



 FORMATION D'UN JOUR ET DEMI

# Étude du jeu vidéo

Enrichir sa pratique pédagogique à travers l'analyse du jeu vidéo

## PUBLIC CONCERNÉ

- Enseignant-e-s du Secondaire I et II, principalement les enseignant-e-s de littérature, d'histoire de l'art, d'histoire, de langues, et de culture générale

Aucune connaissance préalable en jeu vidéo n'est requise pour suivre la formation.

## ORGANISATION

- GameLab UNIL-EPFL
- Faculté des lettres, Université de Lausanne

## ENJEUX

Le jeu vidéo occupe une place centrale au sein des pratiques culturelles contemporaines. Ce média interactif, « natif du numérique », reconfigure et absorbe des univers fictionnels existants, déploie ses propres imaginaires et crée des récits ouverts, tout en répondant à l'« impératif d'action » qui caractérise les pratiques ludiques. Avec quels outils analyser ces objets vidéoludiques, alors que le jeu est habituellement cantonné au simple divertissement ?

La place prépondérante de cette industrie culturelle nourrit le savoir encyclopédique de nombreux-ses élèves et leur permet d'acquérir des compétences spécifiques. Dès lors, comment mobiliser ces connaissances et ces compétences dans le cadre de l'enseignement ?

## OBJECTIFS

- Comprendre les spécificités techniques, esthétiques et fonctionnelles du jeu vidéo en comparaison avec d'autres moyens d'expression
- Acquérir des outils pour l'analyse formelle d'une séquence de jeu vidéo (récit, fiction, analyse de l'image, jouabilité)
- Élaborer des séquences d'enseignement qui lient l'étude du jeu vidéo aux objectifs disciplinaires et pédagogiques
- Savoir sélectionner le matériel vidéoludique adapté à une utilisation pédagogique



## Education numérique

*L'Université de Lausanne prépare les professionnel-le-s de l'enseignement et de l'éducation à relever les défis de la transition numérique.*



- Mercredi 4 février 2026 de 9h à 16h
- Jeudi 5 février 2026 de 9h à 12h



CHF 450.-  
Pour les enseignant·e·s DGEO et DGEP, la finance d'inscription est partiellement prise en charge par l'Université de Lausanne et s'élève à CHF 150.-.

EN SAVOIR PLUS



Campus UNIL-EPFL, Lausanne



Inscription en ligne  
Délai d'inscription : 7 novembre 2025  
Nombre de participant·e·s limité



Attestation de participation

## PROGRAMME

### SESSION 1

#### Introduction aux particularités formelles du jeu vidéo

Tout en manipulant une sélection de jeux représentatifs de la variété du panorama vidéoludique, les participant·e·s découvrent ou renforcent leurs connaissances sur les notions-clefs de l'étude du jeu vidéo. Ce médium est abordé par le biais d'une comparaison avec des ressources pédagogiques plus usuelles comme la peinture, les livres, le cinéma, le documentaire ou la mise en situation-problème. Avec quels outils analyser un objet vidéoludique afin de le mobiliser en enseignement ? On s'intéressera notamment aux concepts permettant de modéliser l'activité du/de la joueur·euse et aux bouleversements de quelques cadres théoriques « classiques » (étude du récit et des univers fictionnels) induits par le jeu vidéo.

### SESSIONS 2 ET 3

#### Jouer et élaborer des séquences pédagogiques

Les parties 2 et 3 de la formation seront dédiées à la présentation d'activités vidéoludiques qui permettent aux élèves de travailler des contenus disciplinaires. Que peut-on faire avec l'analyse d'un jeu vidéo dans le cadre d'un cours d'histoire ou de français, par exemple ? Comment faciliter le transfert des compétences et des savoirs des élèves dans le domaine du jeu vidéo vers les disciplines fondamentales ? Les éléments théoriques acquis lors de la première session sont mobilisés afin d'envisager des séquences d'enseignement utilisant le jeu vidéo en classe dans les disciplines respectives des participant·e·s. Dans un premier temps, il s'agit pratiquement de s'entraîner à rechercher et d'éprouver des jeux aux mécaniques et thématiques pertinentes pour ses objectifs d'apprentissage disciplinaires et transversaux. Dans un deuxième temps, il s'agit d'élaborer des séquences d'enseignement par groupes qui tirent profit des caractéristiques de la médiation vidéoludique des savoirs et d'en discuter lors d'une mise en commun.

## RESPONSABLE SCIENTIFIQUE

- **Yannick Rochat**  
*Professeur assistant en études vidéoludiques, Faculté des lettres, Université de Lausanne*

## INTERVENANTE

- **Loïse Bilat**  
*Membre du GameLab UNIL-EPFL  
Maîtresse d'enseignement,  
HEP Fribourg*

## INFORMATION PRATIQUE

Afin d'expérimenter certaines activités de recherche et de pratique de jeux en ligne, il est recommandé aux participant·e·s de se munir d'un ordinateur portable (non fourni).