

« Faire société ? »



Le jeu de société comme
outil et pratique
en éducation non formelle

Bruno Dupont
Haute École de la Ville de Liège
Liège Game Lab

C-paje

SSRI



1.
« Pourquoi jouer ? »

Le jeu en éducation non formelle,
omniprésent et méconnu

Un domaine

Étude exploratoire des pratiques du jeu de société en éducation non formelle

Interviews semi-directives avec des acteurs du secteur visé

Attitude descriptive

(✗ prescriptive)

*processus d'éducation organisé qui a lieu parallèlement aux systèmes traditionnels d'éducatons et de formations. Il n'y a **pas de certification**. Les acteurs ont un rôle actif dans ce processus d'apprentissage*

(Bordes 2012 : 9)

Secteur étudié : **l'animation et l'intervention socio-culturelles**

*[les jeux de société] supposent au moins deux joueurs, des **règles** réciproques, très souvent l'usage d'**instruments**, l'organisation de parties comportant un début et une fin, des sanctions par pertes et gains, un caractère reproductible.*

(Lhôte 1996 d'après Silva 2000 : 16)



*jeux de société en boîte, c'est-à-dire aux jeux de société contemporains issus d'un circuit industriel, offrant un **support et des instruments de jeu spécifiques** et destinés au grand public*

(Silva 2000 : 16)

Omniprésent et méconnu

Intérêt pour le jeu en recherche

Reconnaissance de l'importance anthropologique et sociologique du jeu dès le début du 20^e siècle

Frobenius, Huizinga, Caillois, Henriot

Le jeu est plus ancien que la culture (Huizinga d'après Borzakian 2012 : 343)

Sciences du jeu / game studies

Se constituent comme un champ de recherche dans les années 1990-2000, sous l'influence des **études en jeu vidéo**

Le jeu de société reste un parent pauvre

Le jeu en éducation formelle

Utilisations pédagogiques du jeu

Grand intérêt de la recherche pour la « gamification », la « ludopédagogie », la « pédagogie vidéoludique », le « serious game », etc. **malgré de fortes contradictions conceptuelles.**

Omniprésent et méconnu

Le jeu de société en animation socio-culturelle

Centralité du jeu dans le vécu des animateurs et animés

Recherches surtout sur le jeu « traditionnel » ou d'extérieur

L'utilisation du jeu de société est attestée également, mais peu étudiée

Hypothèse de départ : le statut du jeu de société en ENF navigue

- entre pratique et outil
- entre divertissement et réflexivité

➔ **Miroir des tiraillements philosophiques de l'ENF et de l'animation**



2.

« Comment jouer ? »

Adaptations du jeu de société au
contexte de l'éducation non
formelle

Variantes, détournements, négociation

Le jeu de société en animation socio-culturelle

Sciences du jeu

Modélisations précises du « remix » de jeux par les joueurs

Variantes : modification[s] matérielles ou structurales qui n'affecte[nt] pas en profondeur la logique du jeu

(Silva 2000 : 24, définition d'« adaptation »)

Détournement : reprise d'un matériau préexistant et sa transformation pour produire une configuration nouvelle

(Barnabé 2017 : 10)

Diversité des pratiques en animation / formation

Négociation constante et graduelle en fonction de facteurs :

- Public, nombre
- Matériel
- Temps, répétition
- Mémoire, tradition orale, expériences
- But pédagogique, orientation philosophique

Questions centrales

Objectif 1 : Faire de la recherche « avec » plutôt que « sur » les praticiens

(Liebermann 1986, d'après Desgagné et Bednarz 2005 : 245)

Quelle part reconnaissent-ils / elles au jeu de société dans leurs pratiques ?

- Quantitativement
- Qualitativement

Comment définissent-ils leurs pratiques ?

Quel(s) sens leur donnent-ils ? Quels sont les éléments typologiques et théoriques en germe ?

