

Questionner
l'engagement
dans la conception du

JEU

et les usages
en situation d'apprentissage

Mines Paris-PSL - Campus Pierre Laffitte



15-16 mai 2025
Salle Hybride



1 Discuter les définitions et les dimensions de l'engagement ludique et pédagogique

Le jeu est devenu une manière de concevoir l'engagement dans les pratiques pédagogiques de ces vingt-cinq dernières années. Qu'il s'agisse d'apprendre, de simuler, de s'entraîner, les mécaniques et le contrat ludique invitent les apprenants à rester jusqu'au bout de la partie, dans le «cercle magique» tel que le définissait Johan Huizinga. Dans ce cadre, les travaux théoriques distinguent de très nombreuses pratiques : serious game et serious gaming, gamification, ludification (Genvo, 2018).

Dans tous les cas, ces pratiques reposent sur un compromis paradoxal : engager dans une activité par définition libre, mais en gérant la contrainte de la nécessité de l'apprentissage telle qu'elle se pose dans les formations académiques ou dans les entreprises, qu'il s'agisse de simulation, d'acquisition de nouvelles compétences ou de l'assimilation de nouvelles normes professionnelles, sociales, économiques, voire politiques (Alvarez, 2023). La notion d'engagement, ludique et pédagogique, est un concept complexe et interdisciplinaire. Nous proposerons donc de le questionner afin de mieux cerner comment il peut être pris en compte dans la conception et les usages du jeu en situation d'apprentissage. Nous proposerons une réflexion en trois axes.

Il s'agira ici de réfléchir sur la façon d'évaluer l'efficacité des approches ludiques sur l'apprentissage et la motivation. L'engagement est souvent défini comme un état caractérisé par une implication et une motivation élevées dans une activité. Il se traduit par une attention soutenue, une participation active et une persévérance face aux difficultés de réalisation. Qu'il soit mental, affectif et/ou comportemental, il témoigne de la réussite de la pratique proposée. Il conviendra ici d'interroger les instruments de mesure de l'engagement : quels outils intrinsèques et quels outils extrinsèques au jeu permettent de mesurer l'engagement ? Comment penser et combiner ces outils pour évaluer la réussite des pratiques proposées ?

Bien entendu, ce questionnement est étroitement lié au second axe, celui de la conception et du design des expériences ludopédagogiques.

3 La question des usages des jeux

Même des pratiques mûrement réfléchies, des mécaniques de jeu considérées comme optimales, peuvent parfois ne pas « fonctionner ». Le jeu et sa pratique sont en effet étroitement liés au contexte et aux attentes des joueurs, qui doivent se trouver dans des conditions favorables, en particulier pour s'approprier la dimension ludique. Il s'agira ici de questionner les points aveugles dans la conception des jeux. Par exemple, sur quels implicites sociaux, politiques, culturels reposent les mécaniques proposées. Quelle place et quelle fonction occupe le jeu dans l'institution dans laquelle il est proposé ? Qui sont les joueurs et les joueuses et quels sont leurs rapports à l'apprentissage, aux règles du jeu, à la pratique ludique collective ou individuelle ?

Plus largement, il s'agira d'interroger les enjeux éthiques et sociétaux liés à l'utilisation du jeu dans différents contextes éducatifs : scolaire, académique, formation professionnelle, sensibilisation à des thèmes sociétaux, etc.

Contacts :

Marc.MARTI@univ-cotedazur.fr
aurelien.portelli@minesparis.psl.eu

2 Concevoir pour engager

Ce second axe vise à analyser les facteurs de succès et les défis à relever en matière de conception ludopédagogique. L'idée centrale est d'essayer de cerner si la création de jeux sérieux est ouverte en termes de gameplay ou si certaines façons de jouer sont plus aptes à transmettre le savoir.

