



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE

Liberté
Égalité
Fraternité



Activités
vidéoludiques
et *esport*

N°23

Septembre 2024

INTRODUCTION

La création de tiers lieux dans les établissements scolaires permet de tester de nouvelles pratiques d'apprentissages (innovation dans la forme scolaire) autour d'ateliers vidéoludiques et *esportifs*. Le jeu vidéo dit de compétition¹, appelé également *esport*, connaît une popularité grandissante auprès des adolescents et jeunes adultes. Cette pratique consistant à jouer à des jeux vidéo de manière compétitive, organisée et réglementée (ou dans un sens moins restreint **l'ensemble des activités permettant à des joueurs de se confronter par l'intermédiaire du médium vidéoludique**)² fait

¹ [FranceTerme](#)

² Voisin Nicolas et Besombes Nicolas, « Esport ». *Publictionnaire. Dictionnaire encyclopédique et critique des publics*. Mis en ligne le 10 octobre 2023. Dernière modification le 23 novembre 2023.

Accès : <https://publictionnaire.huma-num.fr/notice/esport>

SOMMAIRE

INTRODUCTION - 1

Civisme et jeux vidéo - 4

Jeux vidéo et parentalité numérique - 4

HISTOIRE - 5

Genèse du jeu vidéo et de l'*esport* - 5

Chronologie de l'*esport* - 9

ÉCOSYSTÈME *ESPORTIF* : DÉCOUVERTE DES MÉTIERS - 10

PRATIQUES

PÉDAGOGIQUES - 15

Les activités vidéoludiques et l'*esport* en éducation - 15

Témoignages d'expérimentations - 15

Des fiches d'accompagnement - 16

SÉCURITÉ NUMÉRIQUE ET JEUX VIDÉO - 18

POUR UNE LITTÉRATIE

VIDÉOLUDIQUE - 20

Élaboration d'un jeu vidéo à l'aide de Capytale - 24

Des exemples d'activités vidéoludiques - 23

LUDOGRAPHIE - 25

désormais l'objet d'actions pédagogiques se retrouvant à différents niveaux d'éducation, scolaires et parascolaires, allant des écoles secondaires aux établissements d'enseignement supérieur. L'*esport* désigne selon **Nicolas Besombes**³, docteur et maître de conférences en STAPS à l'université de Paris, « une forme d'activités compétitives du jeu vidéo médiée par ordinateur qui attire des spectateurs, et implique à la fois des joueurs professionnels et amateurs ainsi qu'un large éventail de titres et de jeux différents (Freeman et Wohn, 2017). Ces confrontations, qui se déroulent en ligne sur internet ou directement sur place lors de rassemblements de quelques joueurs à plusieurs milliers de compétiteurs, prennent la forme de duels d'individus ou d'équipes. Certaines disciplines *esportives* jouissent d'une popularité importante tandis que la majorité reste plus confidentielle et ne bénéficie pas de la même attention médiatique ».

La **feuille de route interministérielle** copilotée par le ministère de l'Économie (DGE) et le ministère des Sports, fondatrice de la stratégie nationale

« Stratégie Esport 2020-2025 », a pour objectif de faire de la France le leader européen du secteur à horizon 2025. Ses différents axes⁴ visent notamment à promouvoir le développement d'une **pratique esportive responsable et**

socialement valorisée⁵ (en encadrant le montage d'actions de sensibilisation en milieu scolaire et extra-scolaire et en encourageant la mise en place d'expérimentations en contexte éducatif) et à accompagner la création d'une filière de formation, avec une attention particulière portée aux joueurs de haut-niveau⁶. Selon **Vie publique**, la France



³ Lefebvre, F., & Besombes, N. 2021. « Esport et Olympisme : entre démocratisation de la pratique et rajeunissement de la marque ». In Chanavat, N., Waquet, A., & Richard, A. (Eds.), *Les Défis de l'Olympisme, entre héritage et innovation : Approches historique, sociale et managériale du mouvement olympique*. Paris : INSEP-Éditions. doi :10.4000/books.insep.3840

⁴ La stratégie est articulée autour de 4 axes visant à promouvoir le développement d'une pratique *esportive* responsable et socialement valorisée, à accompagner la création d'un parcours de formation pertinent, à mettre en place un cadre juridique adapté à l'activité et à développer l'économie de l'*esport*. Les mesures concrètes incluent la mise en place d'une politique de labellisation « France Esports », l'encouragement de la formation adaptée à la haute-performance dans l'*esport* pour les joueurs à haut potentiel et la structuration de filières de formation à destination des encadrants.

⁵ Axe 1 : promouvoir le développement d'une pratique *esportive* responsable et socialement valorisée. Enjeu : démocratiser et positiver l'*esport*, promouvoir un *esport* éthique, intègre et inclusif (mixité, handicap, lien social...).

⁶ Axe 2 : Accompagner la création d'un parcours de formation pertinent, avec une attention particulière portée aux joueurs de haut-niveau. Enjeu : encadrer et former les futurs joueurs de haut-niveau et professionnels de la filière.

compte 11,8 millions de pratiquants ou consommateurs d'esport en 2023, soit 23% des internautes de plus de 15 ans⁷. Ces chiffres s'appuient sur le **baromètre France Esports** dont l'édition 2023 révèle une hausse de 1 million d'internautes intéressés par rapport à 2022. Parmi ces personnes, selon l'étude, 5.8 millions sont exclusivement des individus qui regardent des compétitions de jeux vidéo, 4.7 millions sont des personnes qui regardent et pratiquent l'esport, et 1.3 million sont exclusivement des gens qui jouent à des parties classées et/ou s'inscrivent à des compétitions de jeux vidéo. De son côté l'**Observatoire économique de l'esport** dresse un **premier bilan** qui marque la volonté de l'État d'accompagner l'émergence de cette discipline par une politique publique. L'utilisation du jeu vidéo en situation de collaboration ou de confrontations *esportives* dans le milieu éducatif présente plusieurs bénéfices potentiels. Elle peut notamment permettre de développer des compétences transversales comme la résolution de problèmes, l'analyse et l'interprétation de données, ainsi que des compétences sociales et émotionnelles. De plus, l'intégration du jeu vidéo peut s'inscrire dans une approche pédagogique plus large visant à familiariser les élèves avec les technologies avancées et les médias multimodaux, compétence essentielle du XXI^e siècle.

Le rapport « Enfants et écrans. À la recherche du temps perdu » (30 avril 2024)

Les auteurs relèvent les troubles reconnus et les impacts positifs liés aux pratiques vidéoludiques. La Commission recommande ainsi d'accroître les lieux physiques où les jeunes pourraient être accueillis pour jouer ensemble et sous la supervision d'un adulte à même de faire de la prévention. Elle appuie également l'intégration de l'éducation au jeu vidéo à l'école comme dans les lieux de médiation culturelle et d'informer plus largement sur la connaissance des contenus et écosystèmes. Elle recommande en outre un effort supplémentaire en termes d'information et d'accompagnement des familles, la compréhension des jeux des enfants, et le dialogue qui s'en nourrit, étant très important pour ces derniers (p.83).

⁷ <https://www.vie-publique.fr/en-bref/293592-e-sport-le-developpement-continu-des-competions-de-jeux-video>

Civisme et jeux vidéo

La délégation interministérielle à la **Lutte contre le Racisme, l'Antisémitisme et la Haine anti-LGBT (DILCRAH)** s'est associée à l'équipe Sciences comportementales de la **Direction interministérielle de la transformation publique (DITP)** pour identifier de nouvelles façons de favoriser des environnements de jeu positif, avec comme objectif la création d'un code de conduite commun à l'ensemble des acteurs du secteur du jeu en ligne.

Le [rapport de diagnostic, civisme et jeux vidéo](#) (octobre 2022) aborde la question de la haine en ligne dans les jeux vidéo, leur évolution et leur toxicité. Ce constat est repris dans le cadre du [plan national de lutte contre le racisme, l'antisémitisme et les discriminations liées à l'origine \(2023-2026\)](#). Un tutoriel baptisé « **Civisme et jeu vidéo : Réinventons les codes !** » recense des bonnes pratiques de civisme en ligne à destination des joueuses et des joueurs. Il est issu d'ateliers organisés à l'initiative de la DILCRAH en partenariat avec la DITP et la Direction interministérielle de la transformation publique (DINUM). Il s'organise en 3 étapes : Garder le *tilt* sous contrôle, Adopter les bons réflexes, Devenir ambassadeur.

Jeux vidéo et parentalité numérique

Les jeux vidéo ne sont pas réservés aux seuls enfants. C'est un loisir qui s'adresse à toutes les tranches d'âge. Le projet de [référentiel Pix Parentalité numérique](#) souligne les compétences numériques utiles dans la vie de famille pour accompagner les enfants dans leurs usages numériques, notamment *Connaître et accompagner les pratiques numériques des enfants* et *Choisir des contenus appropriés*. Quelques [défis Pix](#) conçus en partenariat avec l'**Unaf** et **PédaGoJeux** sont déjà disponibles avec ou sans inscription.

