



HAL
open science

La ludopédagogie contée par une éponge

Julian Alvarez

► **To cite this version:**

Julian Alvarez. La ludopédagogie contée par une éponge. 8e Colloque International Game Evolution (CIGE 2024), Université Paris-Est Créteil / Université de Montpellier, May 2024, Distanciel, France. hal-04739264

HAL Id: hal-04739264

<https://hal.science/hal-04739264v1>

Submitted on 16 Oct 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License



8^e Colloque International *Game Evolution*

La ludopédagogie contée par une éponge

Julian Alvarez

Université de Lille, GERiiCO (UR 4073) / CRISTAL-NOCE (UMR 9189) / INSPE,

59655, Villeneuve d'Ascq, France

Immersive Factory, France

julian.alvarez@univ-lille.fr

Résumé :

Cet article vise à présenter un ensemble de vocables et concepts en lien avec la ludopédagogie en prenant pour support de contextualisation un artefact, à savoir une éponge. Cette démarche vise à montrer comment un simple artefact peut être instrumentalisé pour tour à tour faire découvrir différentes notions en lien avec le jeu et des wapplications à visées utilitaires.

Mots-clés :

Ludopédagogie, Jeu sérieux, Gamification, Serious Gaming, Vocables

1 INTRODUCTION

Dans le cadre de la ludopédagogie, on recense plusieurs vocables dont la plupart sont des néologismes aux définitions encore en gestation ou qui font l'objet de confusions : « ludopédagogie », « jeux sérieux », « gamification », « ludification », « ludicisation », « ludique », « jouet sérieux », « serious game », « serious gaming », « dégamification », « toyification » et « serious diverting ».

La plupart de ces vocables sont apparus durant les décennies 2000 et 2010. Il est donc normal que certains soient encore considérés comme un « objet-valise » qui oppose ou juxtapose des approches technologiques différentes (Flichy, 1995, p.226-228). Ce phénomène est sans doute un passage obligé pour tout néologisme comme ce fût le cas pour le Serious Game durant les années 2000. A cette époque, il s'agissait pour beaucoup de « mettre ce que bon lui semble en fonction de ce qu'il fait » dans le concept de Serious Game (Combes, Holken, 2008, p.17).

Actuellement, les spécialistes du sujet ne sont pas nécessairement d'accord sur les détails et périmètres des définitions associées à chacun de ces vocables. Cela concerne aussi bien les néologismes récents comme « Ludopédagogie », probablement apparu autour de 2014 et « Gamification » dont on pense que l'année 2010 correspond à ses premières diffusions.

Malgré ce contexte encore mouvant, il nous semble important de poser un ensemble de définitions pour le compte des acteurs académiques, professionnels ou encore amateurs du sujet. L'idée étant de rendre le domaine accessible et compréhensible.

Pour opérer cette démarche, nous allons illustrer les propos en prenant appui sur un artefact assez conventionnel, à savoir une éponge. Précisons que nous entendons par « artefact » un « produit ayant subi une transformation, même minime, par l'homme et qui se distingue ainsi d'un autre provoqué par un phénomène naturel » comme nous l'explique Valérie Larroche (Larroche, 2018, p.24). Selon Pierre Rabardel l'artefact associe également son instrumentalisation par l'homme, soit ses usages (Rabardel, 1995, p.49). Avec une telle approche de l'artefact, nous prendrons donc en considération l'éponge mais aussi ses usages pour explorer nos différents vocables.

2 LUDICISATION OU LORSQUE L'EPONGE DEVIENT JEU

Le jeu est une construction sociale comme nous l'enseigne Sébastien Genvo (Genvo, 2006). Pour considérer qu'un DVD-Rom servant de support à du jeu vidéo soit reconnu comme étant un jeu, il faut qu'un groupe de personnes, voire une société, le reçoive et le perçoive comme tel. Dans nos sociétés occidentales, un boîtier de jeu vidéo est généralement associé à du jeu, cela paraît comme une évidence. Mais, cela n'est sans doute pas le cas pour certaines tranches de la population, comme ceux en situation d'illectronisme ou bien encore une tribu n'ayant jamais été en contact avec l'informatique. La boîte de jeu vidéo pourrait alors faire l'objet d'interprétations diverses comme par exemple faire office de miroir si l'on se focalise sur l'aspect réfléchissant d'un DVD-rom (Alvarez, 2019).

