UniCamp

GUIDE

EXPLORER LA CULTURE LUDIQUE : JOUER, COMPRENDRE, TRANSMETTRE

SYLLABUS

JÉRÔME LEGRIX-PAGÈS

Dans un contexte de formation à distance, ce document joue un rôle fondamental : il établit un cadre commun, facilite la communication entre vous et l'équipe pédagogique, et vous accompagne pas à pas dans votre progression. Véritable carte de navigation, il vous aidera à comprendre le sens du parcours, à en saisir la logique interne et à vous situer dans votre aventure d'apprentissage.

Ici, vous êtes invité à adopter la posture d'un Archéonaute, un explorateur temporel venu du futur, chargé de comprendre ce phénomène fascinant que les humains nomment "jeu". À travers des analyses, des observations et des expériences, vous allez découvrir le jeu comme objet culturel, pratique sociale, et levier pédagogique.

Ce syllabus est donc aussi un journal de mission : il vous aide à anticiper les étapes, à comprendre les attentes, à explorer les contenus, et à tirer le meilleur parti de chaque escale dans ce voyage au cœur de la culture ludique.

Bienvenue à bord. Préparez-vous à voyager, jouer, réfléchir… et transmettre.

INFORMATIONS GÉNÉRALES....2
RESPONSABLE PÉDAGOGIQUE....2
OBJECTIFS DE LA FORMATION....2
PROGRAMME....4
VALIDATION DE LA FORMATION....5
ANCRAGE THÉORIQUE ET APPROCHE PÉDAGOGIQUE....5

GAMIFICATION DE LA FORMATION.....6
COMMUNICATION ET TUTORAT.....6
BIBLIOGRAPHIE SOMMAIRE.....7

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Titre du cours : Explorer la culture ludique : jouer, comprendre, transmettre

Début de la formation : 15/04/2027 Fin de la formation : 20/05/2027

Prérequis : aucun

Volume horaire : 20 heures (17 h asynchrones et 3 h synchrones).

Horaire des lives synchrones :

- Jeudi 15/04/2027 : 17h30-18h15
- Lundi 20/04/2027 : 17h30 – 18h00
- Lundi 03/05/2027 : 17h30 – 18h00
- Lundi 10/05/2027 : 17h30 – 18h00
- Jeudi 20/05/2027 : 17h30-18h15

RESPONSABLE PÉDAGOGIQUE



Jérôme Legrix-Pagès, enseignant en histoire des idées et chercheur en sciences du jeu, directeur du CEMU · Service d'appui à la pédagogie, vice-président en charge de l'innovation pédagogique, Université de Caen Normandie. Spécialiste reconnu de la ludopédagogie avec plus de 120 créations de dispositifs ludopédagogiques et environ 90 communications ou publications sur le sujet depuis 2004. Responsable du projet *ecsi · esports & social inclusion* (financement Erasmus+, 2018-21), du projet *LOOP · Portail de promotion de la ludopédagogie* (financement Ministère de l'Enseignement supérieur et de la Recherche, 2022-24). Expert formation au HCÉRES. Passionné par les jeux de plateau et les jeux de rôle ainsi que par les sports et activités outdoor.

OBJECTIFS DE LA FORMATION

La formation "Explorer la culture ludique : jouer, comprendre, transmettre" s'adresse aux professionnels de la pédagogie, de la médiation ou de l'action culturelle souhaitant acquérir une compréhension approfondie et critique du jeu en tant que phénomène culturel, social et éducatif. Elle s'inscrit dans une perspective de professionnalisation des ingénieurs pédagogiques, formateurs, animateurs et médiateurs souhaitant intégrer le jeu dans leurs dispositifs de formation ou de transmission.

Cette formation vise à articuler savoirs théoriques, pratiques réflexives et expérimentations concrètes pour renforcer l'expertise des participants autour de la culture ludique. Trois grands objectifs structurent le parcours :

Explorer la culture ludique comme phénomène culturel et social

> Les participants apprendront à considérer le jeu non seulement comme un outil pédagogique ou un loisir, mais comme un objet culturel à part entière, digne d'être analysé, discuté, et transmis. En développant une posture analytique et sensible, ils seront amenés à identifier les fonctions symboliques, sociales et esthétiques du jeu, à le situer dans l'histoire des idées, et à comprendre son rôle dans la construction des identités collectives.

Ils mobiliseront une grille de lecture pluridisciplinaire (histoire, sociologie, anthropologie, esthétique, philosophie, sciences de l'éducation) pour décrypter comment les jeux traduisent les valeurs, tensions, normes et idéologies des sociétés humaines. Ils apprendront également à repérer les formes d'exclusion ou de domination qui peuvent traverser certaines pratiques ludiques, et à interroger la légitimité culturelle du jeu comme pratique éducative, artistique ou critique.
L'exploration de la diversité des formes ludiques — analogiques, numériques, hybrides, coopératives, compétitives, expressives… — leur permettra d'embrasser la richesse de la ludosphère contemporaine et d'en comprendre les enjeux sous-jacents.