The infographic features the Pix logo at the top left and the Unaf logo (UNAF POUR LES FAMILLES) at the top right. A central purple speech bubble contains a question mark and a lightbulb icon. Below it, the text asks: "En 2023, quel est l'âge moyen des joueurs de jeux vidéo en France ?". Four multiple-choice options are provided: A) 10 ans, B) 20 ans, C) 30 ans, and D) 40 ans. Below the options, there is an illustration of a young boy and an elderly man in a wheelchair, both holding video game controllers. A banner below the illustration reads "les défis pix pour les PARENTS". At the bottom, it says "Vous avez 5 minutes ? Scannez ce QR code et explorez le numérique avec les défis Pix pour les parents !" and includes a QR code.

Une opération soutenue par l'État dans le cadre du dispositif "Territoires Numériques Éducatifs - enveloppe coup de cœur" de France 2030, opéré par la Caisse des Dépôts

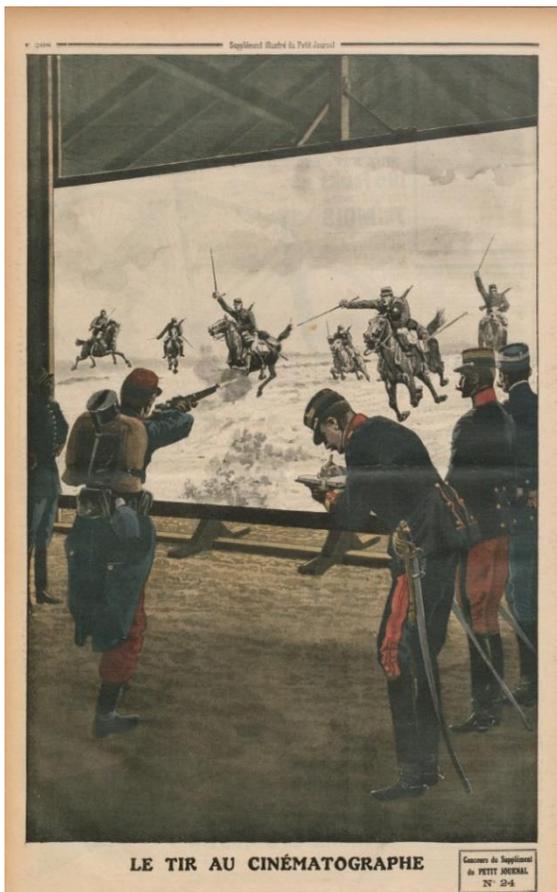


HISTOIRE

Genèse du jeu vidéo et de l'esport

L'histoire du « sport électronique » est intrinsèquement liée à celle des pratiques « écranoludiques » qui émergent au travers des jeux comme le morpion, les dames et les échecs dont les pionniers de l'informatique s'emparent pour développer des programmes et la logique des arbres de décision. Ainsi **Charles Babbage**, concepteur de la « machine analytique », imagine-t-il au cours des années 1840-50 un automate capable de jouer au **Tit Tat Toe**. Au-delà des simulacres ludiques comme ceux du **baron von Kempelen** (*Turc mécanique*, 1769) et de **Charles Hopper** (*Ajeeb*, 1865) il faut retenir le premier automate électromécanique fonctionnel, *El Ajedrecista* de **Leonardo Torres y Quevedo** qui permet de jouer aux échecs à partir de 1912.

Le 30 juin 1912, le supplément illustré du dimanche du *Petit journal* publie une gravure intitulée « Le tir au cinématographe » (**FIGURE 1**) avec l'explication suivante :



Source gallica.bnf.fr / Bibliothèque nationale de France

FIGURE 1

« Une très intéressante expérience a été tentée, ces jours derniers, au stand du polygone de Vincennes, par le capitaine Balédent, commandant la 5^e compagnie du 46^e de ligne. Plusieurs officiers assistaient à cette expérience. Des opérateurs de cinématographe projetaient sur un écran lumineux fixé sur le mur du stand un film représentant soit une charge de cavalerie, soit une compagnie déployée en tirailleurs se dissimulant derrière des obstacles naturels et s'avançant dans une marche prudente en faisant le coup de feu ; puis se découvrant soudain et chargeant l'ennemi dans un assaut fougueux.

Les soldats de la 5^e compagnie, debout, à genoux ou dans la position du tireur couché, déchargeaient des feux de salve sur les mouvantes silhouettes. Leur tir, admirablement réglé, donna de merveilleux résultats. Toutes les balles, placées à la ligne d'horizon où se mouvaient les personnages de l'écran, avaient atteint le but figuré ».

Le Petit journal. Supplément du dimanche. 30 juin 1912. p.202

Cet ancêtre du « jeu de tir » sur écran s'inscrit dans la (pré)histoire du jeu vidéo telle que l'illustre l'infographie sur l'évolution des différents artefacts ludiques (**FIGURE 2**).

Genèse des jeux vidéo



○ **1er jeu électronique sur écran CRT - 1947**
Cathode-ray tube amusement device
 Jeu analogique avec tube cathodique et oscilloscope. Simulation de tir d'artillerie.
 Thomas T. Goldsmith Jr. et Estle Ray Mann



○ **1er jeu sur ordinateur - 1950**
Bertie the Brain
 Ordinateur primitif avec tubes électroniques et ampoules.
 Tic-tac-toe (morpion, OXO)
 Josef Kates

○ **1re console de jeux vidéo - 1967**
TV Game Unit #1 (Chase Game)
 Console (jeu vidéo de poursuite)
 Sanders Associates, Ralph Baer,
 Bob Tremblay

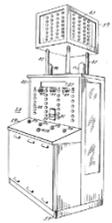


○ **1er jeu sur console commercialisé - 1972**
Magnavox
 Console
 Edwin Pridham et
 Peter Laurits
 Jensen

○ **1er jeu vidéo en 3D - 1980**
Battlezone
 Simulation de char d'assaut
 Atari Inc., Ed Rotberg



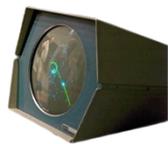
○ **1er jeu électronique construit - 1940**
Nimatron
 Premier ordinateur dédié au jeu de Nim.
 Edward Condon



○ **1er jeu multi-joueur - 1958**
Tennis for two
 Oscilloscope et circuit électronique dédié
 Tennis, ping-pong
 Robert Dvorak,
 William Higinbotham



○ **1er jeu en réseau - 1969**
Spacewar!
 Combat spatial
 Shoot 'em up multidirectionnel
 PDP-1
 Steve Russell, Martin Graetz,
 Wayne Wiitanen, Bob Saunders, Steve Piner,
 Alan Kotok, Peter Samson, Dan Edwards.



○ **1re compétition - 19/10/1972**
Spacewar
 Université de Stanford

○ **1er jeu vidéo commercial sur borne d'arcade - 1971**
Galaxy Game
 Shoot them up
 PDP-11
 Computer Recreations Inc.
 Bill Pitts, Hugh Tuck



○ **1er succès commercial - 1972**
Pong
 Jeu d'arcade
 Atari Inc.
 Nolan Bushnell, Allan Alcorn



Sources : Gaming Campus, Wikimedia (photographies)

FIGURE 2

Le **Nimatron** peut être considéré comme le premier jeu électronique conçu, créé en 1940 par **Edward Condon**. C'est un ordinateur numérique composé de relais électromécaniques qui permet de jouer au jeu de Nim. Le Nimatron a été présenté lors de l'exposition universelle de New York par la Westinghouse Electric Corporation. Il a notamment inspiré d'autres jeux électroniques comme le *Nimrod* en Grande-Bretagne (1951) ou le *Marienbad* en Pologne (1962). En 1950, Bertie the Brain, jeu vidéo de tic-tac-toe, est créé en 1950 par **Josef Kates** pour l'Exposition nationale canadienne. Ordinateur de 4 mètres de haut, il permettait aux visiteurs de jouer contre une intelligence artificielle au tic-tac-toe. Les joueurs entraient leur coup sur un clavier lumineux et le jeu s'affichait sur un tableau de jeu à l'écran. Bertie the Brain est considéré par certains comme le premier jeu d'arcade.

D'autres jeux pionniers démontrent la possibilité de créer des expériences ludiques sur des systèmes informatiques : en 1952, **Christopher Strachey**, mathématicien et physicien, développe un programme de jeu de dames sur l'ordinateur Ferranti Mark I. La même année, **Alexander Sandy Douglas** crée *OXO*, jeu de morpion, fonctionnant sur l'EDSAC (**FIGURE 3**), dans le cadre de sa thèse sur l'interaction homme-machine.

