

L'utilisation de jeux vidéo pour favoriser la communication entre élèves

Formation secondaire – Filière B

Travail écrit de recherche (TER) de [Roxane Deriaz](#)

Sous la direction de [Katharina Rovero](#)

Bienne, [03 mai 2026](#)

Remerciements

Madame Katharina Rovero

Pour sa patience, sa bienveillance, sa sagesse et son suivi attentif tout au long de ce travail.

Madame France Combépine

Pour son enthousiasme et sa confiance envers moi malgré mon utilisation de dispositifs originaux.

Monsieur Yann Martinelli

Pour m'avoir permis d'entrevoir de nouvelles possibilités et m'avoir accompagné dans une période changeante et incertaine de ma vie.

Messieurs Charlie Meylan, Yannick Paupe et Gilles Blandenier

Pour leurs conseils avisés et soutien indéfectible.

Madame Corinne Deriaz

Pour m'avoir permis d'en arriver jusque-là, toujours avec patience et bienveillance.

Résumé

Ce travail tente d'identifier l'intérêt de l'utilisation de jeux vidéo dans le processus de socialisation des personnes peu assurées socialement (timides, effacées, en difficulté à communiquer), et plus spécifiquement chez les adolescent·e·s et jeunes adultes. Ainsi, les besoins pédagogiques et sociaux de telles personnes sont examinés et comparés avec les apports déjà connus des jeux vidéo, en particulier concernant les interactions interpersonnelles.

Cette recherche permet donc d'explorer des possibilités pédagogiques et ludiques afin de rendre l'intégration de tous·te·s plus efficace et respectueuse de leurs besoins. Ainsi, si les jeux vidéo étaient identifiés comme des outils de qualité pour socialiser, alors ils pourraient constituer une méthode supplémentaire de développement et d'apprentissage social. Celle-ci pourrait être valorisée non seulement dans la vie de tous les jours, mais aussi en milieu scolaire, afin d'intégrer au mieux les nécessités de ces personnes.

Afin d'examiner ces possibilités, ce travail s'est déroulé en milieu scolaire au travers d'activités et de questionnaires permettant d'analyser le ressenti des participant·e·s vis-à-vis de leurs capacités communicatives. Les résultats obtenus mettent en valeur les possibilités des jeux vidéo à favoriser les échanges et les interactions entre élèves.

Mots-clés : communication, jeux vidéo, socialisation, adolescents, enseignement numérique

Table des matières

Remerciements	i
Résumé	ii
Table des matières	iii
Introduction.....	1
1 Problématique et question de recherche	2
1.1 Présentation du problème, ses enjeux et son importance mis en lien avec la littérature scientifique	2
1.2 Question(s) et objectifs de la recherche	3
2 Démarche méthodologique	4
2.1 Contexte méthodologique	4
2.2 Collecte de données	6
2.3 Apports	6
2.4 Limites	7
3 Résultats.....	8
3.1 Présentation des résultats	8
3.2 Analyse des résultats.....	15
4 Conclusion.....	18
Liste des figures et tableaux.....	20
Bibliographie	21
Annexes	26

Introduction

La question de la communication et de l'intégration des élèves est un sujet qui m'attire depuis que je suis moi-même élève : j'ai personnellement souffert des difficultés d'intégration, sans diagnostic à ce sujet (à l'époque, du moins). Aussi, dans ma pratique enseignante, je souhaite permettre à tous·te·s mes apprenant·e·s d'évoluer dans un milieu inclusif et intégratif de tous les éléments. Il m'a alors paru naturel d'effectuer un travail de recherche dans cette optique.

Afin de plus amplement explorer les moyens de communication entre élèves, tout en m'inspirant de mon vécu, j'ai opté pour une méthode originale : les jeux vidéo. Plusieurs recherches traitent déjà de l'utilisation des jeux vidéo comme outils de communication alternatifs (en particulier dans le cadre de personnes présentant un trouble du spectre autistique), mais je souhaitais en explorer les possibilités dans un environnement de classe ordinaire, comme outil pédagogique à part entière plutôt que comme un complément ou une alternative proposée à des élèves à besoins éducatifs particuliers.

Enfin, mon dispositif s'inscrit dans le cursus traditionnel des élèves en prenant part à leur programme. Les objectifs d'apprentissages demeurent donc inchangés, malgré la méthode originale.

1 Problématique et question de recherche

1.1 Présentation du problème, de ses enjeux et de son importance en lien avec la littérature scientifique

L'un des principaux défis auxquels sont confrontés les jeunes est la socialisation (Das et al., 2025; Drury et al., 1998; Yeager, 2017). En effet, les normes sociales, les coutumes, les implicites et sous-entendus (particulièrement durant l'enfance et l'adolescence) constituent un apprentissage subtil et complexe (Das et al., 2025; Drury et al., 1998; Lim et al., 2023; Torres et al., 2023).

La communication est un enjeu d'apprentissage important, puisque nécessaire pour s'intégrer en société (Fatih et al., 2025; Holt-Lunstad, 2024; Iba et al., 2024; Kearns et al., 2025). Ainsi, là où d'autres élèves rencontreront des difficultés liées à la motivation intrinsèque, les sensibilités individuelles et/ou la compréhension des disciplines, une partie des apprenant·e·s peine dans l'apprentissage et l'application de la socialisation.

Plus spécifiquement lors de l'adolescence, les personnes apprennent à se construire une identité, un rapport à l'autre, une individualité et, surtout, à se confronter au regard des autres concernant qui ils sont (Deutsch, n.d.; Fatih et al., 2025; Guichard, 2009; Holt-Lunstad, 2024; Iba et al., 2024; Irwin, n.d.; Nelson & Russell, 2016; Vilasís-Pamos & Pires, 2025). Malheureusement, la différence est trop souvent motif de discrimination, en particulier dans les écoles, où les élèves encore en construction identitaire peuvent chercher à appartenir à un groupe au travers de l'isolation des éléments qui ne sont subjectivement pas aussi « semblables » à eux (Hughes et al., 2025; Jassim & Al-Ghizy, 2026; Khasawneh et al., 2026; McKeran, n.d.; Shalaginova et al., 2015). D'une certaine manière, assumer qu'il y a des individus ne correspondant pas aux critères du groupe renforce l'identité de ce groupe, en définissant davantage les frontières. Ce genre de fonctionnement peut aussi mener à des situations de boucs émissaires, où la frustration du groupe est reportée sur un individu tiers. Les personnes moins assurées socialement, qui sont donc moins protégées et intégrées par le groupe, sont donc régulièrement les cibles de ce genre de comportement et, si leur intégration et communication étaient facilitées, alors probablement que leur discrimination à cet âge en serait diminuée.

Dans un cadre pédagogique, les besoins éducatifs de jeunes labellisés comme « discrets » ou « timides » peuvent donc être variés et nécessitent souvent des adaptations, tant du corps enseignant que des autres élèves de la classe (Carducci & Kaiser, 2015; Hu, 2026; Lacroix et al., 2025; Nyborg et al., 2024). En effet, la mission de l'enseignant·e ne repose pas que sur la transmission du savoir, mais aussi sur l'intégration et l'inclusivité au sein du groupe classe. Si les échanges sociaux pour certains élèves sont plus difficiles, alors la société, qu'incarne partiellement et temporairement l'école, se doit de promouvoir leur intégration en accord avec leurs capacités. Puisque la communication « traditionnelle » peut constituer un obstacle

dans l'intégration de ces éléments, alors peut-être qu'il serait profitable de savoir promouvoir d'autres méthodes de communication, plus inclusives et respectueuses de leurs besoins.

À ce titre, le jeu est peut-être une des méthodes d'apprentissage et d'échange les plus anciennes qui soient, à tel point que cette démarche est aussi très présente dans le reste du monde animal (Cordoni & Norscia, 2024; Karakoç et al., 2026; Lee et al., 2026; Stofa et al., 2025). Aujourd'hui, les jeux vidéo, bien qu'il s'agisse d'une interface virtuelle, reposent sur le même principe. Comme les jeux habituels, les jeux vidéo peuvent être de différentes catégories et solliciter différentes capacités : les jeux de compétition pour l'effort et le perfectionnement, les jeux contemplatifs pour la créativité et la sensibilité, les jeux de survie pour la gestion de ressources ou encore les jeux multi-joueur·euse·s pour la communication et la coordination au sein d'un groupe plus ou moins vaste (Denilson et al., 2019; Granic et al., 2014; Latham et al., 2013; Pitic & Pitic, 2022).

Au-delà des nombreux apports déjà identifiés dans les jeux vidéo, il est donc intéressant de se demander s'ils ne pourraient pas constituer un moyen potentiellement plus adapté pour communiquer, s'exprimer, et effectuer un apprentissage social en accord avec la sensibilité d'apprenant·e·s dont la socialisation est plus difficile. Plusieurs études semblent appuyer cette hypothèse, en soulignant l'intérêt des interfaces vidéoludiques dans la facilitation de la socialisation chez les personnes autistes (Chung et al., 2015; Duris, 2022; Stasolla et al., 2025), dont la socialisation, malgré une situation de handicap à ce niveau, est un enjeu important. Cependant, ces études sont souvent menées sur de petits groupes test et majoritairement sur de jeunes enfants (Mairena et al., 2019). De plus, la question des jeux vidéo y est souvent discutée comme une communication alternative, qui est créée précisément dans le cadre de l'étude, et dont le but est l'interaction interpersonnelle immédiate ou à court terme (Ke & Moon, 2018). Ce travail se veut alors à la fois une réflexion pédagogique et un éclairage théorique sur des possibilités alternatives d'enseigner, apprendre et communiquer. Il tente de croiser des apports issus de la recherche scientifique (Couture, 2020; López-Bouzas & del Moral-Pérez, 2023; Trépanier Jobin, 2021) avec le ressenti des jeunes actuels, afin de mettre en lumière des pistes concrètes pour une éducation plus inclusive et respectueuse de divers fonctionnements personnels.

1.2 Questions et objectifs de la recherche

Ainsi, le principal axe de recherche de ce travail sera de déterminer si un jeu vidéo peut promouvoir un apprentissage social moins discriminant et plus aisé, menant, à terme, à une socialisation de longue durée plus douce et plus intégrative ?

De plus, est-ce que les conclusions de ce travail permettront-elles l'élaboration d'outils d'intégration en contexte pédagogique plus efficaces pour les jeunes dont l'intégration et l'assurance sociale sont plus difficiles ?

2 Démarche méthodologique

2.1 Contexte méthodologique

Mon intérêt s'est porté sur des adolescent·e·s actuellement en construction identitaire (secondaire I et II). À la suite de la phase de recherche de participant·e·s à l'étude, j'ai finalement pu la mener avec une classe de première année de lycée, en option spécifique biologie-chimie et comptabilisant 19 élèves au moment de l'étude. Puisque ce travail de recherche était orienté sur la communication et non sur un aspect didactique, il était prévu qu'il s'adapterait au programme d'enseignement et s'intégrerait au cursus prévu par l'enseignant·e.

Afin de permettre la comparaison du dispositif numérique avec des pratiques plus traditionnelles au sein des établissements du secondaire II, j'ai souhaité diviser cette étude en deux activités principales qui, chacune, seraient évaluée par les élèves dans leurs opportunités de communications :

- Une activité « traditionnelle » de recherche : les élèves, par groupes de 4 à 5, sont en posture de recherche autonome et libre (accès à toutes les ressources, même numériques) afin de collecter les connaissances nécessaires à la seconde activité. Cette activité sert alors à évaluer les capacités communicatives des élèves dans des conditions habituelles de collaboration qui pourraient être rencontrées à ce niveau d'apprentissage (groupe contrôle).



Figure 1 : Organisation spatiale des élèves lors des activités (ici, activité traditionnelle)

- Une activité « numérique » de représentation : les mêmes groupes d'élèves sont invités à synthétiser les connaissances précédemment acquises au travers d'un modèle 3D qu'ils vont eux-mêmes créer et présenter dans un monde virtuel commun. Cette activité permet, elle, de quantifier et d'analyser les interactions interpersonnelles au sein d'un environnement virtuel.

Plutôt que de créer un jeu spécifique dans le cadre de cette étude, j'ai préféré explorer les apports d'un jeu déjà existant dans la construction des compétences sociales. Ainsi, mon choix s'est porté sur *Minecraft : Education Edition* (version 1.21.93.1, Microsoft Studios), une alternative créée spécialement pour les organismes scolaires du jeu *Minecraft*. J'ai sélectionné cette interface en raison de sa facilité de prise en main, sa liberté créative (jeu de type « sandbox », dans lequel le / la joueur-euse est particulièrement libre de poser ses propres objectifs) et l'accès initial dont disposait déjà l'établissement : en effet, à leur entrée dans l'établissement où j'ai mené cette étude, les élèves reçoivent automatiquement une Licence Microsoft, qui autorise un accès limité (10 connexions) à *Minecraft : Education Edition*.

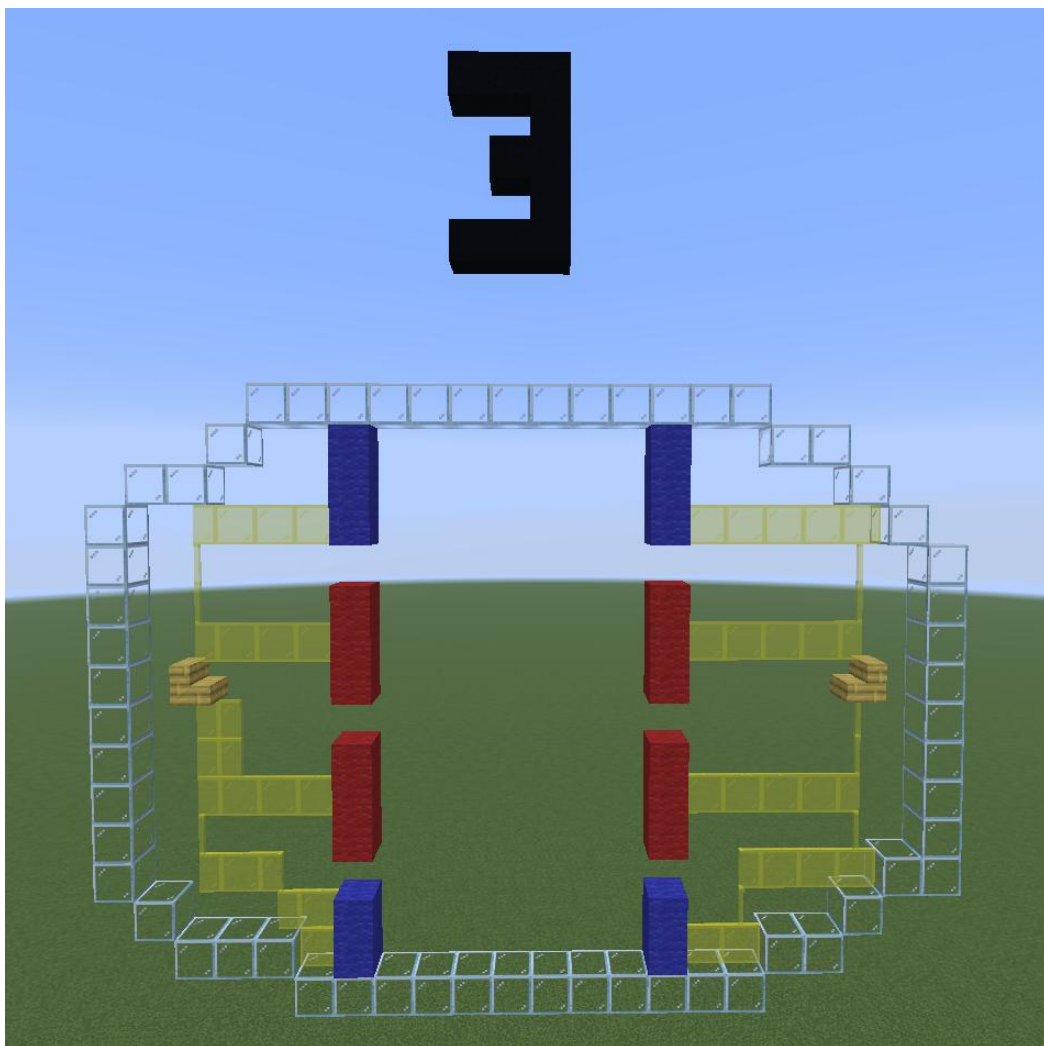


Figure 2 : Modélisation de la mitose dans Minecraft (production d'élèves)

2.2 Collecte de données

Ainsi, afin de recueillir le témoignage des élèves, j'ai eu recours à un format de recherche « questionnaire », qui m'a permis d'investiguer les ressentis individuels. Ainsi, la recherche a, au total, comporté 3 questionnaires :

- Un questionnaire préalable, permettant d'évaluer le ressenti des élèves avant la séquence étudiée, mais aussi leurs connaissances, a priori et expériences avec les jeux vidéo et la socialisation avec les pairs. Ce premier questionnaire permet aussi la création des groupes de travail équilibrés en fonction des capacités et expériences liées aux jeux vidéo (Annexe I – Questionnaire préalable).
- Le second questionnaire a pris place après l'activité dite « traditionnelle » (groupe contrôle), afin d'examiner le ressenti des élèves dans les conditions collaboratives de cette activité, typique des milieux scolaires (Annexe II – Questionnaire d'activité traditionnelleAnnexe II).
- Le troisième et dernier questionnaire s'est déroulé après l'activité numérique (jeu vidéo) et est constitué des mêmes entrées que le second questionnaire. Le but de ce dernier questionnaire est de comparer le ressenti des élèves entre l'activité traditionnelle et l'activité numérique avec une investigation similaire mais en observant les variations dans les réponses obtenues (Annexe III – Questionnaire d'activité numérique).