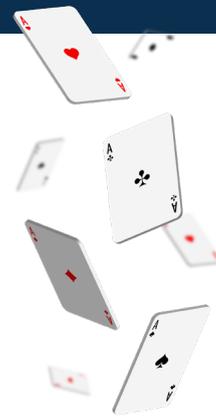
Il s'agit de déceler quelles sont les relations qui s'établissent entre la conception du design d'un jeu et les objectifs d'apprentissage, qui dépendent tout à la fois d'un contexte de formation et de la nature des apprenants et de leurs savoirs préalables. On pourra par exemple analyser comment des mécaniques et des règles de jeu sont engageantes non pas par nature, mais en fonction de leur contexte d'usage et de l'objectif de formation visé.

Cependant, on pourra aussi interroger la récurrence de certaines mécaniques par rapport à d'autres, en essayant de dégager leur intérêt spécifique dans les contextes d'apprentissage. On peut par exemple penser aux ressorts favorisant l'exploration, l'enquête, la collaboration et la prise de décision ou tout autre interaction récurrente dans les jeux d'apprentissage.

Enfin, on pourra aussi questionner les avantages mais aussi les limites voire l'inutilité de l'intégration technologique afin de favoriser l'engagement des apprenants, dans un spectre allant du jeu en support analogique au jeu numérique, du format jeu vidéo à l'usage de la réalité virtuelle ou augmentée. Il conviendra en particulier de réfléchir sur les contraintes matérielles, budgétaires et techniques posées par l'intégration d'avancées technologiques et de leur efficacité sur les expériences ludopédagogiques. Dans ce cadre, la ludopédagogie s'intègre dans le débat plus large entre low-tech et high-tech.

8.45 accueil café
9.15 mot d'accueil

Marc Marti
Université de Nice Côte d'Azur
Aurélien Portelli
Mines Paris - PSL



9.30 *L'engagement spatial dans la formation à la gestion de crise : perspectives conceptuelles, pragmatiques et pédagogiques*

Elsa Gisquet [Autorité de sûreté nucléaire et de radioprotection]
Raffi Duymedjian [Grenoble Ecole de management]

Les crises, par leur caractère imprévisible, l'effroi qu'elles provoquent et l'ampleur de leurs conséquences, ont très tôt donné lieu à des questionnements et la mise en œuvre de dispositifs variés pour les prévenir et se préparer à y réagir.

Parmi ces dispositifs, la formation apparaît comme une nécessité. Elles sont essentiellement centrées sur les compétences humaines et relationnelles, les compétences d'analyse systémique, de planification, etc. Rares sont les travaux qui reposent sur la nécessité d'une compréhension fine de l'espace physique, même si certains soulignent l'importance d'effectuer des simulations dans des espaces qui imitent les situations réelles.

Pourtant, certaines crises perturbent fortement l'espace physique. Elles brouillent les positions respectives des lieux et des ressources, les moyens de déplacement pour y accéder et, corrélativement, les distances d'accès et les temps d'intervention face au danger.

10.00 *Le jeu comme Eldorado dans l'apprentissage professionnel, mythe ou réalité ?*

Raphaël Borne-Mamede
[Scalian]

Durant la crise sanitaire du COVID 19, les enseignements académiques et professionnels sont passés du présentiel au distanciel, un passage d'une proximité physique à une distance numérique froide, qui se fit même parfois en aveugle devant son écran d'ordinateur, sans webcams allumées. Ce passage fut violent du fait de la vitesse d'arrivée, la perte de feedback et la froideur de l'échange, caractérisant ce début d'enseignement en visioconférence. Face à une telle situation, la nécessité de s'adapter s'est imposée d'elle-même, pour injecter à nouveau de l'interaction humaine. Les outils existaient déjà, il suffisait de les identifier et les apprivoiser.

Cette communication examine les implications et les leviers d'un engagement spatial permettant de construire un espace de gestion de crise qui renforce l'adaptabilité, l'improvisation et le bricolage. En s'appuyant sur quatre études de cas, le cadre d'analyse s'inspire de celui de Weinfurter et Seidl (2019) pour explorer les mouvements et agencements des acteurs, le travail aux frontières et l'évaluation de la distance au danger.

Cette analyse se déroulera sur trois niveaux — conceptuel, pragmatique et pédagogique — dont la progression vers l'opérationnel permettra, in fine, de formuler des propositions de formations via des serious games. Cela inclut l'intégration de scénarios immersifs et de simulations interactives qui favorisent l'engagement et le bricolage spatial en situation de crise.

