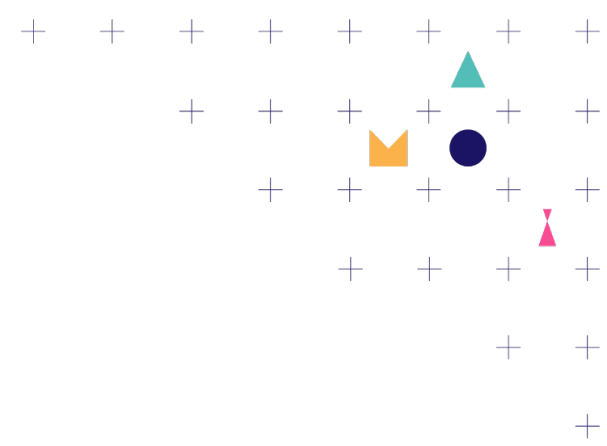




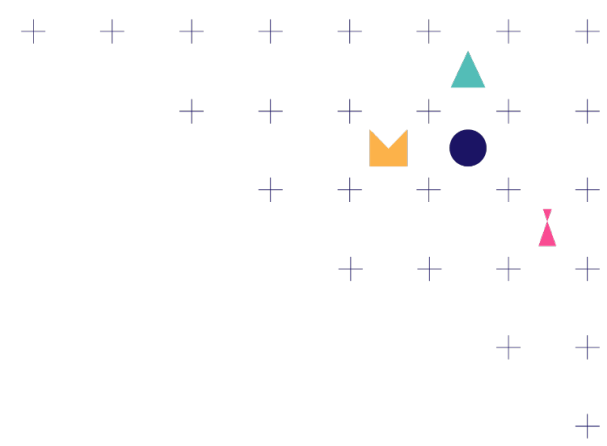
DÉJOUER LES CHAUSSE-TRAPPES DE LA LUDOPÉDAGOGIE

Jérôme Legrix-Pagès, Vice-président Accompagnement
pédagogique et directeur du CEMU, Université de Caen
Normandie