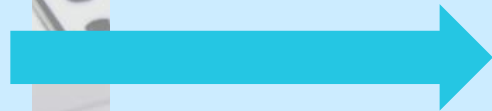


Typologie des usages du jeu de société en éducation non formelle

Finalités

Objectif 2 : Réinvestir le quotidien des praticiens

P
R
A
T
I
C
I
E
N
S



Collecter
Systématiser
Mutualiser
Expliciter
Baliser
Encadrer

P
R
A
T
I
C
I
E
N
S



Création d'une valise de formation-animation



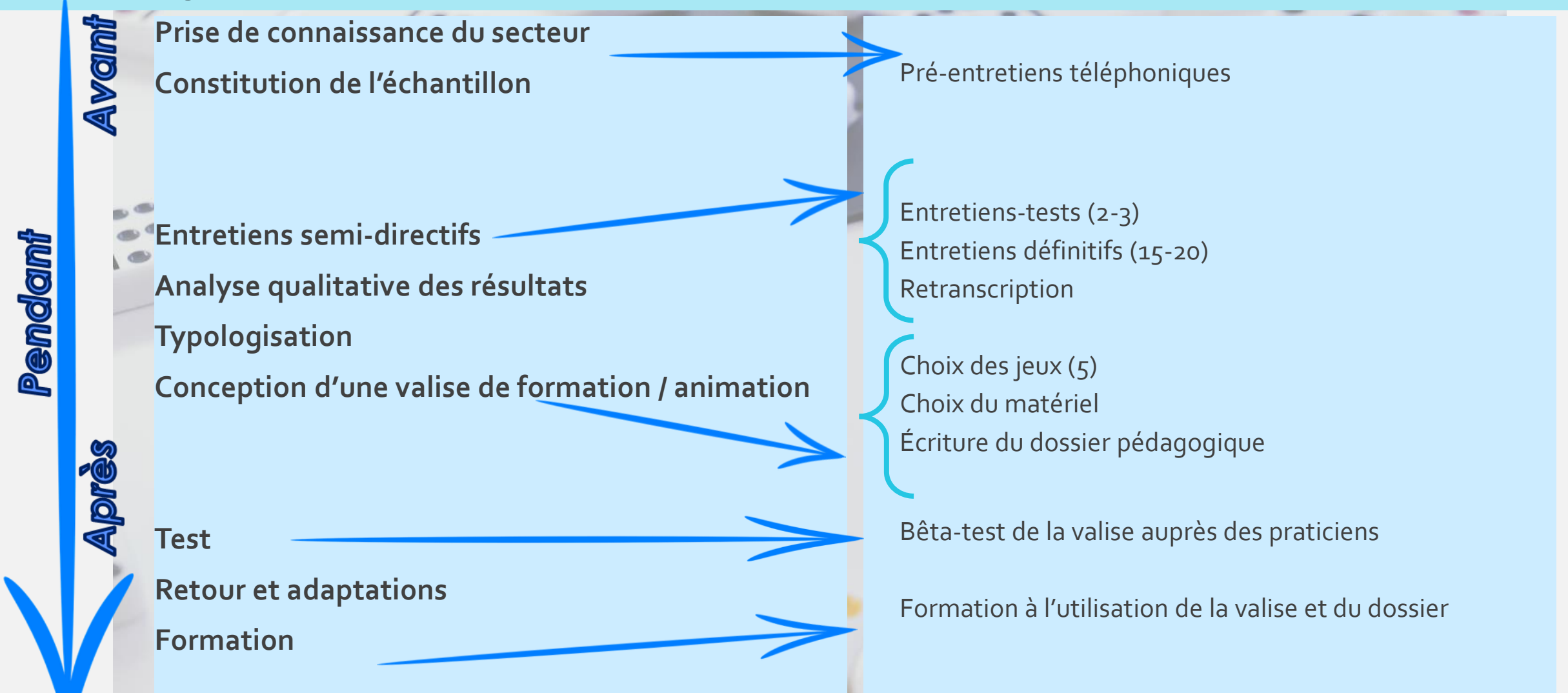


3. Mise en jeu

Lancement et perspectives
du projet

Organisation du projet

Méthodologie



Questionnaire téléphonique

Prendre connaissance du réseau – Dégager un échantillon restreint

Questionnaire à l'échantillon étendu issu du réseau C-paje

Document de travail

Durée estimée : 10 à 15 minutes

1. Données d'échantillonnage

- Nom / prénom
- Âge
- Genre
- Association ou groupement au sein duquel la personne est active (plusieurs réponses possibles)
- Années de présence dans le secteur
- Fonction remplie (plusieurs réponses possibles) et position ressentie ou officielle dans l'organigramme
- Type de contrat / convention / engagement

2. Gestion des données personnelles

- Autorisation de conserver les données
- Accord d'être rappelé pour un entretien exhaustif