Cette domestication a nécessité de multiples itérations, avant de trouver une recette recréant du liant humain, voire de l'amusement. Même avec une recette satisfaisante, il faut sans cesse identifier des variantes, afin de s'adapter au public, et avoir un tour d'avance dans son sac. Malgré nos responsabilités en tant qu'adultes, nous sommes restés de grands enfants. Grâce à notre éternelle enfance, le jeu et la compétition bienveillante sont deux atouts majeurs de l'enseignement dont l'objectif reste l'apprentissage par la mémorisation durable, la compréhension de systèmes et l'acquisition de compétences. Les propos, présenteront les outils et mécaniques, pour apporter du contenu, garder l'attention, et s'entraîner pour une évaluation, sans même s'en rendre compte.

10.30 Pause

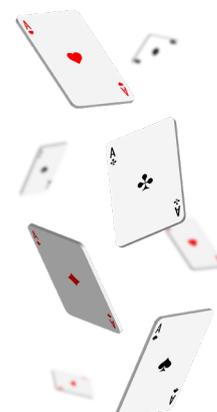
10.50 *Cocréation et animation d'un serious game au service de la formation des managers collaboratifs*

Bérénice Kübler [Université Côte d'Azur]

Les enjeux posés par la transition socio-économique, technologique et écologique ont accéléré la transformation des fonctions et des rôles des manager, nécessitant une remise en question des structures organisationnelles traditionnelles. Le déploiement de dispositifs ludopédagogiques tels les serious game peut favoriser le renouvellement de la formation en management, alors susceptible de s'adapter aux évolutions sociétales. Pour ce faire, la recherche étudie le cas de cocréation et d'animation d'un serious game auprès de 207 étudiants en Licence de management public, grâce au codage thématique de 170 retours d'expérience. Les résultats montrent que ce jeu favorise le développement de compétences transversales, et plus particulièrement l'esprit collaboratif.

11.20 Discussion

12.00 Déjeuner





15 mai

13.30 *P'tits héros réactifs face aux crises : un jeu sérieux pour favoriser l'émergence d'une culture de la résilience aux catastrophes chez les enfants*

**Margaux Bel - Zainab Jellal -
Maëlysse Rallion - Tom Roulier -
Anaïs Vaesen - Éric Rigaud**

[Mines Paris-PSL]

Petits Héros Réactifs Face aux Crises est un jeu sérieux destiné à initier les enfants aux risques de catastrophes pouvant affecter leur territoire, ainsi qu'aux comportements à adopter ou à éviter lors d'une crise. Trois équipes s'affrontent dans une course. Pour avancer, elles doivent d'abord déterminer si une action donnée dans une situation de crise représente un bon ou un mauvais comportement. Ensuite, les équipes doivent constituer leur kit de survie. La connaissance des risques de catastrophes et des comportements à adopter est cruciale pour promouvoir une culture de la résilience face aux événements dévastateurs, en accord avec les principes du Cadre d'Action de Sendai pour la réduction des risques de catastrophes. Le jeu Petits Héros Réactifs Face aux Crises vise à soutenir les activités de sensibilisation organisées lors de la journée internationale pour la réduction des risques de catastrophe, qui se tient le 13 octobre. L'objectif de cette communication est de présenter le jeu « P'tits héros réactifs face aux crises » et de discuter des résultats des expérimentations réalisées pour le valider. La première section aborde les enjeux de la sensibilisation du public aux risques de catastrophes, qui constituent le contexte du développement du jeu. La deuxième section décrit le jeu en détail. Enfin, la troisième section présente les résultats de son expérimentation auprès d'un panel de cent trente enfants.

