

## FICHE DE LECTURE

### TITRE DE L'OUVRAGE

Le Paradoxe du marionnettiste

**RÉFÉRENCE BIBLIOGRAPHIQUE :** Sanchez, E. (2023). Le Paradoxe du marionnettiste. Octares Editions

**AUTEUR :** Éric Sanchez

**ÉDITEUR :** ESF Sciences Humaines

**ANNÉE :** 2023

Accessibilité du contenu	Facile	Lecture attentive	Lecture studieuse
Équilibre apports théoriques et pratiques	Plutôt théorique	Plutôt critique	Plutôt opérationnel
Conseillé pour les enseignants	Niveau élémentaire	Niveau intermédiaire	Niveau expert

### L'AUTEUR

Éric Sanchez est Professeur en technologies éducatives à l'Université de Genève (TECFA). Ses travaux portent sur l'innovation pédagogique, les usages du numérique en éducation et plus particulièrement sur la conception et l'analyse des usages de jeux numériques en contexte d'éducation formelle et informelle (musées).

## SYNTHESE DE L'OUVRAGE

Éric Sanchez offre un panorama inspirant pour la mise en pratique de la ludopédagogie : allant de notions centrales de la ludopédagogie à certaines plus techniques, il les rend accessibles même pour les novices. L'ouvrage est séquencé en 8 chapitres, chacun se focalisant sur l'un des aspects du jeu dans l'apprentissage. Il commence par des parties que l'on pourrait catégoriser de plus théoriques, évoquant ce qui fait jeu ou non, en travaillant autour de l'attitude ludique. Il permet alors de comprendre tous ces concepts potentiellement abstraits aux personnes y étant moins familières. Ainsi, si le début du livre permet d'aborder de nombreuses notions phares autour des *game studies*<sup>1</sup> de façon complète, elles seront reprises et contextualisées dans la suite de l'ouvrage au travers de thématiques pratiques et ciblées.

Éric Sanchez aborde **la question de la posture** en rappelant que « le jeu ne vient pas remplacer l'enseignant et la responsabilité de l'enseignant réside dans l'orchestration du jeu ». Il note toutefois un manque conséquent de ressources et connaissances sur cette question, trop peu traitée par la recherche, qui constitue aujourd'hui un frein à l'adoption du jeu à des fins pédagogiques. Inclure du jeu en classe implique que l'enseignant, devenu maître du jeu, introduise l'activité et favorise l'immersion, gère le temps ainsi que le bon déroulement et soit garant d'un débriefing complet suite à l'activité ludique.

Dans la suite de son ouvrage, Éric Sanchez aborde un point essentiel à considérer pour favoriser **l'immersion** des joueurs lorsque l'on souhaite utiliser le jeu dans ses enseignements. De nos jours, les joueurs sont habitués à une certaine qualité de jeu, qu'il s'agisse des graphismes, environnements sonores, mécaniques, etc. Malheureusement, vu le coût de conception de tels jeux, les versions pédagogiques en pâtissent souvent, freinant ainsi une immersion idéale. Alors, le rôle de l'enseignant est d'autant plus important : « l'entrée dans le jeu ne va donc pas de soi et c'est alors au maître du jeu qu'échoit la responsabilité de créer le *cercle magique* qui va permettre que le jeu se mette en place (Salen & Zimmerman, 2004) ». Une bonne entrée dans le jeu conditionne un certain nombre de règles qui doivent être approuvées par le joueur, c'est donc à l'enseignant de porter cette responsabilité, « d'instaurer un contrat ludique ». Enfin, comme déjà mentionné plus haut, ce maître du jeu sera garant de la conclusion de l'activité ludique (le debriefing), pour permettre aux apprenants un atterrissage en douceur visant un retour au contenu du cours.

Ainsi, un des points forts de cet ouvrage réside dans la question du **debriefing** qui est abordée finement. Tant d'un point de vue scientifique que pratique, Éric Sanchez offre une vision aboutie de cette étape indispensable à toute activité ludique. « L'expérience du jeu n'est pas suffisante pour apprendre », ce temps permet alors un transfert des connaissances et compétences offrant alors aux apprenants un espace de réflexion sur leur expérience de jeu. Il cite également Kolb (1984) et son cycle de l'apprentissage pour appuyer l'idée que « l'apprentissage par le jeu ne repose pas seulement sur la dimension expérientielle du jeu (agir et ressentir) mais aussi sur les dimensions percevoir, et penser ». Il explore également la question des outils accompagnant la mise en place du debriefing. Pour conclure ce chapitre très dense, il met en opposition « apprendre du jeu vs apprendre de son expérience de jeu ». Le debriefing permet ainsi de réfléchir sur l'expérience de jeu notamment par le biais d'un tiers qui amène à formaliser les connaissances/compétences pratiquées avec le jeu.