2.3 Apports

La création d'un modèle par les élèves, en utilisant d'autres outils que des représentations visuelles traditionnelles (exposés / posters / Powerpoint), ainsi que la présentation de ce modèle au travers d'un monde numérique permet l'utilisation et la valorisation de compétences parfois trop peu examinées par les enseignant·e·s (représentation en trois dimensions, conception de supports visuels, cohérence des représentations, évolution des conceptions, répartition des rôles au sein des groupes, etc.) De plus, l'utilisation d'outils numériques relève souvent au secondaire I et II du visionnage de vidéos / schémas ou de l'utilisation de modèles de compréhension. Aussi, l'utilisation du jeu, à des fins de promotion de la créativité et de la communication, peut s'inscrire dans une pédagogie plus respectueuse de l'apprentissage et du fonctionnement naturel des primates, et plus particulièrement des humains (Alotaibi, 2024; Bado, 2022; Gini et al., 2025; Heintz et al., 2017; L Naples & Rothschild, 2015; Poirier & Smith, 1974; Wright et al., 2018; Yanagi & Berman, 2018).

Ce dispositif d'étude a été réalisé en s'intégrant au programme d'enseignement, et non en le remplaçant. Ainsi, les élèves n'ont pas été privés de certaines séquences d'enseignement, ni n'ont dû en effectuer des supplémentaires, afin de compenser. Le dispositif de recherche a permis l'apprentissage des compétences visées, dans la discipline cible et en accord avec le programme de l'établissement. Enfin, ce travail, par son approche dans un contexte scolaire traditionnel (école de maturité – secondaire II) et en usant d'outils numériques préexistants à l'étude, permet d'aborder de nouvelles pistes d'enseignement et d'apprentissage. En effet, la

plupart des études analogues se sont déroulées dans des cadres réduits au sein d'établissements spécialisés et à l'aide d'outils numériques créés spécialement à cette occasion (Carneiro et al., 2024; Chung et al., 2015; Duris, 2022; Ke & Moon, 2018; Walsh et al., 2024).

2.4 Limites

Le principal défaut de ce dispositif de recherche est le temps qu'il nécessite pour être mis en place et pour se dérouler normalement : pour chaque élève, 5 sessions de 1h30 (7h30) ont dû être nécessaires à la réalisation de l'activité traditionnelle et numérique. De plus, les élèves ont dû prendre un temps, en tant que devoirs maison, pour répondre aux trois questionnaires de l'étude (chacun estimé à ~10-15 minutes). Enfin, certains groupes d'élèves ont souhaité perfectionner leur présentation à l'aide de réseau de coordination et d'échange, en dehors des heures d'activités prévues, et ont donc investi un temps supplémentaire dans leur projet. De plus, le travail n'a pu être effectué qu'avec une classe de 19 individus, ce qui constitue un faible échantillon statistique. Il est donc possible que les résultats obtenus proviennent, en partie, de ce corpus réduit.

Ce travail de recherche nécessite aussi un accès et une bonne connaissance de plusieurs outils informatiques. Ainsi, il est difficile à répliquer sans avoir, au préalable, des acquis dans la création, le partage et la mise en place de serveurs multi-joueur·euse·s sur *Minecraft* et ses différentes versions. De plus, le dispositif d'étude se réalise à l'aide d'avatars individuels. Ainsi, chaque élève doit disposer d'un appareil avec l'application *Minecraft : Education Edition* et un compte *Microsoft*. Il peut s'agir d'un téléphone, d'une tablette ou d'un ordinateur. Cela importe peu puisque les serveurs *Minecraft : Education Edition* sont dits « Cross-plateform » et peuvent donc être accédés via différents supports en même temps. Cependant, si différents postes sont utilisés au cours de l'activité (voire différents comptes utilisateurs), alors il sera nécessaire de réinstaller l'application. Ces infrastructures numériques ont, de plus, un coût non négligeable, surtout si l'établissement ne dispose pas déjà de poste ou de compte *Microsoft* pour chaque élève. En plus de ces aspects logistiques, il est aussi à prévoir un temps d'habitation à l'interface. Dans le cas de ce travail, certains élèves ayant déjà eu l'occasion d'utiliser *Minecraft* ou certaines variantes ont, de ce fait, eu plus de facilité à se déplacer, se repérer et interagir dans le monde virtuel. Alors que d'autres élèves ont eu besoin, par manque d'expérience, de beaucoup plus de temps afin de correctement maîtriser leurs actions en jeu.

Enfin, les deux activités (traditionnelle et numérique) ne sont pas entièrement similaires dans leur conception et buts. L'une constitue une acquisition de savoir en groupes autonomes, l'autre la création d'un modèle à partir de savoirs acquis. De ce fait, il est possible qu'une variabilité de la communication entre élèves durant les activités ne soit pas entièrement due au format de l'activité, mais à son objectif et son déroulement. Cette variabilité n'a pas pu être mesurée ou examinée dans ce travail, puisque cela demanderait alors de créer des activités semblables dans leurs buts, donc probablement redondantes.

3 Résultats

3.1 Présentation des résultats

3.1.1 Questionnaire préalable

Les résultats de cette section sont disponibles en Annexe IV – Réponses au questionnaire préalable.

Le questionnaire préalable permet d'évaluer les capacités et ressentis individuels des élèves vis-à-vis des différents aspects de l'étude. De plus, il permet la création de groupes dont les compétences en jeu ne sont pas significativement distinctes, en mélangeant des joueur·euse·s régulier·ère·s et des adeptes occasionnel·le·s. Ainsi, ce questionnaire est divisé en 4 parties : A (Capacités de communication), B (Expérience personnelle avec les jeux vidéo), C (Expérience personnelle avec Minecraft), D (Remarques et ressentis). Cette section de présentation des résultats relatera les aspects les plus saillants de chaque partie.

A : Capacités de communication

Aucun élève de l'échantillon examiné ne se considère comme isolé socialement ou en incapacité totale à communiquer avec ses pairs. Tous les élèves apprécient échanger avec leurs camarades, quoiqu'à des fréquences variables. Cependant 26,3% d'entre eux ressentent des difficultés de communication liées à leurs compétences linguistiques et / ou verbales et 36,8% du même échantillon perçoivent des difficultés de communication liées à leurs compétences sociales.

B : Expérience personnelle avec les jeux vidéo

L'échantillon présentait une répartition relativement homogène des tendances liées aux jeux vidéo. Ainsi, une majorité de la classe ne se considérait pas comme des joueur·euse·s régulier·ère·s, mais 6 adolescent·e·s sur parmi les 19 sondé·e·s (soit 31,6%) estiment jouer régulièrement, voire quotidiennement.

Les sondé·e·s utilisent différents supports de jeu. Ainsi, le téléphone portable est utilisé par 78,9% des sondé·e·s, les consoles par 57,9% d'entre eux, et enfin les ordinateurs par 10,5% d'entre eux. Toutefois, si les élèves ont le choix, une majorité (57,3%) préfèrent jouer sur console, 47,4% favoriseront le téléphone portable et enfin seulement 5,3% préfèrent utiliser un ordinateur.

De même, il y a une répartition moyenne dans la socialisation en jeu. Ainsi, les sondé·e·s ne jouent pas significativement plus à des jeux « solo » qu'à des jeux en multijoueur·euse·s. Cependant, si le choix est donné, la majorité d'entre eux préfèrent jouer en multijoueur·euse·s.

Dans l'échantillon examiné, l'âge de la première expérience avec un jeu vidéo s'étend de 5 à 13 ans. Ainsi, la première expérience avec les jeux, pour 47,4% des sondé-e-s, s'effectue avant l'âge de 10 ans et pour 47,4%, après l'âge de 10 ans. L'une des personnes sondées n'a pas pu renseigner l'âge de sa première expérience avec les jeux vidéo.

Concernant les formats ludiques, 52,6% des sondé-e-s jouent majoritairement à des jeux de course, et ce format est parmi leurs préférés pour 47,4% d'entre eux. De plus, 36,8% jouent aussi à des jeux de gestion et 31,6% à des jeux de plateforme. Cependant, outre les jeux de course, les jeux d'Action-Aventure représentent, pour 31,6% des sondé-e-s, l'un des formats favoris.

C : Expérience personnelle avec Minecraft

Une vaste majorité des élèves (94,7%) qui se sont prononcés lors de cette étude a connaissance du jeu « Minecraft ». 21,1% d'entre eux s'estiment d'ailleurs bien informé-e-s sur le jeu et 52,6% y ont joué dans les 5 dernières années. Actuellement, 84,2% des élèves estiment ne pas ou peu y jouer régulièrement. 46,7% des élèves estiment leur niveau de jeu très mauvais et, pour les autres, les niveaux varient entre mauvais et relativement bon.

Le format de jeu le plus utilisé est le mode créatif, avec 57,1% des sondé-e-s l'ayant majoritairement utilisé et le préférant. D'autres modes de jeu, bien que minoritaires, ont aussi été testés par quelques participant-e-s (survie, multijoueur-euse-s avec ou sans des amis, etc.).

D : Remarques et ressentis

La majorité relève les apports sociaux et personnels que peuvent avoir les jeux vidéo, comme le renforcement de liens entre amis ou membres de la famille, la relaxation, l'acquisition de compétences et le développement de la créativité. L'intégralité des sondé-e-s y perçoit des points d'intérêts et des apports possibles. De plus, 73,7% des élèves examinés estiment que l'introduction de jeux vidéo dans des cadres scolaires afin de faciliter la communication et/ou l'apprentissage peut être pertinente.

Cependant, 57,1% des élèves sont renseignés et perçoivent aussi les dangers que peuvent présenter les jeux vidéo, comme l'addiction et l'isolement sociale.

Concernant le jeu Minecraft, les remarques sont unanimes sur les avantages que présente son format libre et créatif, permettant une expérience personnelle unique et riche. Enfin, les élèves se sont présentés comme enthousiastes envers l'étude, les démarches et les questions que celle-ci soulève.

3.1.2 Questionnaires d'activités

L'intégralité des résultats de la section suivante est disponible en Annexe V – Réponses au questionnaire d'activité traditionnelle et Annexe VI – Réponses au questionnaire d'activité numérique.

Ici, les résultats des questionnaires liés aux activités traditionnelles et numériques sont présentés de manière comparée. Par souci de longueur de cette section, seuls les points saillants sont présentés avec une illustration graphique. Pour l'intégralité de ces résultats, un code alphabétique est adopté pour permettre l'anonymisation des élèves. Ainsi, chaque élève, pour cette étude, s'est vu attribuer une lettre. Enfin, les deux questionnaires d'activités sont divisés en 5 parties : A (quantité des échanges), B (qualité des échanges), C (volonté à échanger), D (plaisir à échanger) et E (types d'échanges).

A : quantité des échanges

Parmi les élèves sondé-e-s, 63,2% estiment avoir davantage échangé durant l'activité numérique, 21% davantage durant l'activité traditionnelle et 15,8% d'entre eux n'ont pas perçu de différence dans la quantité des échanges entre les deux activités.

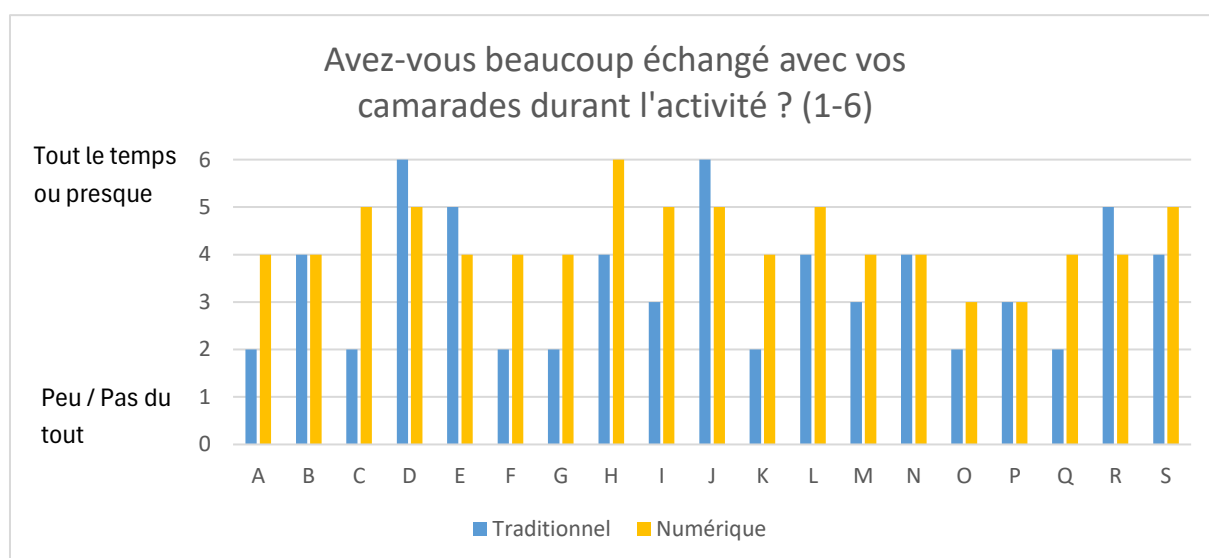


Figure 3 : Graphe concernant la quantité perçue des échanges entre les activités

Les élèves n'ont pas ou peu perçu d'influence de l'activité sur le nombre de personnes avec qui ils ont échangé, la longueur moyenne des échanges et le nombre d'échanges à la suite de l'activité.

B : qualité des échanges

52,6% des élèves estiment les échanges comme plus utiles à la réalisation de l'activité numérique, alors que 15,8% d'entre eux estiment que les échanges sont davantage utiles à la réalisation de l'activité traditionnelle. 31,6% n'ont pas ressenti d'influence de l'activité sur ce facteur.