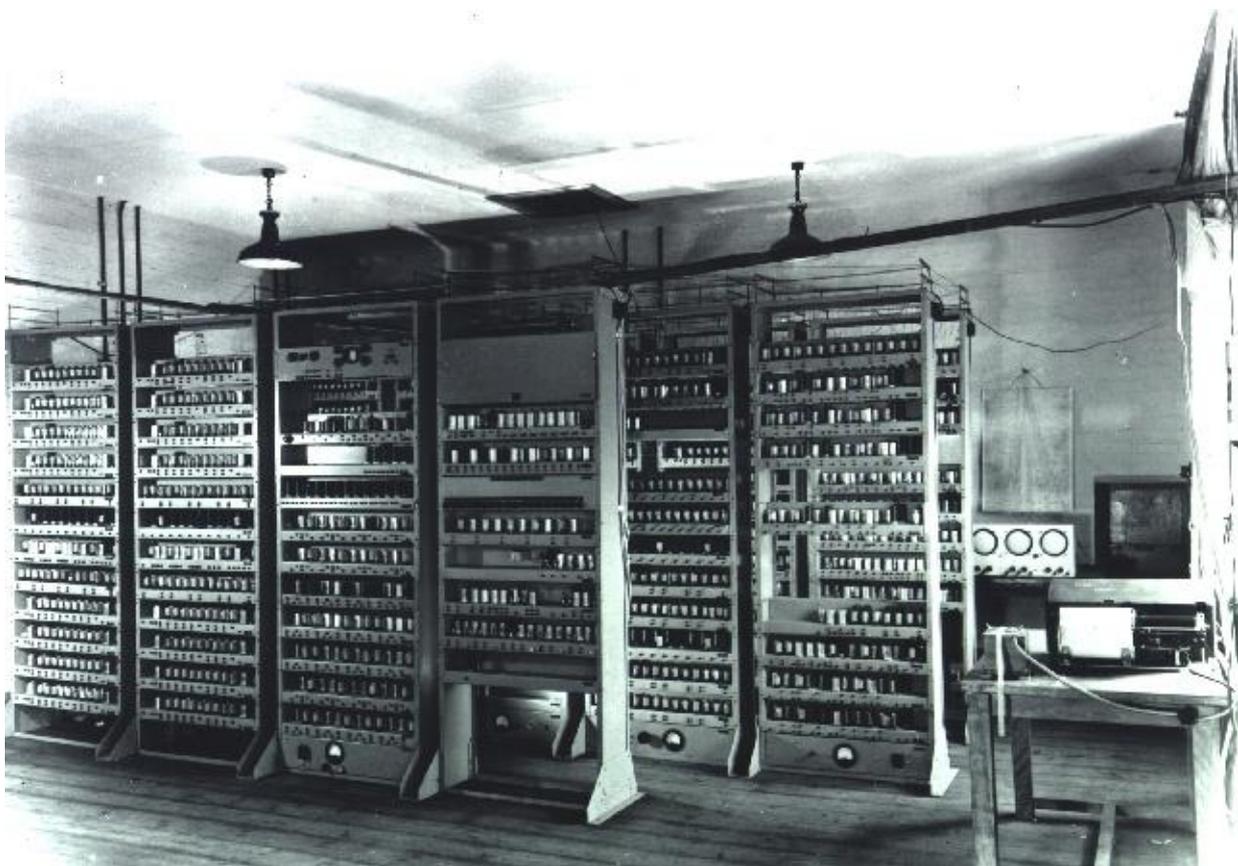


FIGURE 3 WIKIMEDIA

La « sportivisation » (Besombes, 2023) du jeu vidéo débute bien avant l'apparition du terme *esport* en 1999 selon **Michael G. Wagner**. Les années 1970 marquent l'apparition et l'apogée des bornes d'arcade dans les centres commerciaux nord-américains. En outre, la possibilité offerte d'enregistrer son meilleur score dans la machine et de le personnaliser grâce à ses initiales, démocratise la performance sur le jeu vidéo, précise Nicolas Besombes. La première compétition date de 1972 lors des *Intergalactic Spacewar Olympics*, remportée par **Bruce Baumgart**. Dans les années 80 et 90, l'*esport* prend de l'ampleur avec le développement de jeux plus complexes comme *Pac-Man*, *Donkey Kong* et *Super Mario Bros*. Les joueurs commencent à se réunir en présence lors de tournois en réseau local (*LAN-parties*) pour s'affronter. Les premières ligues *esport* comme l'*Electronic Sports League* sont créées à la fin des années 1990. 1997 constitue une année charnière (**FIGURE 4**) avec la tenue du premier tournoi d'envergure organisé sur le jeu *Quake*, jeu de tir à la première personne (FPS) spécialement conçu pour la compétition. Le tournoi baptisé *Red Annihilation* réunit les 16 meilleurs joueurs de *Quake* après des phases de qualifications, le principal lot du tournoi étant une Ferrari 328 GTS offerte par **John Carmack**, créateur du jeu. L'*esport* s'est fortement développé, notamment en Corée du Sud avec le phénomène *StarCraft*. Les tournois prennent de l'ampleur et un poids économique. Depuis les années 2010, l'*esport* est devenu un véritable phénomène de masse, avec l'émergence de plateformes de streaming comme *Twitch* qui ont permis une plus grande visibilité. Les investissements et la professionnalisation du secteur n'ont cessé de croître, faisant de l'*esport* une industrie multimillionnaire.



Borne d'arcade proposant le jeu *Donkey Kong*. - WIKIPEDIA

CHRONOLOGIE DE L'ESPORT

© Nicolas Besombes – Avril 2024

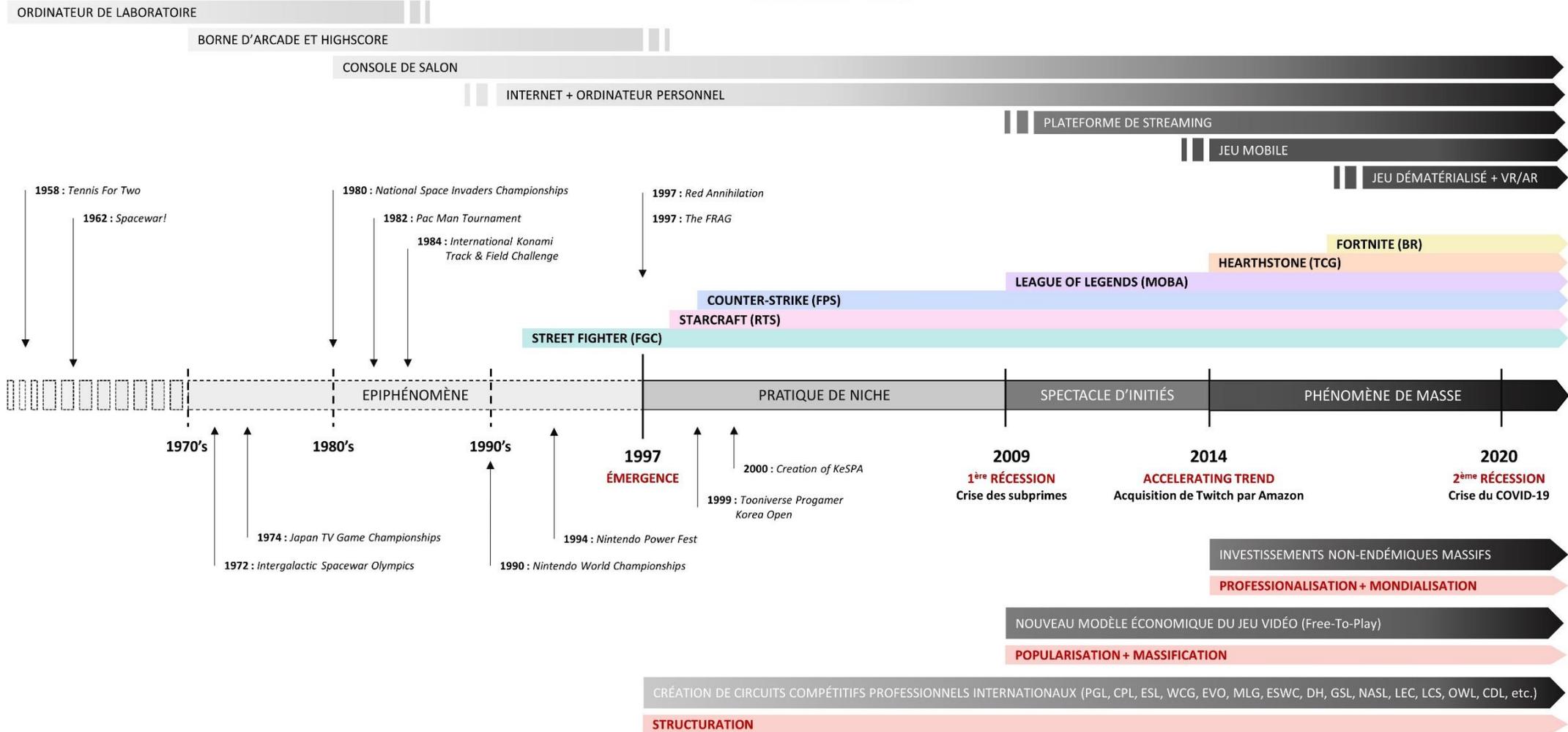


FIGURE 4. Avec l'aimable autorisation de l'auteur

L'ÉCOSYSTÈME *ESPORTIF* : DÉCOUVERTE DES MÉTIERS

L'écosystème de l'*esport* est un ensemble complexe et dynamique d'acteurs interdépendants qui contribuent au développement et à la croissance de cette industrie. Cet écosystème comprend notamment :

