



UNIVERSITE DU LITTORAL COTE D'OPALE
ECOLE DOCTORALE 586 SCIENCES HUMAINES ET SOCIALES

Des formats de jeu au design expérientiel en EP :
une approche transdisciplinaire et écologique pour capturer et provoquer
des expériences engageantes

Mémoire présenté en vue de l'obtention
de l'Habilitation à Diriger des Recherches
le 29 novembre 2024 par

Olivier Dieu¹

Jury

Monsieur Gilles Bui-Xuân, Professeur émérite, Université d'Artois (Président de jury)

Monsieur Keith Davids, Professeur, Université de Sheffield (RU) (Examineur)

Madame Vanessa Lentillon-Kaesner, Professeure, Haute école pédagogique de Lausanne (Suisse) (Rapporteur)

Madame Lucie Mougenot, Professeure, INSPE-Université d'Amiens (Rapporteur)

Monsieur Denis Pasco, Professeur, INSPE-Université de Franche Comté (Rapporteur)

Monsieur François Potdevin, Professeur, Université de Lille (Garant)

Monsieur Ludovic Seifert, Professeur, Université de Rouen (Examineur)

¹ Univ. Littoral Côte d'Opale, Univ. Lille, Univ. Artois, ULR 7369 – URePSSS – Unité de Recherche Pluridisciplinaire Sport Santé Société, F-59000 Lille, France

Résumé :

« Bien que les enseignants d'éducation physique soient de plus en plus conscients de l'importance des effets affectifs en matière d'apprentissage, ils reconnaissent également qu'ils ont des compétences et des ressources limitées pour les faciliter » (Kirk, 2020, cité par Teraoka *et al.*, 2021, p. 460).

Les approches « par les jeux », malgré l'engouement qu'elles suscitent outre atlantique, semblent ne pas avoir comblé un « vide » dans la littérature scientifique autour de la notion de « formats-engageants » en éducation physique. Cette habilitation se donne l'ambition d'articuler, autour du paradigme de la 'Constraints-Led Approach' (CLA), les cadres théoriques de l'intérêt en situation (IS), de la praxéologie motrice (PM) et de l'approche conative (AC), au service d'une conception 'affective' des environnements d'apprentissage dans lesquels l'enseignant devient 'designer' d'expériences émotionnellement marquantes pour les élèves.

CLA et théories des jeux présentent une compatibilité épistémologique, qui est souvent le parent pauvre des approches « mixtes ». D'une part, ce sont des approches holistes de l'activité qui se fondent sur le couplage perception-action et la symétrie acteur-environnement. D'autre part, ce sont des conceptions hédonistes de l'activité dans la mesure où elles confèrent une place centrale aux émotions dans les processus d'adaptation. Elles partagent ainsi une logique ascendante d'interprétation des conduites en situation et visent à concevoir des environnements d'apprentissage à la fois adaptés et riches en possibilités nouvelles, qui guident chaque apprenant vers l'exploration active de son environnement. CLA, PM et AC peuvent être utilisées de manière intégrée et complémentaire pour explorer l'efficacité des conceptions pédagogiques en EP. Alors que l'AC fournit une classification de la contrainte organismique et la PM, un système de catégorisation des jeux utilisés, la CLA fournit une explication théorique solide de la manière dont les facteurs liés à la tâche et à l'environnement interagissent avec les facteurs personnels pour façonner l'engagement à la fois physique et psychologique des pratiquants.

Nos travaux menés dans le cadre de cette habilitation mettent en évidence : a) que les pratiquants peuvent déclarer un même plaisir dans des formats variés tout en s'y engageant différemment du point de vue physique ; b) qu'étudier ces phénomènes nécessite de se pencher sur les effets d'interactions car les variables liées à l'expertise et au sexe modifient l'effet de certains formats (cela invite à une double vigilance, vis-à-vis des mesures déclaratives et du mythe du format idéal pour un élève épistémique) ; et c) qu'il existe également des inducteurs puissants non directement liés aux formats de jeu qu'il s'agit de repenser et d'analyser sur le moyen et long terme, notamment après des transitions de vie importantes.

Etudier l'engagement s'avère donc éminemment complexe et nécessite avant tout de se focaliser sur les effets d'engagement pour mettre à jour les interactions individus-environnements qui génèrent la mise en mouvement (et l'intérêt) du sujet. Cette option de recherche ne peut se faire *a priori* en se focalisant sur les effets présumés des formats proposés et/ou *a posteriori* en se focalisant sur la subjectivité de l'expérience racontée par l'acteur, mais bien *in situ* par un recueil de l'action en contexte. Cette objectivation des effets d'interactions ou consonances ergo-conatives est donc une condition centrale pour attester de la pertinence du format en matière d'engagement. Finalement, comme en ce qui concerne la méthode pédagogique utilisée : « le seul bon format serait celui qui matche avec l'intérêt spécifique des élèves ».

