

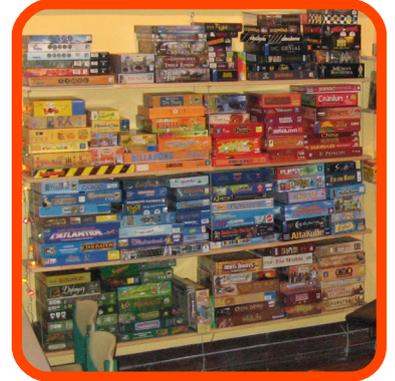
# Ingénierie ludique ?

## Plus de jeux.

La pratique du jeu, notamment chez les adultes, est en forte augmentation depuis plusieurs années.

Socialement, on se rapproche des habitudes allemandes.

Ainsi, le jeu devient une activité plus valorisée et plus légitime.



## Des jeux plus variés.

La production de jeux évolue également qualitativement.

Le mécanismes de jeu, c'est-à-dire les choix et les logiques de jeu, sont maintenant variés et élaborés : bluff, enchères, négociation, anticipation, communication, tactique, etc.

Des auteurs de jeux proposent des manières de jouer nouvelles et des ambiances marquées par leurs goûts personnels et leur culture.

## Une approche analytique.

Le jeu est une activité complexe, mêlant aspects cognitifs, sociaux et ludiques.

L'évolution des pratiques de jeu a donné naissance à des outils d'analyse de ces différents volets.

De premiers travaux universitaires ont en effet été menés et l'utilisation d'outils issus de la didactique ou des sciences de l'éducation permet une approche construite.

## Une ingénierie ludique.

La pratique et l'offre étant importantes, et des outils d'analyse disponibles, il est possible d'envisager une logique d'ingénierie vis-à-vis du jeu.

En effet, si l'on cherche à mettre des joueurs dans une situation spécifique, il est possible de construire un dispositif ludique correspondant.

Ainsi, les choix et les comportements qui seront proposés aux joueurs correspondront directement aux objectifs.

Par exemple, pour parler de comportements à risque, on n'utilisera pas une base de Trivial Pursuit en changeant uniquement la thématique des questions. On proposera plutôt un jeu dans lequel les joueurs sont amenés à prendre plus ou moins de risques, et à les payer plus ou moins directement.

# Ingénierie didactique ?

## Mise en situation.

L'idée de la formation par la mise en situation est aujourd'hui largement répandue.

Dans le cadre de la didactique, on parle plus spécifiquement de mettre les apprenants face à une situation-problème.

Dans celle-ci, idéalement, les apprenants sont confrontés à un problème et disposent d'outils pour le résoudre. Leurs choix doivent les amener à éliminer les mauvaises solutions pour intégrer par la pratique même les connaissances ou les comportements visés.

On cherche donc à créer de telles situations, considérées comme optimales pour l'apprentissage.

## Le jeu comme situation problème.

Le jeu est une activité dans laquelle les joueurs tentent de résoudre des problèmes à l'aide d'outils, en faisant chacun des choix différents.

Ainsi, pour peu qu'on soit capable de construire un jeu et son mécanisme en fonction d'objectifs, on dispose de situations d'apprentissage adaptables à l'envi.

## La gestion du stress.

Le second élément important dans le cadre de la formation et de la transmission est le stress.

En effet, une situation d'apprentissage formel est souvent une situation de stress, et ainsi nocive à l'apprentissage.

Le jeu étant une activité fictive et liée au monde du loisir et de la détente, il permet d'approcher des contenus et un apprentissage en allégeant largement la charge de stress.

**L'approche didactique et l'expertise ludique  
sont complémentaires et permettent de  
concevoir le jeu comme un outil  
d'apprentissage innovant et efficace.**