DÉFINIR LE JEU



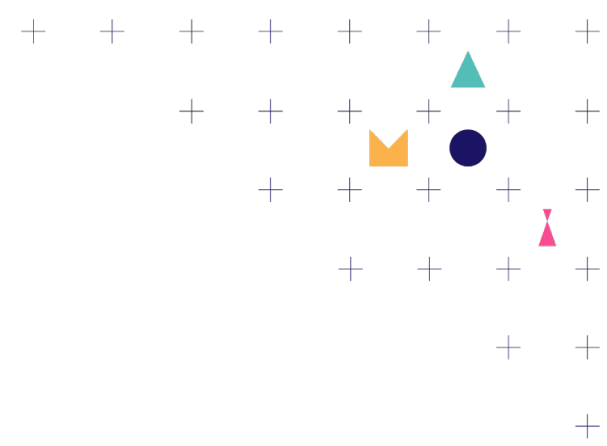
DÉFINIR LE JEU



concepts

JEU

DÉFINIR LE JEU

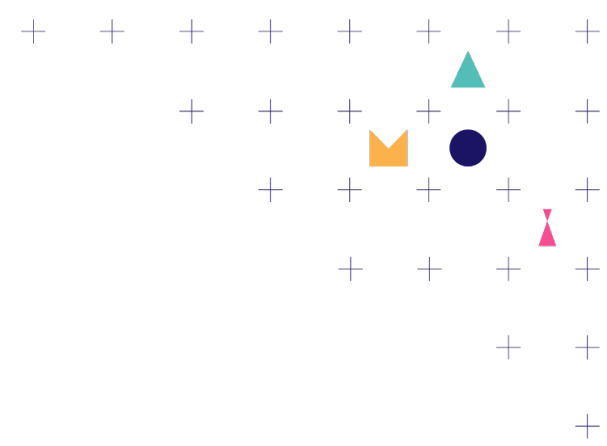


concepts

JEU

attributs

DÉFINIR LE JEU



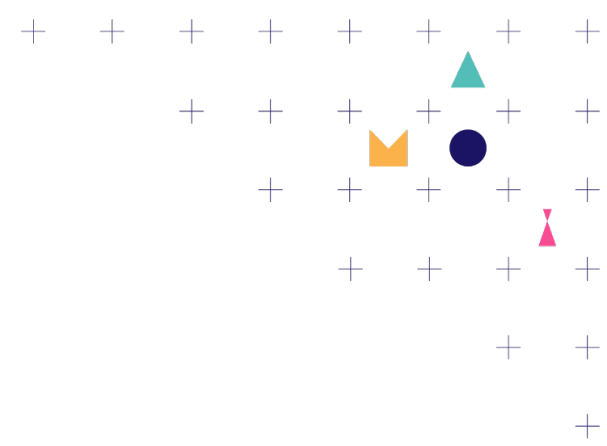
concepts

JEU

attributs

RÉGULATION

DÉFINIR LE JEU



concepts

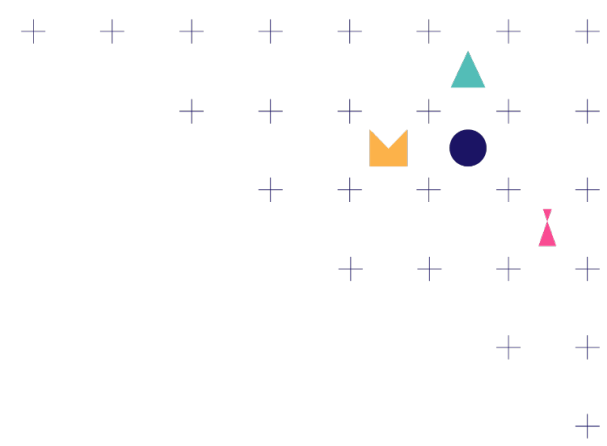
JEU

règle

attributs

RÉGULATION

DÉFINIR LE JEU



concepts

JEU

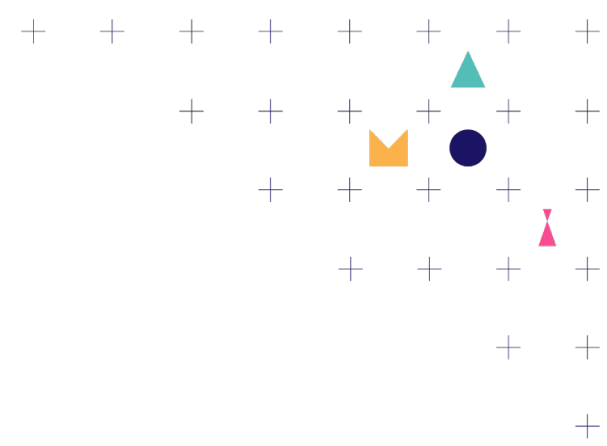
règle

game

attributs

RÉGULATION

DÉFINIR LE JEU



concepts

JEU

règle

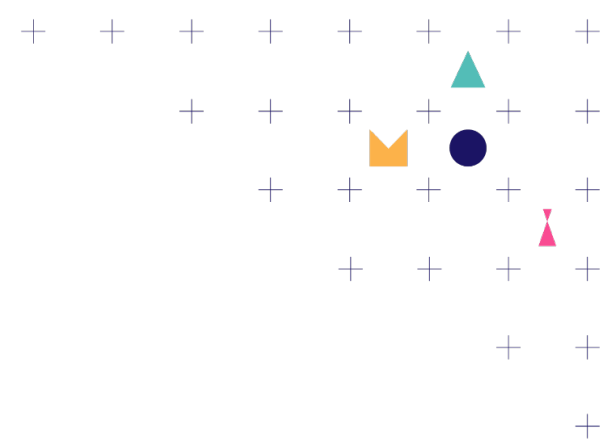
capacitation

game

attributs

RÉGULATION

DÉFINIR LE JEU



concepts

JEU

règle

capacitation

game

attributs

RÉGULATION

VALORISATION

DÉFINIR LE JEU



concepts

JEU

règle

capacitation

game

attributs

RÉGULATION

VALORISATION

DÉFINIR LE JEU



concepts

JEU

règle

capacitation

game

outcome

attributs

RÉGULATION

VALORISATION

DÉFINIR LE JEU



concepts

JEU

règle

capacitation

play

game

outcome

attributs

RÉGULATION

VALORISATION

DÉFINIR LE JEU



concepts

JEU

règle

capacitation

play

game

outcome

attributs

RÉGULATION

VALORISATION

TRANSFORMATION

DÉFINIR LE JEU



concepts

JEU

règle

capacitation

play

game

outcome

skills

attributs

RÉGULATION

VALORISATION

TRANSFORMATION

DÉFINIR LE JEU



concepts



attributs



conceptions

DÉFINIR LE JEU



concepts

JEU

règle

capacitation

play

game

outcome

skills

attributs

RÉGULATION

VALORISATION

TRANSFORMATION

conceptions

CENTRÉ SUR
L'ACTIVITÉ

DÉFINIR LE JEU



DÉFINIR LE JEU



DÉFINIR LE JEU



concepts

JEU	règle	capacitation	<i>play</i>
	<i>game</i>	<i>outcome</i>	<i>skills</i>

attributs

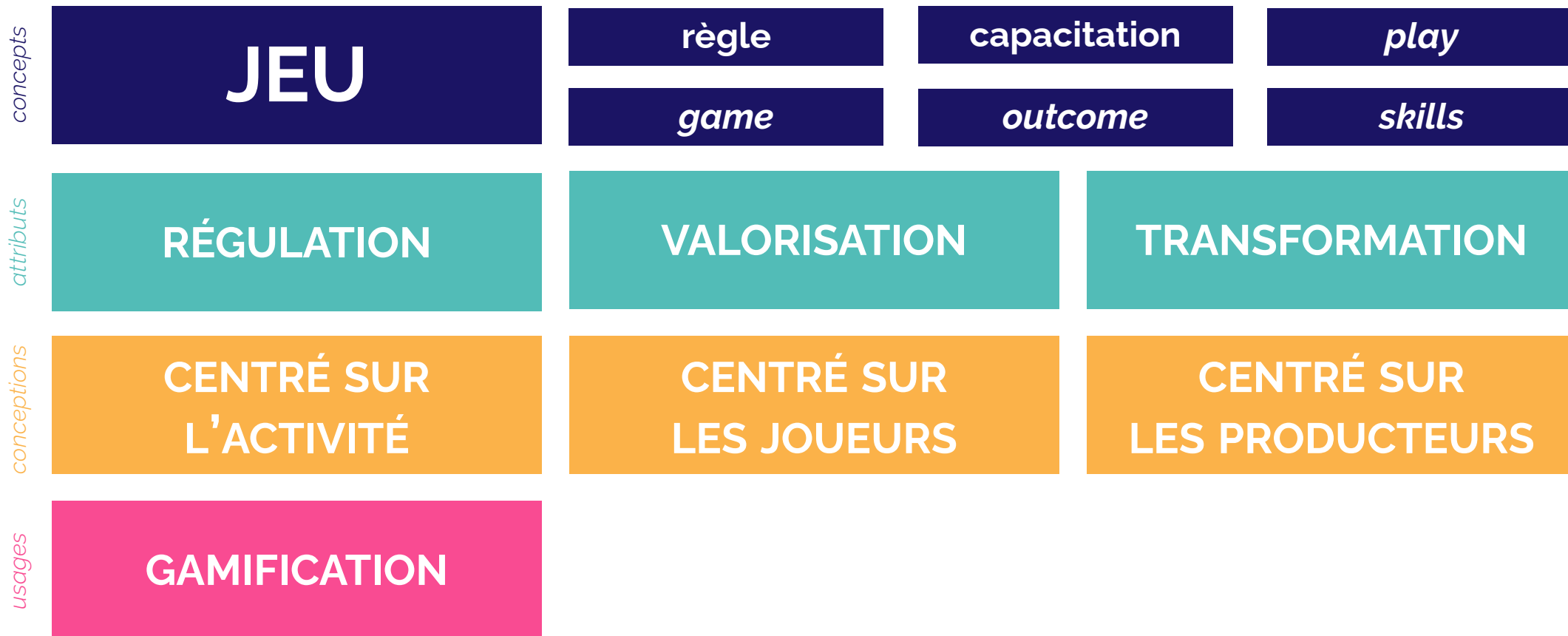
RÉGULATION	VALORISATION	TRANSFORMATION
------------	--------------	----------------

conceptions

CENTRÉ SUR L'ACTIVITÉ	CENTRÉ SUR LES JOUEURS	CENTRÉ SUR LES PRODUCTEURS
-----------------------	------------------------	----------------------------

usages

DÉFINIR LE JEU



DÉFINIR LE JEU





DÉFINIR LE JEU



concepts

JEU

règle

capacitation

play

game

outcome

skills

attributs

RÉGULATION

VALORISATION

TRANSFORMATION

conceptions

CENTRÉ SUR L'ACTIVITÉ

CENTRÉ SUR LES JOUEURS

CENTRÉ SUR LES PRODUCTEURS

usages

GAMIFICATION

LUDICISATION

JEU SÉRIEUX



DÉFINIR LA LUDOPÉDAGOGIE



JEU



enseignement

apprentissage

usages

GAMIFICATION

LUDICISATION

JEU SÉRIEUX

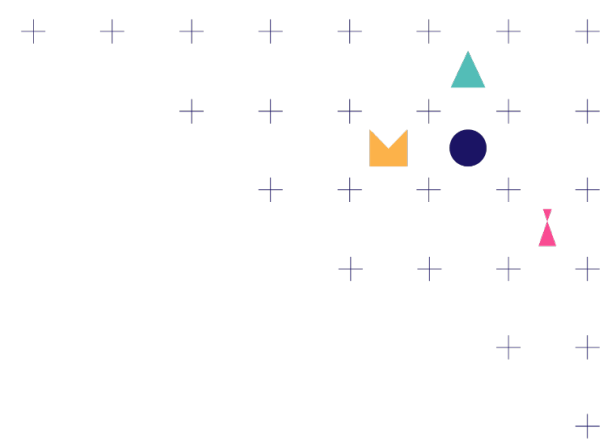
Intégration d'éléments ludiques dans l'environnement de l'enseignement

Intégration de principes ludiques pour motiver les apprenants

L'activité ludique constitue le support d'apprentissage de la compétence



DÉFINIR LA LUDOPÉDAGOGIE



usages

JEU



enseignement

apprentissage

GAMIFICATION

LUDICISATION

JEU SÉRIEUX

Intégration d'éléments ludiques dans l'environnement de l'enseignement

Intégration de principes ludiques pour motiver les apprenants

L'activité ludique constitue le support d'apprentissage de la compétence

Objectifs de gamification

SOCIALISATION, INTERACTION ET RELATION AVEC AUTRUI

Outils de gamification

- ▶ La compétition
- ▶ Leaderboard et ladder
- ▶ Les niveaux
- ▶ Les badges
- ▶ Partage de lore
- ▶ Les statuts
- ▶ L'espace VIP
- ▶ Les guildes et clans
- ▶ Le parrainage
- ▶ Brag button



Objectifs de gamification

MAÎTRISE, COMPÉTENCE ET PERFORMANCE

Outils de gamification

- ▶ Les challenges
- ▶ Les niveaux
- ▶ Les badges
- ▶ Les points d'expérience
- ▶ Les streaks
- ▶ Les boosters
- ▶ L'arbre de compétences
- ▶ Le Match making



Objectifs de gamification

SÉCURITÉ, CONTRÔLE ET POSSESSION

Outils de gamification

- ▶ La gestion du temps
- ▶ La signalétique
- ▶ Onboard tutorial
- ▶ Les points d'action
- ▶ L'attrition et la rareté
- ▶ Les barres de progression
- ▶ Les collections
- ▶ L'économie virtuelle



Objectifs de gamification

IMMERSION, INTRIGUE ET DIÉGÈSE

Outils de gamification

- ▶ Les avatars
- ▶ Le thème
- ▶ La narration
- ▶ Les quêtes



Objectifs de gamification

ACTION, STIMULATION ET DISRUPTION

Outils de gamification

- ▶ La gestion du temps (temps réel, countdown, speed run...)
- ▶ Nerfing & buffing
- ▶ Boss fight
- ▶ LMS - Last man standing
- ▶ Le Catch'up



Objectifs de gamification

CRÉATIVITÉ, EXPLORATION ET IMPRÉVISIBILITÉ

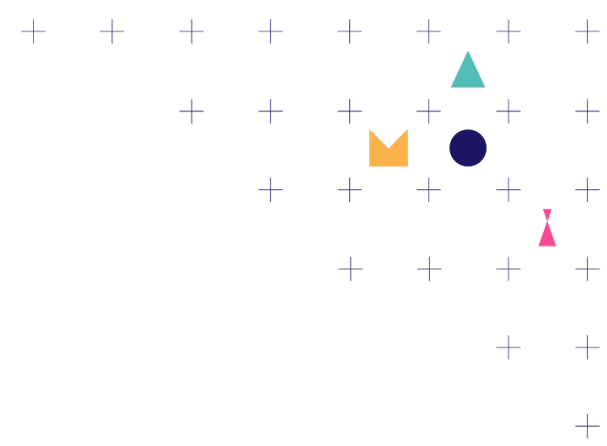
Outils de gamification

- ▶ L'avatar
- ▶ Customisation
- ▶ Les récompenses aléatoires et lootbox
- ▶ Les concours
- ▶ Les Easter Eggs
- ▶ L'expression de soi
- ▶ Le crowdsourcing