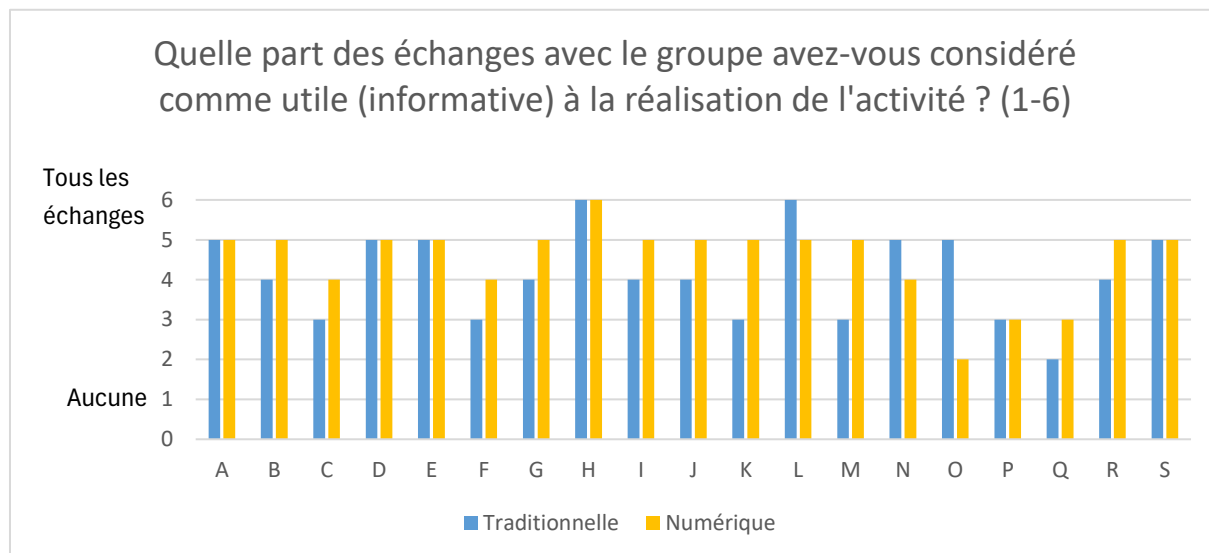


Figure 4 : Graphe concernant l'utilité perçue des échanges pour la réalisation des activités

Les participant·e·s n'ont pas décelé d'influence significative de l'activité sur la fréquence des échanges orientés vers l'activité et non orientés vers l'activité. De même sur l'utilité générale des échanges et sur leur importance pour la compréhension du sujet.

C : volonté à échanger

52,6% des élèves ont estimé vouloir davantage échanger durant l'activité numérique, 15,8% durant l'activité traditionnelle, et 31,6% des élèves n'ont pas perçu de différence entre les activités.

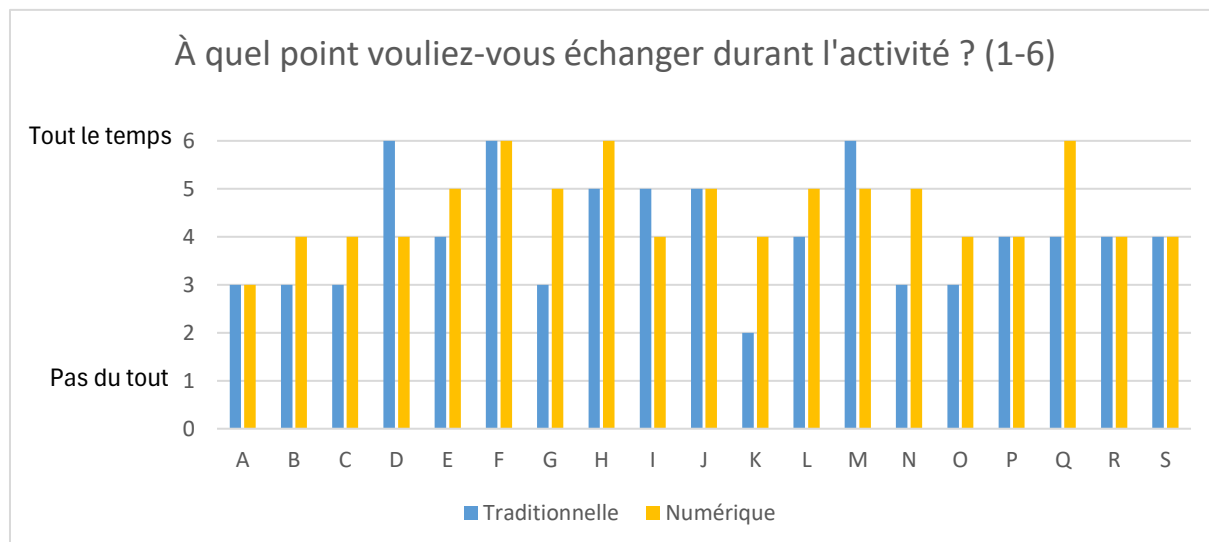


Figure 5 : Graphe concernant la volonté d'échanger durant les activités

47,4% d'entre eux voulaient échanger avec davantage de leurs camarades durant l'activité numérique, 15,8% durant l'activité traditionnelle, et 36,8% n'ont pas perçu de différence entre les activités.

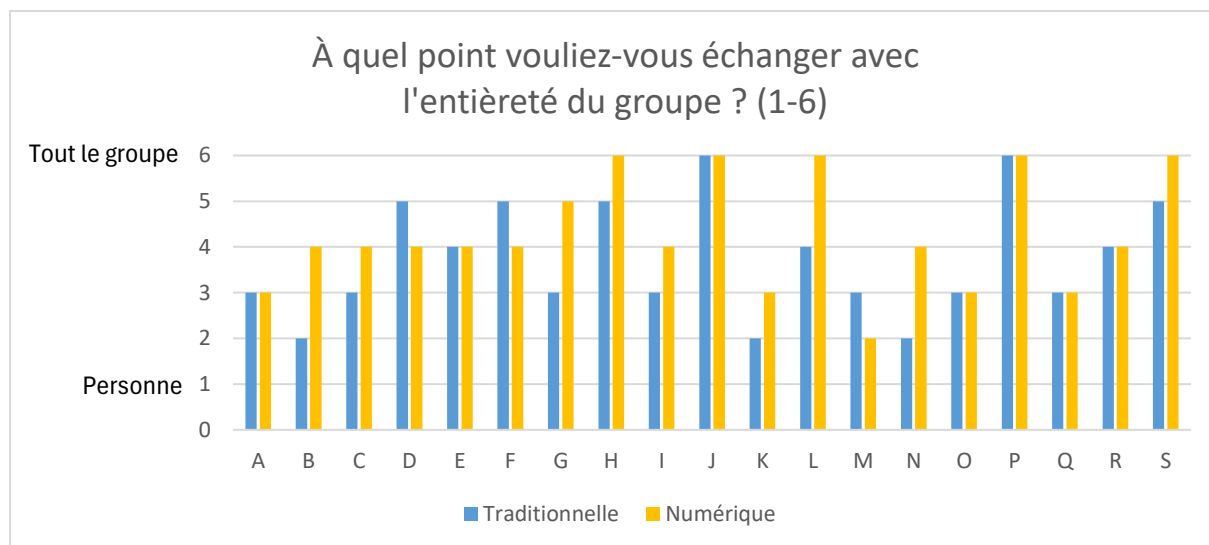


Figure 6 : Graphe concernant la volonté d'échanger avec le reste du groupe lors des activités

47,4% des participant·e·s voulaient davantage échanger sur d'autres sujets pendant l'activité numérique, 21% durant l'activité traditionnelle, et 31,6% n'ont pas perçu de différence entre les activités.

Les élèves n'ont pas décelé d'influence significative de l'activité sur la volonté d'échanger au sujet de l'activité.

D : plaisir à échanger

42,1% des élèves ont davantage pris plaisir à échanger avec une plus grande partie du groupe durant l'activité traditionnelle, 15,8% durant l'activité numérique, et 42,1% n'ont pas décelé d'influence de l'activité sur ce facteur.

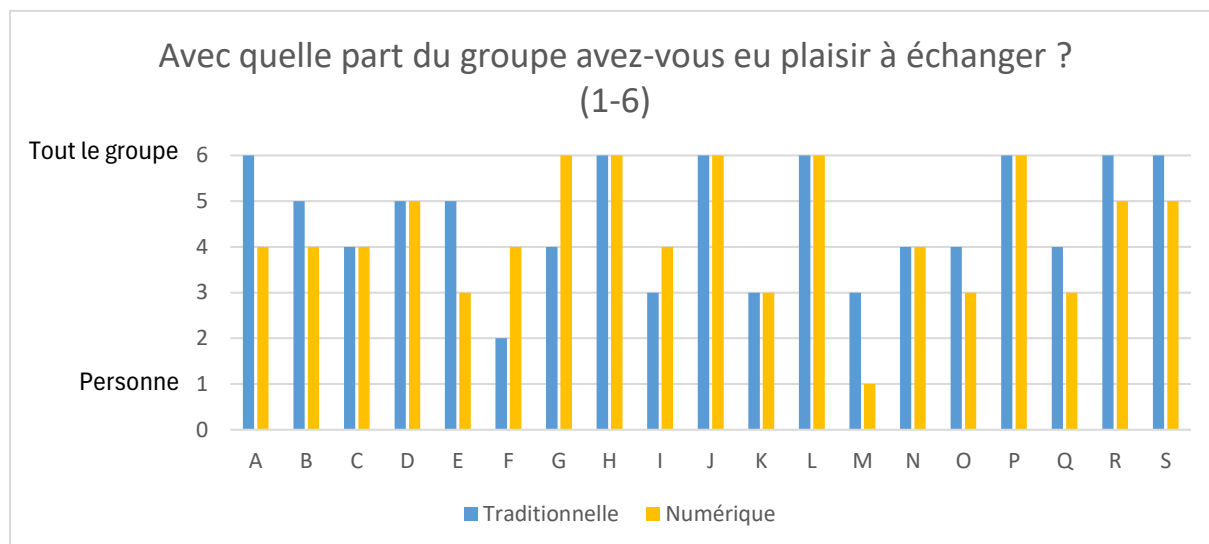


Figure 7 : Graphe concernant le plaisir à échanger avec le reste du groupe durant les activités

42,1% d'entre eux ont davantage pris plaisir à échanger au sujet de l'activité durant l'activité traditionnelle, 15,8% durant l'activité numérique et 42,1% n'ont pas ressenti d'influence de l'activité sur ce facteur.

31,6% des participant-e-s ont ressenti plus de plaisir à échanger sur d'autres sujets durant l'activité traditionnelle, 15,8% durant l'activité numérique et 52,6% n'ont pas perçu d'influence de l'activité sur ce facteur.

Les élèves n'ont pas ressenti de différence liée à l'activité concernant leur plaisir à échanger en général. Même constat concernant le plaisir à échanger en comparaison avec leurs habitudes.

E : types d'échanges

Durant les activités, l'oral est la forme de communication privilégiée, selon les élèves. Dans une moindre mesure, l'écrit est aussi utilisé (davantage lors de l'activité traditionnelle) ainsi que la communication gestuelle (davantage durant l'activité numérique).

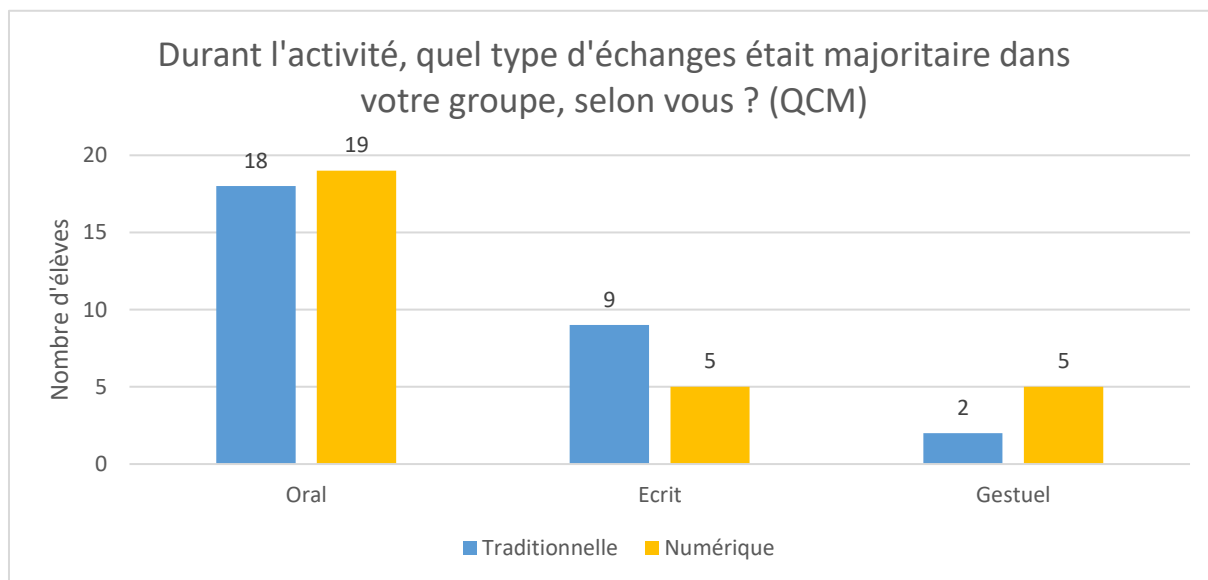


Figure 8 : Graphe des types d'échanges utilisés durant les activités

L'intégralité des élèves privilégie l'oral dans leurs échanges, mais peuvent avoir recours à des compléments communicatifs écrits ou gestuels.

Si la communication orale n'est pas possible, la plupart des participant·e·s ont recours à la communication écrite et, dans le cadre de l'activité numérique, à davantage de communication gestuelle.

3.2 Analyse des résultats

3.2.1 Questionnaire préalable

Bien qu'aucun élève examiné ne ressente être isolé socialement, une part non négligeable perçoit des difficultés à communiquer. Ce constat confirme l'intérêt d'études de ce type, visant à favoriser la communication entre élèves.

Le groupe examiné est minoritairement constitué de joueur·euse·s régulier·ère·s. Cependant, bien que la majorité joue davantage sur téléphone portable en « solo » (non multijoueur·euse) et multijoueur·euse, elle préfère, si le choix lui est donné, jouer sur console en multijoueur·euse. Il est possible que cette différence entre la pratique et les préférences proviennent de l'accessibilité des plateformes : l'intégralité des élèves du groupe étudié possède un téléphone portable personnel, ce qui facilite son utilisation à des fins ludiques. Il est plus rare, car plus coûteux et nécessitant davantage d'infrastructure, de posséder, pour chaque élève, une console et / ou un ordinateur personnel.

La réponse globale des élèves vis-à-vis des jeux vidéo est positive, bien que mesurée. Ils en apprécient les qualités et en décèlent les avantages développementaux et sociaux. Un commentaire de l'un·e des élèves représente parfaitement cette prise en compte nuancée du sujet : (concernant les impacts possibles des jeux vidéo sur la communication entre les personnes) « *Positif : si on est timide, ils peuvent aider à vaincre la peur. Mais peut-être que si on joue trop, cela peut aussi nous isoler du monde extérieur et au contraire nous renfermer encore plus !* »

Enfin, une majorité des élèves décrit l'idée d'introduire des jeux vidéo au sein du système scolaire afin de favoriser la communication et / ou l'apprentissage comme intéressante, ludique et possiblement novatrice dans l'acquisition de nouvelles méthodes d'enseignement. Cependant, plusieurs d'entre eux demeurent mesurés dans leur avis et perçoivent les risques liés à la surconsommation d'écran et / ou d'outils informatiques.