Comprendre et décrypter les jeux à l'aide d'un vocabulaire critique et d'outils d'analyse

Les participants développeront une capacité à analyser les jeux à la manière dont on analyse les œuvres artistiques ou les productions culturelles : en mobilisant un langage spécifique, une grille de critères et une méthodologie critique.
Ils s'appuieront sur des modèles reconnus issus des game studies et de la ludologie contemporaine (MDA, MMDE, LOOP, etc.) pour évaluer les mécaniques, dynamiques, esthétiques et contextes d'usage des jeux. Ils apprendront à identifier les logiques internes des jeux (règles, interactions, narration, ambiance), mais aussi leur impact sur les joueurs et les usages sociaux ou éducatifs qui en découlent.
Cette compétence sera nourrie par l'analyse de jeux emblématiques, la confrontation entre différentes typologies, et la rédaction de critiques ludiques. L'objectif est de construire une autonomie critique et une rigueur analytique permettant de justifier des choix de jeux dans des contextes variés (formation, animation, médiation, sensibilisation, etc.).
Ils apprendront aussi à déconstruire les représentations dominantes sur le jeu (enfance, futilité, compétition, etc.) et à proposer des lectures alternatives fondées sur une expertise argumentée.

Transmettre et concevoir des dispositifs ludiques à visée pédagogique ou culturelle

La formation vise à permettre aux participants de devenir des passeurs de la culture ludique. Ils apprendront à créer des dispositifs de formation, d'animation ou de médiation intégrant des jeux de manière pertinente, responsable et innovante.
À partir d'une réflexion sur les publics, les objectifs et les contextes, ils sauront sélectionner ou concevoir des jeux qui favorisent l'apprentissage actif, l'engagement, la coopération, ou la pensée critique. Ils intégreront des critères de diversité et d'inclusion dans leurs choix de jeux, en adaptant leurs pratiques pour toucher des publics variés et éviter les effets d'exclusion ou de stigmatisation.
Ils apprendront également à animer des espaces de discussion autour du jeu, à accompagner des retours réflexifs, et à évaluer l'impact des dispositifs ludiques sur les apprentissages, les comportements ou les représentations. Enfin, ils se positionneront comme des experts capables de documenter un fonds de jeu, de conseiller des structures sur les usages du jeu, et de promouvoir la reconnaissance du jeu dans les champs éducatif, culturel et institutionnel.

PROGRAMME

La formation s'étire sur 5 semaines consécutives, avec un effort attendu de 4-5 heures par semaine en moyenne.

Semaine	Contenus de cours	Activités & rendus	Live
S1. Initiation et immersion	Introduction générale. **Premiers repères historiques et définition du jeu.** 1.1. Pourquoi développer sa culture ludique 1.2. Jeux antiques et traditions ludiques 1.3. Définir la culture ludique	- Lecture du syllabus et des consignes - Quiz - Rapport d'étonnement n°1 : jeu de plateau familial (Journal de Bord) - Forum : présentation ludique personnelle	Oui (45 min)
S2. Analyser un jeu	**Introduction aux outils d'analyse critique.** 2.1. Panorama des modèles d'analyse 2.2. Analyser *Pandémie* 2.3. Analyser *Red Dead Redemption 2*	- Quiz sur les modèles - Rapport d'étonnement n°2 : jeu analogique ou numérique récent - Forum : échanges sur les méthodes d'analyse	Oui (30 min)
S3. Diversité des formes ludiques	**Panorama des jeux contemporains et émergents.** 3.1. Cartographier le paysage ludique 3.2. Formes ludiques analogiques 3.3. Formes ludiques numériques	- Quiz typologique - Rapport d'étonnement n°3 : jeu inhabituel - Forum : partage de découvertes ou expériences de jeux atypiques	Oui (30 min)
S4. Le jeu comme fait social et culturel	**Réflexion sur les enjeux culturels, idéologiques, inclusifs** 4.1. Le jeu comme milieu culturel 4.2. Représentations sociales et discours sur le jeu 4.3. A la frontière du jeu : théâtre, sport, danse	- Quiz final - Rapport d'étonnement n°4 : jeu à portée sociale ou éducative et observation libre dans l'Holo-Sphère - Forum : débat sur l'inclusivité du jeu	Oui (30 min)
S5. Synthèse et transmission	**Synthèse des acquis, ouverture vers les pratiques de médiation et transmission.** 5.1. Transmission, médiation ludique et création de sa ludosphère	- Bilan général en session live - Évaluation de la formation - Forum : bilan personnel et topito (coups de cœur)	Oui (45 min)

VALIDATION DE LA FORMATION

La validation de la formation est conditionnée par l'achèvement d'activités qui jalonnent le parcours et attesteront de son suivi. Ces activités sont :

- Les 4 premiers lives synchrones (ou leur rediffusion)
- La rédaction des 4 rapports d'étonnement
- Les ateliers en pairagogie (a minima 4 contributions sur le forum)
- Les 4 quiz (avec une note supérieure à 10/20 à la moyenne des quiz)

De manière générale, l'esprit des évaluations est formatif et vise à accompagner le développement des participants, quels que soient leurs connaissances et expériences antérieures.

