

La ludopédagogie contée par une éponge

Ludopedagogy told by a sponge

Julian Alvarez^{1, 2, 3 & 4}

¹ Laboratoire GERiiCO , University of Lille, France, julian.alvarez@univ-lille.fr

² Laboratoire CRISTAL - Noce, University of Lille, France, julian.alvarez@univ-lille.fr

² Immersive Factory, France, jalvarez@immersivefactory.com

³ Ludoscience, France, julian@ludoscience.com

RÉSUMÉ. Cet article vise à présenter un ensemble de vocables et concepts : « Ludopédagogie », « Jeux Sérieux », « Gamification », « Ludification », « Ludicisation », « Jouet Sérieux », « Serious Game », « Serious Gaming », « Dégamification » et « Toyification ». Ils sont tous en lien avec la « ludopédagogie ». Pour contextualiser nos propos, nous prendrons pour support 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 applications à visées utilitaires. Nous verrons par une telle démarche que les constructions sociales et la subjectivité des individus sont à l'œuvre pour appréhender tous ces termes.

ABSTRACT. The aim of this paper is to present a range of terms and concepts: "Ludopedagogy", "Serious Game", "Gamification", "Ludification", "Ludicization", "Serious Toy", "Serious Gaming", "Degamification" and "Toyification". They are all related to "ludopedagogie". To contextualize what we are saying, we will use an artifact - a sponge - as a support. The aim of this approach is to show how a simple artifact can be instrumentalized to help people discover different play-related concepts and utilitarian applications. This approach shows that social constructs and individual subjectivity are at work in understanding all these terms.

MOTS-CLÉS. Ludopédagogie, Jeu sérieux, Gamification, Serious Gaming, Ludification, Ludicisation, Jouet Sérieux, Serious Game, Serious Gaming, Dégamification, Toyification, Vocables.

KEYWORDS. Ludopedagogy, Serious game, Gamification, Serious Gaming, Gamification, Ludicization, Serious Toy, Serious Game, Serious Gaming, Degamification, Toyification, Vocables.

Cet article a reçu le prix du meilleur article de communication du Colloque International Game Evolution (CIGE) 2024.



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 », « Jouet Sérieux », « Serious Game », « Serious Gaming », « Dégamification » et « Toyification ». 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 [FLI 95] (p.226-228). Ce phénomène est sans doute un passage obligé pour tout néologisme comme ce fut 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* [COM 08] (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 [LAV 22] et « Gamification » dont on pense que l'année 2010 correspondrait à ses premières diffusions¹. Malgré ce contexte encore mouvant, il nous semble important de rendre accessible ces différents vocables tout en essayant de les distinguer. En effet, dans un contexte d'appropriation significative de tels vocables par la sphère professionnelle et notamment celle de la formation en ludopédagogie [ALV 23], il convient de réduire les écarts interprétatifs pour servir au mieux les professeurs, formateurs et apprenants.

Pour opérer cette démarche de vulgarisation, nous allons sélectionner des définitions dans la littérature scientifique en tâchant de respecter au mieux la citation de Nicolas Boileau-Despréaux, à savoir : « Ce que l'on conçoit bien s'énonce clairement, et les mots pour le dire arrivent aisément » [BOI 69]. Pour ce faire, nous tâcherons d'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 [LAR 18] (p.24). Selon Pierre Rabardel l'artefact associe également son instrumentalisation par l'homme, soit ses usages [RAB 95] (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'éponge devient jeu

Le jeu est une construction sociale comme nous l'enseigne [GEN 06]. 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 ne serait sans doute pas le cas pour une population n'ayant jamais été en contact avec l'informatique et la culture vidéoludique. Imaginons qu'un DVD-rom soit découvert par des hommes préhistoriques. Il est fort probable que l'aspect réfléchissant d'un tel objet pourrait lui donner une fonction de miroir et non de jeu vidéo [ALV 19] (Figure 1).



Figure 1. Une population préhistorique découvrant un DVD-Rom de jeu vidéo et percevant les propriétés réfléchissantes de l'objet (images générées par ChatGPT 4o)

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

¹ <https://hummingbirdsdays.medium.com/gamification-9-the-history-of-gamification-8d198bc4a0a5> (consulté le 16/04/2024)

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 [ALV 19].