Tous les élèves ayant participé à l'étude ont eu des expériences avec des jeux vidéo avant l'étude. Bien que les jeux de course semblent figurer parmi les jeux les plus joués et les plus appréciés, d'autres styles (gestion, plateforme, simulation) sont aussi connus. Pour certains élèves, le jeu support utilisé durant le travail de recherche (Minecraft) avait déjà été pratiqué.

La quasi-intégralité des élèves sondé·e·s avaient connaissance du jeu Minecraft avant le début de l'étude. Cependant, il ne s'agit pas d'un jeu auquel beaucoup ont joué par le passé, et encore moins joué et maîtrisé à l'heure actuelle.

3.2.2 Questionnaires d'activité

Apports de l'activité numérique :

Il semblerait que l'activité numérique ait un impact positif plus important que l'activité traditionnelle sur la quantité des échanges entre élèves. Cependant, la durée des échanges et leur extension à davantage de personnes n'ont pas été influencées par l'activité. Les élèves semblent donc plus communiquer durant l'activité numérique, bien que la forme des interactions demeure similaire avec celles de l'activité traditionnelle.

De plus, les échanges ont semblé plus utiles à la réalisation de l'activité numérique qu'à la réalisation de l'activité traditionnelle. Les élèves ont probablement ressenti davantage de pertinence à échanger et à s'entraider en communiquant, puisque dans un environnement de travail inhabituel, où certain·e·s élèves avaient, par expérience, plus de compétences.

Même dans les groupes où l'activité traditionnelle s'est effectuée en répartissant les rôles, la synthèse des connaissances était généralement courte et concise. Ceci est appuyé par le constat que l'activité ne semble pas avoir eu d'influence sur l'intérêt des échanges pour la compréhension du sujet : même si la première activité était particulièrement orientée vers l'acquisition et la compréhension de nouvelles connaissances, les élèves ne semblent pas avoir perçu les échanges comme davantage cruciaux pour la réalisation de cette tâche. Dans le cadre de l'activité numérique, similaire à une activité sportive collective (tous les élèves sont mobiles sur un terrain avec différentes capacités et expériences), il y a naturellement eu des phénomènes d'individus « enseignants » expérimentés et d'individus « apprenant·e·s », qui bénéficiaient de cette expérience grâce à la communication (Bhat et al., 2022; Boucher et al., 2025; Breadmore et al., 2026; Martinot et al., 2022; Zhang & Maconochie, 2022).

Lors de l'activité numérique, les élèves ont ressenti davantage de volonté à échanger, avec plus de camarades et davantage sur des sujets non orientés vers l'activité. L'activité numérique semble donc avoir stimulé les élèves à davantage communiquer, même si ce n'était pas au sujet de cette activité. Il est possible que l'activité ait renforcé cette tendance à l'échange en fournissant un environnement stimulant et ludique (Nissim et al., 2016; Ourda et al., 2025; Rusticus et al., 2023; Schweder & Raufelder, 2024).

Apports de l'activité traditionnelle :

En comparaison aux précédentes observations, il semblerait que l'activité traditionnelle ait eu un impact plus positif sur le plaisir à échanger que l'activité numérique. Ainsi, les élèves ont ressenti davantage de plaisir à échanger avec plus de camarades, au sujet de l'activité ou non, durant cette tâche. Cependant, leur plaisir à échanger comparé à leurs habitudes demeure inchangé. Il est possible que cela provienne de la disposition et de l'environnement de dialogue : durant l'activité traditionnelle, une majorité des élèves peut discuter sans obstacle avec ses camarades, quoiqu'une minorité possédait un ordinateur pour effectuer ses recherches. Dans l'activité numérique, les tables et les groupes étaient disposés de manière similaire, mais la présence de poste pour chaque élève peut constituer un obstacle léger à la communication orale. De plus, puisque chaque élève devait se concentrer sur son propre avatar en jeu, il est possible que cela ait aussi limité les communications. D'ailleurs, il est naturellement apparu des groupes préférant travailler à deux élèves par poste (un avatar pour deux personnes), afin de s'entraider, s'organiser et mieux communiquer.

Types de communication :

La forme de communication privilégiée des élèves fut, peu importe l'activité, l'oral. Les formats écrits ou gestuels ont alors été des modes de communication secondaires, malgré la présence d'un « chat » textuel sur Minecraft. Cependant, l'écrit a davantage pris en importance lorsque les élèves ne pouvaient pas directement se parler (synthèse des connaissances de l'activité traditionnelle sur un support numérique, préparation de la présentation numérique en dehors des heures de cours, etc.). Dans ce groupe, il était donc naturel de communiquer ainsi, en privilégiant la forme orale. Il serait intéressant de réitérer cette expérience avec des groupes classes dont la communication orale est moins prévalente, afin d'en observer les impacts sur les types de communication.

4 Conclusion

Ce travail a permis de mettre en lumière plusieurs aspects de la communication des jeunes et de comment elle peut être modulée par différentes méthodes d'apprentissage. Tout d'abord, il est important de remarquer que, même dans un établissement scolaire classique et public, une part importante des élèves est en mesure de ressentir des difficultés de communication. Quant à leur rapport initial avec le monde des jeux vidéo, tous·te·s les élèves avaient déjà été en contact avec ce médium, bien que certain·e·s l'utilisent plus régulièrement que d'autres. À ce titre, une majorité des élèves a été en mesure de déceler des apports sociaux et individuels à cette plateforme ludique. Cependant, elle connaissait aussi les dangers et limites de cette dernière, ce qui témoigne d'une prévention efficace en amont du travail de recherche.

L'espace numérique proposé par l'activité menée sur le jeu *Minecraft* a permis une augmentation des échanges et de leur caractère coopératif afin de réaliser l'activité, puisque considérés comme plus utiles à la réalisation de l'activité. Les différences de compétences et de niveaux entre les élèves au contact de ce médium inhabituel en parcours scolaire ont, de plus, favorisé des postures d'enseignement par les pairs au sein des groupes, favorisant encore la communication entre apprenant·e·s. De plus, le cadre ludique et / ou numérique semble avoir été en mesure de libérer la parole et la communication : les élèves ont, durant cette activité, communiqué avec davantage de leurs camarades et pas seulement au sujet de l'activité.

Cependant, l'activité numérique n'a pas présenté que des avantages. En effet, les élèves semblent avoir éprouvé davantage de plaisir à échanger durant l'activité traditionnelle, ce qui peut être dû à la difficulté d'appliquer des codes sociaux habituels lorsque l'espace est partiellement occupé par des postes informatiques et par la nécessité de concentration sur leurs actions lors des sessions Minecraft.

De plus, l'ensemble du dispositif de recherche prend un temps important qui, s'il ne pouvait être intégré au cursus disciplinaire, amputerait alors indéniablement les apprenant·e·s d'une partie du programme d'enseignement. Bien évidemment, le coût des infrastructures n'est pas non plus négligeable et peut s'avérer limitant pour des établissements qui n'auraient pas accès aux mêmes ressources informatiques que celles dont disposait celui où a été mené la recherche.

Bien que cela semblait prévisible, ce travail de recherche identifie l'oral comme l'une des formes de communication prépondérantes parmi les jeunes lorsqu'ils travaillent ensemble. Cette communication est souvent complétée par du texte ou des gestes, qui appuient et précisent l'idée transmise. Aussi, lorsque la communication orale n'est pas possible, l'écrit semble être l'alternative préférée, puisque accessible et comprise par l'intégralité des participant·e·s de cette étude.

Ce travail de recherche bénéficierait à être reproduit avec d'autres classes, d'autres années scolaires, dans d'autres disciplines, avec d'autres jeux, afin d'en examiner les variations ainsi que d'éliminer les biais statistiques découlant du faible corpus de participant·e·s. Des groupes classes où la communication orale n'est pas prépondérante pourraient aussi constituer un apport important à ce champ de recherche, en permettant de mettre en lumière quelles méthodes communicatives seraient alors privilégiées et potentiellement plus adaptées aux individus pour qui l'expression orale est difficile et / ou limité.

Pour conclure, cette étude à caractère exploratoire semble avoir été en mesure de déceler un intérêt aux jeux vidéo (ou du moins à *Minecraft*) dans l'intégration et la favorisation de la communication entre les élèves. Les résultats ont pu mettre en lumière des possibilités et ouvertures vers de nouvelles méthodes d'enseignement, qui mériteraient d'être davantage examinées et étudiées afin de mieux en apprécier les apports et limites, sans le biais de faible corpus. Ce média pourrait alors effectivement constituer une forme de socialisation alternative, bien qu'imparfaite, mais qui permettrait de faciliter l'intégration des individus avec lesquels le relationnel demeure difficile à établir.

De plus, comme évoqué plus haut dans les pistes de recherches ultérieures, il est possible d'imaginer d'autres outils numériques, ludiques ou non, afin d'examiner et favoriser encore davantage l'effet de ces interfaces sur les relations et communications interpersonnelles.

Liste des figures et tableaux

Figure 1 : Organisation spatiale des élèves lors des activités	4
Figure 2 : Modélisation de la mitose dans Minecraft.....	5
Figure 3 : Graphe concernant la quantité perçue des échanges entre les activités	10
Figure 4 : Graphe concernant l'utilité perçue des échanges pour la réalisation des activités.....	11
Figure 5 : Graphe concernant la volonté d'échanger durant les activités	12
Figure 6 : Graphe concernant la volonté d'échanger avec le reste du groupe lors des activités	12
Figure 7 : Graphe concernant le plaisir à échanger avec le reste du groupe durant les activités	13
Figure 8 : Graphe des types d'échanges utilisés durant les activités	14

Bibliographie

- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: a systematic review and meta-analysis. In *Frontiers in Psychology* (Vol. 15). Frontiers Media SA. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Bado, N. (2022). Game-based learning pedagogy: a review of the literature. In *Interactive Learning Environments* (Vol. 30, Number 5, pp. 936–948). Routledge. <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1683587>
- Bhat, N., Gurung, S., Gupta, M., Dhungana, N., & Thapa, R. K. (2022). Enhancing collaborative learning through peer-assisted learning. *Journal of Physiological Society of Nepal*, 3(1), 4–9. <https://doi.org/10.3126/jpsn.v3i1.57762>
- Boucher, F. J. O., Magner-Parsons, B. A., MacDonald, D., Fawcett, T. W., Langley, E. J. G., & Pocklington, A. (2025). Peer-Assisted Learning Improves Confidence and Educational Outcomes: Evidence from a Randomised Control Trial. *Medical Science Educator*. <https://doi.org/10.1007/s40670-025-02554-x>
- Breadmore, H. L., Morris, S. P., Gellen, S., Lewin, C., Vardy, E. J., Ainsworth, S., Wicker, K., & Tarczynski-Bowles, L. (2026). Peer Assisted Learning Strategies (PALS-UK) Increases Reading Attainment, Oral Fluency and Comprehension: A Cluster Randomized Controlled Trial. *Scientific Studies of Reading*. <https://doi.org/10.1080/10888438.2026.2614770>
- Carducci, B. J., & Kaiser, L. (2015). *Shyness : The Ultimate Teen Guide*.
- Carneiro, T., Carvalho, A., Frota, S., & Filipe, M. G. (2024). Serious Games for Developing Social Skills in Children and Adolescents with Autism Spectrum Disorder: A Systematic Review. In *Healthcare (Switzerland)* (Vol. 12, Number 5). Multidisciplinary Digital Publishing Institute (MDPI). <https://doi.org/10.3390/healthcare12050508>
- Chung, P. J., Vanderbilt, D. L., & Soares, N. S. (2015). Social Behaviors and Active Videogame Play in Children with Autism Spectrum Disorder. *Games for Health Journal*, 4(3), 225–234. <https://doi.org/10.1089/g4h.2014.0125>
- Cordoni, G., & Norscia, I. (2024). Nuancing ‘Emotional’ Social Play: Does Play Behaviour Always Underlie a Positive Emotional State? In *Animals* (Vol. 14, Number 19). Multidisciplinary Digital Publishing Institute (MDPI). <https://doi.org/10.3390/ani14192769>
- Couture, K. (2020). *Pratique excessive des jeux vidéo chez les personnes ayant un trouble du spectre de l'autisme PRATIQUE EXCESSIVE DES JEUX VIDÉO CHEZ LES PERSONNES AYANT UN TROUBLE DU SPECTRE DE L'AUTISME* (Vol. 10).
- Das, A., Sakthi Doraikanan, S., Arumugham I., M., Das, S., Buella peter, J., & Chauhan, G. (2025). The Current Communication Gaps and Needs Among Different Age Groups: Insights from a Cross-Sectional Study. *Journal of Pioneering Medical Sciences*, 14(S02), 133–135. <https://doi.org/10.47310/jpms202514s0221>

- Denilson, B. T., Nouchi, R., & Kawashima, R. (2019). Does video gaming have impacts on the brain: Evidence from a systematic review. In *Brain Sciences* (Vol. 9, Number 10). MDPI AG. <https://doi.org/10.3390/brainsci9100251>
- Deutsch, N. L. (n.d.). *Pride in the Projects*. Retrieved <https://muse.jhu.edu/book/7569>
- DRURY, J., CATAN, L., & DENNISON, C. (1998). Young People's Communication Difficulties: Experiences with Employers and Family Adults. *Journal of Youth Studies*, 1(3), 245–257. <https://doi.org/10.1080/13676261.1998.10593012>
- Duris, O. (2022). Le jeu vidéo comme facilitateur de la rencontre intersubjective avec les jeunes autistes. *Dialogue*, n° 236(2), 85–103. <https://doi.org/10.3917/dia.236.0085>
- Fatih, M., Fauzi, N., Norman, E., & Islam Bunga Bangsa Cirebon, U. (2025). Effective Communication in Building Healthy and Productive Relationships. In *MES Management Journal* (Vol. 4).
- Gini, F., Bassanelli, S., Bonetti, F., Mogavi, R. H., Bucchiarione, A., & Marconi, A. (2025). The role and scope of gamification in education: A scientometric literature review. In *Acta Psychologica* (Vol. 259). Elsevier B.V. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2025.105418>
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>
- Guichard, J. (2009). Self-constructing. *Journal of Vocational Behavior*, 75(3), 251–258. <https://doi.org/10.1016/j.jvb.2009.03.004>
- Heintz, M. R., Murray, C. M., Markham, A. C., Pusey, A. E., & Lonsdorf, E. V. (2017). The relationship between social play and developmental milestones in wild chimpanzees (*Pan troglodytes schweinfurthii*). *American Journal of Primatology*, 79(12). <https://doi.org/10.1002/ajp.22716>
- Holt-Lunstad, J. (2024). Social connection as a critical factor for mental and physical health: evidence, trends, challenges, and future implications. In *World Psychiatry* (Vol. 23).
- Hu, J. (2026). Understanding and reducing teen mental health stigma through teen-created art on social media. *International STEAM Communications*. <https://doi.org/10.37906/isteamc.2026.1>
- Hughes, A., Grey, E., Haigherty, A., Shepherd, F., Gillison, F., MacArthur, G., Gowran, C., & Langford, R. (2025). Weight-related bullying in schools: a review of school anti-bullying policies. *BMC Public Health*, 25(1). <https://doi.org/10.1186/s12889-025-23170-9>
- Iba, L., Larisu, Z., Irwanto, I., & Joko, J. (2024). The Role of Communication in Social Change: Promoting Societal Transformation. *MSJ: Majority Science Journal*, 2(4), 47–57. <https://doi.org/10.61942/msj.v2i4.244>
- Irwin, K. (n.d.). “YOU KIND OF FIND YOURSELF HELPLESS”: TEENS’ IDENTITY CONSTRUCTIONS AND RESPONSES TO CHILDHOOD TRAUMA Forthcoming in *The Journal of Contemporary Ethnography*.
- Jassim, L. M., & Al-Ghizzy, D. (2026). *Journal of Psychology and Behavior Studies The Problems of Bullying and Their Psychological Effects on Students in Iraqi Schools*. <https://doi.org/10.32996/jpbs>