3. Expérience du jeu de société

- Utilise ou non le JDS à titre personnel
Estimation : jamais / parfois / souvent / systématiquement
- Utilise ou non le JDS dans ses pratiques de formation ou d'animation
Estimation : jamais / parfois / souvent / systématiquement
- Voit autour de lui / elle des utilisations du JDS en formation / animation
Estimation : jamais / parfois / souvent / systématiquement
- 5 à 7 mots ou expressions concernant le jeu de société
- Possibilité de donner un avis court sur le jeu de société et/ou son utilisation en formation / animation

4. Divers

- Demande d'ajout, éclaircissement
- Commentaires

Interviews semi-directives

Méthode

Échantillon représentatif au sein de la structure C-paje

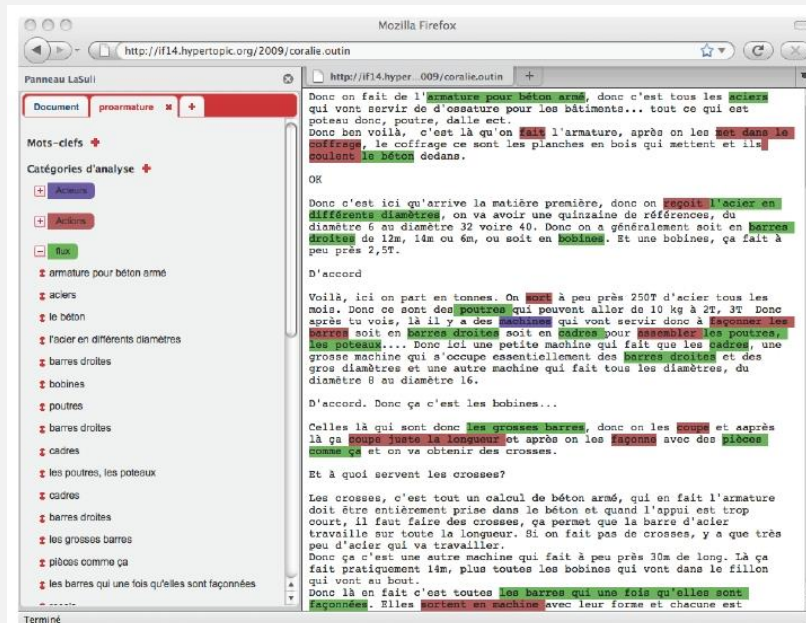
- Âge
- Genre
- Dissémination géographique
- Associations / employeurs
- Fonction exercée
- Nature du l'engagement

Discussion guidée par des questions

Attention pour les pistes proposées par les sondés

Atteindre la saturation sémantique

Analyse qualitative des données par *étiquetage réflexif*
(Lejeune 2019, ill. Bénel et al. 2010 : 48)



