

Serious Game, « un carcan ludique » ?

Julian Alvarez

7 Décembre 2023
CHU de NANTES



INSPÉ Institut national
supérieur du professorat
et de l'éducation
Académie de Lille
Hauts-de-France

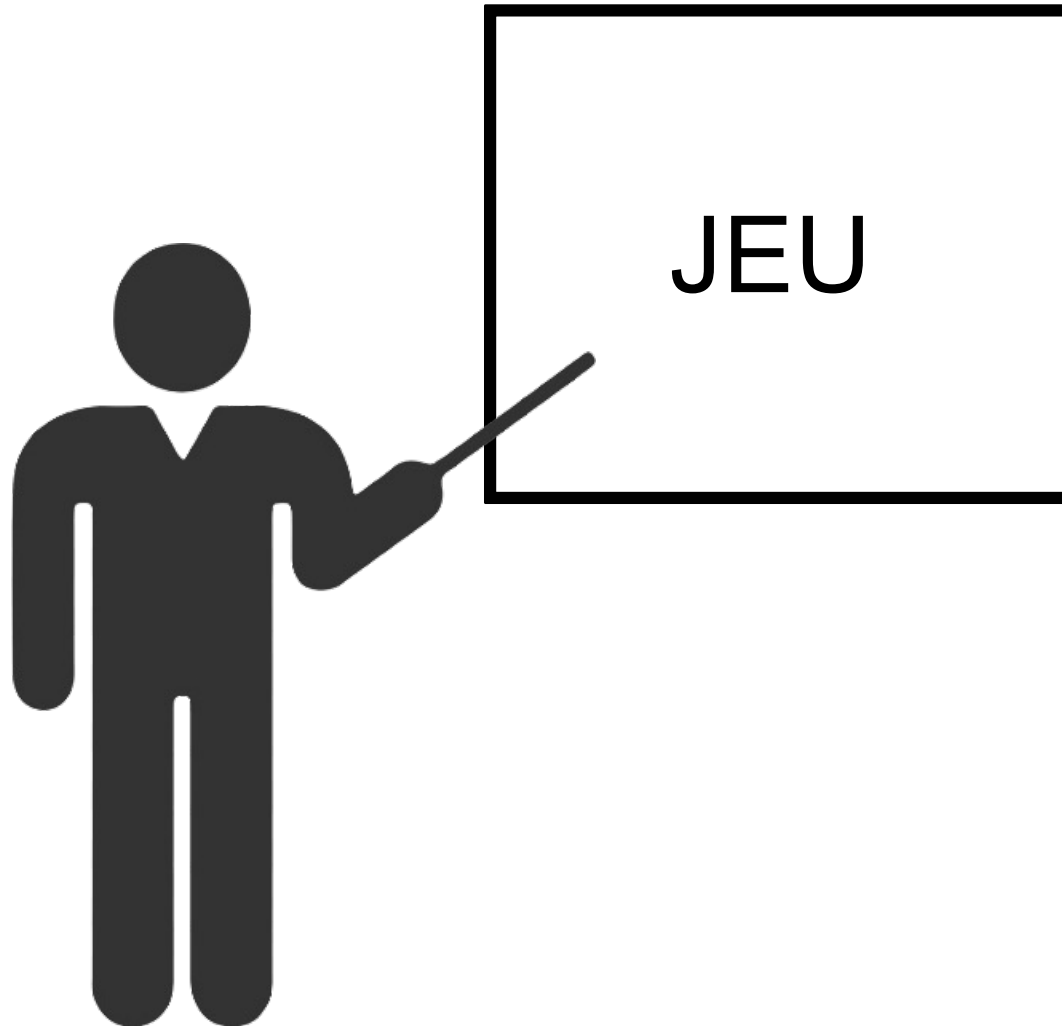
LL Université
de Lille



LUDO**S**CIENCE

Approche

L'idée est d'aborder quelques réflexions en lien avec la ludopédagogie...



1- Se jouer des joueurs

En proposant un jeu injouable, on peut chercher à susciter une prise de conscience chez les apprenants...