- Karakoç, E., Broos, L., & Sehner, S. (2026). Interspecies play behavior in captive black-and-white ruffed lemurs (*Varecia variegata*) and ring-tailed lemurs (*Lemur catta*). *Frontiers in Ecology and Evolution*, 14. <https://doi.org/10.3389/fevo.2026.1771741>
- Ke, F., & Moon, J. (2018). Virtual collaborative gaming as social skills training for high-functioning autistic children. *British Journal of Educational Technology*, 49(4), 728–741. <https://doi.org/10.1111/bjet.12626>
- Kearns, Á., Jagoe, C., Stockdale, R., Clarke, D., Manning, M., Menamin, R. M., Fitzmaurice, Y., Green, J., Duffy, O., & Kelly, H. (2025). Supporting Communication Access of People With Communication Disabilities and Communication Differences in UNCRPD-Ratified Countries: An Integrative Review. In *International Journal of Language and Communication Disorders* (Vol. 60, Number 5). John Wiley and Sons Inc. <https://doi.org/10.1111/1460-6984.70098>
- L Naples, V., & Rothschild, B. (2015). Play Behavior in Primates. *Journal of Primatology*, 4(2). <https://doi.org/10.4172/2167-6801.1000e132>
- Lacroix, P. J., Sangha, R., Poole, K. L., Schmidt, L. A., & Hassan, R. (2025). What Do We Think of Shy Adults? Influence of One's Own Shyness and Sociability. *Journal of Personality*. <https://doi.org/10.1111/jopy.70020>
- Latham, A. J., Patston, L. L. M., & Tippet, L. J. (2013). The virtual brain: 30 years of video-game play and cognitive abilities. *Frontiers in Psychology*, 4. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2013.00629>
- Lee, E. Y., Kim, Y. B., Cheng, J., Carbone, M., Abu-Omar, K., Bisung, E., Ding, D., Hallal, P. C., Jeon, J. Y., Kangmennaang, J., Klopp, J. M., Lâm, S., de Lannoy, L., Manyanga, T., Morrison, S. A., Silva, D. A. S., Spence, J. C., Wachira, L. J., Yi, K. J., & Tremblay, M. S. (2026). PLAY+ (Play, Land, Animals, You and +) framework: The role of active outdoor play in advancing One Health. In *Sustainable Horizons* (Vol. 18). Elsevier B.V. <https://doi.org/10.1016/j.horiz.2025.100172>
- Lim, C. J., Pizarro-Campagna, E., Havighurst, S. S., Zhang, X., Radovini, A., & Kehoe, C. E. (2023). The role of parent and peer emotion socialization and emotion regulation in the development of internalizing problems in adolescents. *Mental Health and Prevention*, 30. <https://doi.org/10.1016/j.mhp.2023.200278>
- López-Bouzas, N., & del Moral-Pérez, M. E. (2023). Gamified Environments and Serious Games for Students With Autistic Spectrum Disorder: Review of Research. In *Review Journal of Autism and Developmental Disorders*. Springer. <https://doi.org/10.1007/s40489-023-00381-7>
- Mairena, M. Á., Mora-Guiard, J., Malinverni, L., Padillo, V., Valero, L., Hervás, A., & Pares, N. (2019). A full-body interactive videogame used as a tool to foster social initiation conducts in children with Autism Spectrum Disorders. *Research in Autism Spectrum Disorders*, 67. <https://doi.org/10.1016/j.rasd.2019.101438>
- Martinot, D., Sicard, A., Gul, B., Yakimova, S., Taillandier-Schmitt, A., & Maintenant, C. (2022). Peers and teachers as the best source of social support for school engagement for both advantaged and priority education area students. *Frontiers in Psychology*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.958286>

- McKerahan, T. (n.d.). *Bullying Management Approaches of Public Schools in San Felipe District, Schools Division of Zambales: Basis for Anti-bullying Program*. Retrieved www.resaim.com
- Nelson, N. L., & Russell, J. A. (2016). Building emotion categories: Children use a process of elimination when they encounter novel expressions. *Journal of Experimental Child Psychology*, 151, 120–130. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2016.02.012>
- Nissim, Y., Weissbluth, E., Scott-Webber, L., & Amar, S. (2016). The Effect of a Stimulating Learning Environment on Pre-Service Teachers' Motivation and 21st Century Skills. *Journal of Education and Learning*, 5(3), 29. <https://doi.org/10.5539/jel.v5n3p29>
- Nyborg, G., Mjelve, L. H., Ray Crozier, W., Arnesen, A., Coplan, R. J., & Edwards, A. (2024). Teachers' Strategies for Helping Shy Students: Findings from a National Survey in Norway. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 68(5), 1011–1024. <https://doi.org/10.1080/00313831.2023.2196534>
- Ourda, D., Kavoukoglou, A., Gregoriadis, A., & Barkoukis, V. (2025). The Role of School Environment on the Sustainable Development of Pre-Schoolers' Motor Creativity. *Sports*, 13(7). <https://doi.org/10.3390/sports13070229>
- Pitic, A. E., & Pitic, A. A. E. (2022). The Positive Effects of Video Games on the Human Mind. *International Journal of Advanced Statistics and IT&C for Economics and Life Sciences*, 12(2), 24–31. <https://doi.org/10.2478/ijasitels-2022-0004>
- Poirier, F. E., & Smith, E. O. (1974). *Socializing Functions of Primate Play* (Vol. 14). <https://academic.oup.com/icb/article/14/1/275/2066761>
- Rusticus, S. A., Pashootan, T., & Mah, A. (2023). What are the key elements of a positive learning environment? Perspectives from students and faculty. *Learning Environments Research*, 26(1), 161–175. <https://doi.org/10.1007/s10984-022-09410-4>
- Schweder, S., & Raufelder, D. (2024). Why does a self-learning environment matter? Motivational support of teachers and peers, enjoyment and learning strategies. *Learning and Motivation*, 88. <https://doi.org/10.1016/j.lmot.2024.102067>
- Shalaginova, K. S., Cherkasova, S. A., Haidov, S. K., & Basin, M. A. (2015). The Experience of the School Bullying Prevention in the Teenage Environment: Gender Aspect. *Mediterranean Journal of Social Sciences*. <https://doi.org/10.5901/mjss.2015.v6n6s7p269>
- Stasolla, F., Curcio, E., Passaro, A., Di Gioia, M., Zullo, A., & Martini, E. (2025). Exploring the Combination of Serious Games, Social Interactions, and Virtual Reality in Adolescents with ASD: A Scoping Review. In *Technologies* (Vol. 13, Number 2). Multidisciplinary Digital Publishing Institute (MDPI). <https://doi.org/10.3390/technologies13020076>
- Khasawneh, Y. J., Khasawneh, M. A., Tashtoush, M. A., & Tashtoush, R. A. (2026). Statistical Analysis of the Relationship between Emotional Intelligence and Bullying Behavior. *Journal of Statistics Applications & Probability*, 15(2), 293–306. <https://doi.org/10.18576/jsap/150210>
- Stofa, M. M., Azizan, F. A. Z., & Zulkifley, M. A. (2025). A review of deep learning methods in aquatic animal husbandry. *PeerJ Computer Science*, 11. <https://doi.org/10.7717/peerj-cs.3105>

- Torres, M. L. G. M., Sampaio, A. L. L., & Caracas, H. C. P. M. (2023). Changes in the communicative skills of young people as a result of a communication training. *CODAS*, 35(5). <https://doi.org/10.1590/2317-1782/20232022041>
- Trépanier Jobin, G. (2021). *L'UTILISATION DES JEUX VIDÉO COOPÉRATIFS POUR FACILITER LA COMMUNICATION ENTRE LES ENFANTS PRÉSENTANT UN TROUBLE DU SPECTRE DE L'AUTISME ET LEURS PARENTS*.
- Vilasís-Pamos, J., & Pires, F. (2025). Researching Teens' Gamer Identity Construction in the COVID-19 Pandemic: Methodological Challenges. *SAGE Open*, 15(3). <https://doi.org/10.1177/21582440251362737>
- Walsh, O., Linehan, C., & Ryan, C. (2024). Is there evidence that playing games promotes social skills training for autistic children and youth? In *Autism*. SAGE Publications Ltd. <https://doi.org/10.1177/13623613241277309>
- Wright, K. R., Mayhew, J. A., Sheeran, L. K., Funkhouser, J. A., Wagner, R. S., Sun, L. X., & Li, J. H. (2018). Playing it cool: Characterizing social play, bout termination, and candidate play signals of juvenile and infant Tibetan macaques (*Macaca thibetana*). *Zoological Research*, 39(4), 272–283. <https://doi.org/10.24272/j.issn.2095-8137.2018.048>
- Yanagi, A., & Berman, C. (2018). Non-Human Primate Social Play: Coping with Costs. In *The Cambridge Handbook of Play: Developmental and Disciplinary Perspectives* (pp. 67–83). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108131384.005>
- Yeager, D. S. (2017). Dealing With Social Difficulty During Adolescence: The Role of Implicit Theories of Personality. *Child Development Perspectives*, 11(3), 196–201. <https://doi.org/10.1111/cdep.12234>
- Zhang, Y., & Maconochie, M. (2022). A meta-analysis of peer-assisted learning on examination performance in clinical knowledge and skills education. *BMC Medical Education*, 22(1). <https://doi.org/10.1186/s12909-022-03183-3>

Annexes

Ici sont répertoriées toutes les annexes de ce travail de recherche. Pour chaque document, le numéro de l'annexe est indiqué en pied de page.

Annexe I – Questionnaire préalable

Annexe II – Questionnaire d'activité traditionnelle

Annexe III – Questionnaire d'activité numérique

Annexe IV – Questionnaire d'activité numérique

Annexe V – Réponses au questionnaire d'activité traditionnelle

Annexe VI – Réponses au questionnaire d'activité numérique

TER – Questionnaire préalable

Bonjour tout le monde !

Dans le cadre de ma formation à la HEP (Haute école pédagogique), j'effectue un travail de recherche (TER) pour ma deuxième année. J'ai choisi de traiter de l'utilisation des jeux vidéo en milieu scolaire, et plus particulièrement pour la communication entre élèves.

Aussi, je vous demande de répondre le plus honnêtement possible aux questions suivantes afin de m'aider dans mes recherches et de pouvoir continuer mon travail. Il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses, seulement celles qui sont vraies pour chacun.e d'entre vous. **Lisez bien les énoncés !**

Vos réponses ne seront partagées à personne en dehors de mon travail de recherche et ne servent en aucun cas à juger ou discriminer qui que ce soit. Il s'agit d'une méthode de collecte de données pour que je puisse effectuer mon étude dans les meilleures conditions.

Si vous n'êtes pas sûr.es de comprendre une question, ou si vous avez une quelconque question sur mon travail de recherche, n'hésitez pas à me demander sur Teams !

Merci d'avance !

** Indique une question obligatoire*

1. Nom et prénom *

2. Comment vous identifiez-vous ?

Une seule réponse possible.

☐ Homme

☐ Femme

☐ Autre :

A. Vos capacités de communication :

Les questions suivantes portent sur comment **vous**
ressentez la façon dont vous communiquez avec les autres.

3. 1. Comment vous sentez-vous avec vos camarades ? *

Une seule réponse possible.

Très timide / peu assuré.e

1

☐

2

☐

3

☐

4

☐

5

☐

6

☐

Très extraverti.e / très assuré.e

4. 2. Comment jugez-vous vos capacités de communication avec vos camarades ? *

Une seule réponse possible.

Très mauvaises (je ne me fais pas ou peu comprendre)

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

Très bonnes (je me fais bien comprendre)

5. 3. À quelle fréquence parlez-vous avec vos camarades ? *

Une seule réponse possible.

Le moins souvent possible

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

Le plus souvent possible

6. 4. À quelle fréquence **aimez-vous** parler avec vos camarades ?

*

Une seule réponse possible.

Le moins souvent possible

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

Le plus souvent possible

7. 5. Comment vous considérez-vous ? *

Une seule réponse possible.

Solitaire

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

Sociable

8. 6. Pensez-vous avoir des difficultés de communication au niveau des compétences linguistiques / verbales (ton de la voix, volume, vocabulaire, syntaxe) ?

Une seule réponse possible.

☐ Non

☐ Oui

9. 6.1 Si oui, la / lesquelles ?

10. 7. Pensez-vous avoir des difficultés de communication au niveau des compétences sociales (savoir quand parler, comment bouger / agir durant une conversation, rythme, spontanéité, regard, niveau de langue soutenu ou familier, sujets à aborder ou non) ?

Une seule réponse possible.

☐ Non

☐ Oui

11. 7.1 Si oui, la / lesquelles ?

B. Les jeux vidéo en général

Les questions suivantes portent sur votre rapport avec le monde vidéo-ludique. Si vous n'êtes pas concerné.es par certaines questions (ex : je ne joue pas aux jeux vidéo pour la question B3, précisez-le dans "Autre").

12. 1. Quel est votre rapport aux jeux vidéo ? *

Une seule réponse possible.

Je n'y connais rien / ne suis pas intéressé.e

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

Je suis super informé.e / très intéressé.e

13. 2. Jouez-vous aux jeux vidéo régulièrement ? *

Une seule réponse possible.

Rarement/ Jamais

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

Plusieurs heures par jour

14. 3. Si vous y jouez, quel(s) support(s) utilisez-vous le plus ? *

Plusieurs réponses possibles

Plusieurs réponses possibles.

- ☐ PC / Mac (ordinateur)
- ☐ Consoles (Nintendo, Playstation, Xbox)
- ☐ Mobile / téléphone portable
- ☐ Autre : _____

15. 4. Si vous y jouez, quel support préférez-vous utiliser ? *

Plusieurs réponses possibles

Plusieurs réponses possibles.

- ☐ PC / Mac (ordinateur)
- ☐ Consoles (Nintendo, Playstation, Xbox)
- ☐ Mobile / téléphone portable
- ☐ Autre : _____

16. 5. À quel type de jeux vidéo jouez-vous le plus ? *

Une seule réponse possible.

Majoritairement un seul joueur.euse (solo)

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

Majoritairement multijoueur.euse.s

17. 6. À quel type de jeux vidéo **aimez-vous** le plus jouer ? *

Une seule réponse possible.

Majoritairement un seul joueur.euse (solo)

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

Majoritairement multijoueur.euse.s

18. 7. À quel âge estimez-vous avoir eu votre première expérience avec un jeu vidéo ? Avec quel jeu ? *

19. 8. Parmi les types de jeux suivants, auxquels jouez-vous le plus souvent ? *

Plusieurs réponses possibles

Plusieurs réponses possibles.

