

Schweizerische Koordinationsstelle  
für Bildungsforschung

Centre suisse de coordination pour  
la recherche en éducation

Centro svizzero di coordinamento  
della ricerca educativa

Swiss Coordination Centre for  
Research in Education

Information Bildungsforschung  
Permanente Erhebung über Projekte der schweizerischen Bildungsforschung

Information sur la recherche éducationnelle  
Enquête permanente sur la recherche éducationnelle en Suisse

Informazione sulla ricerca educativa  
Inchiesta permanente sulla ricerca educativa in Svizzera

Information about research in education  
Permanent inquiry into educational research in Switzerland

---

ISSN 1013-6258

24:006

---

**Durée de la recherche:** 2021–2022

**Thématique de la recherche:**

**Les jeux vidéo en classe: expériences et motivation des enseignant-e-s**

---

**Laufzeit des Projekts:** 2021–2022

**Thema des Projekts:**

**Videospiele im Unterricht: Erfahrungen und Motivation von Lehrpersonen**

---

**Institution:** Haute École Pédagogique du canton de Vaud (HEP Vaud), Lausanne (1); Université de Genève, Faculté de Psychologie et des Sciences de l'Éducation (FPSE), TECFA –Technologies de Formation et Apprentissage, Genève (2)

---

**Mise en œuvre | Bearbeitung:** Denise Sutter Widmer, Dr. (1, 2); Julien Bugmann, Prof. HEP associé, Dr. (1); Florence Quinche, Prof. HEP associée (1)

---

**Personne à contacter | Kontaktperson:** Denise Sutter Widmer (denise.sutterwidmer@unige.ch)

---

---

**Brève description de la recherche:** Le jeu vidéo est une pratique de plus en plus répandue chez les jeunes et dans la société. Pourtant, l'usage pédagogique des jeux vidéo en classe s'avère encore rare. Cet article questionne les motivations et freins des enseignant-e-s à utiliser les jeux vidéo en classe. Les auteur-e-s ont interrogé 34 enseignant-e-s et futurs enseignant-e-s du primaire et du secondaire sur leurs motivations, et notamment sur l'influence de leur expérience vidéoludique personnelle, sur l'intégration de jeux dans leurs classes. En outre, les auteur-e-s demandent dans quelle mesure la formation dans le domaine du jeu vidéo est un levier suffisamment puissant pour inciter les enseignant-e-s à mettre en œuvre des activités vidéoludiques au sein de leur classe. Les résultats indiquent que si les répondant-e-s indiquent être majoritairement motivés à l'idée d'avoir recours au jeu vidéo, ils ne le font pas à n'importe quelles conditions. L'expérience personnelle des enseignant-e-s influence positivement l'usage des jeux vidéo en classe, mais elle n'est pas suffisante à elle seule pour motiver leur usage dans des activités pédagogiques. Aussi, le suivi ou non d'une formation sur le jeu vidéo n'est pas lié à une motivation différenciée à l'intégration des jeux en classe. Les auteur-e-s mettent en évidence un certain nombre de critères à prendre en compte pour penser l'intégration du jeu vidéo dans les salles de classe, à savoir une participation préalable à une formation sur l'usage pédagogique des jeux vidéo permettant de pratiquer des jeux vidéo de différents types et un soutien tant dans la gestion de classe que dans les considérations techniques (matériel, etc.). Ils proposent une formation à l'utilisation des jeux vidéo qui soit intégrée au sein des didactiques disciplinaires. Une telle approche permettrait de mettre en perspective les apports spécifiques des différents types de ressources pédagogiques et culturelles (films, livres, jeux vidéo, sites web, podcasts, webdocs, jeux classiques, etc.), leurs forces et leurs limites respectives.

