



## **Numéro spécial : Idées reçues et nouvelles pistes de réflexion sur les jeux numériques et la ludopédagogie**

**Sous la direction de :** Julian Alvarez et Éric Delamotte (INSPE de Lille & INSPE de Rouen)

En proposant d'étudier à la fois la genèse et l'actualité, mais aussi la mise en œuvre et la réception des jeux numériques dans les mondes éducatifs, ce dossier thématique viendra enrichir la réflexion dans deux champs de recherche, celui des « éducations à » celui d'une culture numérique (ou informationnelle) qui s'impose.

Pour les « éducations à », Michel Develay proposait quatre caractéristiques jugées principales dans les « éducation à » : leur caractère thématique donc non disciplinaire, leur attribut de questions socialement vives, la place importante accordée aux valeurs, leur objectif de développement des comportements ou pour le moins d'attitudes.

Le numérique et les jeux vidéo quant à eux, relèvent du tissage des idées de technique, d'information, de social et d'engagement humain dans la réorganisation généralisée d'une culture. Lié aux dispositifs numériques qui redéfinissent notre environnement et nos modes de connaissance, la ludopédagogie représente une méthode d'enseignement basée sur un ensemble de pratiques avec, par, sur et autour du jeu (englobant aussi bien les jeux analogiques, numériques et hybrides) et d'interrogation que le présent dossier souhaite explorer.

Les articles attendus offriront des bilans ou des résultats originaux de recherches et recherches-interventions en fonction des approches thématiques suivantes :

*Jeux : Histoire / (il)légitimité dans les mondes éducatifs ? La motivation ?*

Quelle place a occupé le jeu numérique depuis son avènement au début des années 1970 dans les mondes éducatifs ? A quel métarécit se réfèrent les acteurs et parties prenantes de cette éducation ? Cette place est-elle plutôt légitime ou illégitime ? A quoi peut se rapporter une telle position des mondes éducatifs ? S'agit-il là d'une situation homogène ou hétérogène au niveau national ? Qu'en est-il au niveau international ?

L'emploi du jeu sérieux, en situation formelle, répond régulièrement à une question de vouloir susciter chez les apprenants de la motivation. Cela soulève plusieurs interrogations, dont notamment les suivantes : le jeu est-il nécessairement relié à des motivations de nature extrinsèques ? En effet, si l'on présente du jeu pour susciter de la motivation, on supposera que la motivation pour apprendre avec le jeu pour médiation ne répond pas ou peu à des motivations intrinsèques. Se pose également la question des liens entre le jeu et les objectifs pédagogiques visés. Des apprenants exposés au jeu pourraient se retrouver dans différentes situations : présenter de la motivation tant pour le jeu que les objectifs "utilitaires" visés, ou bien seulement pour l'une des parties, voire pour aucune des deux. Cela signifie sans doute que la notion de motivation est soit un concept plus complexe que nous pourrions penser en premier lieu, ou bien, de manière non exclusive, que d'autres paramètres interfèrent également : le cadre, le contexte et les enjeux associés à l'activité de jeu sérieux proposé peuvent peut-être interférer sur la motivation des apprenants. Le médiateur qui propose l'activité n'est sans doute pas neutre non plus. De même, la nature des jeux proposés joue probablement un rôle dans cette équation. L'enseignant qui utilisera un jeu qu'il affectionne transmettra très certainement une passion communicatrice qui peut également être source de motivation chez des apprenants.

*Serious game bilan croisés : types de jeux (analogique (société) vs numérique) situations informelles et formelles.*

Le jeu vidéo fait régulièrement l'objet de questionnements voire de remises en question, que ce soit par la représentation de la violence ou sexuelle que certains titres peuvent véhiculer, par des messages orientés de natures politiques, commerciaux ou idéologiques que quelques titres peuvent chercher à transmettre, par l'aspect addictif que pourraient présenter certains joueurs, voire par des décès recensés qui pourraient être associés à la pratique vidéoludique... L'image négative que peut véhiculer le jeu vidéo auprès de certaines institutions ou groupes sociétaux, qui ne pratiquent pas nécessairement l'objet, peut freiner ou créer des résistances quant aux initiatives liées à l'emploi ou la diffusion de serious video games en situations formelles. A contrario, il semblerait que le jeu de société, au moins dans les pays occidentaux, ait meilleure presse auprès du monde enseignant. S'agit-il là d'idées reçues ? Il conviendrait d'étudier et d'approfondir de telles questionnements pour savoir si d'autres raisons plus profondes peuvent être identifiées. Et si l'on fait abstraction des questions liées aux représentations, est-il réellement intéressant d'établir des études comparatives entre des jeux numériques et analogiques ? S'agit-il de supports à mettre en opposition ? ou bien à faire jouer en complémentarité ?

Influence des industries culturelles/créatives sur l'éducation : les jeux vidéo comme matrice des sociabilités numériques.

La grande diversité des usages et des genres a permis aux jeux vidéo de prouver leur intérêt en dehors du divertissement, notamment dans des domaines comme la collaboration, la motivation ou la publicité... Assiste-t-on, alors, à une vaste entreprise de légitimation d'acteurs économiques se drapant des vertus de la culture pour mieux vendre leurs produits ? Précisément, les industries des jeux numériques n'ont-elles pas tendance, elles aussi, à se servir des attributs de l'éducation pour se légitimer ? Mais, si désormais, tout le monde, ou presque, joue (au moins de manière occasionnelle), que ce soit sur une console, un ordinateur, une tablette ou un téléphone, dans quelle mesure les jeux vidéos sont des enseignables ? Les rapports sociaux et les interactions qui se développent via les jeux numériques sont-elles significatives de mutations à l'œuvre dans les expériences de sociabilité ? Si le joueur (la joueuse) compris comme être social, appartient à des réseaux d'échanges par lesquels la pratique se nourrit, se ré-agence, s'enrichit, en quoi les sociabilités « ludiques » et à la manière qu'ont les différents acteurs de les aborder est un enjeu éducatif ? En quoi, dans le cadre d'une ludopédagogie, le développement des comportements ou pour le moins d'attitudes conscientisées sont un enjeu éducatif afin maîtriser les grammaires de nos échanges relationnels quotidiens ? Est-ce qu'une ludopédagogie peut-être favorable à l'éducation à l'esprit critique, à l'éducation à l'empathie et au développement des compétences émotionnelles ?

**Date limite de dépôt des propositions : fin mai 2021**

Propositions de **30 000 à 70 000 signes**, espaces compris.

Les consignes de mise en page sont disponibles en ligne :

[https://www.openscience.fr/IMG/doc/1\\_consignes\\_generales\\_pour\\_educations.doc](https://www.openscience.fr/IMG/doc/1_consignes_generales_pour_educations.doc)

**Dépôt des propositions uniquement sur le site internet de la revue :** <https://www.openscience.fr/Educations>

**Si vous le souhaitez, vous pouvez envoyer un résumé de votre proposition (Non obligatoire)**

Résumé de 3 000 à 7 000 signes (espaces compris) pour le 28 février à adresser à : [eric.delamotte@univ-rouen.fr](mailto:eric.delamotte@univ-rouen.fr) <[eric.delamotte@univ-rouen.fr](mailto:eric.delamotte@univ-rouen.fr)> et [julian.alvarez@inspe-lille-hdf.fr](mailto:julian.alvarez@inspe-lille-hdf.fr) <[julian.alvarez@inspe-lille-hdf.fr](mailto:julian.alvarez@inspe-lille-hdf.fr)>