En outre, la perception d'un jeu est subjective. Face à un même artefact, certains verront du jeu, d'autres non. Tout dépend de notre histoire, de notre éducation, de notre culture. Ainsi, certains peuvent comparer des exercices de mathématiques à du jeu, là où d'autres n'y verront rien de tel. L'humeur du moment peut aussi jouer sur la perception. En effet, si vous venez d'apprendre une bonne ou une mauvaise nouvelle, l'activité de jeu proposée vous semblera encore plus jubilatoire ou pas amusante du tout.

Ces éléments en main, prenons comme artefact une éponge. Pour bon nombre, il est fort probable qu'une éponge soit considérée comme un artefact dédié à l'hygiène domestique. Il

s'agit là d'une construction sociale également. Cependant, objectivement, rien n'empêche de considérer l'éponge comme un artefact dédié à du jeu.

Pour ce faire, jetons une éponge sur quelqu'un. Cet acte peut se lire de deux manières. Soit, cela est vécue comme un geste incongru voire une forme d'agression, soit cela est perçu comme une invitation à jouer. Pour basculer dans le jeu, la personne touchée par l'éponge doit comprendre qu'il s'agit d'une invitation à jouer via un faisceau d'indices idoines. Il peut s'agir de marqueurs de jeu (rires, grimaces, posture ludique...) (Bench, 2000) ou bien encore de déclarations présentant la situation comme étant explicitement une invitation à jouer. L'artefact est instrumentalisé pour jouer et il est reconnu comme tel. Nous assistons de ce fait à une catachrèse au sens de Rabardel : l'éponge qui au départ avait été conçue pour absorber de l'eau, devient un projectile moelleux que des joueurs vont tâcher de lancer ou d'éviter selon la situation. L'instrumentalisation de l'éponge lui donne une autre fonction, ici celle de jouer. Nous assistons à un phénomène de ludicisation, à savoir : des personnes se mettent d'accord pour considérer que l'artefact éponge devient un élément de jeu.

3 LUDICISATION OU LORSQUE L'ÉPONGE DEVIENT JEU

Si le phénomène consistant à jeter une éponge sur quelqu'un juste pour s'amuser vient à gagner un groupe important d'une population, nous pourrions tout à fait inscrire un tel artefact dans le registre du jouet au même titre qu'une balle en mousse par exemple. Le design de l'éponge peut dans ce cas faire l'objet d'une adaptation pour donner aux acheteurs potentiels des indices visant à faire comprendre que l'éponge en question est un jouet et qu'il se distingue de ceux dédiés à l'entretien domestique. De tels indices sont qualifiés de « ludogènes » par Stéphane Chauvier (2007). Il peut s'agir de couleurs primaires et vives par exemple à l'image de ce que l'on recense pour certains jouets pour animaux (figure 1). Il est aussi possible d'attribuer à l'éponge diverses formes évoquant des animaux voire des monstres imaginaires par exemple (figure 2). Si l'on trouve de tels articles adressés aux animaux, nous pouvons en recenser dans le rayon jouet pour enfants. On trouve notamment des jouets pour le bain (figure 3). Dans ce cas, l'idée est d'orienter les usages du jouet : à savoir s'amuser dans le bain mais aussi apprendre à se laver. Il y a donc l'idée d'associer au jouet une dimension utilitaire. Dans ce cas, on peut attribuer à l'éponge le vocable de « jouet sérieux » ou bien de « Serious Toy » en anglais.



Figure 1 : Exemples de balles colorées en éponges pour chats : <https://www.medoretcie.com/produit/369193/jouet-chat-flamingo-lot-de-4-balles-en-eponge-couleurs-multiples-4-cm.html> (Consulté le 21 septembre 2023)



Figure 2 : Exemple d'un jouet pour chat en éponge en forme de papillon : <https://www.cat-on.fr/jouet-pour-chat-papillon-en-luffa> (consulté le 21 septembre 2023).



Figure 3 : Exemples de jouets en éponge pour le bain à destination de très jeunes enfants :

<https://lesamismonstres.fr/janod-eponge-de-bain-mes-petits-barboteurs> (consulté le 21 septembre 2023).