- ☐ Action - aventure : Mélange d'exploration, de combats et d'énigmes (ex: Zelda, Okami)
- ☐ Jeux de rôle (RPG) : Incarner un personnage, le faire évoluer, accomplir des quêtes (ex: World of Warcraft, Skyrim).
- ☐ Jeux de stratégie : Jeux axés sur la réflexion, la planification et la prise de décision (ex: League of Legends, Age of Empires)
- ☐ Jeux de tir (shooter) : Tirer sur des cibles ou des ennemis (joueurs ou non) (ex: Fortnite, PUBG, Battlefield)
- ☐ Simulation : Représentation réaliste d'activités (voiture, avion, vie...) (ex: Les Sims, Farming simulator).
- ☐ Jeux de réflexion : Résoudre des énigmes et des casse-têtes (ex: Professeur Layton, Myst)
- ☐ Plateforme : Sauter, grimper et traverser des obstacles (ex: Super Mario Bros, Sonic)
- ☐ Combat : Affrontements entre deux personnages (ex: Street Fighter, Marvel versus Capcom).
- ☐ Gestion : Construire et gérer des villes, des entreprises (ex: Cities: Skylines, Animal Crossing).
- ☐ Indépendants : Jeux venant de studios autoédités proposant une expérience non conventionnelle (ex: Hollow Knight, Undertale, Outer Wilds)
- ☐ Beat 'em up : Combats rapides contre de nombreux ennemis (ex: Hyrule Warriors, Streets of Rage)
- ☐ Sandbox (Bac à sable) : Grande liberté créative (ex: Minecraft, Roblox)
- ☐ Survival Horror : Ambiance horrifique et survie (ex: Resident Evil, Until dawn)
- ☐ Rogue-like : Génération aléatoire des niveaux, mort courante (ex: Hades / The Binding of Isaac)
- ☐ Party Game : Jeux festifs pour plusieurs joueurs (ex: Mario Party)
- ☐ Rythme : Jeux basés sur la musique et le timing (ex: Crypt of the Necrodancer, Beat saber)
- ☐ Visual Novel : Accent mis sur l'histoire et les choix (ex: Life is Strange, Dispatch)
- ☐ Jeux de course : Atteindre un point d'arrivée ou une ligne d'arrivée avant les autres (ex: Mario Kart, Trackmania)
- ☐ Autre : _____

20. 9. Parmi les types de jeux suivants, lesquels préférez-vous ? *

Plusieurs réponses possibles

Plusieurs réponses possibles.

- ☐ Action - aventure : Mélange d'exploration, de combats et d'énigmes (ex: Zelda, Okami)
- ☐ Jeux de rôle (RPG) : Incarner un personnage, le faire évoluer, accomplir des quêtes (ex: World of Warcraft, Skyrim).
- ☐ Jeux de stratégie : Jeux axés sur la réflexion, la planification et la prise de décision (ex: League of Legends, Age of Empires)
- ☐ Jeux de tir (shooter) : Tirer sur des cibles ou des ennemis (joueurs ou non) (ex: Fortnite, PUBG, Battlefield)
- ☐ Simulation : Représentation réaliste d'activités (voiture, avion, vie...) (ex: Les Sims, Farming simulator).
- ☐ Jeux de réflexion : Résoudre des énigmes et des casse-têtes (ex: Professeur Layton, Myst)
- ☐ Plateforme : Sauter, grimper et traverser des obstacles (ex: Super Mario Bros, Sonic)
- ☐ Combat : Affrontements entre deux personnages (ex: Street Fighter, Marvel versus Capcom).
- ☐ Gestion : Construire et gérer des villes, des entreprises (ex: Cities: Skylines, Animal Crossing).
- ☐ Indépendants : Jeux venant de studios autoédités proposant une expérience non conventionnelle (ex: Hollow Knight, Undertale, Outer Wilds)
- ☐ Beat 'em up : Combats rapides contre de nombreux ennemis (ex: Hyrule Warriors, Streets of Rage)
- ☐ Sandbox (Bac à sable) : Grande liberté créative (ex: Minecraft, Roblox)
- ☐ Survival Horror : Ambiance horrifique et survie (ex: Resident Evil, Until dawn)
- ☐ Rogue-like : Génération aléatoire des niveaux, mort courante (ex: Hades / The Binding of Isaac)
- ☐ Party Game : Jeux festifs pour plusieurs joueurs (ex: Mario Party)
- ☐ Rythme : Jeux basés sur la musique et le timing (ex: Crypt of the Necrodancer)
- ☐ Visual Novel : Accent mis sur l'histoire et les choix (ex: Life is Strange, Dispatch)
- ☐ Jeux de course : Atteindre un point d'arrivée ou une ligne d'arrivée avant les autres (ex: Mario Kart, Trackmania)
- ☐ Autre : _____

C. Minecraft

Les questions suivantes portent sur votre expérience personnelle avec le jeu Minecraft. Si vous n'êtes pas concerné.es par certaines questions (ex : je ne joue pas à Minecraft, vous pouvez ne pas répondre à la question).

21. 1. Connaissez-vous ce jeu ? *

Une seule réponse possible.

Jamais entendu parler

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

Je sais tout ce qu'il y a à savoir sur le jeu

22. 2. Y avez-vous déjà joué ? *

Une seule réponse possible.

Jamais / il y a plus de 5 ans

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

J'y joue régulièrement

23. 3. Aujourd'hui, à quelle fréquence jouez-vous à Minecraft ?

Une seule réponse possible.

Moins de 1 fois par an

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

Plusieurs fois par semaine

24. 4. Comment estimeriez-vous votre niveau de jeu ?

Une seule réponse possible.

Très mauvais

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

Très bon / Pro gamer

25. 5. À quel(s) type(s) de partie jouez-vous le plus ?

Plusieurs réponses possibles

Plusieurs réponses possibles.

- ☐ Survie
- ☐ Créatif
- ☐ Aventures pré-faites
- ☐ Mini-jeux (bedwars, battle royale)
- ☐ Solo
- ☐ Multijoueur
- ☐ Sur des serveurs publics
- ☐ Avec des amis
- ☐ Moddé (avec des mods / shaders / plugins)
- ☐ Vanilla (jeu sans ajouts externes)
- ☐ Autre : _____

26. 6. À quel(s) type(s) de partie **aimez-vous** jouer ?

Plusieurs réponses possibles

Plusieurs réponses possibles.

- ☐ Survie
- ☐ Créatif
- ☐ Aventures pré-faites
- ☐ Mini-jeux (bedwars, battle royale)
- ☐ Solo
- ☐ Multijoueur
- ☐ Sur des serveurs publics
- ☐ Avec des amis
- ☐ Moddé (avec des mods / shaders / plugins)
- ☐ Vanilla (jeu sans ajouts externes)
- ☐ Autre : _____

D. Ressentis / Remarques

Vous êtes presque au bout ! Il ne vous reste plus qu'à compléter quelques champs concernant votre ressenti personnel.

27. 1. De manière générale, que pensez-vous des jeux vidéo (points négatifs, positifs, neutres, remarques, questionnements), peu importe votre expérience dans le milieu ? *

28. 2. Quels impacts **positifs ou négatifs** pensez-vous que *
les jeux vidéo peuvent avoir sur la communication
entre les personnes ?

29. 3. Est-ce qu'il vous paraît pertinent d'introduire des *
jeux vidéo (déjà existants ou créés pour l'occasion)
dans des cadres scolaires afin de faciliter la
communication et / ou l'apprentissage ?

30. 4. Avez-vous d'autres remarques concernant les jeux
vidéo ?

31. 5. Avez-vous des remarques concernant spécifiquement
le jeu Minecraft ?

32. 6. Avez-vous des remarques / questions concernant le travail de recherche ?

33. 7. Qu'avez-vous pensé du questionnaire (pertinence, structure, longueur, répétitions, compréhension) ? *

Vous êtes arrivés au bout, merci beaucoup pour votre participation !

TER - Questionnaire activité 1 (recherche)

Voilà !

La première activité est maintenant terminée ! Cependant, afin que je puisse savoir comment elle s'est passée pour vous, j'ai besoin que vous répondiez à ce questionnaire. Comme d'habitude, les données sont anonymes et ne seront vues par personne en dehors du travail de recherche.

Répondez le plus honnêtement possible. Soyez bien attentif.ve.s aux différentes sections, elles se ressemblent mais sont bien différentes :

- Quantité des échanges
- Qualité des échanges
- Volonté à échanger
- Plaisir à échanger
- Type d'échanges

Merci beaucoup

*** Indique une question obligatoire**

1. Quel est votre prénom / nom ? *

A. Quantité des échanges

La section suivante se concentre sur **la quantité** des échanges que vous avez eus lors de l'activité 1.

2. 1. Avez-vous beaucoup échangé avec vos camarades *
durant l'activité ?

Une seule réponse possible.

Peu / Pas du tout

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

Tout le temps ou presque

3. 2. Avec quelle part du groupe avez-vous
préférentiellement échangé durant l'activité ?

*

Une seule réponse possible.

Personne

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

Entièrement du groupe

4. 3. Après l'activité, comment avez-vous échangé avec vos camarades / votre entourage ? *

Une seule réponse possible.

Moins que d'habitude

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

Plus que d'habitude

5. 4. Durant l'activité, quelle longueur avait (d'après vous) *
la majorité des échanges ?

Une seule réponse possible.

Quelques mots ou moins

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

Phrases construites avec plusieurs réponses

B. Qualité des échanges

La section suivante se concentre sur **la qualité** des échanges que vous avez eus lors de l'activité 1.

6. 1. Quelle part de vos échanges avec le reste du groupe *
étaient orientés vers l'activité ?

Une seule réponse possible.

Aucune

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

Tous les échanges

7. 2. Quelle part des échanges avec le groupe avez-vous *
considéré comme utile (informative) à la réalisation de
l'activité ?

Une seule réponse possible.

Aucune

1

☐

2

☐

3

☐

4

☐

5

☐

6

☐

Tous les échanges

8. 3. Quelle part des échanges avec le groupe avez-vous ^{*}
considéré comme utile pour vous, peu importe le sujet ?

Une seule réponse possible.

Aucune

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

Tous les échanges

9. 4. À quel point estimez-vous les échanges durant l'activité comme importants pour votre compréhension du sujet ? *

Une seule réponse possible.

Pas utile

1

☐

2

☐

3

☐

4

☐

5

☐

6

☐

Essentiel

C. Volonté à échanger

La section suivante se concentre sur **la volonté** que vous avez eu à échanger lors de l'activité 1.

10. 1. À quel point vouliez-vous échanger durant l'activité ? *

Une seule réponse possible.

Pas du tout

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

Tout le temps

11. 2. À quel point vouliez-vous échanger avec l'entièreté ^{*}
du groupe ?

Une seule réponse possible.

Personne

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

Tout le groupe

12. 3. À quel point vouliez-vous échanger au sujet de l'activité ?

*

Une seule réponse possible.

Pas du tout

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

En permanence

13. 4. À quel point vouliez-vous échanger sur d'autres sujets ? *

Une seule réponse possible.

Pas du tout

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

En permanence

D. Plaisir à échanger

La section suivante se concentre sur **le plaisir** que vous avez eu à échanger lors de l'activité 1.

14. 1. Avez-vous pris plaisir à échanger durant l'activité ? *

Une seule réponse possible.

Pas du tout

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

Énormément

15. 2. Est-ce que le cadre de l'activité a influencé votre plaisir à échanger ? *

Une seule réponse possible.

Moins de plaisir que d'habitude

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

Plus de plaisir que d'habitude

16. 3. Avec quelle part du groupe avez-vous eu plaisir à échanger ? *

Une seule réponse possible.

Avec personne

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

Avec tout le groupe

17. 4. Durant l'activité, avez-vous eu plaisir à échanger au ^{*}
sujet de l'activité ?

Une seule réponse possible.

Pas du tout

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

Énormément

18. 5. Durant l'activité, avez-vous eu plaisir à échanger sur ^{*} d'autres sujets ?

Une seule réponse possible.

Pas du tout

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

Énormément

E. Types d'échanges

La section suivante se concentre sur **les types d'échanges** que vous avez eus lors de l'activité 1 et en général.

19. 1. Durant l'activité, quel type d'échanges était ^{*} majoritaire dans votre groupe, selon vous ?

Plusieurs réponses possibles.

☐ Oral

☐ Ecrit

☐ Gestuel

☐ Autre : _____

20. 2. Quel type d'échanges utilisez-vous majoritairement ? *

Plusieurs réponses possibles.

- ☐ Oral
☐ Ecrit
☐ Gestuel
☐ Autre : _____

21. 3. Si votre principale manière d'échanger ne peut pas être utilisée (handicap, trouble, maladie, etc.), quelle autre méthode utilisez-vous ? *

Plusieurs réponses possibles.

- ☐ Oral
☐ Ecrit
☐ Gestuel
☐ Autre : _____

Fin

N'oubliez pas d'envoyer le questionnaire !

Merci beaucoup pour votre participation !

TER - Questionnaire activité 2 (Minecraft)

Voilà !

La deuxième activité est maintenant terminée ! Cependant, afin que je puisse savoir comment elle s'est passée pour vous, j'ai besoin que vous répondiez à ce questionnaire. Comme d'habitude, les données sont anonymes et ne seront vues par personne en dehors du travail de recherche.

Répondez le plus honnêtement possible. Soyez bien attentif.ve.s aux différentes sections, elles se ressemblent mais sont bien différentes :

- Quantité des échanges
- Qualité des échanges
- Volonté à échanger
- Plaisir à échanger
- Type d'échanges

Merci beaucoup

*** Indique une question obligatoire**

1. Quel est votre prénom / nom ? *

A. Quantité des échanges

La section suivante se concentre sur **la quantité** des échanges que vous avez eus lors de l'activité 2.

2. 1. Avez-vous beaucoup échangé avec vos camarades *
durant l'activité ?

Une seule réponse possible.

Peu / Pas du tout

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

Tout le temps ou presque

3. 2. Avec quelle part du groupe avez-vous
préférentiellement échangé durant l'activité ?

*

Une seule réponse possible.

Personne

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

Entièrement du groupe

4. 3. Après l'activité, comment avez-vous échangé avec vos camarades / votre entourage ? *

Une seule réponse possible.

Moins que d'habitude

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

Plus que d'habitude

5. 4. Durant l'activité, quelle longueur avait (d'après vous) *
la majorité des échanges ?

Une seule réponse possible.

Quelques mots ou moins

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

Phrases construites avec plusieurs réponses

B. Qualité des échanges

La section suivante se concentre sur **la qualité** des échanges que vous avez eus lors de l'activité 2.

6. 1. Quelle part de vos échanges avec le reste du groupe *
étaient orientés vers l'activité ?

Une seule réponse possible.

Aucune

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

Tous les échanges

7. 2. Quelle part des échanges avec le groupe avez-vous *
considéré comme utile (informative) à la réalisation de
l'activité ?

Une seule réponse possible.

Aucune

1

☐

2

☐

3

☐

4

☐

5

☐

6

☐

Tous les échanges

8. 3. Quelle part des échanges avec le groupe avez-vous ^{*}
considéré comme utile pour vous, peu importe le sujet ?

Une seule réponse possible.

Aucune

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

Tous les échanges

9. 4. À quel point estimez-vous les échanges durant l'activité comme importants pour votre compréhension du sujet ? *

Une seule réponse possible.

Pas utile

1

☐

2

☐

3

☐

4

☐

5

☐

6

☐

Essentiel

C. Volonté à échanger

La section suivante se concentre sur **la volonté** que vous avez eu à échanger lors de l'activité 2.

10. 1. À quel point vouliez-vous échanger durant l'activité ? *

Une seule réponse possible.

Pas du tout

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

Tout le temps

11. 2. À quel point vouliez-vous échanger avec l'entièrete *
du groupe ?

Une seule réponse possible.

Personne

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

Tout le groupe

12. 3. À quel point vouliez-vous échanger au sujet de l'activité ?

*

Une seule réponse possible.

Pas du tout

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

En permanence

13. 4. À quel point vouliez-vous échanger sur d'autres sujets ? *

Une seule réponse possible.

Pas du tout

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

En permanence

D. Plaisir à échanger

La section suivante se concentre sur **le plaisir** que vous avez eu à échanger lors de l'activité 2.

14. 1. Avez-vous pris plaisir à échanger durant l'activité ? *

Une seule réponse possible.

Pas du tout

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

Énormément

15. 2. Est-ce que le cadre de l'activité a influencé votre plaisir à échanger ? *

Une seule réponse possible.