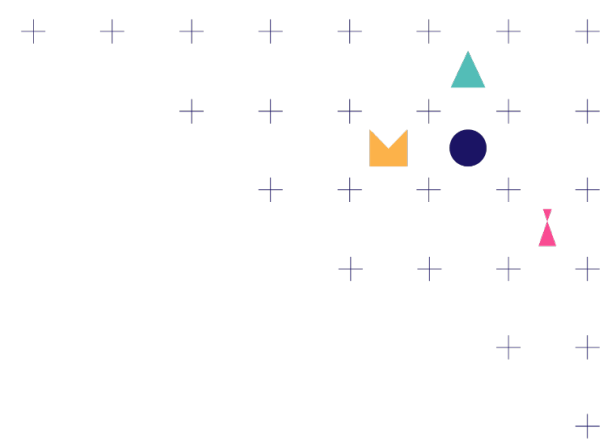


LES PIÈGES DE LA GAMIFICATION





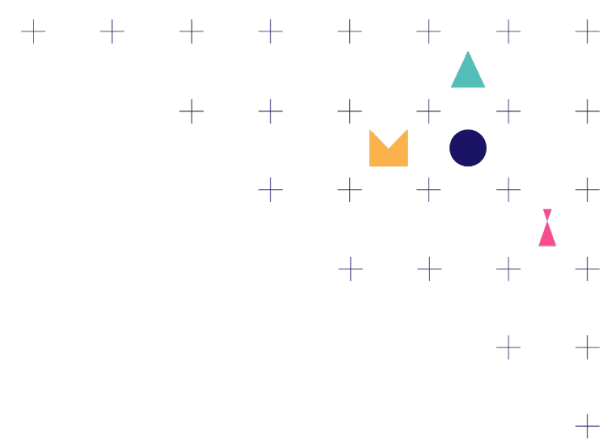
LES PIÈGES DE LA GAMIFICATION



Faire de la décoration



LES PIÈGES DE LA GAMIFICATION



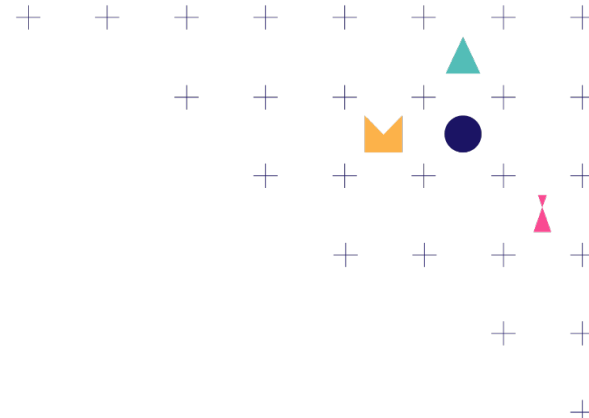
Faire de la décoration

Ne pas utiliser le dispositif





LES PIÈGES DE LA GAMIFICATION



Faire de la décoration

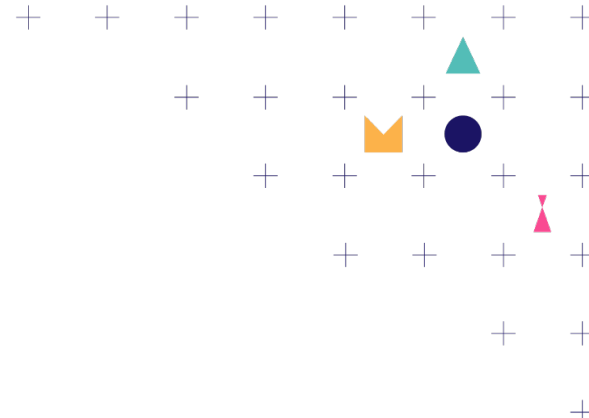
Ne pas utiliser le dispositif



Assurer une cohérence



LES PIÈGES DE LA GAMIFICATION



Faire de la décoration

Ne pas utiliser le dispositif

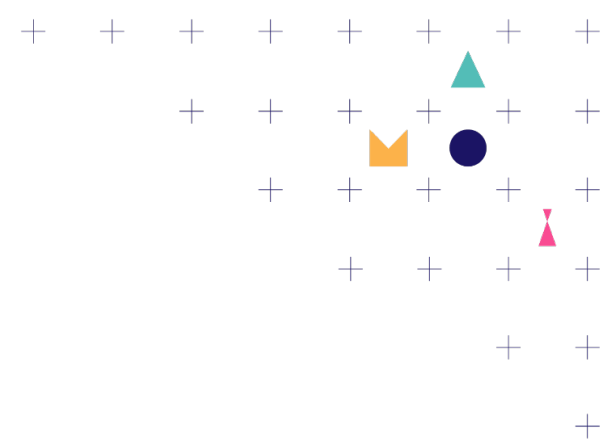


Assurer une cohérence

Choisir ses objectifs



LES PIÈGES DE LA GAMIFICATION



Faire de la décoration

Ne pas utiliser le dispositif



Assurer une cohérence

Choisir ses objectifs

Limiter le nombre d'outils



DÉFINIR LA LUDOPÉDAGOGIE



JEU



enseignement

apprentissage

usages

GAMIFICATION

LUDICISATION

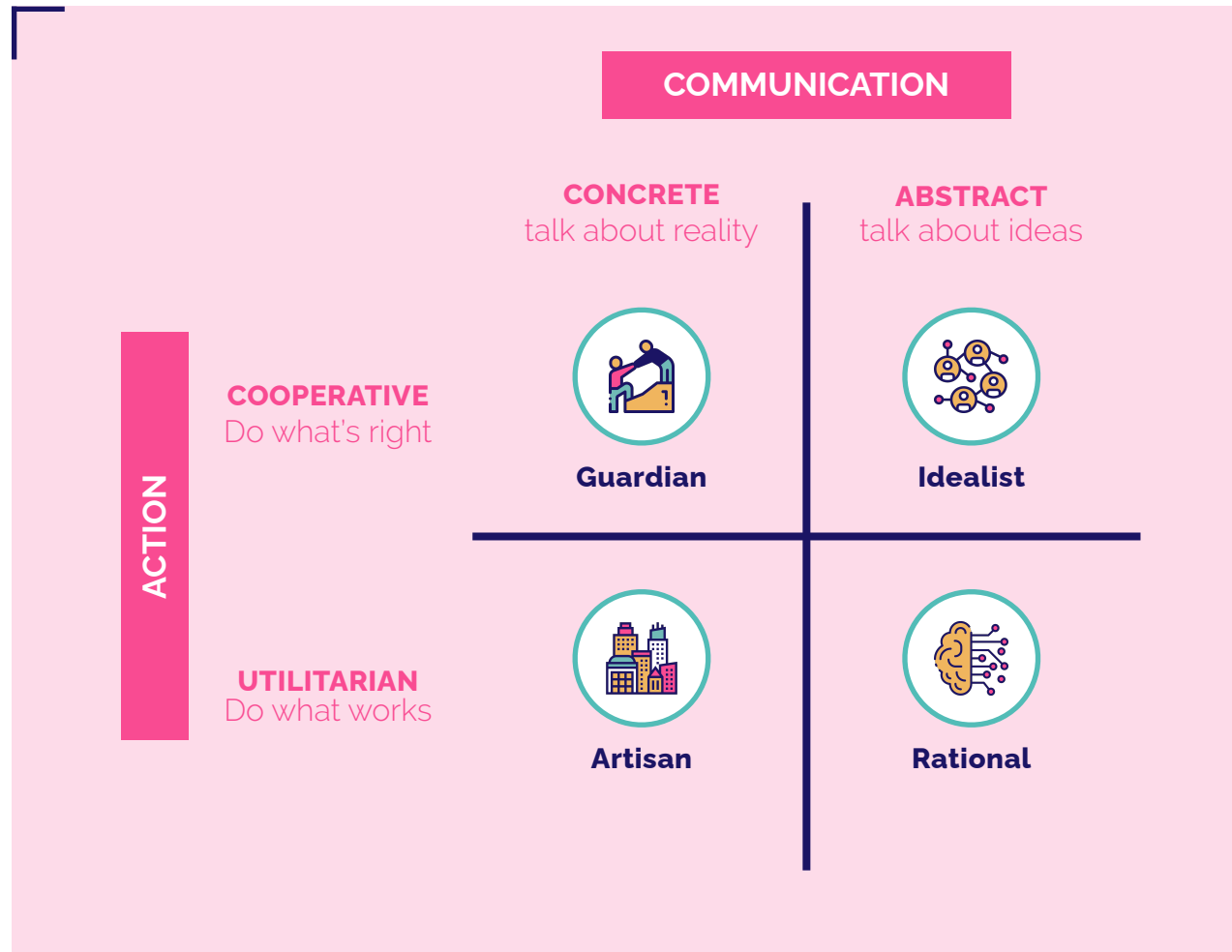
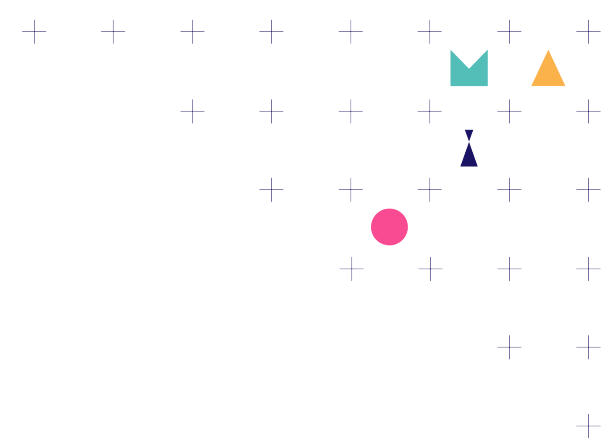
JEU SÉRIEUX