- les **joueurs professionnels** : ce sont les athlètes qui s'entraînent et participent aux compétitions. Ils sont soutenus par des équipes professionnelles ;
- les **équipes professionnelles** : ces organisations recrutent, entraînent et gèrent les joueurs professionnels. Elles participent aux compétitions majeures ;
- les **éditeurs de jeux** : les développeurs de jeux vidéo (voir typologie, **FIGURE 6**) comme *Riot Games*, *Valve* ou *Blizzard* sont essentiels car ils créent les titres compétitifs sur lesquels se déroule l'*esport* ;
- les **organiseurs de tournois** : des entreprises comme *ESL*, *Dreamhack* ou la *Ligue LEC (Riot Games)* organisent les plus grandes compétitions sportives à l'échelle mondiale (**FIGURE 5**) ;
- les **diffuseurs et plateformes de streaming** : des sites comme *Twitch*, *YouTube* ou *Facebook* permettent de retransmettre et de visionner les compétitions en direct ;
- les **mécènes et partenaires** : des marques de tous secteurs investissent dans l'*esport* pour toucher son large public, notamment les jeunes ;
- les **médias et commentateurs** : ils couvrent l'actualité sportive et apportent leur expertise lors des événements ;
- les **fédérations et instances de régulation** : elles encadrent les pratiques et veillent à l'intégrité de la compétition ;
- les **fans et communautés** : ils constituent la base de l'écosystème en tant que spectateurs passionnés et consommateurs.
- Les **techniciens** : les techniciens réseau ou les techniciens de maintenance informatique gèrent la mise en réseau, les bugs éventuels ou tout dysfonctionnement matériel rencontré.

Les éditeurs du groupe **Sciences pour tous** éditent en 2023 un ouvrage mettant à l'honneur la science en bande dessinée intitulé « Sport et science ». Parmi les thèses de 10 doctorantes et doctorants présentées et expliquées sous forme dessinée par

Héloïse Chochois, figurent les travaux en cognition et physiologie de Clément Thillier (Laboratoire URP 3625 – Institut des sciences du sport-santé de Paris (I3SP), université

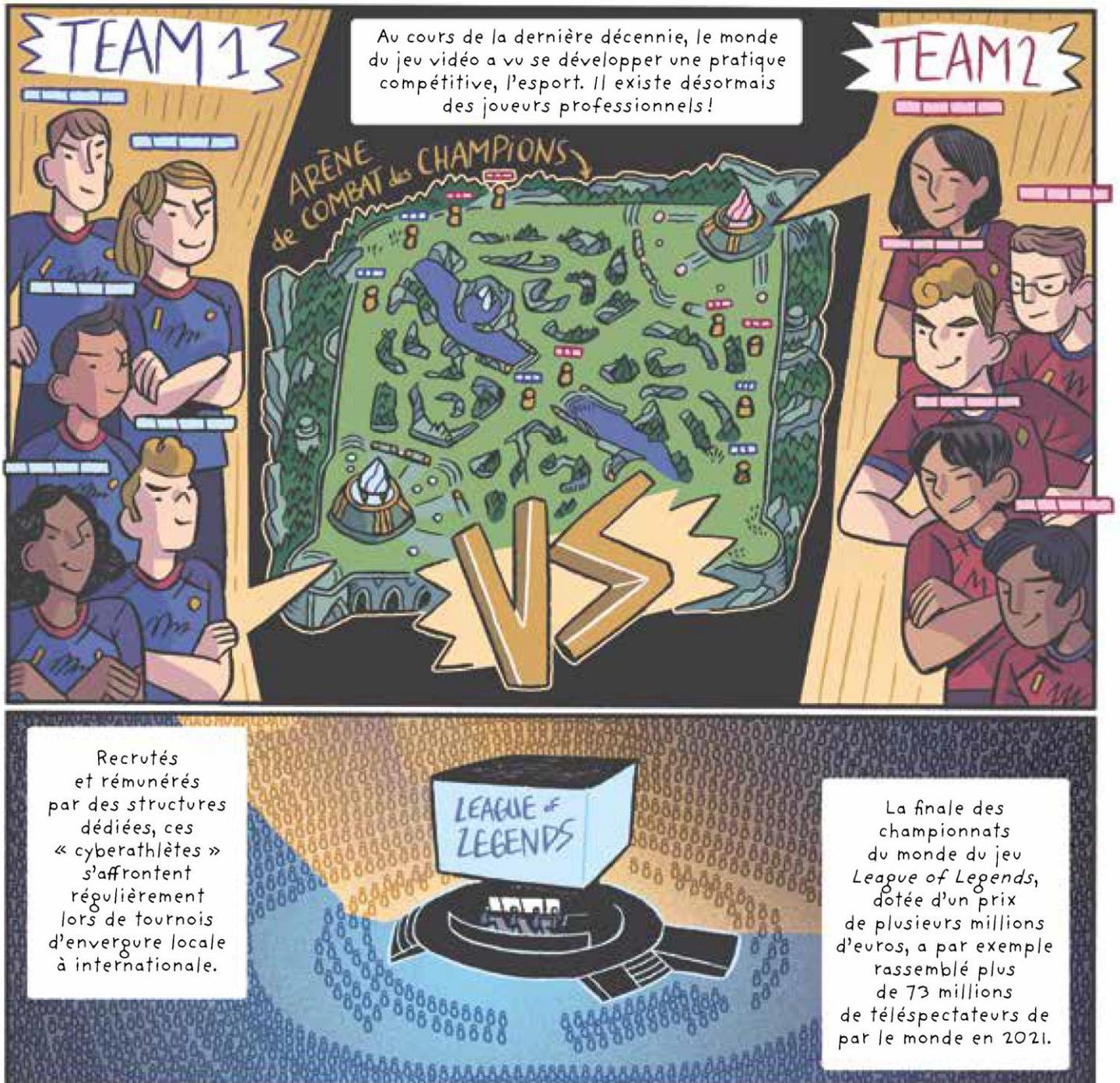


FIGURE 5 © Chochois, H., & Brousse, N. (2023). Sport et science. Groupe Sciences pour tous, Syndicat national de l'édition. p.48. Avec l'aimable autorisation du SNE.

Paris Cité). Les objectifs de la thèse visent la compréhension des besoins cognitifs, physiques, moteurs ou physiologiques, des *esportifs* élites professionnels, l'examen de la relation entre entraînements cognitivo-moteurs et physiques et les performances cognitives spécifiques aux *esportifs*, afin de cibler une programmation et une périodisation optimale d'entraînements (FIGURE 6, FIGURE 7).



FIGURE 6 © Chochois, H., & Brousse, N. (2023). Sport et science. Groupe Sciences pour tous, Syndicat national de l'édition. p.49. Avec l'aimable autorisation du SNE.