4 ET V'LAN ! L'ÉPONGE PASSE DU JOUET AU JEU AVEC RÈGLES...

Si le jouet ne présente pas d'objectif permettant de gagner, rien n'empêche d'inscrire une éponge dans un tel registre. Concrètement, l'acte de jeter l'éponge peut s'accompagner d'un objectif. La personne touchée trois fois par l'éponge a perdu ou bien encore, la personne qui touche tous ses adversaires sans se faire toucher gagne la partie. L'objectif peut aussi être accompagné de consignes complémentaires : la personne qui peut jeter l'éponge sur les autres est celui qui la ramasse au sol en premier. La zone de jeu peut aussi faire l'objet d'une délimitation : il n'est pas possible de jeter l'éponge au-delà des limites du demi-terrain de basket de la cour d'école... On passe alors de la paidiá au ludus (Caillois, 1958). C'est-à-dire de l'activité d'amusement à celui d'un jeu avec règles. Notons que la propriété absorbante de l'éponge peut aussi être associée au jeu. La « course à l'éponge » consiste ainsi à remplir un seau d'eau le plus rapidement possible dans un temps donné. Des sites web, à l'instar de jeux et compagnie¹ proposent ainsi d'autres règles encore pour attribuer des règles de jeu aux éponges. Avec un tel phénomène, nous voyons l'éponge se transformer de jouet en accessoire de jeu. Concrètement, il suffirait pour commercialiser une éponge en tant que jeu de lui associer une notice spécifiant les objectifs permettant de gagner et autres règles à respecter (nombre de joueurs, durée de la partie, taille du terrain, la manière de compter les points, etc...).

¹ Exemple de site web proposant des règles de jeux à associer aux éponges : <https://www.jeuxetcompagnie.fr/jeux-deau-avec-eponge> (consulté le 8 octobre 2023).

5 L'ÉPONGE, DEUX FACES POUR BASCULER DANS DU JEU SÉRIEUX

De la même manière qu'un jouet peut s'inscrire dans le registre du jeu dès lors qu'on lui associe des règles, il est possible de basculer du Serious Toy (jouet sérieux) au Serious Game (jeu sérieux). Ainsi si une éponge peut servir à initier le bébé à l'apprentissage de l'hygiène dans le cadre de l'amusement (paidiá), on peut également associer des visées utilitaires à une éponge qui serait un accessoire de jeu avec règles (ludus). Concrètement, une éponge dédiée à l'entretien ménager présente en général deux faces : un côté jaune et spongieux et un côté vert plus rugueux pour récurer et frotter. Si l'on donne pour consigne à un groupe de participants de considérer l'éponge comme un moyen de répondre, nous pouvons considérer la face verte comme correspondant à « vrai » et le côté jaune à « faux ». Nous voici donc doté d'un artefact qui permet de répondre à un quiz, de donner son avis, d'exprimer des opinions, de faire office d'un dé à deux faces... Nous pouvons aussi exploiter la tranche d'une éponge pour dire que l'on ne sait pas ou que l'on ne souhaite pas donner de réponse à une question. L'éponge peut aussi être cachée, mise hors de la vue des autres joueurs pour décréter que l'on passe son tour par exemple. En parallèle, puisqu'il existe des éponges de couleurs différentes avec des côtés rouges ou argentées notamment, il est possible d'imaginer d'autres jeux sérieux encore en mobilisant différents types d'éponges et en complexifiant les règles. Celui qui répond le plus vite à une série de questions gagne une éponge avec une face rouge. Cela peut lui conférer par exemple la possibilité de bénéficier d'un joker s'il ne sait pas répondre à une question lors de la partie suivante. Ces différentes manières d'instrumentaliser l'éponge ne se prétendent pas exhaustives mais nous confirment qu'il est possible de basculer du jeu avec règles à du jeu sérieux (Serious Game).

6 L'ÉPONGE GAMIFIÉE

Nous avons évoqué jusqu'à présent les cas où l'éponge basculait vers des emplois d'activités ludiques ou de jeux sérieux. Mais, l'éponge peut aussi garder sa fonction d'objet ménagère tout en arborant un design ludique. Nous trouvons ainsi des éponges en forme de toast (Figure 4) ou de chats (Figure 5) qui se destinent à la vaisselle. Un tel processus de design est qualifié de « Toyification », ce qui correspond à l'idée de s'inspirer de la conception de jouets pour l'adresser à d'autres domaines.