Moins de plaisir que d'habitude

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

Plus de plaisir que d'habitude

16. 3. Avec quelle part du groupe avez-vous eu plaisir à échanger ? *

Une seule réponse possible.

Avec personne

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

Avec tout le groupe

17. 4. Durant l'activité, avez-vous eu plaisir à échanger au ^{*}
sujet de l'activité ?

Une seule réponse possible.

Pas du tout

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

Énormément

18. 5. Durant l'activité, avez-vous eu plaisir à échanger sur ^{*} d'autres sujets ?

Une seule réponse possible.

Pas du tout

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

Énormément

E. Types d'échanges

La section suivante se concentre sur **les types d'échanges** que vous avez eus lors de l'activité 2 et en général.

19. 1. Durant l'activité, quel type d'échanges était ^{*} majoritaire dans votre groupe, selon vous ?

Plusieurs réponses possibles.

☐ Oral

☐ Ecrit

☐ Gestuel

☐ Autre : _____

20. 2. Quel type d'échanges utilisez-vous majoritairement ? *

Plusieurs réponses possibles.

- ☐ Oral
☐ Ecrit
☐ Gestuel
☐ Autre : _____

21. 3. Si votre principale manière d'échanger ne peut pas être utilisée (handicap, trouble, maladie, etc.), quelle autre méthode utilisez-vous ? *

Plusieurs réponses possibles.

- ☐ Oral
☐ Ecrit
☐ Gestuel
☐ Autre : _____

Fin

N'oubliez pas d'envoyer le questionnaire !

Merci beaucoup pour votre participation !

Annexe IV – Réponses au questionnaire préalable

Code	A1 - Comment vous sentez-vous avec vos camarades ?	A2 - Comment jugez-vous vos capacités de communication avec vos camarades ?	A3 - À quelle fréquence parlez-vous avec vos camarades ?	A4 - À quelle fréquence aimez-vous parler avec vos camarades ?	A5 - Comment vous considérez-vous ?
A --> T	Très timide / peu assuré.e (1) --> Très extraverti.e / très assuré.e (6)	Très mauvaises (je ne me fais pas ou peu comprendre) (1) --> Très bonnes (je me fais bien comprendre) (5)	Le moins souvent possible (1) --> Le plus souvent possible (6)	Le moins souvent possible (1) --> Le plus souvent possible (6)	Solitaire (1) --> Sociable (6)
A	4	3	5	5	3
B	4	4	4	4	4
C	5	4	3	2	5
D	3	3	4	3	4
E	3	3	4	4	3
F	3	4	6	5	2
G	5	4	5	4	5
H	5	5	5	5	5
I	5	4	4	3	3
J	5	4	4	3	5
K	5	5	5	5	5
L	4	4	4	4	4
M	4	3	3	4	3
N	3	3	3	4	4
O	3	3	3	4	4
P	5	3	4	5	5
Q	5	4	4	4	4
R	5	5	4	6	6
S	5	5	5	4	4

A6 - Pensez-vous avoir des difficultés de communication au niveau des compétences linguistiques / verbales (ton de la voix, volume, vocabulaire, syntaxe) ?	A6.1 - Si oui, la / lesquelles ?
Oui / Non	Réponse libre
Non	
Non	
Non	
Non	
Oui	Je parle beaucoup trop vite
Oui	Je perd souvent mes mots car je stresse lorsque je parle à des gens qui ne sont pas très proche de moi (en terme d'amitié)
Non	
Non	
Non	
Non	
Non	
Non	
Non	
Non	
Oui	J'ai du mal à dire exactement ce que j'ai en tête, les mots sortent différents et donc ça m'arrive de devoir recommencer mes phrases pour être comprise.
Non	
Oui	Vocabulaire
Oui	Vocabulaire
Non	

A7 - Pensez-vous avoir des difficultés de communication au niveau des compétences sociales (savoir quand parler, comment bouger / agir durant une conversation, rythme, spontanéité, regard, niveau de langue soutenu ou familier, sujets à aborder ou non) ?	A7.1 - Si oui, la / lesquelles ?
Oui / Non	Réponse libre
Oui	Difficulté à trouver des sujets de conversation lorsque je connais peu les gens
Non	
Non	
Oui	Je ne sais pas comment me tenir, bouger et me comporter sans avoir l'air bizarre
Non	
Oui	Perdre mes mots
Non	
Non	
Oui	Mais c'est pas tout le temps, c'est seulement quand j'y pense
Oui	Un peu tout
Non	
Non	
Non	
Oui	Des fois j'hésite à parler, même si j'aimerais je m'abstiens car j'ai peur que ce que j'ai à dire ne sois pas forcément pertinent. Donc j'évite parfois de parler.
Non	
Oui	Comment réagir
Non	
Non	

B1 - Quel est votre rapport aux jeux vidéo ?	B2 - Jouez-vous aux jeux vidéo régulièrement ?	B3 - Si vous y jouez, quel(s) support(s) utilisez-vous le plus ?	B4 - Si vous y jouez, quel support préférez-vous utiliser ?	B5 - À quel type de jeux vidéo jouez-vous le plus ?	B6 - À quel type de jeux vidéo aimez-vous le plus jouer ?
Je n'y connais rien / ne suis pas intéressé.e (1) --> Je suis super informé.e / très intéressé.e (6)	Rarement/ Jamais (1) --> Plusieurs heures par jour (6)	QCM - Ordinateur / Console / Téléphone portable	QCM - Ordinateur / Console / Téléphone portable	Majoritairement un seul joueur.euse (solo) (1) --> Majoritairement multijoueur.euse.s (5)	Majoritairement un seul joueur.euse (solo) (1) --> Majoritairement multijoueur.euse.s (5)
2	2	Console	Console	3	3
1	1	Mobile	Mobile	1	1
3	2	Console + mobile	Console	3	3
2	2	Console + mobile	Console	4	5
4	2	Console + mobile	Mobile	3	3
4	4	Console	Console	1	4
4	5	Mobile	Mobile	4	4
4	3	Console + mobile	Console	3	3
2	1	PC + Mobile	PC + Mobile	1	2
2	2	Console + mobile	Console	2	4
4	2	PC + Console + Mobile	Console	4	5
2	4	Mobile	Mobile	5	5
5	4	Console + mobile	Console	3	3
2	1	Mobile	Mobile	3	3

B7 - À quel âge estimez-vous avoir eu votre première expérience avec un jeu vidéo ? Avec quel jeu ?	B8 - Parmi les types de jeux suivants, auxquels jouez-vous le plus souvent ?	B9 - Parmi les types de jeux suivants, lesquels préférez-vous ?
Réponse libre	QCM	QCM
Vers 8 ans, avec le jeu "super mario bros" sur la ds lite	Action / Réflexion / Plateforme / Course	Action / Plateforme / Course
11 ans Zelda	Action	Action / Gestion / Visual Novel
j'ai reçu une switch avec zelda quand j'étais petit	Action / RPG / Shooter / Plateforme / Gestion / Party game / Rythme / Course	Action / RPG / Shooter /
Vers mes 5 ans	Party game / Course	Party game / Course
12 ans, mariokart et maincraft	Gestion / Sandbox / Party game / course	Gestion / Sandbox / Party game / course
Avec temple run vers mes 7-8 ans	Simulation	Simulation
12 ans	Plateforme / Sandbox	Sandbox
12 ans / Stumble Guys	Simulation	Simulation
6 ans	Shooter / Réflexion / Plateforme / Combat / Gestion / Course	RPG / Réflexion / Plateforme / Combat / Gestion / Course
Environ 5ans	Simulation / Plateforme / Gestion / Party game / Course	Simulation / Gestion / Party game / course
8-9 ans / Mario Kart Wii	Simulation / Gestion / Sandbox / Course	Simulation / Course
Je n'ai jamais eu mon propre jeux mais vers l'âge de 13-14ans j'ai joué quelque fois à la switch de mon frère	Sandbox	Sandbox
11 ans	Action / Simulation / Course	Action / Simulation / Course
11ans	Course	Course
Je ne saurais pas le dire exactement l'âge mais ça devait déjà être autour des 5 ans, je jouais déjà à la DS ou à la wii, je jouais fréquemment à animal crossing ou Nintendo dog	Action / RPG / Gestion / Indépendant / Rythme / Visual Novel	Action / gestion / rythme
10 ans Mario Kart	Plateforme / Combat / Party game / course	Action / Party game / course
9 ans	Combat / Survival Horror	RPG / Stratégie / Combat / Survival Horror
12 ans / Minecraft	Sandbox	Sandbox
5 ans, mario kart	Réflexion / Combat / Gestion	Réflexion / Combat / Beat'em up

C1 - Connaissez-vous ce jeu ? (Minecraft)	C2 - Y avez-vous déjà joué ?	C3 - Aujourd'hui, à quelle fréquence jouez-vous à Minecraft ?	C4 - Comment estimeriez-vous votre niveau de jeu ?	C5 - À quel(s) type(s) de partie jouez-vous le plus ?	C6 - À quel(s) type(s) de partie aimez-vous jouer ?
Jamais entendu parler (1) --> Je sais tout ce qu'il y a à savoir sur le jeu (6)	Jamais / il y a plus de 5 ans (1) --> J'y joue régulièrement (6)	Moins de 1 fois par an (1) --> Plusieurs fois par semaine (6)	Très mauvais (1) --> Très bon / Pro gamer (6)	QCM	QCM
2	1	1	1		
2	1	1	1	Créatif	Créatif
3	1	1	2		
2	1	1	1		
4	3	2	3	Créatif	Créatif
5	4	1	4	Survie + Mini-jeux	Mini-jeux
2	1	1	1	Multijoueur + Amis	Multijoueur + Amis
3	1	1	1		
5	3	1	3	Créatif + Amis	Créatif
2	1	1	1		
3	3	3	3	Créatif + Multijoueur	Créatif + Multijoueur
1	1	1	1		
5	4	3	4	Survie + Créatif + Amis	Survie + Créatif + Amis
3	1	1	1	Créatif	Créatif
3	2	2	3	Survie / Multijoueur	Multijoueur
3	2	2	1	Survie / Créatif	Créatif
2	2	1	1		
5	3	6	2	Solo	Solo
3	2	1	1	Créatif + Multijoueur + Amis	Survie + Créatif + Mini-jeux + Multi + Amis

D1 - De manière générale, que pensez-vous des jeux vidéo (points négatifs, positifs, neutres, remarques, questionnements), peu importe votre expérience dans le milieu ?
Réponse libre
J'y joue rarement mais je pense que les jeux vidéos peuvent être bien si on y joue entre amis/ famille, ou lorsque il y a une quête, mais comme tout, il est important à mon sens de ne pas y passer trop de temps.
C'est bien pour les amitiés
jaime bien le concept surtout ai ça june sur des capacités creative ou intellectuels
Je trouve que c'est bien de temps en temps pour passer des moments conviviaux avec notre famille ou nos amis en jouant à Mario kart par exemple
Je trouve qu'il y a des points négatifs et positifs aux jeux vidéos. C'est d'un coté très ludique et de l'autre très/ trop addictifs
Positif : nous pouvons parler avec nos amis à travers les écran (ça peut être plus simple pour certain) et on socialise plus avec. Négatif : on peut souvent devenir dépendant et faire l'effet inverse que le point positif , soit s'enfermer et ne parler à personne dans la vrai vie
c'est marrant et divertissant
Je trouve que c'est un bon moyen de se détendre, pendant les vacances ou le week-end, de manière raisonnable et sans excès.
Je trouve ça cool, surtout les jeux en ligne car on peut jouer avec ses potes. J'y jouait beaucoup étant plus jeune, mais je n'y joue plus du tout.
C'est un excellent moyen de développer la créativité de se détendre de prendre du temps pour soit et de se changer les idées. Quand on joue a des jeux cela peut aussi nous permet de nous mettre dans une bulle de nous couper du monde reel et/ou de nos soucis pour quelque instant
Je trouve cela super fun (surtout entre amis) car ça permet de passer des super moments entre nous (surtout des jeux de course à plusieurs comme Mario Kart). Néanmoins, je trouve cela dommage de trop jouer, passer tout son temps dessus n'est pas une bonne chose, car il faut aussi se rappeler que c'est de l'informatique, que c'est virtuel et qu'il ne faut pas tomber dans l'addiction. Mais si on se gère bien, c'est très très ludique et intéressant.
Je pense que c'est un moyen de se divertir et de se relaxer
cela permet de penser à autre chose et à se détendre
Il peut y avoir des points positifs comme l'acquisition de nouvelle compétence mais aussi des points négatif comme l'addiction
Je pense que les jeux vidéos sont une bonne choses pour s'amuser et passer du temps. Il faut juste pas y être accro.
Ça réuni, permet de passer des bons moments seul, en amis ou famille
Oublier les problèmes pendant un petit moment
Je pense que les jeux vidéo peuvent être cool et utiles, surtout pour se divertir et se détendre. Ils peuvent aider à réfléchir, à être créatif ou à se concentrer. Après, le côté négatif c'est que ça peut prendre beaucoup de temps et parfois isoler si on abuse.
Ça peut être intéressant pour des personnes qui aiment y jouer.

D2 - Quels impacts positifs ou négatifs pensez-vous que les jeux vidéo peuvent avoir sur la communication entre les personnes ?
Réponse libre
Je pense que si c'est un jeu entre plusieurs joueurs qu'on ne connaît pas, ça nous oblige un peu à faire connaissance avec de nouvelles personnes (donc plutôt positif)
Il peut nous faire renfermer sur nous-même en restant seule
on peut trop se renfermer sur les jeux et connaître des gens que a travers eux et avoir pas assez d'interactions sociales reels
Ils peuvent permettre à certaines personnes plutôt timides de s'ouvrir aux autres car à travers un écran c'est beaucoup plus facile. De plus, ça permet de s'amuser et de se changer les idées pendant un certains temps.
Une personne qui joue très souvent aux jeux vidéos est normalement (dans les stéréotypes) plus solitaire et seule
Positif : aider communication négatif : ne plus savoir parler en dehors des jeux vidéos
c positif car on se fais des amis en ligne
Certains jeux peuvent rendre agressif. De plus, cela isole les relations avec ses proches et ses amis.
Oui, car la communication est souvent que avec la voix donc sa permet au personne très timide d'avoir quand meme des contacts
Positif si on est timide ils peuvent aider a vaincre la peur mais peut être que si on joue trop cela peut aussi nous isoler du monde extérieur et au contraire nous renfermé encore plus !
De nouvelles personnes peuvent se rencontrer mais je trouve cela dommage aussi de se rencontrer à travers un écran et pas dans la vraie vie (mais quand même bien). Je ne pense pas que la communication à travers les jeux vidéos soit hyper hyper répandu (si je veux écrire à mon pote, je vais passer le message par What's App ou Snapchat et pas Minecraft)
Je pense que le positif c'est que ça diverti et ça réduit le stress, mais c'est vrai que si on sait pas bien géré ça peut nous rendre accro
Je ne vois pas de point négatif entre les jeux vidéos et la communication.
Addiction, acquisition de nouvelles connaissances et compétences
Une personne pourrais se renfermer sur elle même si les jeux vidéos prennent une trop grande place dans la vie (isolement)
Je pense qu'entre deux personne qui y connaissent qqch cela facilite la communication et les points commun. Mais si il y a une personne qui joue et l'autre qu'y ni connaît rien cela n'aide pas forcément.
Pour les personnes timides c'est un bon moyen de communiquer avec facilité
Les jeux vidéo peuvent rapprocher les gens, surtout les jeux en ligne où on communique et joue en équipe. Mais ils peuvent aussi créer des disputes ou remplacer les discussions "en vrai" si on ne fait que jouer.
C'est cool quand tu peux y jouer avec tes potes ou avec d'autres personnes dans tout le monde.