Il poursuit ses réflexions sur la question de la **conception du jeu éducatif**, elle aussi centrale. Il faut alors le voir comme un outil pour métaphoriser les concepts que l'on souhaite aborder. Il est alors possible de s'éloigner du domaine référent en choisissant un univers ou une narration totalement différente. En s'appuyant sur Henriot (1969), on peut noter que « plus le jeu est éloigné de la réalité, et plus sa valeur éducative est grande. Car il n'apprend pas des recettes ; il développe des aptitudes » (Henriot, 1969). La notion de réalisme est alors secondaire et laisse place à une multitude d'inspirations en termes d'univers, d'ambiances... sur lesquelles s'appuie la métaphore ludique du jeu pédagogique.

<sup>1</sup>Traduit en français par « sciences du jeu », ce terme désigne le champ de recherche pluridisciplinaire autour du jeu.

## SYNTHESE DE L'OUVRAGE (suite)

Il traite ensuite de la question des *game jams* où étudiants et/ou enseignants auraient pour défi de concevoir un prototype de jeu en quelques jours seulement. Ces événements seraient emprunts de créativité, offrant un espace comme hors du temps, voué uniquement à l'élaboration d'un jeu. Si la question du jeu comme outil à la pédagogie a été longuement abordée et débattue, celle de l'apprentissage par la conception est elle aussi centrale pour l'auteur.

Le livre se poursuit avec la **notion de créativité**, déjà amorcée par le chapitre précédent, étant intrinsèquement liée à la conception d'un jeu. Le jeu offrirait un espace dans lequel on pourrait expérimenter notre créativité. Comme évoqué auparavant, lors de la question du debriefing, l'émotion, l'affect ont toute leur place dans l'expérience ludique. Le plaisir engagerait davantage l'individu à résoudre une problématique de manière originale, c'est-à-dire, en usant de son imagination et ainsi en faisant appel à sa créativité. Le fait d'éprouver des émotions moins positives n'altérerait pas pour autant le bon déroulement de l'expérience.

Il conclut cet ouvrage en soulignant la difficulté parfois à convaincre de la pertinence de cette pédagogie active. Ainsi, le soutien des collègues mais surtout des équipes politiques au sein des universités est important car il permet souvent de faciliter la mise en place de moyens pour mener à bien des projets, dans des conditions plus idéales. Toutefois, Éric Sanchez note que l'opposition entre jeu et sérieux a tendance à s'estomper, ce qui présage un avenir positif quant à l'intégration de ludopédagogie dans les enseignements. Enfin, cette pédagogie permet d'éprouver toutes formes d'affect : « plaisir de progresser, de découvrir un univers nouveau, d'être confronté à une situation humoristique, la joie de réussir ou au contraire la frustration de l'échec ». Il clôture sa réflexion par cette affirmation : « on n'apprend pas en jouant ». L'apprentissage via le jeu se ferait davantage avec tout ce que cela comporte, qu'il s'agisse du recul sur soi, du contexte, du changement de posture, etc.

## POINTS FORTS

Le *Paradoxe du marionnettiste* puise sa force dans la richesse des cas concrets sur lesquels Éric Sanchez s'appuie pour illustrer les différents angles dont il traite dans son ouvrage. Il se présente alors comme un guide pour les personnes souhaitant creuser la question de la ludopédagogie avec une vision très complète et critique vis-à-vis de certaines pratiques. Une des forces de ce livre est d'explorer en profondeur la ludopédagogie, là où l'un de ses précédents ouvrages, *Apprendre en jouant*, proposait davantage une initiation.

Son livre rend accessible de nombreux concepts tant en psychologie qu'en *game studies*. Il s'appuie également sur des références en sciences de l'éducation démontrant à nouveau la pertinence de ce type de pédagogie active. Enfin, ce livre est une mine d'or notamment sur les questions de debriefing d'une activité ludique ou encore de la place de l'enseignant en tant que maître du jeu.

## POUR ALLER PLUS LOIN

Barnabé, F. (2011). Mathieu Triclot, Philosophie des jeux vidéo. *Lectures*. <https://doi.org/10.4000/lectures.5906>

Genvo, S. (2008, mai). Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : Pour une étude du « play design ». *Le jeu vidéo : expériences et pratiques sociales multidimensionnelles*. <https://unilim.hal.science/hal-00653194>

Henriot, J. (1969). *Le Jeu* : Par Jacques Henriot. Presses universitaires de France.

Huizinga, J. (1988). *Homo ludens*. Gallimard.

Kolb, D. (1984). Experiential Learning : Experience As The Source Of Learning And Development. In *Journal of Business Ethics* (Vol. 1).

Lederman, N. G. (1992). Students' and teachers' conceptions of the nature of science : A review of the research. *Journal of Research in Science Teaching*, 29(4), 331-359. <https://doi.org/10.1002/tea.3660290404>

Octares | *Le Paradoxe du Marionnettiste - Jeu et apprentissage d'Éric Sanchez*. (s. d.). Consulté 23 octobre 2023, à l'adresse <https://www.octares.com/accueil/291-le-paradoxe-du-marionnettiste.html>

Oubahssi, L., Piau-Toffolon, C., Loup, G., & Sanchez, É. (2020). From Design to Management of Digital Epistemic Games. *International Journal of Serious Games*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.17083/ijsg.v7i1.336>

Tekinbas, K. S., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play : Game Design Fundamentals*. The MIT Press.