ANCRAGE THÉORIQUE ET APPROCHE PÉDAGOGIQUE

La formation s'appuie sur un cadre théorique expérimenté en présentiel et en distanciel, intégrant plusieurs approches pédagogiques et théories de l'apprentissage pour offrir une expérience d'apprentissage riche et immersive.

Cette formation est enracinée dans l'approche **socio-constructiviste** de Vygotski (1978), qui souligne l'importance de l'interaction sociale dans le processus d'apprentissage. Nous mettons en avant que les connaissances sont construites à travers les interactions sociales et le langage, permettant ainsi aux apprenants de développer une compréhension plus profonde des concepts étudiés. Les participants seront ainsi fortement encouragés à interagir et leurs interactions construiront la qualité même du parcours de formation.

Le principe de **l'alignement constructif,** développé par Biggs (1999), est également central à notre approche. L'alignement constructif insiste sur la cohérence entre les objectifs d'apprentissage, les activités pédagogiques et les méthodes d'évaluation. Chaque activité ludique et méthode d'évaluation dans cette formation est conçue pour soutenir les objectifs d'apprentissage définis.

La formation et la méthodologie de débriefing se basent aussi sur le modèle **d'apprentissage expérientiel** de Kolb (1984), qui décrit un cycle d'apprentissage en quatre étapes : l'expérience concrète, l'observation réflexive, la conceptualisation abstraite et l'expérimentation active. Les participants seront encouragés à traverser ces étapes pour développer une compréhension approfondie de la ludopédagogie.

En parallèle, nous appliquons le principe de formation par **isomorphisme** (Médioni, 2022), où les participants apprennent en expérimentant les mêmes méthodes qu'ils utiliseront dans leur pratique professionnelle. Cela signifie que les participants apprendront par le jeu et dans un cadre gamifié, reflétant directement l'approche qu'ils seront amenés à adopter dans leur propre enseignement.

Nous adoptons également une démarche expérimentale et réflexive, ancrée dans le cadre du **Scholarship of Teaching and Learning** (SoTL) (Bélanger, 2010). Cette démarche encourage les participants à adopter une attitude réflexive sur leurs pratiques pédagogiques et à expérimenter de nouvelles approches basées sur des preuves scientifiques.

Enfin, pour renforcer le **sentiment de présence à distance** (Jézégou, 2021), nous favorisons l'enregistrement des vidéos en semi-direct, en instaurant un climat d'apprentissage décontracté et en soutenant de nombreuses interactions entre les participants. Cela permet de créer une connexion plus authentique, plus incarnée et plus immédiate avec le contenu, malgré la distance.

GAMIFICATION DE LA FORMATION

La formation « Explorer la culture ludique » mobilise une approche de gamification narrative centrée sur l'immersion, l'identité et l'exploration critique. Ce n'est pas un jeu au sens classique, mais une mise en situation ludifiée, portée par une diégèse forte, où chaque participant incarne un Archéonaute, explorateur temporel venu du futur pour enquêter sur le phénomène oublié du « jeu ».

idQuest Solo – Un jeu de rôle narratif personnel

Au cœur de cette architecture se trouve idQuest Solo, un jeu de rôle narratif en solo conçu spécifiquement pour la formation. Chaque semaine, les participants reçoivent une situation cadre, sous forme de mission ou de scène d'observation, dans laquelle leur avatar d'Archéonaute est immergé. Ils doivent alors :

- vivre une expérience ludique concrète (jouer à un jeu, assister à une séance, revisiter un souvenir de jeu),
- puis rédiger un "rapport d'étonnement", à la première personne, dans un Journal de Bord.

Ce dispositif s'inspire de pratiques émergentes en jeu de rôle solo comme *Alone Among the Stars* (Takuma Okada), dont la structure légère encourage la contemplation et l'exploration personnelle, ou *Ironsworn* (Shawn Tomkin), pour sa capacité à articuler narration et engagement critique. Le ton et la posture attendus s'ancrent dans la tradition de l'ethnographie spéculative, avec des clins d'œil explicites à des œuvres comme *Third Rock from the Sun* pour leur regard étranger et amusé sur les pratiques humaines, ou encore *Arrival* (Denis Villeneuve) et *Doctor Who*, pour leur travail de déchiffrement culturel à travers le prisme du voyage temporel.