14.00 *Questionner l'engagement dans la conception d'un jeu sérieux : le cas Wei Ji, un serious game pour la formation à la gestion de crise industrielle*

**Farida Meyong - Manon Page -
Julien Tissot - Mel Vincendeau
- Justin Larouzée**

[Mines Paris-PSL]

Dans cette communication, les auteurs proposent de présenter un jeu sérieux de gestion de crise (Wei Ji) en questionnant dans la phase de conception, la place du concept d'engagement défini comme le niveau d'intérêt et d'implication dont fait preuve une personne dans une situation d'apprentissage (Maheu-Cadotte, et al., 2018). Wei Ji est un jeu sérieux créé dans le cadre d'un projet étudiant durant une année de formation au mastère spécialisé « Expert en prévention des risques et en gestion des crises dans l'industrie » (ERC) du Centre de recherche sur les Risques et les Crises (CRC) de Mines Paris – PSL. Wei Ji a été développé dans le but d'entraîner les équipiers de crise d'un site industriel en leur permettant de se confronter à des scénarios de crise. Il a comme objectif pédagogique d'améliorer la réactivité des équipiers lors du début de la crise, de les rassurer et les légitimer dans leurs responsabilités, de rappeler la gestion opérationnelle d'une cellule de crise à tous les acteurs qui y participent et de proposer une mise en pratique innovante et immersive. Wei Ji est un jeu hybride empruntant aux logiques, aux symboliques et aux mécanismes (gameplay) du jeu de plateau et du jeu de rôle. La partie commence par le tirage d'un scénario de crise parmi diverses cartes et un Maître du Jeu a la charge de le faire évoluer en fonction des réactions des joueurs. Les joueurs sont guidés dans le déroulement d'une méthodologie de gestion de crise par les cases du plateau sur lesquelles ils avancent. Bien que le jeu propose un scénario fictif, les

joueurs doivent prendre en compte leur environnement réel et utiliser les outils à leur disposition. Les auteurs discuteront tout d'abord des critères de succès d'un jeu sérieux. Ils présenteront comment le jeu et ses mécaniques permettent d'atteindre les objectifs fixés et aborderont le rôle de l'engagement dans l'efficacité de l'apprentissage. Ensuite, ils présenteront quelles ont été les problématiques rencontrées lors de la création du jeu pour permettre d'augmenter l'engagement des joueurs. L'objectif est de questionner a posteriori, la façon dont la notion d'engagement s'est implicitement imposée durant la conception et lors des phases de tests avec différents profils de joueurs. Ce questionnement réflexif permettra d'identifier les critères de choix de conception (les choix de mécaniques de jeu, le choix du design, le rôle particulier du Maître du Jeu, l'utilisation de l'environnement et la création des règles) et leurs effets sur l'engagement des joueurs. Ces critères pourraient être généralisés afin d'aider à concevoir des jeux permettant d'atteindre leurs objectifs andragogiques. Enfin, les limites du format de jeu sérieux adopté seront discutées à travers l'exemple de la création de stress.



15 mai



| 15.00 Discussion

.....
| 15.30 Pause

| 15.50 *Produire des communs ludopédagogiques favorisant l'engagement : les outils et méthodes déployés par Ikigai*
Florian Delcour [Ikigai]

Ikigai.games regroupe des universités, grandes écoles, établissements d'enseignement secondaire, laboratoires, associations, collectivités territoriales et professionnelles du jeu vidéo autour des objectifs de mobiliser le jeu dans l'apprentissage, développer des communs ludopédagogiques, et permettre la recherche sur l'évaluation de ses productions. Structuré par l'association à but non-lucratif Games for Citizens, ce consortium rassemble pour chaque projet des équipes universitaires et l'équipe professionnelle du jeu vidéo et du web d'Ikigai. Comment se déploient les dynamiques de création entre les équipes de conception ludique et pédagogique ? Quels sont les moyens mis en œuvre pour atteindre les objectifs d'enseignement et de médiation, depuis les compétences mobilisées jusqu'aux outils utilisés et aux coûts engendrés ?

| 16.50 Discussion

Fin de la première journée

| 14.30 *Ressorts de la pédagogie par le jeu en aviation : le retour d'expérience à la portée de tous*

Julia Percier

[Air crash enigma, Lulia Percier EI]

Didier Delaître [Mines Paris-PSL]

AirCrash Enigma est né de l'envie de l'auteur de fusionner trois centres d'intérêt : l'aviation civile, la transmission des connaissances et le jeu. Le parallèle entre le succès des documentaires télévisés sur les accidents aériens et l'engouement du public pour les enquêtes criminelles a conduit à proposer une forme ludique d'enquête technique à l'instar des nombreux jeux d'enquêtes criminelles. De lecteur ou spectateur d'un rapport technique ou d'un documentaire grand public respectivement, le joueur bascule dans le milieu abyssal de l'enquête restitué dans le jeu par la collecte des données non directive de l'interface numérisée.