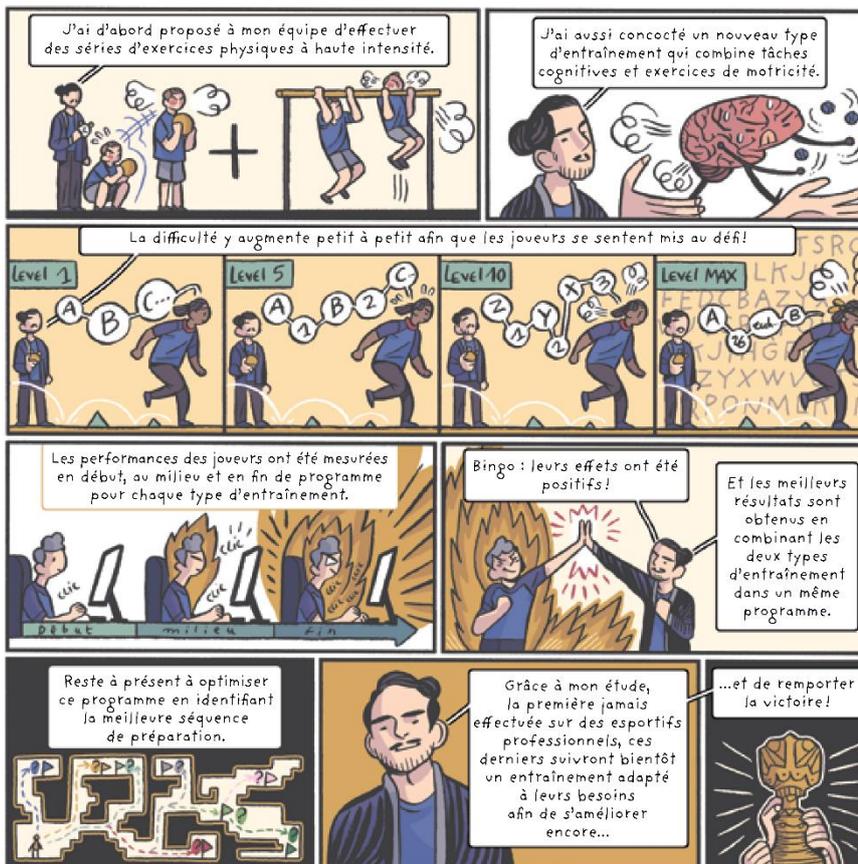
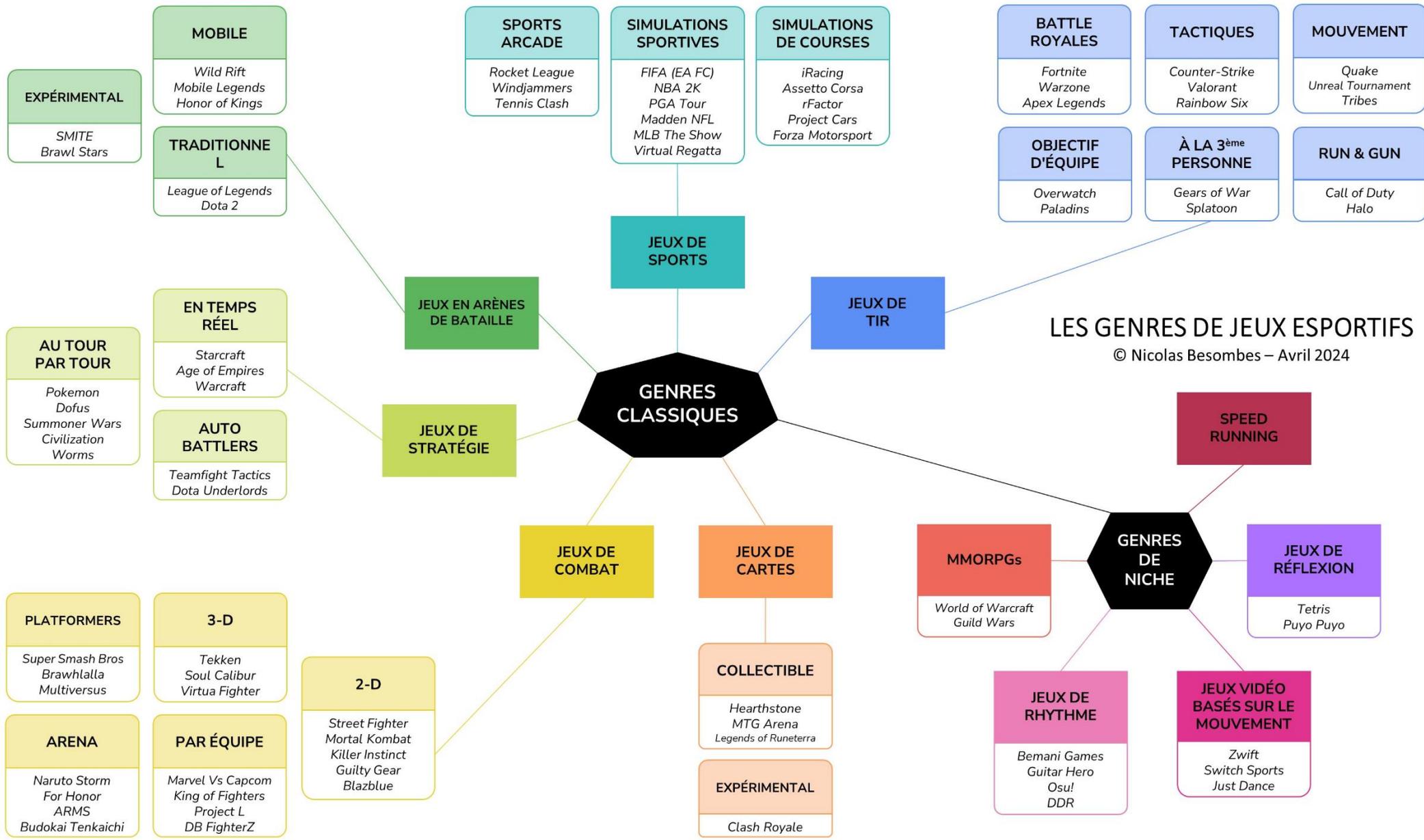


FIGURE 7 © Chochois, H., & Brousse, N. (2023). Sport et science. Groupe Sciences pour tous, Syndicat national de l'édition. p.50. Avec l'aimable autorisation du SNE.

L'écosystème sportif et les types de jeux sont synthétisés dans deux infographies mises à jour en 2024 par le chercheur Nicolas Besombes (FIGURE 8, FIGURE 9).



LES GENRES DE JEUX ESPORTIFS
© Nicolas Besombes – Avril 2024

FIGURE 9. Avec l'aimable autorisation de l'auteur

PRATIQUES PÉDAGOGIQUES

Les activités vidéoludiques et l'esport en éducation

L'innovation dans la forme scolaire se traduit par des actions éducatives expérimentales et des ateliers de pratiques collectives d'activités vidéoludiques au sein des établissements, sur des temps scolaires ou périscolaires, sous une forme compétitive ou de préparation compétitive : démarche de sensibilisation au numérique, de découverte des types de jeu (culture vidéoludique) et d'usage des jeux comme vecteurs de développement de compétences physiques, cognitives, psychosociales et numériques. Ces actions sont systématiquement encadrées par des personnes qualifiées (ou associatives expérimentées) et suivies par la recherche. Dans les potentialités offertes l'esport contribue aussi à la démocratisation du jeu vidéo à l'école et représente un secteur d'avenir pour l'orientation professionnelle des jeunes avec une diversité de métiers à explorer.

Témoignages d'expérimentations

Le projet versaillais *eSport en collèges : Vers une émergence de compétences* consiste en la mise en œuvre d'ateliers hebdomadaires de jeux vidéo compétitifs dans un espace dédié et équipé dans les établissements scolaires. Ce nouveau dispositif éducatif a été mis en place avec Seine et Yvelines Numérique et Armateam dans plusieurs collèges des Yvelines. Cette expérience s'est étendue dans le cadre du projet *Éduc Esport*, opération (AMI) soutenue par l'État (Banque des Territoires) via le dispositif « Innovation dans la forme scolaire » de France 2030.

Ce projet cible chez les jeunes un certain nombre de **compétences comportementales** (FIGURE 10) ayant un impact positif sur le climat scolaire, l'accrochage, la mixité, l'inclusion, la sociabilisation et l'orientation.



FIGURE 10 Olivier Ménard, Cyrille Chartraire. DANE Versailles

D'autres **compétences** dites du **XXI^e siècle** (**FIGURE 11**) s'illustrent à travers les activités vidéoludiques engagées. Elles permettent aux individus de s'adapter aux défis actuels, marqués par le numérique, l'incertitude et la complexité croissante. Elles sont essentielles pour la formation tout au long de la vie.



FIGURE 11 Olivier Ménard, Cyrille Chartraire. DANE Versailles

Les jeux vidéo contribuent au développement de **compétences numériques** essentielles et s'inscrivent logiquement dans les cinq domaines (**FIGURE 12**) du cadre de référence des compétences numériques (CRCN) soumises à évaluation et certification au sein de la plateforme Pix.



FIGURE 12 Olivier Ménard, Cyrille Chartraire. DANE Versailles

Des fiches d'accompagnement

Les formateurs qui interviennent dans les champs vidéoludiques et *esportifs* de la DANE de Versailles ont analysé **huit jeux vidéo** exploités dans le cadre des ateliers développés dans l'académie. Chaque fiche (**FIGURE 13**) pédagogique s'articule selon quatre critères : présentation du jeu, description des paramètres, identification du niveau de difficultés et des compétences spécifiques, exploitations pédagogiques dans le cadre de compétences disciplinaires, psychosociales et numériques.

Les jeux sélectionnés sont les suivants : *League Of Legends, Just Dance, Trackmania, Rocket League, Forza Motorsport 7, MarioKart 8 Deluxe, Super Smash Bros, FIFA 23*. Les fiches sont mises à disposition sous **licence Creative Commons BY-NC-SA**, ce qui permet toute exploitation de l'œuvre (partager, copier, reproduire, distribuer, communiquer, réutiliser, adapter) sous tous formats, sauf à des fins commerciales.

PRÉSENTATION

FIFA 23 est un jeu vidéo de simulation de football développé et édité par Electronic Arts. Il se veut réaliste et immersif en proposant des modes solo et multijoueur, avec des licences officielles de clubs, de compétitions et de sélections nationales masculines et féminines.



MODE DE JEU	seul, à 2 ou en équipe
GENRE	Sport
JEU COMPÉTITIF	Oui
JEU EN LIGNE	Oui / Déconnecté
TEMPS DE JEU	10 à 15 min
PLATEFORME	Ps5 / Xbox / Pc / Nintendo Switch

PRISE EN MAIN

Difficulté :



Compétences :

- Dextérité
- Coordination
- Anticipation
- Prise de décision
- Traitement des informations
- Orientation spatiale



COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES

Technologie :

Étude des systèmes de modélisation du corps humain.

EPS :

Travail autour des règles du jeu, tactique de jeu, notion d'équipe, étude de stratégie.