On recense aussi la notion de « Gamification ». Ce qui correspond pour Deterding, Dixon, Khaled et Nacke, à « l'usage d'éléments de game design dans des contextes non ludiques » (Deterding et al., 2014). Ainsi la création de jeux de société ou de jeux vidéo peuvent au même

titre que la conception de jouets venir nourrir le design d'éponges ménagères. On trouve dans ce registre des éponges à l'effigie du jeu vidéo Pac-Man (Figure 6). Cependant avec un tel exemple, Gamification et Toyification ne se distinguent pas réellement puisque cela donne au final des produits appartenant à un même registre : donner une représentation aux éponges : chats, toasts ou Pac-Man. Aussi, nourrir la conception avec des éléments de jeux implique de pouvoir convoquer d'autres aspects ludogènes. Mais à quoi peuvent-ils correspondre concrètement ? Un dé représente par exemple un artefact ludogène. Ainsi, donner à une éponge l'apparence d'un dé correspondrait à une approche gamifiée. La question est alors de savoir s'il s'agit d'une éponge ménagère prenant la forme d'un dé ou bien d'un dé éponge pour jouer car un tel objet existe bel et bien (Figure 7).

Si l'éponge ménagère prend juste la forme d'un dé, on pourra également questionner la finalité d'une telle conception. En effet, gamifier un artefact vise un objectif utilitaire. Par exemple, si dans le tableau de bord d'une voiture vous ajoutez un cadran affichant une fleur dont les pétales poussent lorsque la conduite est souple et fanent lorsqu'elle est agressive, on pourra supposer que l'objectif de cette gamification est de modifier le comportement du conducteur. En l'occurrence, être plus respectueux de l'environnement en l'invitant à conduire de manière plus éco-responsable. Dans le cas d'une éponge ménagère prenant juste la forme d'un dé, les objectifs utilitaires ne sont pas réellement identifiés. Pour répondre à cet aspect, nous pourrions imaginer que la partie grattoir laisse apparaître peu à peu le mot « Game Over » pour signifier son usure et lorsqu'il devient temps de jeter l'éponge. Ainsi nous conjuguerions références aux jeux vidéo et finalités utilitaires.



Figure 4 : Eponge à vaisselle en forme de toasts : <https://fr.aliexpress.com/item/1005004712505289.html> (consulté le 8/10/2023).



Figure 5 : Eponge à vaisselle en forme de chat : https://www.onrangetout.com/rangement-evier/3297-3-eponges-grattantes-chat-612615101715.html?utm_campaign=gs&utm_source=gs&utm_medium=gs&gad=1&gclid=Cj0KCQjwpompBhDZARIsAFD_Fp-RYRevU26QxcYBH5gCXXKRTTMNxdDhflbZADc-f5f0BptfnJSYF-7IaAqKLEALw_wcB (consulté le 8/10/2023).



Figure 6 : Eponges en forme de Pac-Man : <https://www.trendhunter.com/trends/game-over-sponge-set> (consulté le 8/10/2023).



Figure 7 : Dé en éponge : <https://fr.aliexpress.com/item/1005002617129084.html> (consulté le 9/10/2023).

7 LORSQUE L'ÉPONGE ABSORBE LA LICENCE COMMERCIALE

Lorsqu'une éponge ménagère arbore l'apparence des personnages de Pac-Man, nous sommes potentiellement dans le registre de la gamification ou de la toyification. En parallèle, l'éponge devient également un produit dérivé ou un produit publicitaire. En effet, l'emploi d'une licence commerciale de jeu vidéo ou de film peut viser l'augmentation de la vente des éponges ménagères. C'est notamment le cas avec les éponges ménagères à l'effigie des personnages de la série animée *Bob L'éponge* par exemple (Figure 8). Il s'agit dans ce cas d'un produit dérivé. Mais on peut aussi faire la promotion d'un jeu vidéo ou d'un film avec en produisant le même

type d'artefact. En général, un tel produit publicitaire est donné gracieusement. On parle alors de « goodies » ou « d'objet promotionnel ». Il peut être donné dans le cadre d'événements (salons, conférences de presse, spectacles, tournois...). Il existe aussi la possibilité de croiser les deux objectifs. Par exemple les jouets *Lego Star Wars* servent autant à augmenter la vente des petites briques danoises qu'à promouvoir les films et autres animés de la saga.