En termes narratologiques, en devenant joueur, le lecteur/spectateur devient avant tout personnage du récit qu'il construit. Le joueur, narrateur homodiégétique, décortique les procédures établies, recompose les scénarios planifiés, questionne l'imaginaire de maîtrise. Il choisit un récit probable parmi des possibles de l'histoire irrémédiablement inaccessible d'un accident passé. Dans un milieu aéronautique où l'entraînement en simulateur, véritable institution, montre, le retour d'expérience « gamifié », en devenir, raconte. Dans ce sens, le jeu révèle le pouvoir réflexif du retour d'expérience, constante de la culture de sécurité, qui lui confère sa dimension pédagogique.

| 16.20 *L'intérêt de modèles d'engagement pluriels pour étudier l'apprentissage en partie et hors partie*

Olivier Caira

[Institut universitaire de technologie d'Evry]

L'étude scientifique des liens entre jeu et apprentissage pâtit souvent de définitions pauvres, voire inexistantes, de l'engagement des participants. Or l'observation révèle non seulement des écarts interindividuels très importants sur l'axe engagement-distanciation, mais aussi des variations plus qualitatives qui influent à la fois sur le déroulement du jeu et sur les possibilités d'apprentissage qu'il peut engendrer.

À travers l'analyse ethnographique de parties du jeu de plateau Terraforming Mars et de commentaires à son propos, on verra comment des modalités distinctes d'engagement ludique s'articulent avec les différentes formes de connaissance et de compétence requises ou induites par le thème (la science-fiction, la terraformation d'une planète) et son système (la compréhension de règles complexes, le jeu de gestion compétitif). En s'appuyant sur le modèle MÉDIAL publié dans la revue Sciences du Jeu (Caira 2018), on distinguera les postures d'engagement liées au Moteur, à l'Épreuve, à la Diégèse, à l'Intrigue, à Autrui et à la Ludologie, aussi bien durant le temps consacré à la partie que lors de segments d'expérience hors partie.



16 mai

9.00 accueil café

9.30 *Jeu sérieux : entre instrumentalisation du jeu et carcan ludique*

Julian Alvarez

[Université de Lille]

Cette communication visera à questionner l'instrumentalisation du jeu (vidéo) dans le cadre du travail notamment. Même en visant une approche bienveillante comme élever l'esprit critique des participants, il se pourrait que cela soit contre-productif ou que cela puisse servir des formes de gouvernances conscientisées ou non. Pour illustrer le propos, nous aborderons trois parties successives :

1) Jeux et instrumentalisations : Nous découvrirons ensemble ce que signifie instrumentaliser un jeu et à quoi cela peut servir que ce soit dans une approche bienveillante ou non.

2) Jeu et productivité : Nous explorerons différentes formes de jeux que l'on peut recenser dans le monde du travail et verrons à quels besoins cela peut répondre.

3) Esprit critique et jeux vidéo : Nous aborderons la notion de soft power associé au jeu et nous nous interrogerons sur la nécessité pour bon nombre de joueurs de jouer tout seul.

10.00 *Penser la construction du sens ludique dans les usages*

Sébastien Genvo

[Université de Lorraine]

Si l'on considère que le fait de faire jouer autrui à jouer à un jeu est un fait de médiation, de construction d'un sens commun de jeu, il est nécessaire de penser à la fois le rôle de la structure de jeu dans ce processus, mais également la façon dont le jeu en vient à l'idée de l'individu, pour reprendre une expression de Jacques Henriot. Cette communication proposera un cadre théorique et méthodologique permettant de rendre compte de la façon dont la signification ludique se construit dans les usages, en montrant conjointement de quelle façon il est possible d'analyser la place de l'objet et de son contexte dans ce type d'approche méthodologique. Le terrain d'études se fondera sur plusieurs projets de recherche en cours au sein de la plateforme Expressive Gamelab du CREM.