Mathématiques :

Collecte de données, statistiques, calcul des moyennes, comprendre la notation des joueurs.

COMPÉTENCES TRANSVERSALES PSYCHO-SOCIALES

Compétences cognitives :

Avoir conscience de soi

S'auto-évaluer afin de déterminer ses forces, ses limites et définir des paliers de progression.

Compétences émotionnelles :

Réguler ses émotions

Durant un match, de nombreuses émotions peuvent émerger. Un travail sur leur reconnaissance et leur gestion peut être mené.

Compétences sociales :

Résoudre des conflits de façon constructive

Le jeu permet d'aborder la gestion des conflits. Un travail autour de la transférabilité est à prévoir.



COMPÉTENCES NUMÉRIQUES

Informations et données :

Traiter des données

Appliquer des traitements à des données pour analyser et interpréter celles proposées par le jeu.

Environnement et numérique :

Évoluer dans un environnement numérique

Sécuriser les équipements, les communications et les données pour se prémunir contre les attaques et les pièges lors des transactions : achat en ligne, gérer son compte.

Protection et sécurité: Protéger la santé, le bien-être et l'environnement

Travailler le temps de jeu, les pauses actives et faire prendre conscience de la sédentarité du jeu et des risques possibles.

FIGURE 13

SÉCURITÉ NUMÉRIQUE ET JEUX VIDÉO

Pierre-Xavier Chomiac de Sas, avocat spécialiste en droit du numérique, souligne que le jeu vidéo constitue aujourd’hui une source de données personnelles particulièrement vaste : données d’identification (nom, prénom, numéro de téléphone, adresse de messagerie, données bancaires, informations de comptes annexes, éléments biométriques, etc.), données techniques et comportementales (adresse IP, matériel utilisé, choix et durée de consommation des jeux vidéo, niveau d’avancement, paiements effectués, etc.). Une conformité aux obligations du RGPD s’impose de facto et de manière plus aigüe, en matière de mineurs. La Commission Nationale de l’Informatique et des Libertés consacre [une page à la protection de la vie privée et un dépliant](#) (FIGURE 14) prodiguant des conseils pour jouer en toute sécurité. [PédaGoJeux](#) adopte une démarche similaire en favorisant chez les parents et les professionnels une pratique vidéoludique sereine.



FIGURE 14 – Ne joue pas avec ta vie privée. CNIL

Certains comportements en ligne peuvent en outre avoir des conséquences néfastes sur les matériels personnels et les accès aux services publics associés.

Cybermalveillance.gouv.fr distille quelques conseils sur les menaces informatiques et les bons réflexes à adopter : les [moyens de se prémunir contre les virus voleurs de mots de passe](#) (*stealer*), [faire face au hameçonnage](#) (*phishing*), principal mode opératoire utilisé par les cybercriminels pour dérober des informations personnelles ou bancaires aux internautes, les [10 mesures essentielles pour assurer sa cybersécurité](#).

Une [opération de sensibilisation expérimentale dite « opération Cactus »](#) a été menée sur l'ensemble des collèges des Yvelines (78) et l'ensemble des collèges de l'académie d'Orléans-Tours. Les élèves ont ainsi reçu un message sur leur espace numérique de travail (ENT), les incitant à cliquer sur un lien pour se procurer gratuitement des « jeux *crackés* et des *cheats* gratuits ».

Pour reprendre les termes de Cybermalveillance.gouv.fr « l'objectif de cette action est principalement de sensibiliser et responsabiliser les jeunes en marquant leur esprit avec des messages forts dans une vidéo courte, format auxquels ils sont particulièrement sensibles, au travers d'une communication des autorités en charge des sujets de cybersécurité ».

POUR UNE LITTÉRATIE VIDÉOLUDIQUE

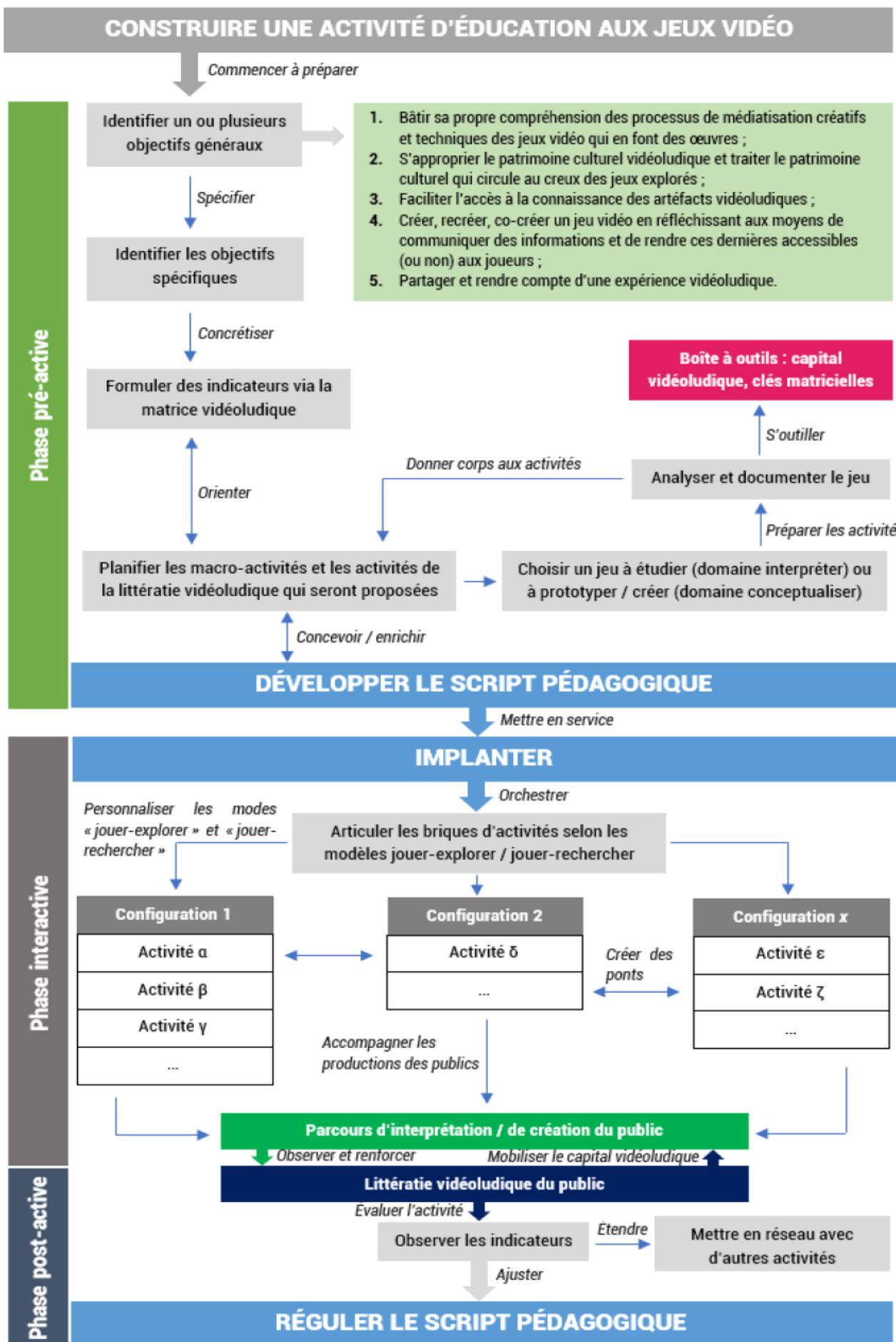
Le jeu rappelle **Gaël Gilson** « n’a pas, en contexte pédagogique, un potentiel éducatif intrinsèque : c’est l’activité pensée par l’enseignant qui favorise (ou non) les apprentissages scolaires construits par les élèves. Quant aux scolarisations des jeux vidéo non conçus pour faire apprendre [...] elles prennent des formes différentes : discourir à propos des jeux (sans forcément y jouer), projeter des séquences de jeu préenregistrées ou jouées par l’enseignant, faire jouer les élèves puis débriefer à propos du contenu exploré, analyser des bandes annonces, etc. [...] Le jeu vidéo se voit alors régulièrement transformé au gré de sa scolarisation : par exemple, il devient un document audiovisuel où sa jouabilité est modifiée (l’enseignant impose une façon de jouer qui dénature le jeu), voire évidée (l’enseignant ne permet pas aux élèves de jouer) ». Éduquer *par* les jeux vidéo consiste ainsi selon l’auteur à instrumentaliser un jeu vidéo outil) pour atteindre de manière catachrétique (détour) des objectifs qui lui sont externes. Éduquer *aux* jeux vidéo consiste davantage à étudier des jeux vidéo en tant qu’œuvres culturelles. Ces deux paradigmes peuvent être conciliés au sein d’une matrice vidéoludique

(FIGURE 15) élaborée par le chercheur et enseignant.

