appui sur un modèle heuristique (algèbre, écologie, physique) ” habillé ” avec une histoire que les usagers du dispositif sont invités à ” habiter ”. La situation d’apprentissage invite à découvrir et à mobiliser le modèle heuristique et son langage pour mettre des usagers en situation d’apprendre. Ce faisant, une activité d’abstraction / concrétisation, de contextualisation / décontextualisation est induite. La propriété liée à cette activité peut être définie comme la propension d’un dispositif à mettre des usagers en situation d’abstraire et de décontextualiser et comme celle des usagers à mobiliser peu ou prou cette activité. Par contre, le régime d’isomorphie entre le modèle heuristique et le scénario ludique n’est pas le même dans les trois jeux étudiés, ce qui ouvre

---

\*Intervenant

<sup>†</sup>Auteur correspondant: aurelien.libessart@laposte.net

<sup>‡</sup>Auteur correspondant: julian.alvarez@univ-lille1.fr

<sup>§</sup>Auteur correspondant: lucie.petit@univ-lille1.fr

la voie à une analyse des ressemblances et des différences. Le matériau de recherche a été obtenu par verbalisation de l'activité en cours de jeu suivie d'une auto-confrontation aux situations saillantes repérées. **Les usagers** sont des collégiens, des adultes titulaires du baccalauréat et des enseignants de mathématiques.

**Sur le plan théorique**, les expressions "activité" et "dispositif" jouent un rôle central. L'activité est définie de manière classique comme ce que fait un sujet confronté à une tâche (Leplat). Trois formules permettent de prendre la mesure de l'expression dispositif telle qu'elle est mobilisée : rencontre d'activités, moyen pour inviter les usagers à mettre un certain ordre dans leur réel et, dans une perspective ergonomique, affirmation que la conception d'un dispositif se poursuit dans l'usage qu'en font ceux qui le fréquentent. Deux points d'appui organisent le processus de recherche : les jeux étudiés sont des objets frontières entre un modèle heuristique et ce qui est vécu virtuellement, il existe des propriétés significatives identifiables liées aux activités d'abstraction et de décontextualisation. Sans exclusive, la théorie instrumentale proposée par Pierre Rabardel est un cadre de référence déterminant.

Les **résultats attendus** portent sur la relation à l'apprendre et au transmettre, plus précisément sur l'état actuel des idéaux de transmission dans les organisations et sur leur impact sur le rapport au savoir.

Abt, C. C. (2002). *Serious Games*. Lanham, MD: University Press of America.

Charlot, B (1997). *Du rapport au savoir, Eléments pour une théorie*. Paris : Anthropos.

Rabardel, P. (1999). Le langage comme instrument ? Eléments pour une théorie instrumentale élargie, Avec Vygotsky (p.265-289). Clot Y (dir). Paris : La dispute.

Trompette, P., & Vinck, D. (2009). Retour sur la notion d'objet-frontière. *Revue d'anthropologie des Connaissances*, 3(1), 5-27.

Une des interrogations évoquées dans le thème transversal du congrès D'où viennent les questions de recherche ? Dans cette contribution, elles résultent d'une rencontre entre des attentes sociales (Cifre) et des dynamiques biographiques actives dans l'histoire d'un laboratoire. Chaque chercheur y occupe une place et à partir d'elle, adopte une posture qui relève d'activités régulées par de normes, dramaturgiques, instrumentales, stratégiques et communicationnelle (Habermas). Comment cela se combinent-il ?, se heurtent-il ?, aboutit-il ?

**Mots-Clés:** Jeux sérieux, Rapport au savoir, Approche dispositive, Objet frontière, Théorie Instrumentale