Intégration d'éléments ludiques dans l'environnement de l'enseignement

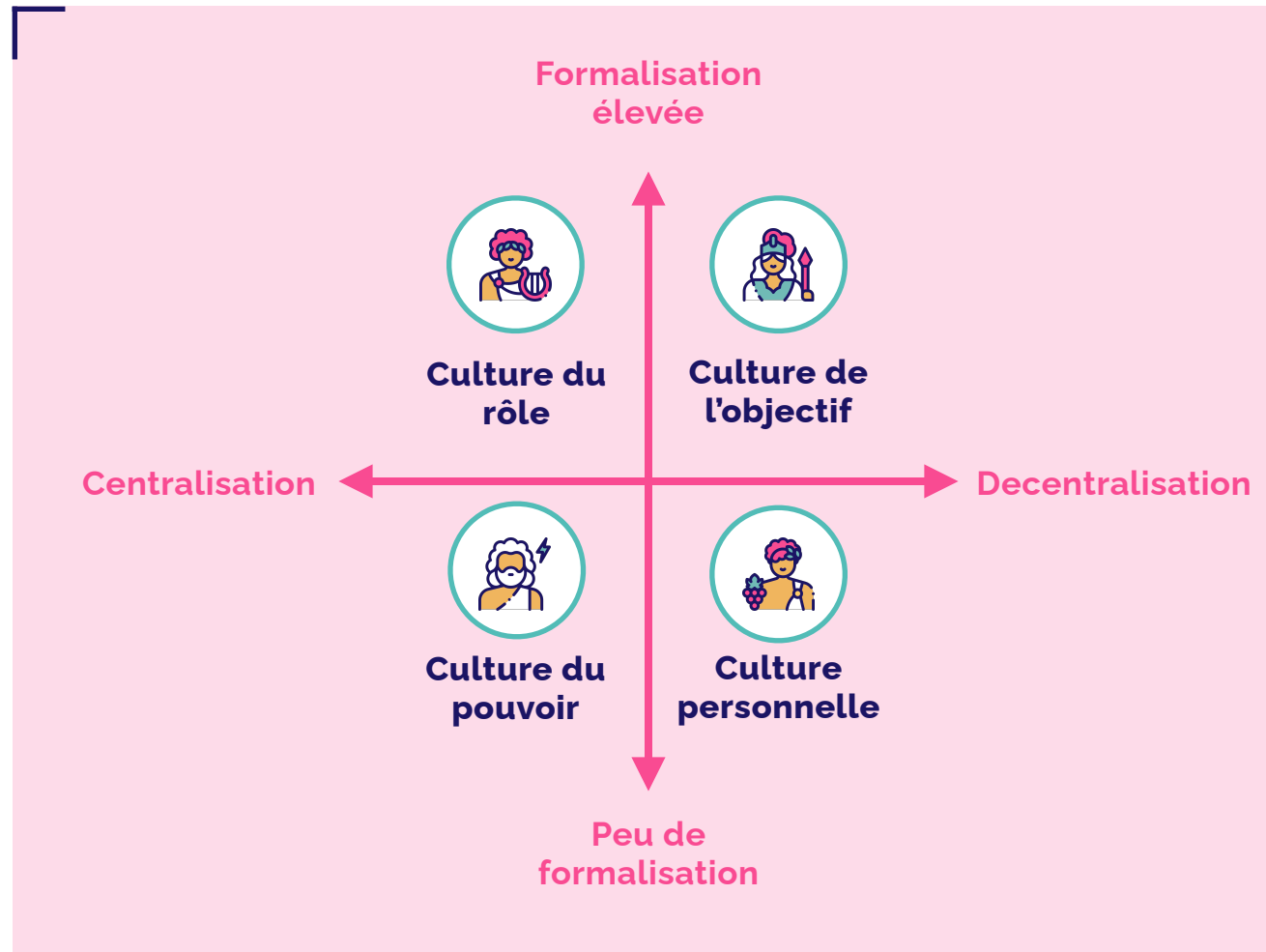
Intégration de principes ludiques pour motiver les apprenants

L'activité ludique constitue le support d'apprentissage de la compétence

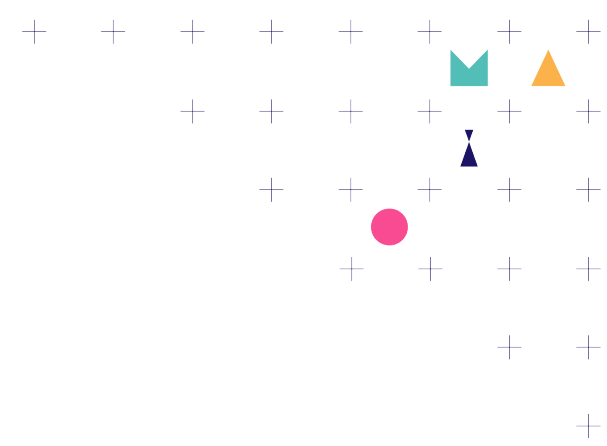
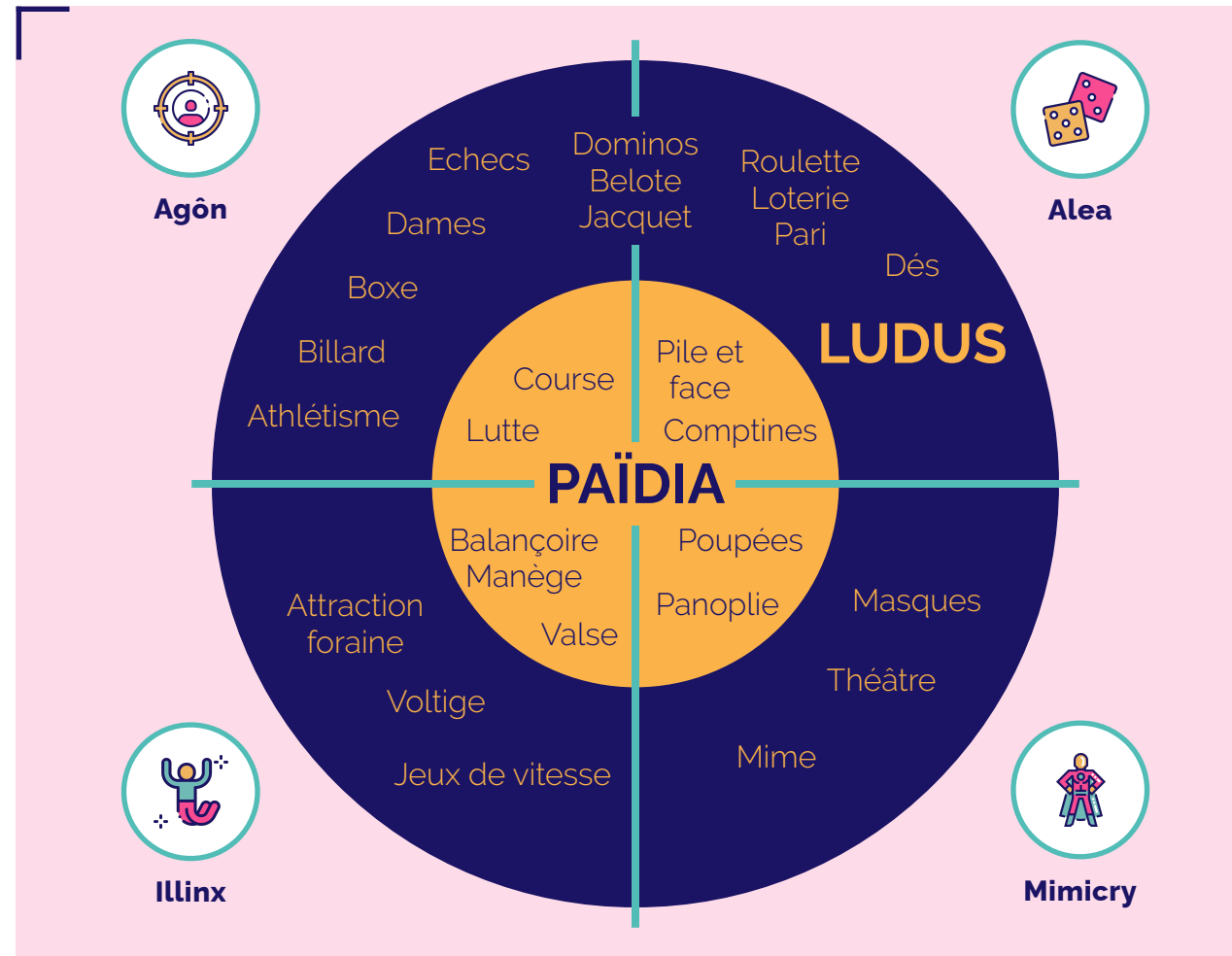
LE MODÈLE MBTI - KEIRSEY



