

**Colloque scientifique Ludovia 2020**

Ax les Thermes – 25/08/2020

# L'injonction ludo-pédagogique numérique

**Michel Lavigne**

Lara-Seppia, Université de Toulouse, UT2J, France

**LARA SEPIA**

Laboratoire de Recherche  
en Audiovisuel  
Savoir, Praxis et Politiques en Art

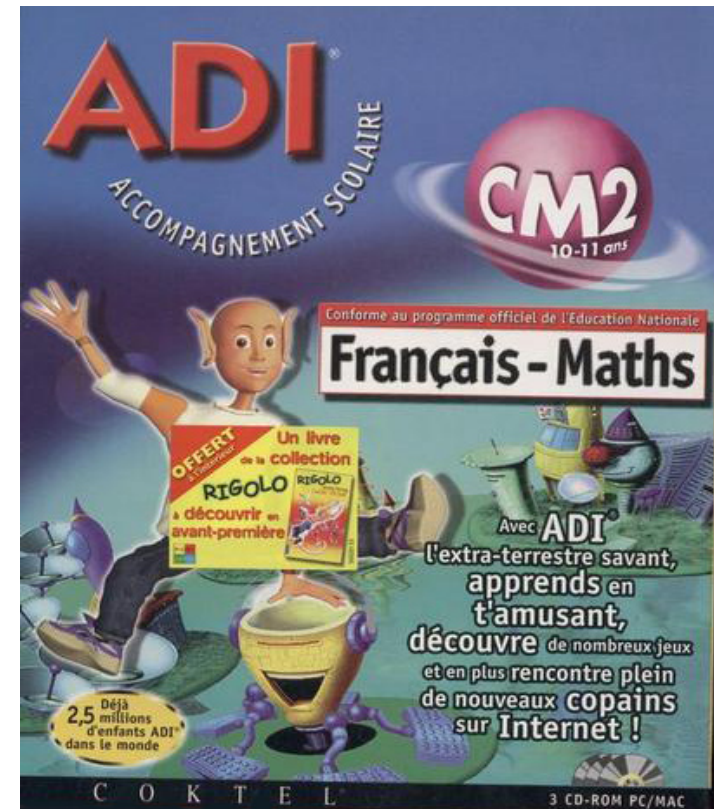
# Introduction

- Succès du jeu vidéo chez les jeunes générations
- Volonté de promouvoir le jeu numérique dans l'éducation, à la fois efficace et plaisant
- 2 mouvements :
  - Le ludo-éducatif : années 1990
  - Les serious games : années 2000

# Cadre sociotechnique

## Le ludo-éducatif

- Diffusion de programmes sur CD-ROM
- Modèle éditorial
- Cible : parents d'élèves prescripteurs
- Usage : soutien scolaire
- Situation d'usage : apprentissage en autonomie



*ADI CM2 Français-Maths  
(1997), Coktel Vision*

# Cadre sociotechnique

## Le ludo-éducatif - Argumentaire

- « Apprendre en s'amusant »
- Plaisir, aspect concret des manipulations, motivation générée par la progression dans le jeu, absence de sanction.
- Critique en creux de la situation scolaire : « Avec l'écran, le rapport à l'apprentissage est apaisé et dédramatisé »  
Observatoire Gulli (2009)
- La machine est un nouvel « ami ».

# Cadre sociotechnique

## Les serious games

- Des jeux vidéo pour des finalités « sérieuses »
- Diffusion de programmes sur le web
- Production financée par des commanditaires
- Sur le modèle des produits publicitaires
- Une majorité sont destinés au « marché » de l'éducation  
Alvarez (2007), *Du jeu vidéo au serious game*, Thèse Université de Toulouse

# Cadre sociotechnique

## Les serious games - Argumentaire

- Rapports Fourgous « pour la modernisation de l'école par le numérique » (2010 – 2012)
- Enseignement plus attractif et plus motivant
- Rendre le savoir accessible à tous
- Rendre l'élève autonome
- Critique du système éducatif actuel trop autoritaire et « transmissif »

# Cadre sociotechnique

## Les serious games

- Un secteur fortement soutenu par les pouvoirs publics : plan Kosciusko-Morizet 20 millions € en 2009, appels régionaux, projets ANR...
- Entrée des "jeux sérieux" dans les programmes scolaires de la filière STMG en 2012
- Volonté de soutenir la filière industrielle... sans évaluation de la qualité des produits.

# Évaluation

- Large publicité sur les produits
- Mais faiblesse de l'évaluation de leur efficacité pédagogique
- La plupart des articles scientifiques sur les serious game sont écrits par des auteurs impliqués dans leur conception