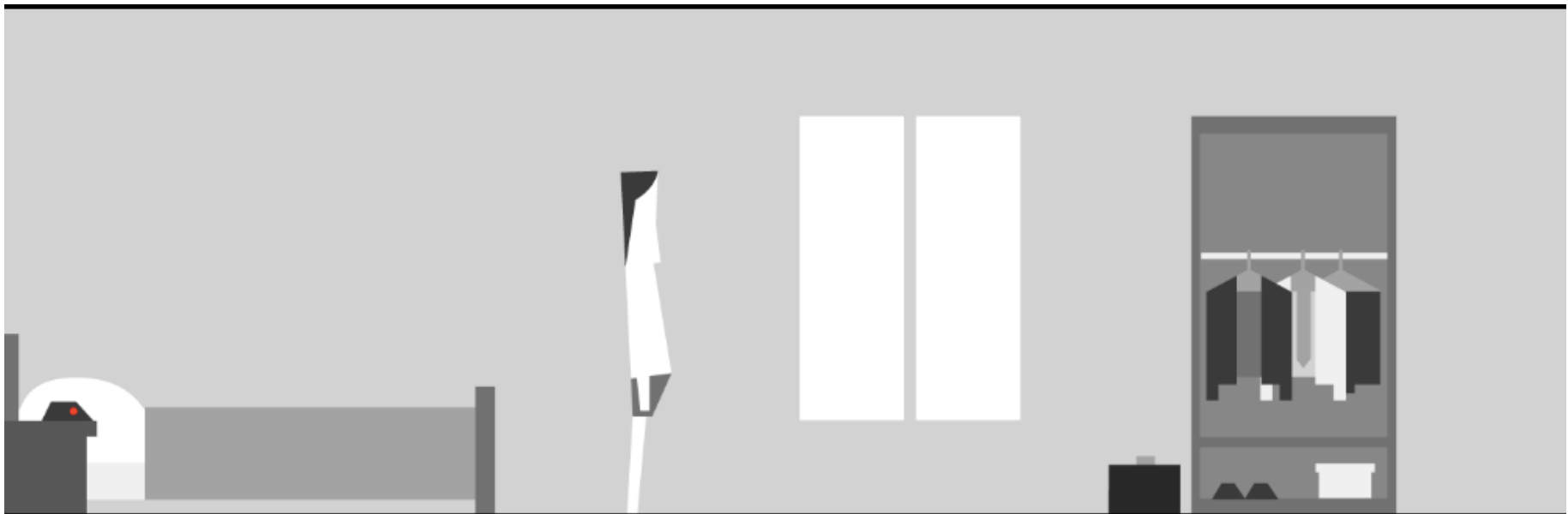


Par exemple proposer des règles différentes aux différents participants pour former aux missions humanitaires...

1 - Se jouer des joueurs

Si cela peut donner des bons résultats, on peut aussi obtenir des contre-effets...

Par exemple dans le cas d'Every Day the Same Dream...



1- Se jouer des joueurs

Si cela peut donner des bons résultats, on peut aussi obtenir des contre-effets...

Le cas extrême de Philippe Santini, directeur général de France Télévision Publicité et sa fausse prise d'otage (2005).



1- Se jouer des joueurs

A une autre échelle... se jouer des étudiants.

Exemple le cas des professeurs « malhonnêtes »...



1- Se jouer des joueurs

Qu'en pensez-vous ? Des réactions ?

Donnez votre avis...



2- Susciter l'innovation

On peut proposer un design game pour amener un groupe de personnes à susciter de l'innovation...



Exemple Design Game : ATLAS (<http://roosamelkko.com/atlas>)

Selon Kirsikka Vaajakallio et Tuuli Mattelmäki, les design games peuvent couvrir quatre fonctions principales :

- *créer un langage commun du design,*
- *promouvoir une attitude créative et exploratoire,*
- *faciliter la vision et la reproduction (enacting) de « ce qui pourrait être »,*
- *aider à définir les rôles des participants en interaction durant une session de travail.*

2- Susciter l'innovation

Cependant des dérives sont possibles...



Dans le cadre d'entreprises, des hackathons internes peuvent connaître des dérives.

Émilie Ruiz, de l'université de Savoie Mont-Blanc et Michela Berrata, de l'université d'Aarhus au Danemark, conduisent et étudient de telles sessions d'innovation par du jeu.

2- Susciter l'innovation

Cependant des dérives sont possibles...



Chez Orange, des jeux dédiés à l'innovation ont été proposés durant les pauses...
Le jeu n'étant pas considéré comme du travail... Pourtant nous sommes dans une forme de productivité.

2- Susciter l'innovation

Cependant des dérives sont possibles...



Chez SEB, témoignage d'un employé pour qui le jeu répété finissait par lasser...

2- Susciter l'innovation

Cependant des dérives sont possibles...



Chez LEGO, apparition de comportements stratégiques chez des employés qui ont créé un climat délétère...

2- Susciter l'innovation

Cependant des dérives sont possibles...



Enfin, Ruiz et Berrata ont constaté que ces activités de design game au sein de l'entreprise suscitent de fortes attentes chez les participants comme le besoin d'obtenir des retours de la direction sur les idées proposées. Un manque de *feedback* est alors mal vécu au regard du temps investi.