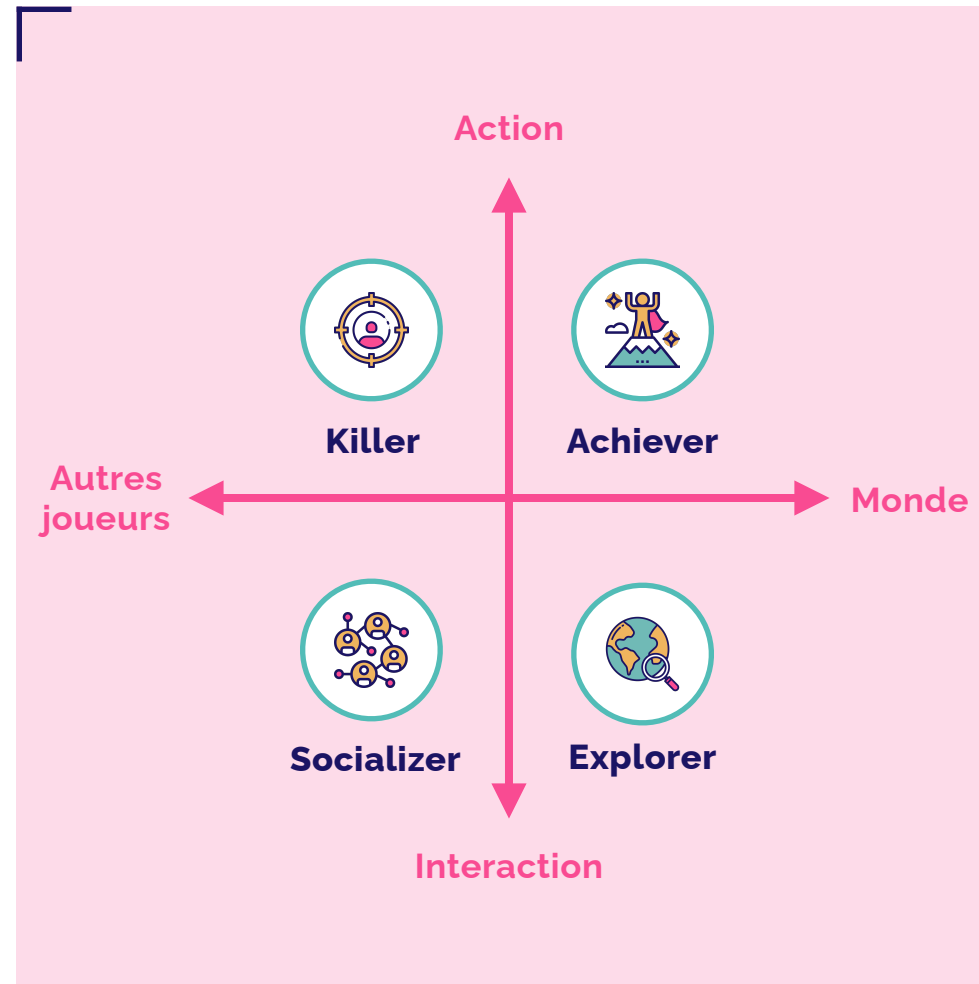
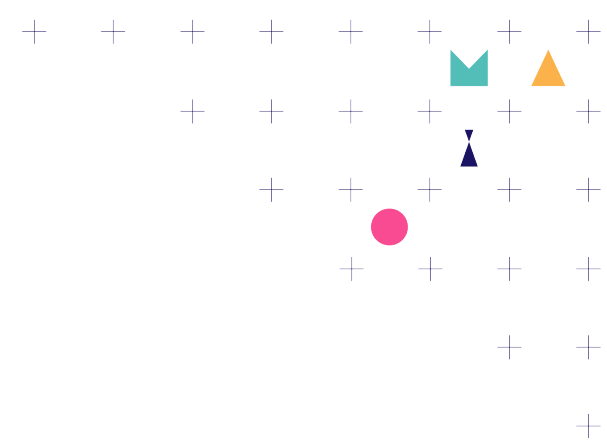
LE MODÈLE DE HANDY



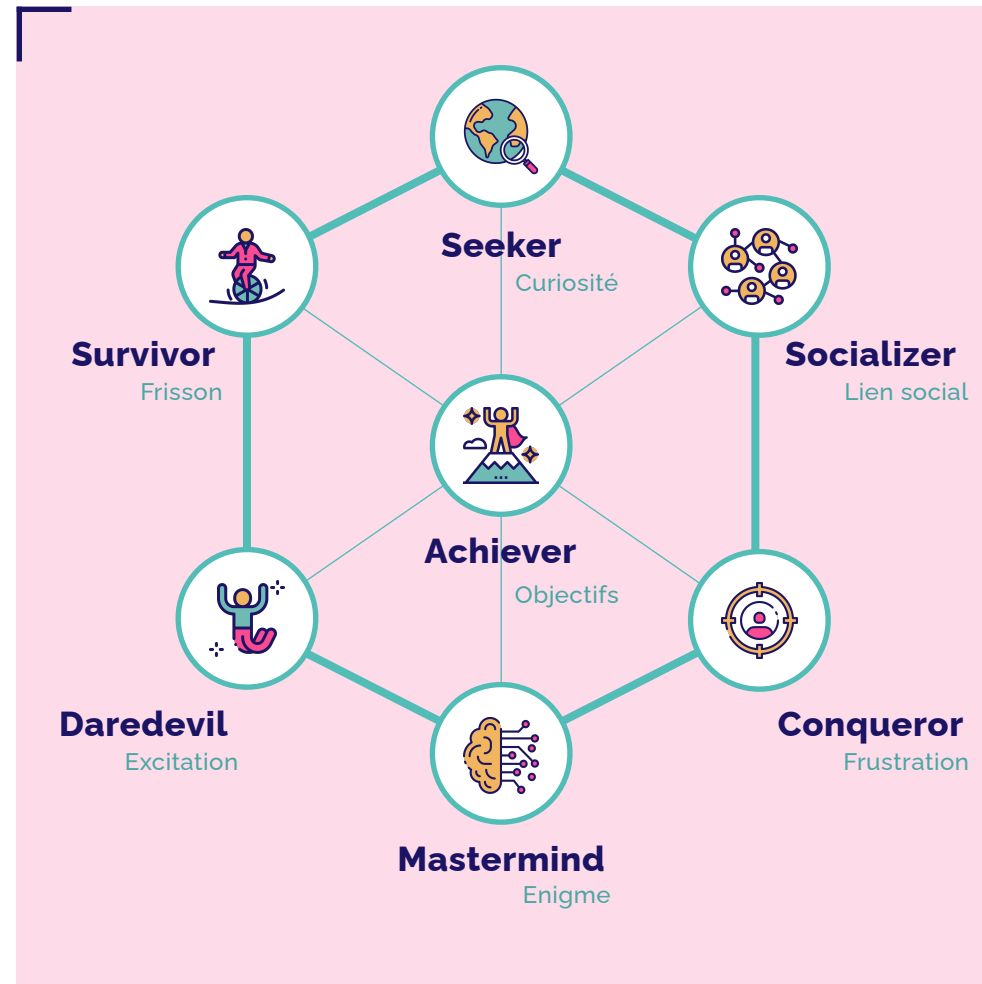
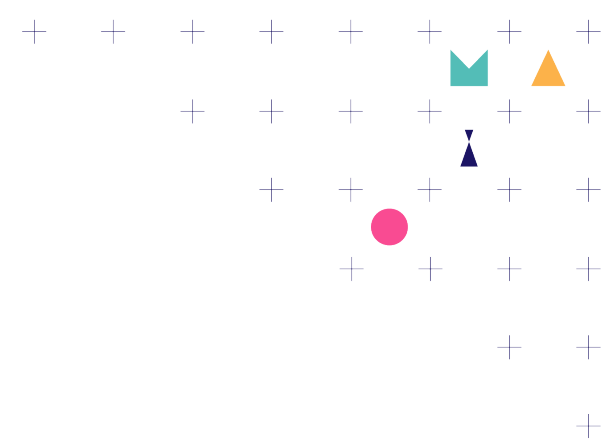
LE MODÈLE DE CAILLOIS