Objectifs finaux

Valise de de formation / animation

Contenu

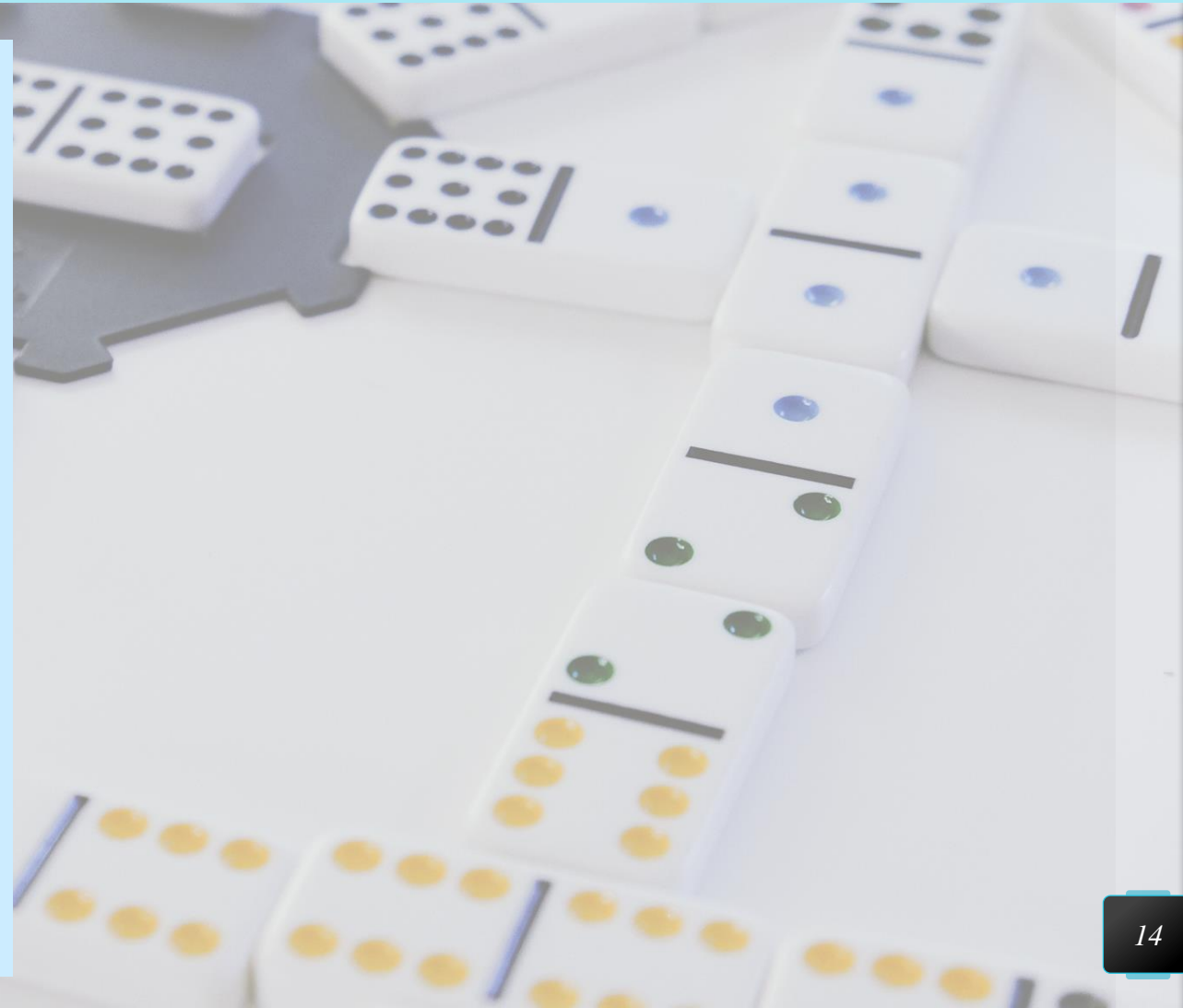
- Jeux
- Matériel de « remix »
- Dossier pédagogique

Fonction

- Support de formation
- Outil d'animation
- Initiation à la réflexion
- Incitation à la réappropriation, modification, rethéorisation

Public

- Réseau étudié et éducation non formelle au sens large



État du projet

Dans les starting blocks

Programme envoyé au Fonds de Financement de la Recherche en Haute École

Financements complémentaires ?

Début officiel : janvier 2020

Financement : nécessaire et en attente

Équipe constituée : Véronique Dortu (HEL), Boris Krywicki (C-paje), Björn-Olav Dozo (ULiège), Bruno Dupont (HEL)

Stagiaires : bienvenu(e)s

Bibliographie

Illustrations

www.unsplash.com ; photos de :

Erik Mclean
Christopher Paul High
Clifford Photography
Fabio Kimura
Tirza van Dijk
Ryan Quintal
Jaciél Melnik



Contenu

- F. Barnabé, *Rhétorique du détournement vidéoludique*, thèse non publiée à l'Université de Liège, 2017.
- A. Bénel et al., « Éloge de l'hétérogénéité des structures d'analyse de textes », *Document numérique*, 13, p. 41—56.
- V. Bordes, « L'éducation non formelle », *Les dossiers des sciences de l'éducation*, 28, p. 7-11.
- M. Borzakian (2012) « Les jeux: quelle définition par et pour les sciences sociales ? », *Loisir et Société*, 35-2, p. 341—360.
- G. Brougère, « Jeu et objectifs pédagogiques : une approche comparative de l'éducation préscolaire », *Revue Française de Pédagogie*, 119, 1997, p. 47-56.
- H. Silva, « Les jeux de société : adaptations et détournements », *Cahiers de l'APLIUT*, 19-3, 2000, p. 14—27
- H. Silva, « La « gamification » de la vie : sous couleur de jouer ? », *Sciences du jeu*, 1, 2013.
- Liège Game Lab et al., « L'étude des cultures populaires à l'Université de Liège : Brève généalogie », in V. Genin, *Une Fabrique des Sciences humaines. L'Université de Liège dans la mêlée (1817-2017)*, Bruxelles, Archives Générales du Royaume, 2019.
- P. Schmoll, « Sciences du jeu : état des lieux et perspectives », *Revue des Sciences Sociales*, 2011, p. 10—19.