2- Susciter l'innovation

Cependant des dérives sont possibles...



En parallèle, lorsque des lots sont associés aux meilleures idées proposées (goodies, voyages...), cela peut se traduire par des rivalités entre participants et détériorer l'ambiance de travail.

2- Susciter l'innovation

Qu'en pensez-vous ? Des réactions ?

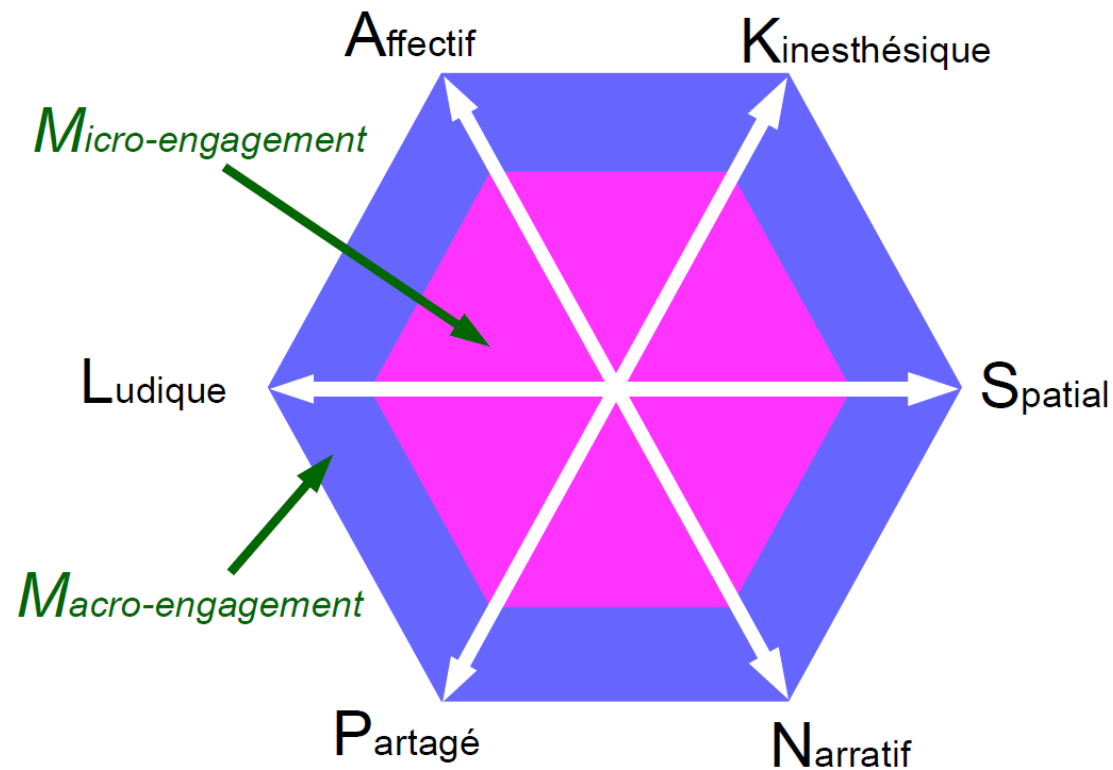
Donnez votre avis...



3- Le ludique pour susciter l'engagement

L'emploi du jeu et du ludique vise pour certains à susciter l'engagement des apprenants...

L'engagement ludique selon Calleja (2011)



3- Le ludique pour susciter l'engagement

Mais on peut aussi rescencer des dérives...



Adrien Hon relate le cas d'employés chargés d'emballer des articles dans des cartons en suivant le rythme imposé par un dragon virtuel courant sur un écran. Battre les collègues permet de gagner un prix, perdre peut être source de licenciement

3- Le ludique pour susciter l'engagement

Utiliser le ludique pour engager les apprenants... quelles dérives ?



Fin des années 2010, au sein d'une CCI, des subordonnés devaient se déguiser et danser en groupe dans l'idée de réaliser la meilleure chorégraphie possible devant la direction. Ces derniers, habillés en costumes cravates comme à l'accoutumé, contemplaient le spectacle assis. Dans un contexte de réduction annoncée des effectifs, plusieurs employés avaient peur...

3- Le ludique pour susciter l'engagement

Utiliser le ludique pour engager les apprenants... quelles dérives ?



Cela rappelle le comportement de rats dominés qui défient des rats dominants pour conserver leur place dans le groupe...

3- Le ludique pour susciter l'engagement

Qu'en pensez-vous ? Des réactions ?

Donnez votre avis...



Pour aller plus loin...



<http://www.editionsloco.com/spip.php?rubrique349>

MERCI !