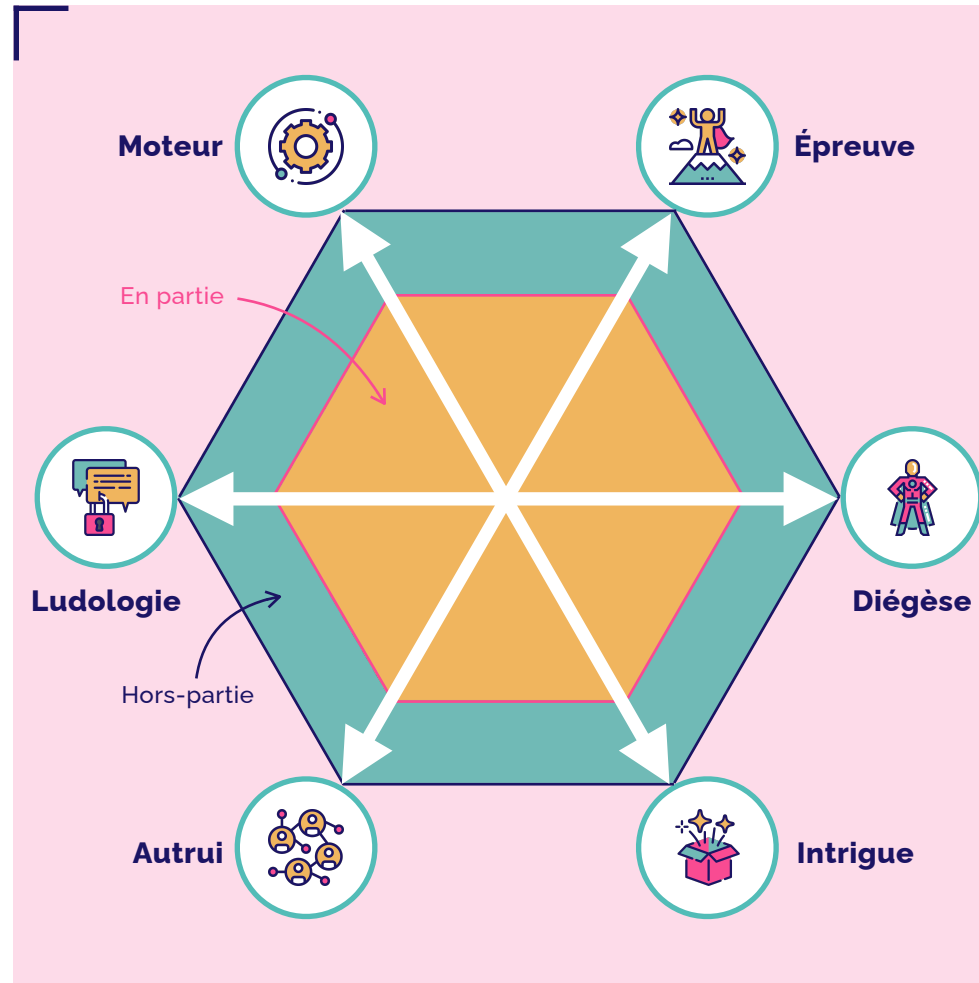
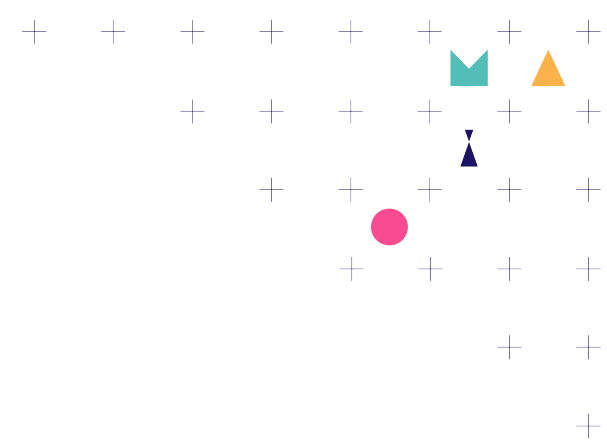
LE MODÈLE DE BARTLE



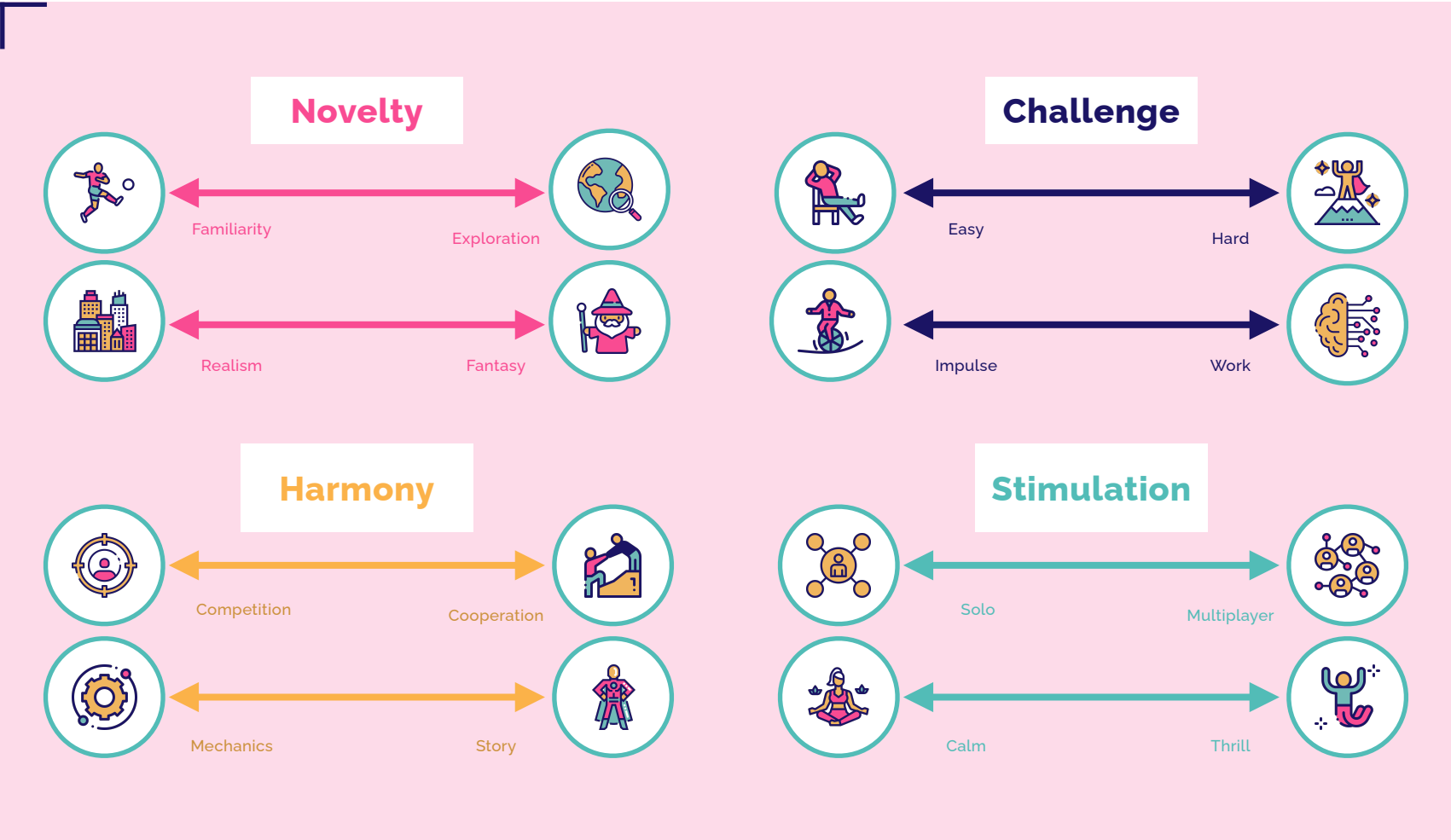
LE MODÈLE BRAINHEX



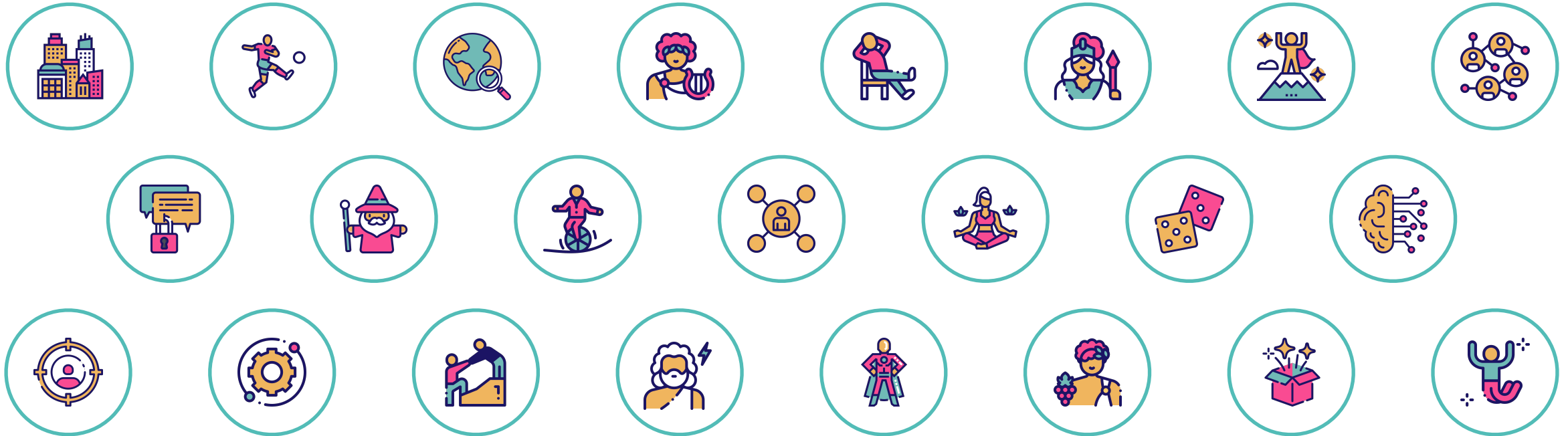
LE MODÈLE M.E.D.I.A.L



LE MODÈLE DE VANDENBERGHE



VERS UNE TAXONOMIE UNIFIÉE ?