Les rapports, à la croisée du récit de science-fiction et de l'analyse réflexive, permettent de documenter les pratiques ludiques humaines sous l'angle mécanique, esthétique, social ou éducatif. L'objectif est de mobiliser une posture d'enquêteur naïf, dérouté par le jeu, mais doté d'une capacité d'analyse rigoureuse. On y retrouve également des inspirations narratives comme *Everything Everywhere All At Once*, qui questionne les identités et les réalités parallèles.

La gamification repose donc sur un équilibre entre immersion fictionnelle et rigueur analytique. Elle soutient :

- la progression personnelle, chaque semaine s'appuyant sur les découvertes précédentes ;
- l'ancrage des savoirs, via une analyse réflexive appliquée à des expériences vécues ;
- la motivation, par la liberté de ton, la créativité narrative et le sentiment de mission.

Plugin Moodle Level'Up

En complément, le plugin LevelUp! est activé dans la plateforme Moodle. Il permet de visualiser de manière ludique sa progression à travers des points, des niveaux et des badges. Bien que secondaire par rapport à l'expérience narrative, il constitue un indicateur de rythme individuel, chaque niveau correspondant à une semaine de formation réussie. Cet outil aide les Archéonautes à s'assurer qu'ils avancent au bon rythme, sans empiéter sur l'aspect immersif du parcours.

COMMUNICATION ET TUTORAT

Pour communiquer avec le responsable pédagogique, un espace de forum est dédié pour des questions en général sur la ludopédagogie, des questions sur les thématiques de la semaine en

cours ou encore des questions en prévision du live synchrone. La consultation est quotidienne avec des réponses sous trois jours maximum.

Pour des questions techniques relatives à la plateforme, un espace est également ouvert et permet aux participants de signaler des problèmes et d'entrer en contact avec l'assistance techno-pédagogique.

Un soutien individuel est proposé aux participants afin d'éviter démotivation ou décrochage au cours de la formation. Chaque participant bénéficie ainsi d'un espace pour échanger individuellement avec un tuteur motivationnel formé. La prise de contact et de rendez-vous s'effectue dans **l'espace de tutorat motivationnel** sur la plateforme.

Naturellement, tous les échanges, avec l'enseignant, l'ingénieur pédagogique, les tuteurs motivationnels ou entre les participants doivent être respectueux et professionnels.

L'ensemble des contenus ont été développés avec un cahier des charges conforme au RGAA · Référentiel général d'amélioration de l'accessibilité, v 4.1.2, en particulier avec un sous-titrage et une transcription téléchargeable des vidéos. Les participants peuvent à tout moment contacter le responsable pédagogique ou un tuteur pour signaler un problème d'accessibilité.

BIBLIOGRAPHIE SOMMAIRE

Une bibliographie complète est disponible dans les espaces de cours.

- Alvarez, J. (2023). *Serious games : "Un carcan ludique" ? Jeux vidéo, travail et instrumentalisation*. https://hal.science/hal-04682881
- Berry, V. (2021). Que sait-on des jeux de société « modernes » ? *Sciences du jeu*, (14). https://doi.org/10.4000/sdj.2796
- Brougère, G. (2021). Des jeux et des sociétés. *Sciences du jeu*, (14). https://doi.org/10.4000/sdj.2933
- Brougère, G., & Savignac, E. (2024). *Dictionnaire des sciences du jeu*. Érès; Cairn.info. https://www.cairn.info/dictionnaire-des-sciences-du-jeu—9782749280196.htm
- Caillois, R. (1991). *Les jeux et les hommes : Le masque et le vertige* (Éd. revue et augmentée). Gallimard. (Ouvrage original publié en 1958)
- Calleja, G. (2022). *Unboxed : Board Game Experience and Design*. MIT Press.
- Duflo, C. (1997). *Jouer et philosopher*. Presses Universitaires de France. https://hal.parisnanterre.fr/hal-01628001
- Flanagan, M. (2009). *Critical play: Radical game design*. MIT Press.
- Frasca, G. (2007). *Play the message: Play, game and videogame rhetoric*. ETC Press.
- Genvo, S. (2009). *Le jeu à son ère numérique : Comprendre et analyser les jeux vidéo*. L'Harmattan.
- Huizinga, J. (1951). *Homo ludens : Essai sur la fonction sociale du jeu*. Gallimard. (Ouvrage original publié en 1938)
- Lay, S. L., Savignac, E., Lénel, P., & Frances, J. (2021). *La gamification de la société. Vers un régime du jeu ?* ISTE Éditions. https://ensta-bretagne.hal.science/hal-03467312
- Parlebas, P. (1999). *Jeux, sports et sociétés : Lexique de praxéologie motrice*. INSEP.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press.