Figure 8 : Eponge pour faire la vaisselle à l'effigie de Bob l'éponge : <https://fr.aliexpress.com/item/1005005434033902.html> (consulté le 9/10/2023).

8 CONCLUSION : EPONGE ET LUDOPEDAGOGIE

Nous avons débuté notre exploration en évoquant la ludopédagogie, mais où se situe concrètement notre éponge dans le cadre d'un tel registre ? La ludopédagogie peut se définir comme « l'idée d'utiliser le jeu, ou encore les jeux sérieux (serious games), comme méthode pédagogique. » (Alvarez, 2018). Concrètement, il s'agit de convoquer du jeu dans le cadre d'une séance pédagogique. En partant d'une telle définition, l'idée de mobiliser une éponge ménagère, fait-il de notre séance pédagogique une approche ludopédagogique ? La réponse dépendra de la désignation associée à cette éponge. Si cette dernière a fait l'objet d'un phénomène de ludicisation pour être reconnu comme un artefact de jeu au sein d'un groupe d'individu, alors oui on pourra parler dans ce cas particulier de ludopédagogie. En effet, il s'agira bien d'inscrire l'emploi d'une telle éponge, reconnu comme un accessoire de jeu, dans un cadre pédagogique. Mais, en dehors de la classe ou de la salle de formation, l'éponge restera

un artefact ménager. Il faudra signifier aux nouveaux arrivants que l'éponge revêt désormais une fonctionnalité ludique comme nous pourrions le faire avec de simples cailloux (Henriot, 1969).

Nous en revenons donc toujours à cette dimension subjective où un même artefact peut s'inscrire dans différents registres. On a ainsi pu recenser des éponges en forme de chat que nous pourrions recenser aussi bien dans les rayons de jouets pour animaux, pour enfants que dans ceux dédiés aux produits d'entretien. Ce fléchage d'un produit similaire dans différents rayons, nous conforte dans l'idée que notre éponge s'inscrit avant tout dans des représentations liées à des constructions sociales. Le fait de trouver le produit dans un rayon en particulier fournira à l'acquéreur les indices pour connaître l'intentionnalité des fabricants associés à l'artefact. Mais dans les faits, l'instrumentalisation reste somme toute assez libre : rien n'empêche d'utiliser la même éponge en forme de chat pour faire la vaisselle, jouer ou bien amuser son animal de compagnie. Dans cette même dynamique, il est également possible d'instrumentaliser de telles éponges pour proposer des activités de jeux sérieux et de ce fait d'opérer de la ludopédagogie.

BIBLIOGRAPHIE

ALVAREZ, J., (2018). La ludopédagogie. Publicarion Researchgate, Lectures.Cultures, n°10, Novembre-Décembre 2018, Bruxelles, pp.29-31

ALVAREZ, J., (2019), Design des dispositifs et expériences de jeux sérieux, mémoire HDR, université Polytechnique Hauts-de-France, Valenciennes.

BENSCH, C. (2000), Jeux de velus, éd. Odile Jacob, Paris.

CAILLOIS, R., (1992/1958), « Les jeux et les hommes », Gallimard, Paris.

CHAUVIER, S., (2007). « Qu'est-ce qu'un jeu ? », *Chemins philosophiques*, Vrin, Paris.

COMBES, Y. & HOLKEN, H. (2008). « Peut-on apprendre en jouant ? Un marché naissant et de nouveaux enjeux pour la formation », Université de Paris 13, Paris.

DETERDING, S., Dixon, D., Khaled, R. & Nacke, L. (2014). « Du game design au gamefulness : définir la gamification », Sciences du jeu [Online], 2 | 2014, Online since 24 October 2014, DOI : 10.4000/sdj.287

FLICHY, P. (1995). « L'innovation technique », La Découverte, Paris.

GENVO, S. (2006). « Le game design de jeux vidéo : Approche communicationnelle et interculturelle », Thèse en sciences de l'information et de la communication, *Université Paul Verlaine*, Metz.

HENRIOT, J. (1969). « Le Jeu », *PUF*, Paris.

LARROCHE, V. (2018). « Le dispositif : un concept pour les sciences de l'information et de la communication », *ISTE éditions*, Londres.

RABARDEL, P. (1995). « Les hommes et les technologies, approche cognitive des instruments contemporains ». *Armand Colin*, Paris.