---

**Kurzbeschreibung:** Videospiele werden bei Jugendlichen und in der Gesellschaft insgesamt immer beliebter. Dennoch ist der pädagogische Einsatz von Videospiele im Unterricht noch immer selten. Der vorliegende Beitrag hinterfragt die Motivationen und Hemmnisse von Lehrpersonen beim Einsatz von Videospiele im Unterricht. Die Autorinnen und der Autor befragten 34 Lehrpersonen bzw. angehende Lehrpersonen der Primar- und Sekundarstufe zu ihren Motiven und insbesondere zum Einfluss ihrer persönlichen Videospieleerfahrung auf die Einbindung von Spielen in ihren Unterricht. Darüber hinaus stellen die Autorinnen und Autoren die Frage, inwiefern eine Schulung im Bereich Videospiele eine ausreichend starke Hebelwirkung hat, um Lehrpersonen dazu zu bewegen, Videospieleaktivitäten in ihren Klassen umzusetzen. Die Ergebnisse zeigen, dass die Befragten zwar angeben, sie seien überwiegend motiviert, Videospiele einzusetzen, dass sie dies aber nicht unter allen Umständen täten. Die persönliche Erfahrung der Lehrpersonen beeinflusst den Einsatz von Videospiele im Unterricht positiv, reicht aber allein nicht aus, um deren Verwendung für Lernaktivitäten anzuregen. Die Teilnahme an einer Videospiele-schulung ändert auch nichts an der Motivation, Spiele in den Unterricht einzubeziehen. Die Autorinnen und der Autor heben eine Reihe von Kriterien hervor, die bei der Einbindung von Videospiele in den Unterricht zu berücksichtigen sind: die vorherige Teilnahme an einer Schulung zum pädagogischen Einsatz von Videospiele, die die Verwendung verschiedener Arten von Videospiele ermöglicht, sowie die Unterstützung sowohl bei der Klassenführung als auch bei technischen Überlegungen (Material usw.). Sie schlagen vor, die Schulung für die Nutzung von Videospiele in die Fachdidaktik zu integrieren. Durch einen solchen Ansatz wäre es möglich, die jeweiligen Vorzüge der verschiedenen Arten pädagogischer und kultureller Ressourcen (Filme, Bücher, Videospiele, Websites, Podcasts, Webdokus, klassische Spiele usw.) sowie deren jeweiligen Stärken und Grenzen in einen Zusammenhang zu stellen.

---

---

**Publications | Veröffentlichungen:** Sutter Widmer, D., Bugmann, J. & Quinche, F. (2022). L'expérience vidéoludique personnelle des enseignants: un levier motivationnel à l'intégration des jeux vidéo en classe. *Educations*, 6.  
<https://doi.org/10.21494/ISTE.OP.2022.0819>

Les publications mentionnées dans l'Information sur la recherche éducationnelle ne sont pas disponibles au CSRE; veuillez vous adresser à votre libraire ou à l'institution de recherche ou à la personne de contact mentionnée.

---

Hier erwähnte Publikationen sind über den Buchhandel oder die durchführende Institution bzw. die Kontaktperson zu beziehen, nicht bei der SKBF.

---

**Méthodes de recherche | Methoden:** étude qualitative, enquête par questionnaire en ligne

---

**Délimitation géographique | Geografischer Raum:** canton de Vaud

---

**Type de recherche | Art des Projekts:** propre projet des institutions mentionnées

---

**Mandat de la recherche | Auftrag:** sans mandat

---

**Financement | Finanzierung:** par des moyens financiers des institutions mentionnées

---

**Mots-clés:** école primaire, degré primaire, degré secondaire I, enseignant-e, motivation, jeu vidéo, apprentissage, formation, jeux sérieux

---

**Schlüsselbegriffe:** Primarschule, Primarstufe, Sekundarstufe I, Lehrperson, Motivation, Videospiele, Lernen, Ausbildung, *Serious Games*

---

© SKBF. Nachdruck mit Quellenangabe erwünscht; Belegexemplar erbeten.

---

© CSRE. Reproduction autorisée avec mention de la source; veuillez nous envoyer un justificatif.