Ces éléments en main, prenons comme artefact une éponge. Pour bon nombre, il est fort probable qu'elle 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.



Figure 2. Une population préhistorique découvrant une éponge puis jouant avec.
(images générées par ChatGPT 4.0)

Pour ce faire, jetons une éponge sur quelqu'un. Cet acte peut se lire de deux manières. Soit, cela est vécu 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...) [BEN 00] ou bien encore de déclarations verbales présentant la situation comme étant explicitement une invitation à jouer. L'artefact est instrumentalisé pour jouer et il est reconnu comme tel par l'ensemble du groupe qui s'implique dans une telle activité. 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 (Figure 2).

3. Éponge jouet et jouer avec l'éponge

Si le phénomène consistant à jeter une éponge sur quelqu'un juste pour s'amuser vient à gagner un groupe important d'une population et se transmet de génération en génération, l'activité pourrait s'inscrire dans le registre culturel. De là, l'éponge en elle-même pourrait être désignée comme un jouet. En parallèle, on peut conférer à l'éponge un design en forme de sphère pour augmenter les chances de faire comprendre qu'il s'agit d'un jouet. Avec une telle forme à laquelle on peut aussi associer une ou des couleurs différenciées, on donne l'indice qu'une telle éponge peut être associée à une balle. Ainsi, par la forme et/ou la couleur conférée à l'éponge, on permet à des acheteurs potentiels de distinguer les éponges dédiées à des activités de jeu, en forme de sphère évoquant une balle, de celles qui se dédient à l'entretien domestique, en forme de cube ou de parallélépipède (Figure 3).

De tels indices sont qualifiés de « ludogènes » par [CHA 07]. C'est-à-dire : « Est ludogène tout ce qui stimule spontanément une humeur ludique et provoque une expérience de « plaisir » » [VIA 16]. De tels

éléments stimulants peuvent correspondre par exemple à des couleurs primaires et vives à l'image de ce que l'on recense pour certaines balles vendues comme jouets pour animaux². On peut aussi jouer sur la forme. Ainsi, on recense des artefacts en éponges arborant la forme d'animaux ou d'insectes et qui sont inscrits comme représentant des jouets pour animaux de compagnie³. En parallèle, nous pouvons aussi recenser de tels artefacts dans le rayon jouet pour enfants⁴. On trouve notamment des jouets pour le bain (Figure 4). Si de tels artefacts visent l'amusement, il est aussi possible d'orienter les usages du jouet sur le plan utilitaire. Ainsi, on peut avec des animaux en éponge s'amuser librement dans le bain mais aussi apprendre à un enfant à se laver. Dans ce cas, on peut attribuer à l'éponge le vocable de « jouet sérieux » ou bien de « *Serious Toy* » en anglais. Là aussi, il est possible de segmenter les produits dans le cadre d'un rayonnage. Le même artefact en forme d'animal en éponge pourrait être étiqueté « jouet pour le bain » s'il s'agit juste de s'amuser ou bien « jouet pour apprendre à se laver » si l'on souhaite tendre vers le jouet sérieux. L'étiquette sert alors à indiquer les finalités visées, mais l'utilisateur reste libre de ses actions comme nous le rappelle Frasca : « Le concepteur peut suggérer un ensemble de règles, mais c'est toujours le joueur qui a le dernier mot » (Frasca, 2001, p.14) [FRA 01].



Figure 3. A gauche une éponge prévue pour faire la vaisselle, à droite une éponge jouet en forme de balle (images générées par ChatGPT 4o)

² 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)

³ 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).

⁴ 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).



Figure 4. A gauche, jouets pour animaux en éponge, à droite jouets pour le bain en éponge (images générées par ChatGPT 4o)

4. Et V'LAN ! L'éponge passe du jouet au jeu avec règles...

Un jouet ne présente pas d'objectif permettant de gagner. En général, il n'y a pas de notice indiquant comment gagner avec un hochet par exemple. Cependant, rien n'empêche d'inscrire notre hochet dans le registre d'un jeu. Il suffit de lui associer des règles associant une ou des conditions de victoire. Pour comprendre la chose reprenons notre éponge. Préalablement, nous avons évoqué l'idée de jeter une éponge sur d'autres participants juste pour s'amuser. Mais on pourrait, accompagner l'acte de jeter l'éponge à des objectifs précis : la personne touchée trois fois par l'éponge est éliminée 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 celle 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 peut associer un système de score. Celui qui touche un adversaire fait gagner un point à son équipe. L'équipe qui atteint, en premier, le score de 10 points gagne la partie (Figure 5)...