# Évaluation

- Ludo-éducatif : l'éducatif prime sur le ludique

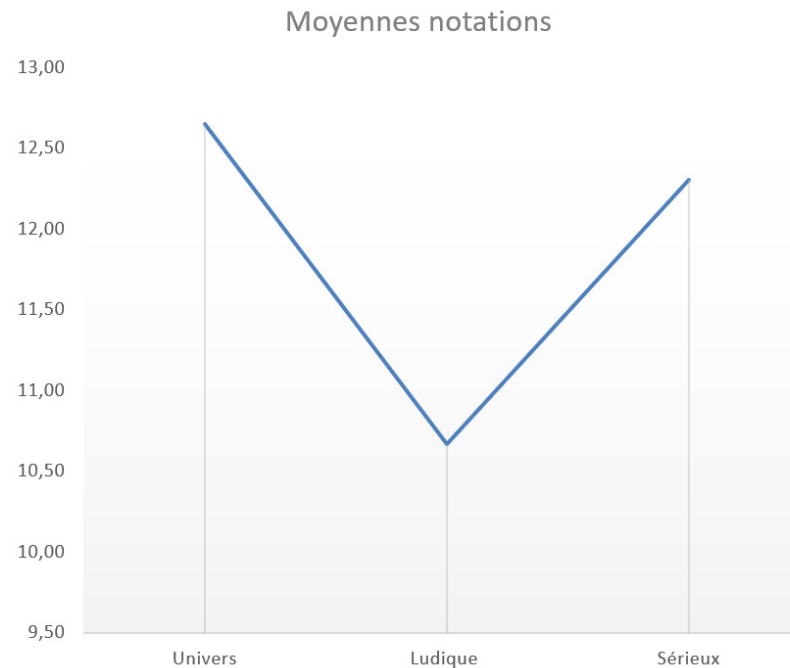


*ADI CM2 Français-Maths (1997), Coktel Vision*

- Thèse Catherine Kellner (2000), *La médiation par le cederom « ludo-éducatif »*

# Évaluation

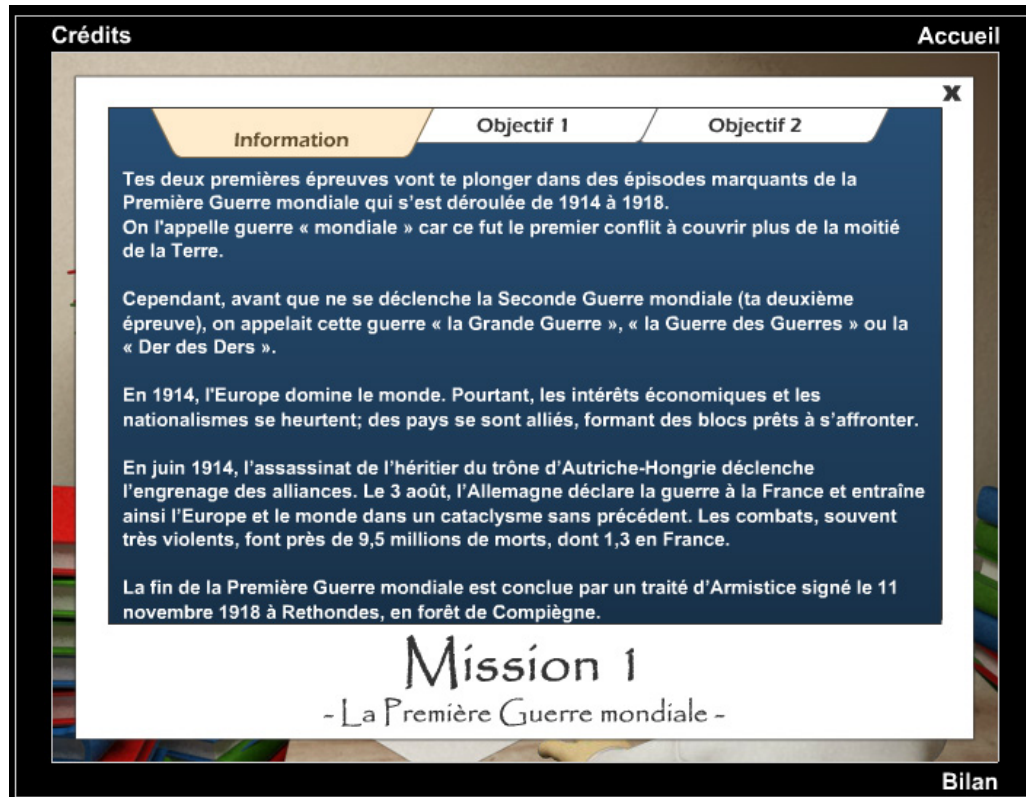
- Serious game : l'analyse fait ressortir un faible ressenti ludique



*Moyenne de notations pour 47 serious games*  
Michel Lavigne (2020)

# Évaluation

- Serious game : le jeu promis n'est pas au rendez-vous



*Passeur de mémoire (2012), ONAC, Paraschool*

## Le difficile équilibre des serious game

- Le « sérieux » tue le jeu
  - Absence d'enjeu ludique
  - Des jeux trop narratifs
  - Manque de liberté
- Le jeu tue le « sérieux »
  - Dérapages dans la fiction
  - Le modèle de la séparation jeu/sérieux
  - L'action bloque la métacognition

# Conclusion

- Déconstruire la mythologie des pédagogies ludiques numériques

Tricot (2014) : « Le mythe de l'apprentissage ludique » in *Apprendre avec le numérique*, p. 17

- Pour approfondir :

Michel Lavigne (2020), *Les instrumentalisations du jeu numérique*, Mémoire d'HDR en SIC, Université de Limoges.

<https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-02915021>