10.50 *Le social play et l'engagement du joueur dans le contexte formel d'apprentissage*

Lana Maldonado

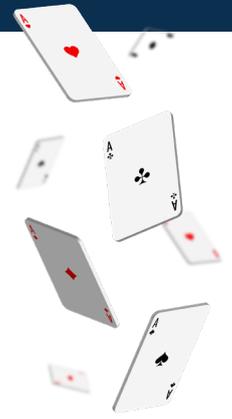
[Université de Picardie Jules Verne]

Vygotski soutient que l'autre est un facteur indispensable à l'apprentissage et que tout apprentissage est social, de sorte que le sujet n'apprend qu'à travers sa relation avec autrui. L'apprentissage serait donc impossible pour un individu vivant seul au monde. Plusieurs stratégies visant à accroître la socialisation en milieu scolaire et à multiplier ainsi les possibilités d'apprentissage social sont étudiées, y compris l'utilisation de jeux, qu'ils soient numériques ou non (Nanchez & Schmoll, 2003). Katherine Isbister (2010) explique que différentes recherches ont déjà mis en évidence que jouer avec d'autres personnes peut être bénéfique pour le joueur pour diverses raisons, car cela permet notamment de réduire le stress et la frustration et, d'autre part, d'augmenter le plaisir et la performance pendant l'activité. Cette auteure définit le « social play » comme un « engagement actif dans un jeu (à travers l'utilisation de ses commandes ou par l'observation et l'attention portée au jeu en cours) par plus d'une personne à la fois » (Isbister, 2010, p.12, [traduction libre]). Cette communication vise à présenter les résultats d'une expérimentation réalisée avec des étudiants de l'Université Côte d'Azur et à proposer une réflexion sur les différentes dynamiques de social play. En observant l'utilisation des jeux sérieux et des jeux de divertissement dans un contexte formel d'apprentissage, nous discuterons comment ces pratiques pourraient impacter l'engagement des apprenants.

11.20 Discussion

12.00 Déjeuner

10.30 Pause



13.30 *Utilisation de la ludopédagogie pour développer les compétences en conduite d'enquêtes d'accidents industriels*

Eric Rigaud - Didier Delaitre

[Mines Paris-PSL]

L'enquête d'accident est une des fonctions essentielles des systèmes de gestion de la sécurité industrielle. Mise en œuvre par des services internes aux entreprises, par des centres d'expertise indépendants ou bien par le système judiciaire, ses résultats servent à alimenter les processus de retour d'expérience ou bien à contribuer à l'imputation de la responsabilité de l'accident à des fins de sanctions et de dédommagements. Une enquête est un processus complexe et itératif qui, entre autres compétences, repose sur l'observation de situations, le recueil de données, la construction d'un système de liens logiques entre les données observées et recueillies, la conception de connaissances nouvelles, et la restitution à l'écrit et à l'oral des résultats de l'enquête. La finalité de cet article est de présenter une approche de « ludopédagogie » appliquée à l'apprentissage des compétences associées à la conduite d'une enquête d'accident. La première section présente la complexité et la diversité des pratiques d'enquête d'accident industriel et les défis pédagogiques associés. La deuxième section illustre la démarche mise en œuvre. La troisième section propose une réflexion sur la valeur ajoutée et les limites de l'approche proposée.

14.00 *Gestion de crise, prise de décision et engagement : réflexions croisées sur l'utilisation du Djambi en situation d'apprentissage*

Justin Larouée -

Emmanuel-Pierre Guittet.

