

« La ludopédagogie, acteurs et idéologie »

Article de Michel Lavigne paru en 2022 dans la revue *Éducation*.

(Résumé proposé par Lisa Roellinger, Elise Petrini et Ludovic Caillard, animateurs de la pause pédagogique du 9 janvier 2024)

Cet article s'intéresse au concept de la ludopédagogie, en particulier à son usage et à sa signification selon une approche sociologique.

L'auteur procède dans un premier temps à une recherche documentaire sur le concept du « Jeu ». Celui-ci est exploré à travers différents courants sociologiques, le but étant de définir un cadre théorique faisant consensus. Les définitions et approches recensées autour du « Jeu » semblent si vastes que l'auteur préfère s'orienter non pas sur une définition univoque, mais une doxa du « Jeu ». Celle-ci serait une combinaison de significations collectivement admises : « *le jeu serait plaisant, motivant, gratuit, pédagogique, créatif, social (...) chacun l'interprétant en fonction de sa position et de ses intérêts* ».

Afin de définir les acteurs qui en font l'usage, la méthode choisie est l'analyse des résultats d'une recherche sur le web francophone. Les premiers résultats permettent d'identifier les acteurs/promoteurs de la ludopédagogie comme des intervenants de la formation professionnelle. Il s'agit d'organismes de formation privés dans le secteur de la formation continue pour adultes. Les contenus de formation ciblent majoritairement les « soft skills » ou les compétences dites sociales, relationnelles, s'inscrivant dans les « savoir être » (exemple : jeu du Thiagi).

Lorsque le monde universitaire s'intéresse au concept de pédagogie par le jeu, c'est pour en délimiter les champs qui lui sont inapplicables : les « savoirs » et « savoirs faire ». L'analyse des discours en vue de promouvoir la ludopédagogie lui associe « *l'apprentissage par erreur-essais, l'ancrage dans la mémoire à long terme grâce aux émotions positives durant la séquence pédagogique, l'échange entre pairs, l'engagement et la motivation de l'apprenant, un cadre d'apprentissage bienveillant* ». Michel Lavigne observe une confusion quant aux qualités associées à la Ludopédagogie qui relèveraient davantage des pédagogies actives.

Enfin, l'analyse des contenus répertoriés fait ressortir une idéologie en la croyance « *du pouvoir motivant du jeu* ». L'auteur déconstruit cette idéologie en s'appuyant sur les travaux de Lydia Martin, psychologue du travail ; « *la motivation au jeu est dépendante de composantes psychologiques qui déterminent l'adoption ou non d'une attitude ludique* ».