D3 - Est-ce qu'il vous paraît pertinent d'introduire des jeux vidéo (déjà existants ou créés pour l'occasion) dans des cadres scolaires afin de faciliter la communication et / ou l'apprentissage ?
Réponse libre
Je pense que ça peut être divertissant pour les élèves, donc oui je pense que ça peut être pertinent tant que c'est pas tout le temps utilisé (je trouve que nous passons déjà parfois trop de temps sur nos écrans, alors je pense que ça peut aussi faire du bien aux élèves de ne pas être trop sur des écrans pendant les cours)
Oui ça peut être une bonne idee
bof
Oui, je pense que ça pourrait être une bonne idée
Oui tant que cela à un lien avec les sujets en classe
Oui
Oui
Je pense que non, car c'est aux parents d'expliquer aux enfants.
Oui ça rends l'apprentissage vraiment cool et compétitif
Les jeux vidéos peuvent être un bon moyen de communication et d'apprentissage si c'est des jeux pédagogiques par exemple
Non je ne pense pas que les jeux vidéos soit l'outil principal de communication et je ne verrais pas vraiment l'intérêt de l'introduire au système scolaire possédant déjà de nombreux outils informatiques prévu pour la communication.
Ouii! Je pense que ça pourrai faciliter la communication
oui clairement
Oui pourquoi pas
Oui
Cela pourrait être pertinent d'apprendre sous différentes formes de jeu
Pas une mauvaise idée
Oui, je trouve ça pertinent, surtout si c'est bien encadré. Ça peut rendre l'apprentissage plus intéressant et aider les élèves à communiquer autrement que juste à l'oral ou à l'écrit.
Oui, ça peut être une bonne idée.

D4 - Avez-vous d'autres remarques concernant les jeux vidéo ?	D5 - Avez-vous des remarques concernant spécifiquement le jeu Minecraft ?	D6 - Avez-vous des remarques / questions concernant le travail de recherche ?
Réponse libre	Réponse libre	Réponse libre
	c'est bien c'est creatif	
C'est quand meme dangereux au niveau de l'identiter, les gens peuvent ce faire passer pour quelqu'un d'autre	C'est trop bien, tu peux imaginer tous ce que tu veux, ta vie de reve	C'est une trop bonne idee
C'est super bien et ça peut nous rapprocher des gens faire des liens qu'on aurait pas forcément le courage de cree dans la vrai vie et communiquer plus facilement mais si on en abuse trop cela peut être néfaste (comme tout dans la vie, il ne faut pas en abuser) et nous couper du monde extérieur		
Je pense que les jeux vidéo ne sont pas mauvais en soi, tout dépend de la manière dont on les utilise et du temps qu'on y passe.	Minecraft est un jeu très créatif et libre. Il permet de construire, d'imaginer et de jouer à plusieurs, donc c'est bien pour la coopération et la communication.	Le travail de recherche a l'air intéressant et le sujet est actuel. Ça donne envie d'en savoir plus sur le lien entre jeux vidéo et communication.

D7 - Qu'avez-vous pensé du questionnaire (pertinence, structure, longueur, répétitions, compréhension) ?
Réponse libre
J'ai trouvé le questionnaire très bien dans tous les aspects
Il est bien structuré, il commence dans un aspect général puis spécifique dans des jeux vidéos précis
pertinent
Il est très pertinent. Il permet de voir de manière claire le comportement des personnes et leur rapport avec les jeux vidéo.
Très intéressant et bien formulé et structuré (peut être un petit peu long et complexes)
Il est très précis
interessant
Le questionnaire est très pertinent, car il comporte des questions simples et courtes.
Un peu long mais ça va
Très pertinentes et on peut répondre a la plupart même si on est pas concerné
C'était un très bon questionnaire, touchant à la fois des questions très large pour les non-connaisseurs et des questions plus pointilleuses pour ceux qui s'y connaissent plus.
Il est clair et facile à comprendre !
questionnaire très pertinent et les questions sont compréhensibles et faciles à répondre
Il permet d'avoir différents avis sur le sujet, c'est donc pertinent
Les questions sont biens, (mise à par la question D.2, ou j'ai eu du mal à répondre) ainsi que la longueur du questionnaire, et ça été facile de comprendre les questions. J'ai apprécié le faire car j'aime aussi beaucoup les jeux vidéos et je me suis sentie concernée.
C'était très clair
Très bien fait et pas trop long
Le questionnaire était clair et facile à comprendre. La longueur était correcte et les questions étaient pertinentes, même si certaines se ressemblaient un peu.
Il était très rapide et intéressant à répondre.

Annexe V – Réponses au questionnaire d'activité traditionnelle

Code	A1 - Avez-vous beaucoup échangé avec vos camarades durant l'activité ?	A2 - Avec quelle part du groupe avez-vous préférentiellement échangé durant l'activité ?	A3 - Après l'activité, comment avez-vous échangé avec vos camarades / votre entourage ?	A4 - Durant l'activité, quelle longueur avait (d'après vous) la majorité des échanges ?
A --> S	Peu / Pas du tout (1) --> Tout le temps ou presque (6)	Personne (1) --> Entièrement du groupe (6)	Moins que d'habitude (1) --> Plus que d'habitude (5)	Quelques mots ou moins (1) --> Phrases construites avec plusieurs réponses (6)
A	2	6	3	2
B	4	4	3	4
C	2	4	3	3
D	6	5	3	6
E	5	5	3	4
F	2	1	1	1
G	2	4	3	2
H	4	6	3	5
I	3	2	3	4
J	6	6	3	6
K	2	4	3	3
L	4	6	3	4
M	3	6	3	4
N	4	3	3	5
O	2	3	3	3
P	3	3	3	4
Q	2	3	3	2
R	5	4	4	3
S	4	6	4	6

B1 - Quelle part de vos échanges avec le reste du groupe étaient orientés vers l'activité ?	B2 - Quelle part des échanges avec le groupe avez-vous considéré comme utile (informative) à la réalisation de l'activité ?	B3 - Quelle part des échanges avec le groupe avez-vous considéré comme utile pour vous, peu importe le sujet ?	B4 - À quel point estimez-vous les échanges durant l'activité comme importants pour votre compréhension du sujet ?
Aucune (1) --> Tous les échanges (6)	Aucune (1) --> Tous les échanges (6)	Aucune (1) --> Tous les échanges (6)	Pas utile (1) --> Essentiel (6)
5	5	5	6
4	4	5	5
4	3	3	2
4	5	5	6
5	5	5	5
6	3	4	2
4	4	5	4
5	6	5	6
5	4	3	5
5	4	6	6
5	3	4	4
5	6	5	5
3	3	5	3
4	5	3	4
4	5	5	5
3	3	2	5
3	2	5	5
4	4	4	5
5	5	5	5

C1 - À quel point vouliez-vous échanger durant l'activité ?	C2 - À quel point vouliez-vous échanger avec l'entièreté du groupe ?	C3 - À quel point vouliez-vous échanger au sujet de l'activité ?	C4 - À quel point vouliez-vous échanger sur d'autres sujets ?
Pas du tout (1) --> Tout le temps (6)	Personne (1) --> Tout le groupe (6)	Pas du tout (1) --> En permanence (6)	Pas du tout (1) --> En permanence (6)
3	3	4	2
3	2	4	4
3	3	3	3
6	5	5	3
4	4	5	6
6	5	5	5
3	3	3	5
5	5	6	2
5	3	5	1
5	6	5	4
2	2	2	2
4	4	5	4
6	3	3	6
3	2	4	5
3	3	3	4
4	6	2	2
4	3	2	3
4	4	5	3
4	5	3	2

D1 - Avez-vous pris plaisir à échanger durant l'activité ?	D2 - Est-ce que le cadre de l'activité a influencé votre plaisir à échanger ?	D3 - Avec quelle part du groupe avez-vous eu plaisir à échanger ?	D4 - Durant l'activité, avez-vous eu plaisir à échanger au sujet de l'activité ?	D5 - Durant l'activité, avez-vous eu plaisir à échanger sur d'autres sujets ?
Pas du tout (1) --> Énormément (6)	Moins de plaisir que d'habitude (1) --> Plus de plaisir que d'habitude (5)	Avec personne (1) --> Avec tout le groupe (6)	Pas du tout (1) --> Énormément (6)	Pas du tout (1) --> Énormément (6)
4	3	6	4	2
5	3	5	5	6
3	3	4	3	3
6	5	5	6	6
4	3	5	5	5
1	1	2	2	3
4	3	4	4	5
4	2	6	6	6
4	3	3	4	4
6	5	6	5	5
5	4	3	5	5
5	3	6	5	4
5	4	3	3	6
5	5	4	4	5
3	3	4	4	5
4	3	6	5	3
5	3	4	4	4
5	3	6	5	5
5	4	6	5	5

E1 - Durant l'activité, quel type d'échanges était majoritaire dans votre groupe, selon vous ?	E2 - Quel type d'échanges utilisez-vous majoritairement ?	E3 - Si votre principale manière d'échanger ne peut pas être utilisée (handicap, trouble, maladie, etc.), quelle autre méthode utilisez-vous ?
QCM Oral / Ecrit / Gestuel	QCM Oral / Ecrit / Gestuel	QCM Oral / Ecrit / Gestuel
Ecrit	Oral	Ecrit
Oral	Oral	Ecrit
Oral / Ecrit	Oral / Ecrit	Oral / Ecrit
Oral	Oral	Ecrit
Oral / Gestuel	Oral	Ecrit / Gestuel
Oral / Ecrit	Oral	Ecrit
Oral / Ecrit	Oral / Ecrit	Oral / Ecrit
Oral	Oral	Ecrit
Oral	Oral	Ecrit
Oral	Oral	Ecrit
Oral / Ecrit	Oral / Ecrit	Gestuel
Oral / Ecrit	Oral	Ecrit
Oral / Ecrit	Oral	Ecrit
Oral / Gestuel	Oral / Ecrit / Gestuel	Oral
Oral / Ecrit	Oral	Ecrit
Oral	Oral	Ecrit
Oral	Oral	Ecrit
Oral	Oral	Gestuel
Oral / Ecrit	Oral	Ecrit

Annexe VI – Réponses au questionnaire d'activité numérique

Code	A1 - Avez-vous beaucoup échangé avec vos camarades durant l'activité ?	A2 - Avec quelle part du groupe avez-vous préférentiellement échangé durant l'activité ?	A3 - Après l'activité, comment avez-vous échangé avec vos camarades / votre entourage ?	A4 - Durant l'activité, quelle longueur avait (d'après vous) la majorité des échanges ?
A --> T	Peu / Pas du tout (1) --> Tout le temps ou presque (6)	Personne (1) --> Entièrement du groupe (6)	Moins que d'habitude (1) --> Plus que d'habitude (5)	Quelques mots ou moins (1) --> Phrases construites avec plusieurs réponses (6)
A	4	3	3	2
B	4	4	3	4
C	5	4	3	4
D	5	5	3	4
E	4	2	3	3
F	4	4	5	3
G	4	4	3	5
H	6	6	5	5
I	5	5	3	3
J	5	6	3	5
K	4	4	4	4
L	5	6	3	4
M	4	2	3	4
N	4	4	3	5
O	3	3	3	3
P	3	6	3	4
Q	4	4	2	4
R	4	4	3	4
S	5	6	4	6

B1 - Quelle part de vos échanges avec le reste du groupe étaient orientés vers l'activité ?	B2 - Quelle part des échanges avec le groupe avez-vous considéré comme utile (informative) à la réalisation de l'activité ?	B3 - Quelle part des échanges avec le groupe avez-vous considéré comme utile pour vous, peu importe le sujet ?	B4 - À quel point estimez-vous les échanges durant l'activité comme importants pour votre compréhension du sujet ?
Aucune (1) --> Tous les échanges (6)	Aucune (1) --> Tous les échanges (6)	Aucune (1) --> Tous les échanges (6)	Pas utile (1) --> Essentiel (6)
5	5	5	6
4	5	4	4
5	4	3	4
5	5	5	4
5	5	3	5
6	4	3	4
5	5	5	5
6	6	6	6
5	5	4	4
5	5	5	6
5	5	4	4
4	5	5	4
2	5	6	4
4	4	4	3
3	2	3	5
3	3	4	3
3	3	3	2
3	5	5	6
5	5	5	6

C1 - À quel point vouliez-vous échanger durant l'activité ?	C2 - À quel point vouliez-vous échanger avec l'entièreté du groupe ?	C3 - À quel point vouliez-vous échanger au sujet de l'activité ?	C4 - À quel point vouliez-vous échanger sur d'autres sujets ?
Pas du tout (1) --> Tout le temps (6)	Personne (1) --> Tout le groupe (6)	Pas du tout (1) --> En permanence (6)	Pas du tout (1) --> En permanence (6)
3	3	3	1
4	4	3	4
4	4	4	4
4	4	5	3
5	4	5	2
6	4	6	2
5	5	4	5
6	6	6	3
4	4	4	3
5	6	4	2
4	3	5	3
5	6	4	4
5	2	3	6
5	4	4	5
4	3	4	5
4	6	5	3
6	3	2	6
4	4	4	6
4	6	5	3

D1 - Avez-vous pris plaisir à échanger durant l'activité ?	D2 - Est-ce que le cadre de l'activité a influencé votre plaisir à échanger ?	D3 - Avec quelle part du groupe avez-vous eu plaisir à échanger ?	D4 - Durant l'activité, avez-vous eu plaisir à échanger au sujet de l'activité ?	D5 - Durant l'activité, avez-vous eu plaisir à échanger sur d'autres sujets ?
Pas du tout (1) --> Énormément (6)	Moins de plaisir que d'habitude (1) --> Plus de plaisir que d'habitude (5)	Avec personne (1) --> Avec tout le groupe (6)	Pas du tout (1) --> Énormément (6)	Pas du tout (1) --> Énormément (6)
4	3	4	4	2
3	3	4	3	4
5	3	4	4	4
5	3	5	4	4
4	3	3	4	4
4	3	4	5	2
5	4	6	5	5
6	4	6	5	4
4	3	4	4	4
5	3	6	5	5
5	3	3	5	5
5	3	6	5	5
6	3	1	3	6
5	4	4	4	5
3	3	3	3	5
2	3	6	4	2
3	4	3	3	6
5	3	5	4	5
6	4	5	5	5

E1 - Durant l'activité, quel type d'échanges était majoritaire dans votre groupe, selon vous ?	E2 - Quel type d'échanges utilisez-vous majoritairement ?	E3 - Si votre principale manière d'échanger ne peut pas être utilisée (handicap, trouble, maladie, etc.), quelle autre méthode utilisez-vous ?
QCM Oral / Ecrit / Gestuel	QCM Oral / Ecrit / Gestuel	QCM Oral / Ecrit / Gestuel
Oral	Oral	Ecrit
Oral / Gestuel	Oral	Ecrit
Oral / Ecrit	Oral / Ecrit	Oral / Ecrit
Oral	Oral	Ecrit / Gestuel
Oral	Oral	Ecrit
Oral / Ecrit	Oral / Ecrit	Gestuel
Oral / Ecrit	Oral / Ecrit	Oral / Ecrit
Oral	Oral	Ecrit
Oral / Gestuel	Oral	Ecrit / Gestuel
Oral / Gestuel	Oral / Ecrit / Gestuel	Gestuel
Oral	Oral / Ecrit	Ecrit / Gestuel
Oral / Ecrit	Oral	Ecrit
Oral / Gestuel	Oral	Gestuel
Oral / Gestuel	Oral / Ecrit / Gestuel	Ecrit
Oral	Oral	Ecrit
Oral	Oral	Ecrit
Oral	Oral	Ecrit
Oral	Oral	Gestuel
Oral / Ecrit	Oral / Ecrit	Gestuel