Hamari, J., Tuunanen, J. (2014). Player Types: A Meta-synthesis. *Transactions of the Digital Games Research Association*. (1).

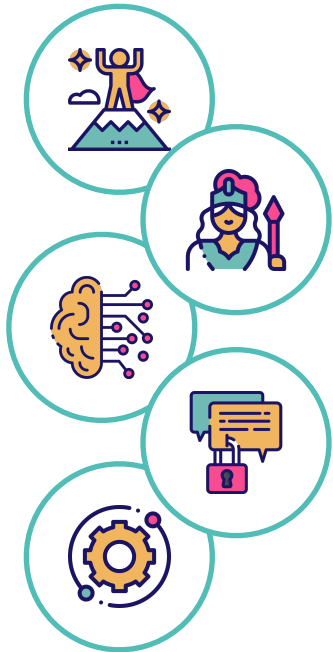
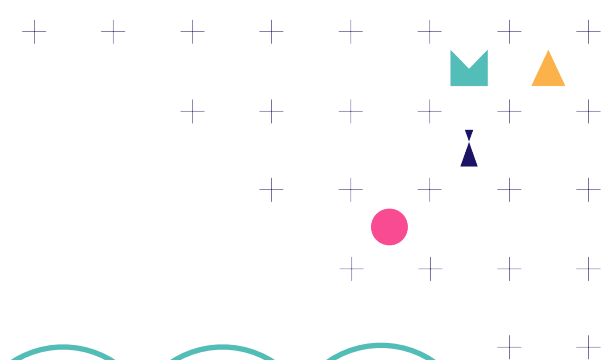
Martin, CT., Baumeister, J., Cunningham, A., Von Itzstein. G. (2021). The Spheres of Player Motivation: Towards a New Typology for Player Motivation in Digital Games. *Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*.

Stefańska, M., Mazurkiewicz, B. (2021) Archetypes of Video Game Players – Do Other Typologies Exist, *37th IBIMA Conference: April 2021, Cordoba, Spain*.

Stewart, B. (2011). Personality And Play Styles: A Unified Model.

http://www.gamasutra.com/view/feature/6474/personality_and_play_styles_a_.php.

VERS UNE TAXONOMIE UNIFIÉE ?



Hamari, J., Tuunanen, J. (2014). Player Types: A Meta-synthesis. *Transactions of the Digital Games Research Association*. (1).

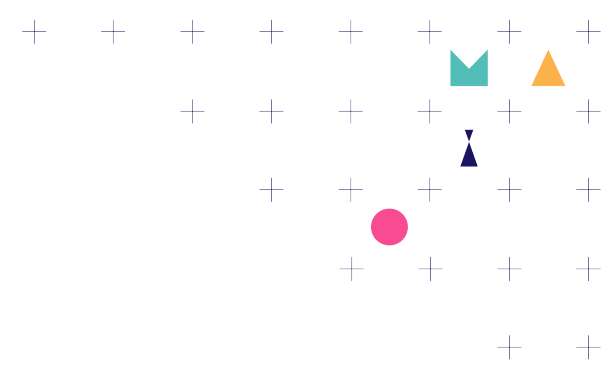
Martin, CT., Baumeister, J., Cunningham, A., Von Itzstein. G. (2021). The Spheres of Player Motivation: Towards a New Typology for Player Motivation in Digital Games. *Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*.

Stefańska, M., Mazurkiewicz, B. (2021) Archetypes of Video Game Players – Do Other Typologies Exist, *37th IBIMA Conference: April 2021*, Cordoba, Spain.

Stewart, B. (2011). Personality And Play Styles: A Unified Model.

http://www.gamasutra.com/view/feature/6474/personality_and_play_styles_a_.php.

SE FAMILIARISER AVEC LES TESTS



KEIRSEY - MBTI TESTS

<https://profile.keirsey.com/#/b2c/assessment/start>

<https://www.16personalities.com/fr/test-de-personnalite>

BRAINHEX TEST

<http://survey.ihobo.com/BrainHex/personal.php>

BARTLE TEST

<https://fidbak.io/test-bartle/>

MARCZEWSKI TEST

https://www.gamified.uk/UserTypeTest/user-type-test.php#.YfY-t_XMKDU

IPIP TEST

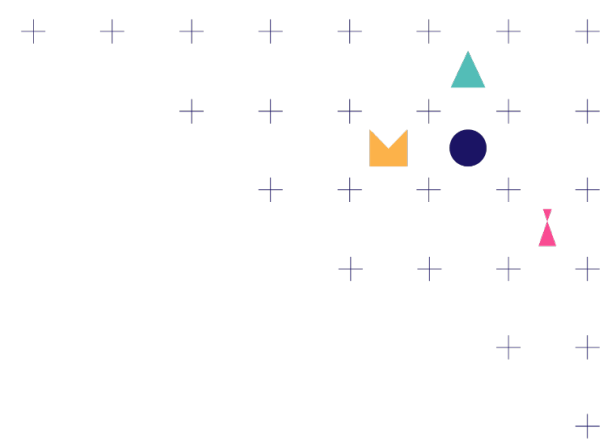
<http://www.personal.psu.edu/~j5j/IPIP/>