Ce travail, ancré dans le paradigme écologique, pour analyser l'engagement des pratiquants *de l'intérieur*, nécessite un rapprochement entre les scientifiques et les praticiens. En ouvrant les portes du gymnase au chercheur, le professeur d'EP lui offre l'accès à l'analyse des conduites en situation. En retour, la mise à jour, par le chercheur des variables éco-engageantes permet de développer chez l'enseignant de réelles connaissances pédagogiques sur le contenu et ainsi réhabiliter les pédagogies non interventionnistes en EP. En effet, sur la base de ces connaissances, l'enseignant peut abandonner la simple prescription de tâches, souvent démobilisatrices pour les élèves, au profit d'une co-conception d'un design expérientiel « engageant » en EP. Dans ce type de programme de recherche, le rôle des praticiens est donc plus important que jamais, et si cela pouvait être le message de cette habilitation, il résumerait finalement assez bien mon propre parcours d'abord de badiste, puis de coach, d'enseignant, de formateur, et enfin d'enseignant-chercheur.

Mots clés : théories des jeux, approche par les contraintes, expérience, *design* pédagogique

Abstract

“There is a growing awareness of the significance of affective learning outcomes as a central pedagogical concern among physical education teachers, but also an acknowledgement that teachers may have limited skills and resources to facilitate affective learning” (Kirk, 2020, cited by Teraoka *et al.*, 2021, p. 460).

Despite the popularity of game-based approaches across the Atlantic, it does not seem to have filled a gap in the scientific literature concerning the notion of 'engaging formats' in physical education. The ambition of this habilitation is to articulate, around the 'Constraints-Led-Approach' (CLA) paradigm, the theoretical frameworks of situational interest (SI), motor praxeology (PM) and the conative approach (CA), in order to create 'affective learning design' in which the teacher becomes the 'designer' of emotionally significant experiences for students.

CLA and game theories are epistemologically compatible, which is often the poor relation of 'mixed' approaches. On the one hand, they are holistic approaches based on the perception-action coupling and the actor-environment symmetry. On the other hand, they are hedonistic conceptions insofar as they give a central place to emotions in adaptation processes. They thus share a bottom-up logic of interpreting behavior in situations and aim to design learning environments that are both adapted and rich in new possibilities, guiding each learner towards active exploration of their environment. CLA, PM and CA can be used in an integrated and complementary manner to explore the effectiveness of pedagogical designs in PE. While CA provides a classification of organismic constraint and PM a system for categorizing the games used, CLA provides a sound theoretical explanation of how task and environmental factors interact with personal factors to shape both the physical and psychological engagement of practitioners.

Our work as part of this habilitation highlights: a) that practitioners can declare the same pleasure in a variety of formats while engaging in them differently from a physical point of view; b) that studying these phenomena requires us to look at the effects of interactions, as variables linked to expertise and gender modify the effect of certain formats (this calls for a twofold vigilance with regard to declarative measures and the myth of the ideal format for an epistemic student); and c) that there are also important inducers not directly linked to game formats that need to be analyzed over the medium and long term, particularly after major life transitions.

Studying engagement is therefore eminently complex and requires above all focusing on the effects of engagement in order to uncover the individual-environment interactions that set the subject in motion (and interest). This research option cannot be carried out *a priori* by focusing on the presupposed effects of the proposed formats and/or *a posteriori* by focusing on the subjectivity of the experience recounted by the actor, but rather *in situ* by recording the action in context. This objectification of the effects of interactions or 'ergo-conative consonances' is therefore a central condition for attesting to the relevance of the format in terms of engagement. Finally, as for the teaching method used: *"the only good format is the one that matches the specific interests of the students"*.

This work, rooted in the ecological paradigm, to study the commitment of practitioners 'from within', requires a rapprochement between scientists and practitioners. By opening the doors of the gymnasium to the researcher, the PE teacher gives him/her access to the analysis of behaviors in situation. In return, the researcher's updating of the eco-engaging variables enables the teacher to develop real pedagogical content knowledge and thus rehabilitate non-interventionist pedagogies in PE. On the basis of this knowledge, teachers can switch from simply prescribing tasks, which often demotivate pupils, to co-designing an 'engaging' experiential design in PE. In this type of research project, the role of practitioners is therefore more important than ever, and if this could be the message of this habilitation, it would summarize my own career quite well, first as a badminton player, then as a coach, teacher-trainer and finally as a teacher-researcher.

Keywords: game-based approaches, constraints-led approach, experience, affective learning design