[Mines Paris-PSL]

Cette communication propose un retour d'expérience sur deux utilisations ludopédagogiques du Djambi, un jeu de stratégie contemporain inspiré par la pensée machiavélique, pour enseigner et questionner des concepts complexes utiles à la gestion de crise et à la compréhension des logiques et des impensés de la prise de décision. Dans le cadre du Mastère spécialisé ERC (Mines Paris – PSL) au sein d'un module de trois semaines sur la gestion de crises dans le milieu industriel, une journée est dédiée à la philosophie de l'action. Cette journée combine une introduction théorique à la pensée de Machiavel et une partie de Djambi, permettant aux étudiants de vivre et d'analyser des dynamiques de pouvoir. Ce même jeu a été aussi utilisé dans le cadre d'un Master spécialisé sur les questions de conflits et de violence à l'université de Manchester (2008-2016) afin de mettre à l'épreuve nos savoirs sur le passage par la violence en politique, les registres de la radicalité et les processus de radicalisation, ainsi que les réalités complexes de la clandestinité armée. De ces deux expériences, nées d'un commun intérêt pour ce jeu de plateau encore peu connu, nous proposons une analyse croisée et orientée sur la question de l'engagement. Le Djambi offre au moins deux niveaux d'engagement : dans le « mini-monde » du plateau, où les joueurs calculent leurs mouvements et stratégies avec plus ou moins de discernement et d'efficacité, et dans le « macro-monde » des interactions humaines souvent intenses et rarement neutres autour du plateau. L'articulation de ces deux niveaux permet, sur le plan pédagogique, des enseignements sur la complexité du processus de décision quand il intègre la contingence, l'existence et l'action de volontés tierces. Le jeu permet d'ébranler chez le joueur l'idée que l'exercice de la volonté suit une logique rationaliste et calculatoire en révélant sur le plateau et dans la salle l'acuité et le pragmatisme des écrits de Machiavel. En déstabilisant le postulat volontariste et la position centrale que l'on offre souvent à la motivation comme première impulsion

afin d'expliquer le choix, la pratique de ce jeu permet en effet de souligner la part de l'aléatoire et de la confusion dans l'engagement. La force analytique de ce jeu de plateau est dans l'invitation à porter notre regard sur les multiples possibilités de l'agir, aux variations des convictions, des objectifs, des expériences et des conditions (Lahire, 2013 ; Bessin et al., 2009) mais aussi des efforts de mémoire, de l'aléatoire et du furtif dans les logiques de décision. Les étudiants, bien que formés en théorie sur la gestion de crises, se retrouvent émotionnellement immergés dans un monde de passions où ils peinent à mobiliser leurs connaissances théoriques. Le débriefing invitant à adopter une posture réflexive est dès lors essentiel. Nos deux expériences relèvent, par ailleurs, d'un usage métaphorique du jeu qui aide les apprenants à projeter des concepts abstraits de gestion de crise sur des situations concrètes et ludiques. Cela facilite la compréhension des dynamiques complexes et nous défendons que la robustesse métaphorique constitue un critère essentiel de l'engagement. D'autres mécanismes de jeu (gameplay) favorisent l'engagement (la collaboration, l'exploration et la prise de décision). Dans le Djambi, les joueurs doivent conclure des alliances, négocier et souvent trahir, ce qui reproduit les dynamiques de pouvoir réelles et engage les participants à un niveau profond. Les retournements de situation imprévus et les nécessités de manipulation et de trahison renforcent l'implication des joueurs. Nos expérimentations montrent que le gameplay du Djambi peut être utilisé pour répondre aux objectifs spécifiques d'apprentissage sans modifier les règles originales, mais en contextualisant les situations. Le jeu devient ainsi un outil métaphorique, expérimentiel et pédagogique puissant pour enseigner la gestion de crise. Ces réflexions pourraient fournir des pistes pour les concepteurs de jeux éducatifs ayant des objectifs pédagogiques similaires tout en soulignant la pertinence d'approches low-tech dans la ludopédagogie.

14.30 Discussion

15.00 Pause

15.20 Table ronde

17.00 Fin du colloque

Mines Paris-PSL - Campus Pierre Laffitte

15-16 mai 2025
Salle Hybride

Information : **Marc.MARTI@univ-cotedazur.fr**
aurelien.portelli@minesparis.psl.eu