FIGURE 15 – Matrice de la littérature vidéoludique.
Vol. 1. Avec l’aimable autorisation
de © Gaël Gilson (2021)

		DIMENSIONS			
		Sémiotique	Systemique	Transludique	Culturelle
ACTIVITÉS	Jouer				
	Interpréter				
	Conceptualiser				

Dans un complément à la dissertation doctorale l’auteur offre un design de pratique d’éducation aux jeux vidéo (FIGURE 16) ainsi qu’un tableau d’exemples de macro-activités au sein de ladite matrice (FIGURE 17).



Parcours d'interprétation / de création du public

Observer et renforcer Mobiliser le capital vidéoludique

Littératie vidéoludique du public

Observer les indicateurs Étendre

Ajuster Mettre en réseau avec d'autres activités

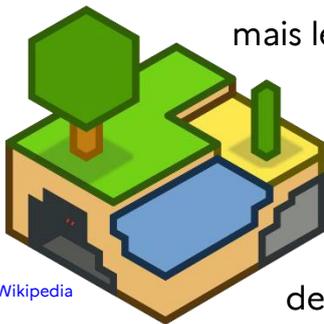
FIGURE 16 - Littératie vidéoludique. Vol.2
Avec l'aimable autorisation de © Gaël Gilson (2021)

		DIMENSIONS			
		Sémiotique	Systémique	Transludique	Culturelle
ACTIVITÉS	Jouer	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identifier les actums et les tactums (agirs ludiques). ▪ Identifier les éléments contextuels des agirs ludiques. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Manipuler le système vidéoludique, en comprendre le fonctionnement et s'orienter dans l'écosystème du jeu. ▪ Mettre en relation des agirs ludiques avec leurs éléments contextuels. ▪ Repérer et traiter des procédés techniques qui exposent de l'information. ▪ Construire et comprendre un méta-jeu. ▪ Comprendre le circuit affectif joueur-interface-code. ▪ Identifier et maîtriser les boucles de gameplay. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Construire un horizon d'attente à partir de ses expériences vidéoludiques. ▪ Mobiliser des apprentissages (patterns) d'un jeu à l'autre. ▪ Comparer les agirs ludiques d'un jeu à l'autre. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Interagir avec d'autres joueurs et/ou participer à une communauté de joueurs en s'adaptant à ses normes et valeurs. ▪ Détourner un jeu vidéo en s'inscrivant dans des pratiques culturelles en marge (ex : speedrun, etc.). ▪ Partager / socialiser son expérience vidéoludique à travers un discours sur le jeu. ▪ S'identifier, s'attacher à un personnage (ou s'y opposer). ▪ Prendre des décisions en mettant à l'épreuve son régime de valeurs.
	Interpréter	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identifier et interpréter un relais (auto)biographique. ▪ Identifier et interpréter une pseudomorphose. ▪ Identifier et interpréter une iconomorphose. ▪ Identifier et interpréter un réalignement thématique. ▪ Identifier et interpréter une métaphore systémique. ▪ Identifier et interpréter un réalignement architextuel. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Élaborer du sens à partir de la mise en relation des agirs ludiques avec leurs éléments contextuels. ▪ Construire un parcours d'interprétation du jeu à partir de son expérience (fabriquer un ludotexte). ▪ Mettre en relation plusieurs processus de médiatisation (clés matricielles) pour élaborer des significations. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Produire du discours à partir des similitudes, des variations, des oppositions, des forces d'influence, etc., observées dans un corpus de jeux vidéo mis en réseau. ▪ Identifier les variations au sein d'un même jeu et les rattacher à leurs contraintes culturelles (localisation, etc.). ▪ Rattacher l'évolution d'une franchise vidéoludique aux changements sociétaux. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mobiliser son capital vidéoludique dans son parcours d'interprétation. ▪ Identifier les discours et les représentations du monde qui circulent à travers les agirs créateurs. ▪ Identifier les discours et les représentations du monde qui circulent à travers le méta-jeu. ▪ Identifier et commenter des relations intertextuelles et hypertextuelles entre le jeu et une écologie médiatique plus large. ▪ Négocier le sens d'un jeu. ▪ Envisager des questions de justice sociale à travers l'expérience du jeu.
	Conceptualiser	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Médiatiser de l'information à partir des clés matricielles (pseudomorphose, etc.). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Articuler les agirs ludiques et leurs éléments contextuels pour permettre au joueur de se construire un parcours d'interprétation (rendre le jeu signifiant). ▪ Équilibrer un jeu et calibrer l'expérience du joueur par des processus techniques appropriés (ex : <i>rubber banding</i>). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Emprunter, déconstruire, reconstruire, etc., les agirs créateurs, les agirs ludiques et leurs éléments contextuels dans une nouvelle production. ▪ Insérer sa création dans un réseau d'œuvres vidéoludiques. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Exprimer une idée et/ou attiser des émotions à travers les agirs créateurs. ▪ Insérer sa création dans une écologie narrative et/ou médiatique plus large.

FIGURE 17 - Littérature vidéoludique. Vol.2. Avec l'aimable autorisation de © Gaël Gilson (2021)

Des exemples d'activités vidéoludiques

Gaël Gilson présente dans ce recueil un certain nombre de propositions d'activités à partir d'une sélection de jeu en soulignant leur intérêt dans le cadre d'un projet d'éducation aux jeux vidéo. En matière spécifiquement disciplinaire, les **sciences de la Vie et de la Terre** ont rapidement intégré la ludification des contenus pédagogiques pour motiver les élèves et réduire l'anxiété liée à l'échec grâce à des rétroactions immédiates et la dimension autotélique de la démarche ludique ([académie de Créteil](#)). Les jeux vidéo, inclus dans cette ludification, sont souvent déjà préconisés sur des sites académiques,



mais leur utilisation, voire leur création peut rebuter les enseignants. Des

exemples de détournement de jeux existants, comme [Minetest](#), sont encouragés pour des [activités collaboratives](#). Certains enseignants créent et partagent leurs propres jeux pour répondre à des besoins pédagogiques spécifiques, comme *Leuco'war* pour

comprendre l'immunité, *Ecomuséum* pour l'inventaire géologique et biologique, *My Plant Life* pour la croissance végétale, *Viruscape* pour les gestes barrières, *Pac Zyme* pour l'enzymologie, *Miam Craft* pour la gestion de l'eau, *Sim'Agro* pour les agrosystèmes, et *Sur les pas de Darwin aux Galápagos* pour la classification des êtres vivants. Édubase propose également des [scénarios pédagogiques associés à certains jeux](#), favorisant une approche ludique et interactive de l'apprentissage en sciences.

En **histoire géographique** [Soldats inconnus](#) aide à comprendre la Première Guerre mondiale et la notion de « guerre totale » à l'aide de bandes-annonces et d'un tableau numérique collaboratif tandis qu'[À l'assaut](#) du musée canadien de la guerre explore la vie dans les tranchées après une étude de cas sur Verdun. Des jeux sérieux comme [Des territoires, une voie](#) ou [Stop Disasters \(« Arrêtons les catastrophes ! »\)](#) abordent l'aménagement du territoire et la gestion des risques naturels. [Minecraft](#), grâce à l'[IGN \(Institut national de l'information géographique et forestière\)](#), permet de modéliser la France et d'explorer des thématiques géographiques alors qu'[Ecoville](#) engage les élèves dans l'aménagement urbain durable en leur faisant construire et gérer une ville virtuelle.

Par ailleurs, des enseignants créent leurs propres jeux comme celui sur [Christophe Colomb](#) pour les 2^{de} professionnelles, des [jeux de piste pour découvrir le Moyen Âge](#) et [l'exposition universelle de 1900](#). Sous [Scratch plusieurs scénarios](#), en particulier en **mathématiques** témoignent de cette créativité ludopédagogique. Des [guides d'activités](#) sont publiés dans cette perspective, par exemple, pour la réalisation du jeu de *Pong*.

Cette forme de rétrojeu se retrouve dans une [séquence](#) menée en **éducation aux médias et à l'information (EMI)** autour de l'élaboration d'une borne d'arcade au sein d'un atelier collaboratif : différentes compétences numériques sont visées ainsi que des connaissances sur le média vidéoludique et les logiciels libres.

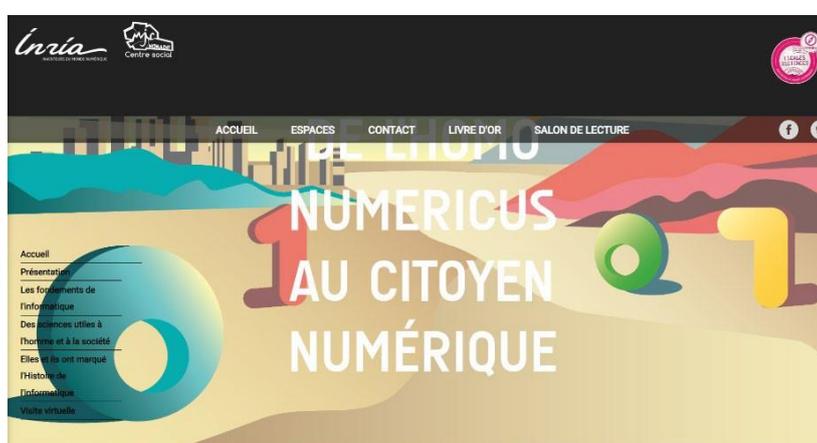


FIGURE 18

En **physique-chimie** diverses ressources peuvent être extraites de la [lettre ÉduNum disciplinaire n°33](#) centrée sur la ludopédagogie (2023) : [Le prisonnier quantique](#) pour explorer la physique quantique, [L'affaire Pétrarque](#) pour

analyser les matériaux d'un manuscrit médiéval par le biais un jeu d'évasion numérique et [Inside](#), jeu immersif (Inria Nancy) proposé en prolongement de la visite virtuelle intégrée dans l'exposition [De l'homo numericus au citoyen numérique](#) (FIGURE 18) pour découvrir l'histoire de l'informatique.