Figure 5. Le jeu avec règles (*ludus*) pouvant présenter un système de score et/ou un terrain de jeu (image générée par ChatGPT 4o)

En fixant de tels objectifs, nous passons alors de la paidiá au ludus [CAI 58], 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 aux éponges » consiste ainsi à remplir un seau d'eau le plus rapidement possible dans un temps donné⁵. Des sites web, à l'instar de « jeux et compagnie »⁶ formulent encore d'autres propositions de règles de jeux associées 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 avec règles de lui associer une notice spécifiant les objectifs permettant de gagner et autres consignes à respecter (nombre de joueurs, durée de la partie, taille du terrain, la manière de compter les points, etc.).

5. Une éponge, un jeu et une visée utilitaire : plusieurs possibilités

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 nous avons vu qu'une éponge jouet en forme d'animaux peut servir à initier le bébé à l'apprentissage de l'hygiène (Figure 4). Cela s'inscrit dans le cadre de l'amusement (paidiá). Mais, on peut également inscrire ce même artefact dans un jeu avec règles (ludus). Concrètement, il suffirait de proposer à l'enfant de reconnaître différents animaux en les désignant lorsqu'on les nomme. Cela peut avoir pour objectif de mobiliser son stock de connaissances et d'aiguiser son sens de l'observation. On peut aussi imaginer une variante où l'enfant aurait les yeux bandés et pourrait toucher les différentes éponges pour reconnaître les animaux. Il s'agirait dans ce cas de développer son sens du toucher. L'action consistant ainsi à détourner un artefact existant, de type jeu ou jouet, pour les inscrire dans une activité de jeu sérieux, se nomme « *Serious gaming* » [ALV 19] [LEP 19] (Figure 6).



Figure 6. Le *serious gaming* consiste à détourner des jeux et jouets existants pour leur assigner des objectifs utilitaires comme faire reconnaître des animaux à un enfant (image générée par ChatGPT 4o)

Précisons qu'un artefact de type *Serious Game* se distingue du *Serious gaming* par le fait que dès le départ le premier a été conçu pour associer du jeu et une visée utilitaire. Ainsi, acheter un produit dans lequel des éponges en forme d'animaux sont associés à une notice, où pour gagner il convient de les reconnaître via le seul toucher, tiendrait du jeu avec règles (ludus). Si la notice explique que ce jeu s'inscrit dans un but utilitaire, par exemple aider l'enfant à développer son habileté sensori-motrice dans un cadre scolaire, alors cela relèverait du *Serious Game*. En effet, le marché s'écarte dans ce cas de celui du seul divertissement [ALV 19] (Figure 7).

⁵ Jeu « La course aux éponges » : <https://banquedejeux.formationsaveur.com/fiche/view/238> (consulté le 17 juin 2024).

⁶ 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).



Figure 7. A gauche un jeu avec règles, à droite un serious game proposant à la fois règles et visés utilitaires (images générées par ChatGPT 4o)

6. L'éponge, deux faces pour basculer dans du jeu sérieux

Le détournement d'un artefact utilitaire permet également d'aller vers une activité de jeu sérieux. En effet, généralement une éponge dédiée au nettoyage de la vaisselle présente deux faces : un côté jaune et spongieux pour nettoyer et un côté vert plus rugueux pour récurer et frotter. Cependant, par un phénomène de ludicisation, nous pouvons instrumentaliser cette éponge pour le faire tendre vers du jeu. Par exemple, on donne pour consigne à un groupe de participants de considérer l'éponge comme un moyen de répondre. Dès lors, nous pouvons considérer la face verte comme correspondant à « vrai » et la face jaune correspondant à « faux ». Nous voici donc doté d'un artefact qui désormais permet de répondre à un quiz, de donner son avis, d'exprimer des opinions, de faire office d'un dé à deux faces... (Figure 8).