YEE TEST

<https://apps.quantificfoundry.com/surveys/start/gamerprofile/>

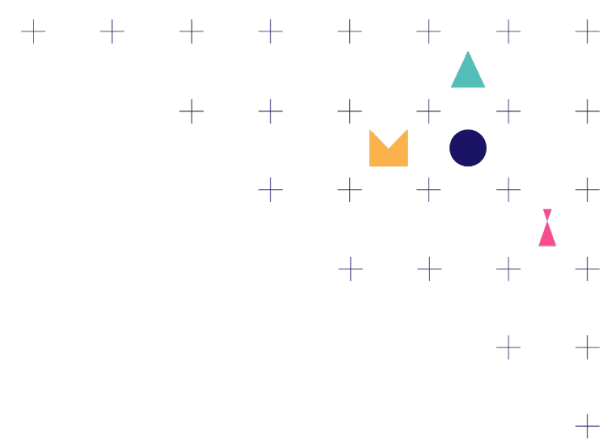


LES PIÈGES DE LA LUDICISATION





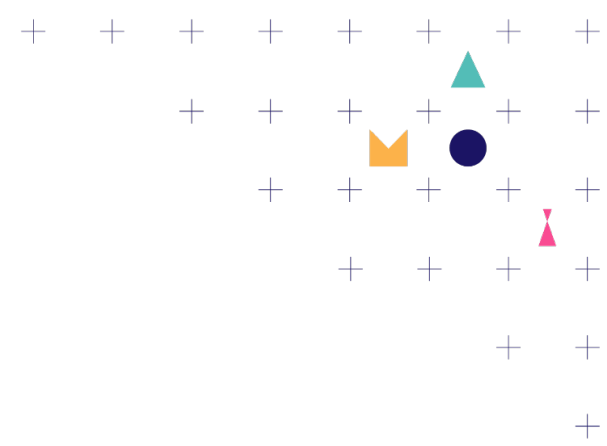
LES PIÈGES DE LA LUDICISATION



Penser que tout le monde
va jouer



LES PIÈGES DE LA LUDICISATION



Penser que tout le monde va jouer

Se limiter à sa culture ludique





LES PIÈGES DE LA LUDICISATION



Penser que tout le monde va jouer

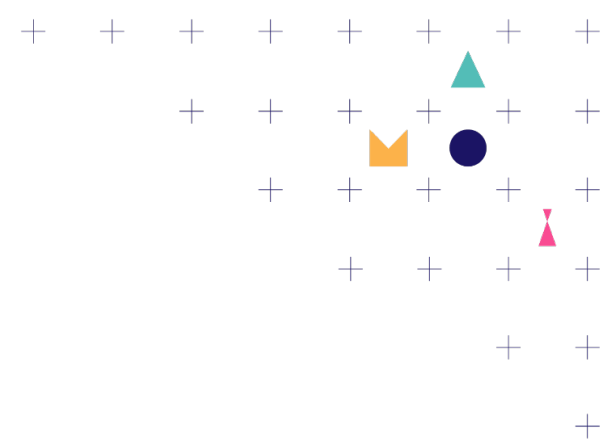
Se limiter à sa culture ludique



Tester les ludoprofiles



LES PIÈGES DE LA LUDICISATION



Penser que tout le monde va jouer

Se limiter à sa culture ludique



Tester les ludoprofiles

Différencier les activités



LES PIÈGES DE LA LUDICISATION



Penser que tout le monde va jouer

Se limiter à sa culture ludique



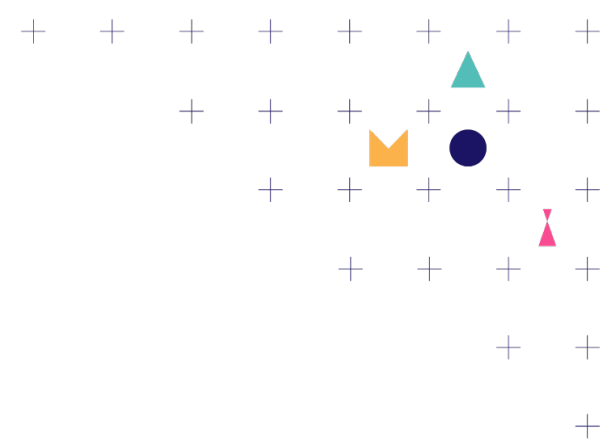
Tester les ludoprofils

Différencier les activités

Garantir la liberté des protagonistes



DÉFINIR LA LUDOPÉDAGOGIE



usages

JEU



enseignement

apprentissage

GAMIFICATION

LUDICISATION

JEU SÉRIEUX

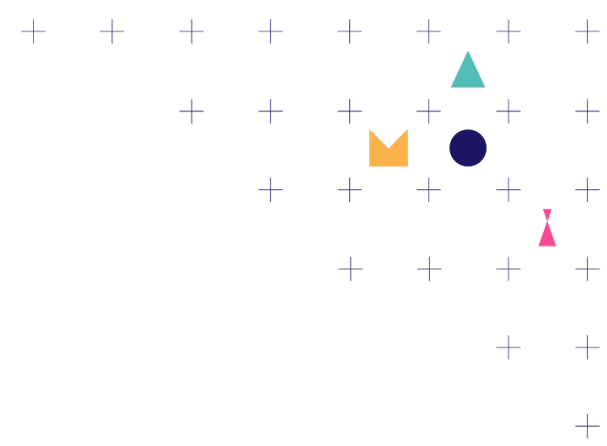
Intégration d'éléments ludiques dans l'environnement de l'enseignement

Intégration de principes ludiques pour motiver les apprenants

L'activité ludique constitue le support d'apprentissage de la compétence

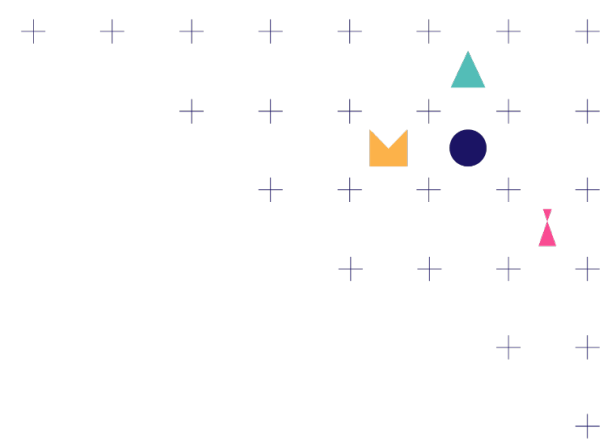


LES PIÈGES DU JEU SÉRIEUX





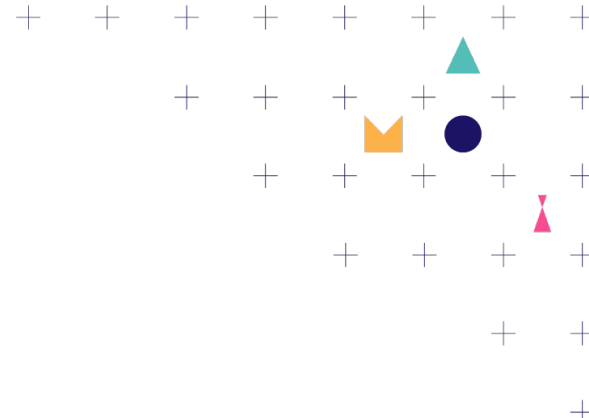
LES PIÈGES DU JEU SÉRIEUX



Confondre jeu / simulation



LES PIÈGES DU JEU SÉRIEUX



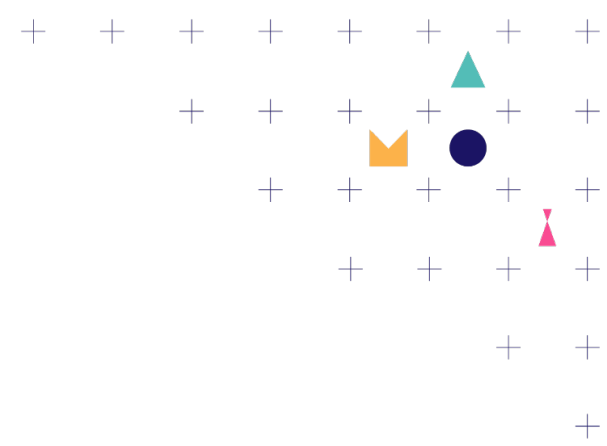
Confondre jeu / simulation



Suivre les modes



LES PIÈGES DU JEU SÉRIEUX



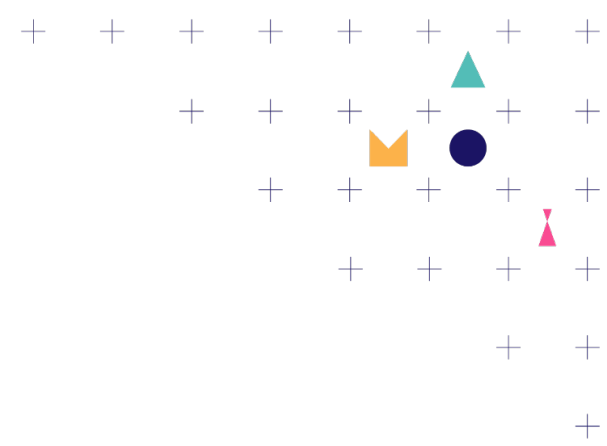
Confondre jeu / simulation

Suivre les modes

Ne pas se former



LES PIÈGES DU JEU SÉRIEUX



Confondre jeu / simulation

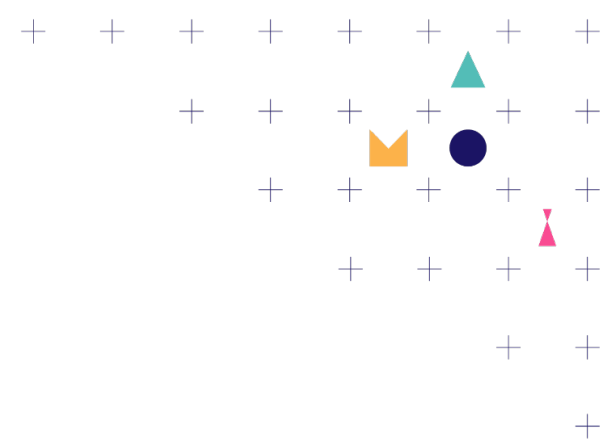
Suivre les modes

Ne pas se former

Ne pas évaluer



LES PIÈGES DU JEU SÉRIEUX



Confondre jeu / simulation

Suivre les modes

Ne pas se former

Ne pas évaluer



Travailler en équipe



LES PIÈGES DU JEU SÉRIEUX



Confondre jeu / simulation

Suivre les modes

Ne pas se former

Ne pas évaluer

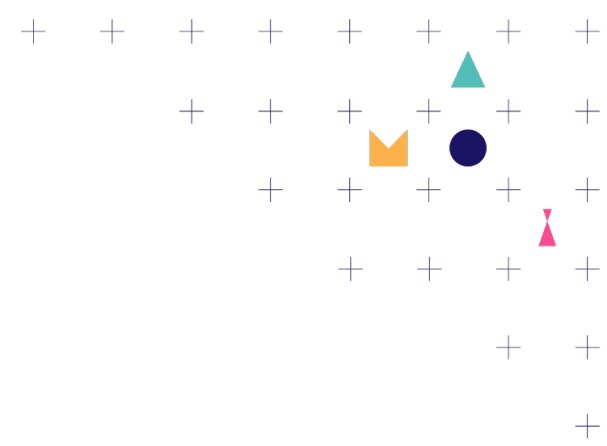


Travailler en équipe

Prendre le temps



LES PIÈGES DU JEU SÉRIEUX



Confondre jeu / simulation

Suivre les modes

Ne pas se former

Ne pas évaluer



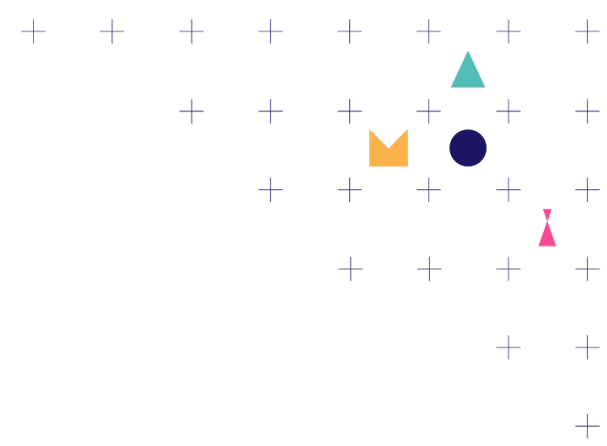
Travailler en équipe

Prendre le temps

Utiliser l'existant



LES PIÈGES DU JEU SÉRIEUX



Confondre jeu / simulation

Suivre les modes

Ne pas se former

Ne pas évaluer



Travailler en équipe

Prendre le temps

Utiliser l'existant

Evaluer !