Élaboration d'un jeu vidéo à l'aide de *Capytale*

L'**académie de Guyane** présente en mathématiques un [projet interdisciplinaire](#) (Mathématiques, Arts plastiques et Physique Chimie) d'élaboration collaborative d'un jeu vidéo (FIGURE 19) pour un championnat d'esport au sein d'un collège. La démarche pédagogique s'organise en 3 phases distinctes : une phase décisionnelle entre les élèves (envies) et les professeurs (faisabilité) permet de dresser les objectifs finaux ; elle est suivie d'une phase de codage (dans le cadre de l'enseignement des mathématiques) et de dessin vectoriel (dans le cadre de

l'enseignement des arts plastiques) puis d'une phase de test et de correction dans le cadre des midis ludiques du FSE en vue de finaliser le support dudit championnat. La physique-chimie s'investit dans le déroulé en menant une séance de modélisation de la gravité. Le projet aboutit en juin sur un évènement d'esport dont la phase éliminatoire se déroule sur des ordinateurs individuels. La phase finale est quant à elle publique et accompagnée d'une projection.

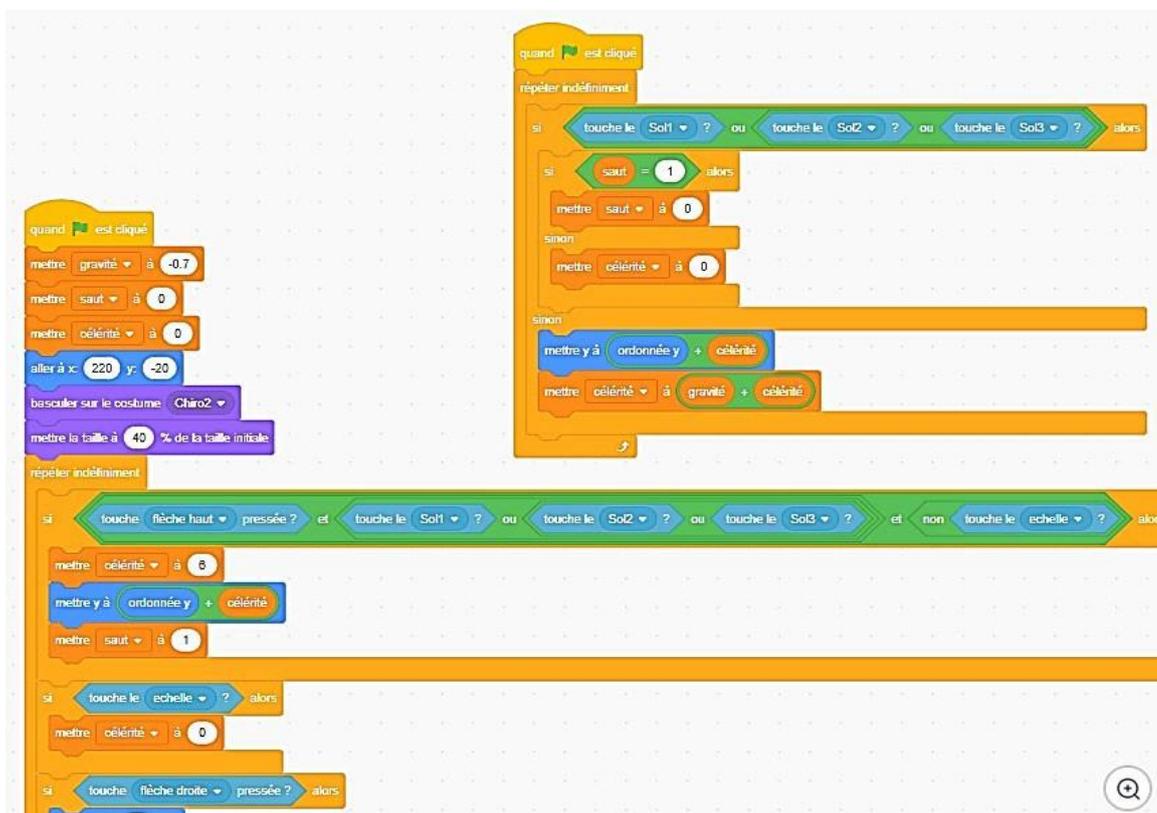


FIGURE 19

Le site officiel d'**Universcience**, établissement public du Palais de la découverte et de la Cité des sciences et de l'industrie (EPPDCSI) offre [des ressources en ligne autour du jeu vidéo](#) : jeux vidéo au féminin, focus jeux vidéo (série de huit épisodes sur la chaîne YouTube de l'établissement), portraits de créateurs de jeux vidéo, les experts en jeux vidéo. Le site renvoie également vers une publication du blob, l'extra média, consacrée aux [intelligences artificielles génératives dans le domaine vidéoludique](#), en particulier sur les interactions homme-machine, homme et personnage non joueur (PNJ).



cité

sciences
et industrie

LUDOGRAPHIE

- Alouani, M., Turgis, G., & Chartraire, C. (2024), *Les jeux vidéo : Des leviers éducatifs ?* Délégation de Région Académique au Numérique Éducatif. <https://www.dane.ac-versailles.fr/spip.php?article744>
- Annart J. (dir.) (2019), *Jeux vidéo et éducation. Ateliers de pédagogie vidéoludique*, <http://www.educajeux.be>
- Besombes N. (2016), *Sport électronique, agressivité motrice et sociabilités*, thèse de doctorat, Sorbonne Paris Cité.
- Besombes, N. 2023. « L'esport, ou la sportivisation du jeu vidéo ». In Genvo, S., & Philippette, T. (Eds.), *Introduction aux théories des jeux vidéo*. Presses universitaires de Liège. doi :10.4000/books.pulg.26459
- Bonvoisin D. et Culot M. (2015), *Éducation aux médias et jeux vidéo. Des ressorts ludiques à l'approche critique*, <https://media-animation.be/Education-aux-medias-jeux-video-912.html>
- Chomiac de Sas, P.-X. (2022). *Fiches de droit et des métiers de l'esport*. Ellipses.
- Council of Europe. *Educating for a video game culture a map for teachers and parents*. Council of Europe, 2021. <https://www.coe.int/fr/web/digital-citizenship-education/videogame-culture>
- DANE Versailles. (2023). « Les compétences du esport - Nicolas Besombes ». *PodEduc* <https://pod.phm.education.gouv.fr/video/11305-les-competences-du-esport-nicolas-besombes>
⇒ Support de présentation
- France Esports, F. (2018). *France esports - esport(S) : Définition et orthographe*. France Esports. <https://www.france-esports.org/esports-definition-et-orthographe>
- Gilson, G. (2023). « Littératie vidéoludique et éducation aux jeux vidéo ». In Genvo, S., & Philippette, T. (Eds.), *Introduction aux théories des jeux vidéo*. Presses universitaires de Liège. doi :10.4000/books.pulg.26429
- Gilson G. (2021), *Littératie vidéoludique : Éduquer aux jeux vidéo en contexte scolaire*, thèse de doctorat, Université catholique de Louvain, Louvain-la-Neuve.
- Institut national de santé publique du Québec. (2023). « Pratique du jeu vidéo de compétition et santé des adolescents et jeunes adultes ». *INSPQ*. <https://www.inspq.qc.ca/publications/3369>

- Thillier, C. (2023). « Des entraînements de pointe pour les sportifs ». In *Sciences en bulles - Sport et science*. Syndicat national de l'édition. https://www.sciencespourtous.org/app/uploads/sites/3/2023/10/SEB23_Science_Sport_version-finale-WEB.pdf
- Wagner, Michael G. (2006). « On the Scientific Relevance of eSports ». *International Conference on Internet Computing*.

Lettre ÉduNum proposée par la direction du numérique pour l'éducation
Bureau de l'accompagnement des usages et de l'expérience utilisateur
DNE - TN3

 [Contact courriel](#)

Vous recevez cette lettre car vous êtes abonné à la lettre thématique

Souhaitez-vous continuer à recevoir
la lettre ÉduNum thématique ?

[Abonnement/Désabonnement](#)

À tout moment, vous disposez d'un droit d'accès, de rectification et de suppression des données qui vous concernent (articles 15 et suivants du RGPD). Pour consulter nos mentions légales, [cliquez ici](#).

ISSN 2739-8846 (en ligne)