Figure 8. Une éponge peut servir à donner sa réponse dans un quiz en classe... On bascule alors dans du jeu sérieux (image générée par ChatGPT 4o)

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. Ces différentes manières d'instrumentaliser l'éponge ne se prétendent pas exhaustives, mais confirment que nous venons de nous inscrire dans un phénomène de ludicisation. De là, nous pouvons également poursuivre notre instrumentalisation et basculer dans du jeu sérieux. Pour ce faire, dans le cadre d'un *quiz*, il suffit de proposer des questions qui seraient en lien avec un contenu de cours. Notre éponge sert toujours à répondre. Mais l'activité a changé, car il s'agit désormais d'un jeu sérieux. Ainsi, nous avons juste changé le contexte ou plus savamment dit le « cadre de l'expérience » au sens de Goffman [GOF 76] dans lequel évolue notre éponge.

En 2023, dans le cadre d'une table ronde sur Lyon, nous avons eu l'opportunité de mettre en place un tel jeu sérieux, de type quiz, où des éponges pour faire la vaisselle permettait au public de répondre à des questions relatives aux propos d'une conférence sur la ludopédagogie⁷. Cela a permis de tester l'approche et de l'éprouver. Nous voyons ainsi que la conception d'un *Serious Game* peut partir d'un objet purement utilitaire en l'instrumentalisant pour en faire du jeu avec règles (ludicisation) et lui associer dans la foulée des visées utilitaires. Nous avons vu précédemment qu'il était possible de détourner un jeu ou un jouet existant pour lui assigner des visées utilitaires par un procédé appelé « *serious gaming* ». Dans le cas présent, c'est un peu différent : nous détournons un artefact à visée utilitaire pour servir une activité de type jeu sérieux. S'agit-il toujours de « *serious gaming* » ou bien d'autre chose ? Explorons le concept de « *gamification* » pour étudier cette question.

7. 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 une fonction de nettoyage tout en arborant un design ludique. Nous trouvons ainsi des éponges en forme de toast⁸ ou de chats⁹ qui se destinent à l'activité de vaisselle (Figure 9). 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.



Figure 9. Une éponge pour faire la vaisselle peut prendre la forme d'un chat (image générée par ChatGPT 4o)

⁷ <https://www.enssib.fr/JE-emi-enjeux-a-vous-de-jouer> (consulté le 16 avril 2024)

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

⁹ Eponges 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=Cj0KCQjwpompBhDZARIaFD_Fp-RYRevU26QxcYBH5gCXKRRTMNxdDhflbZADc-f5f0BptfnJSYF-7IaAqKLEALw_wcB (consulté le 8/10/2023).

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 » [DET 14]. Ainsi des éléments de jeux de société ou de jeux vidéo peuvent au même titre que des jouets venir nourrir le design d'éponges visant à assurer du nettoyage. On trouve dans ce registre des éponges à l'effigie du jeu vidéo *Pac-Man* par exemple¹⁰. Cependant avec un tel exemple, *Gamification* et *Toyification* ne se distinguent pas réellement puisque cela consiste toujours à donner aux éponges une forme qui évoque des animaux, des objets, des aliments ou encore des références culturelles (chat, toast ou *Pac-Man*). Aussi, nourrir la conception avec des éléments de jeux implique de pouvoir convoquer d'autres aspects ludogènes que la simple représentation. Mais à quoi cela pourrait-il correspondre concrètement ? Un dé représente par exemple un artefact ludogène. Ainsi, donner à une éponge l'apparence d'un dé pourrait potentiellement correspondre à une approche gamifiée¹¹. La question est alors de savoir s'il s'agit d'une éponge destinée à faire la vaisselle prenant la forme d'un dé ou bien d'un dé éponge dédié au jeu (Figure 10). Trancher une telle question nous ramène à l'idée d'utiliser une étiquette pour parvenir à distinguer un jouet éponge en forme d'animaux pour s'amuser dans le bain d'un jouet sérieux servant à apprendre à se laver. Il s'agit donc d'une construction sociale d'une part et d'une série d'indices associée à l'artefact d'autre part pour guider la distinction.



Figure 10. A gauche, un dé éponge pour faire la vaisselle, à droite un dé éponge pour jouer (images générées par ChatGPT 4o)

Si à présent, l'éponge destinée à faire la vaisselle prend juste la forme d'un dé, on pourra également questionner la finalité d'une telle conception. Une fois, la vaisselle terminée, libre à l'utilisateur de jeter l'éponge dans son évier pour obtenir un chiffre aléatoire. Cela ne servira aucune visée utilitaire particulière, si ce n'est de susciter de l'amusement. Pour Deborah Lupton et Gareth M Thomas [LUP 15] ou encore Laurent Antonczak [ANT 23], il s'agit alors de « *Ludification* » car seule la paidia est convoquée. Pour sa part, la « *Gamification* » s'inscrirait dans un périmètre plus précis visant à servir des aspects utilitaires. 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 de notre éponge destinée à faire la vaisselle pour basculer de la « *Ludification* » à la « *Gamification* », nous pourrions imaginer que la partie grattoir laisse transparaître peu à peu le mot « *Game Over* » pour signifier qu'un élément lavé est suffisamment frotté. Ainsi nous conjuguerions bien des références au *game design* tout en visant une finalité utilitaire.

Nous comprenons que la « *Gamification* » et la « *Toyification* » tiennent de processus de *design* où des éléments de jeux ou de jouets sont convoqués. Pouvons-nous aussi employer de tels vocables pour désigner le fait de détourner un artefact à visée utilitaire pour l'inscrire dans une activité de jeu sérieux ? Le terme consacré sera plutôt « *ludiciser* », l'action d'opérer un phénomène de ludicisation, c'est-à-dire

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

¹¹ Dé en éponge : <https://fr.aliexpress.com/item/1005002617129084.html> (consulté le 9/10/2023).

faire en sorte qu'un artefact ou une activité soit reconnu comme du jeu par un groupe d'individus. Ce vocable se distingue donc de l'idée d'opérer du « *serious gaming* », c'est-à-dire détourner un artefact de jeu existant pour l'inscrire dans une activité de jeu sérieux. Théoriquement, « *ludiciser* » devrait également se différencier du vocable « *Gamifier* » renvoyant à la fonction de « *Gamification* » ainsi que de « *Toyifier* » en lien avec la « *Toyification* » ou encore de « *Ludifier* » en lien avec la « *Ludification* ». Cette dernière notion consistant à rendre ludique un objet ou contexte. C'est ainsi que « jeu » et « ludique » ne sont pas tout à fait synonyme. Une situation pouvant être ludique sans pour autant correspondre à du jeu. Par exemple, notre éponge pour faire la vaisselle peut produire un son amusant lorsque l'on nettoie une assiette d'une certaine manière. Ce son pourrait être qualifié de « ludique » mais sans pour autant s'inscrire dans une activité de jeu. Ainsi, le courant ludo-éducatif dont l'âge d'or se situe dans les années 1990 et 2000 avec des produits comme Adibou (Coktail Vision, 1992) et Mobiclic (Editions Milan, 1998) par exemple ne sont généralement pas basés sur du jeu mais plutôt sur la thématique du jeu comme nous l'enseigne Catherine Kellner [KEL 00]. De là, l'approche est essentiellement cosmétique : donner à des exercices de mathématiques une apparence qui évoque du jeu. Mais les expérimentations de Kellner ont démontré que les enfants n'étaient pas dupes et qu'ils identifiaient rapidement les titres visant à proposer de jouer pour apprendre et ceux proposant de travailler via une interface ludique. De son côté le *Serious game*, dont l'avènement de la mouvance actuelle se situe en 2002, visait précisément à utiliser le jeu (vidéo) pour apprendre [ALV 07]. C'est pourquoi, il paraît important de ne pas confondre « *ludicisation* » (transformer en jeu) et « *ludification* » (rendre ludique).

Mais force est de constater que les nuances entre les différents vocables « *ludicisation* », « *ludification* », et « *gamification* » sont souvent gommées. Ces vocables faisant l'objet d'*amalgames* ou pouvant être considérées comme des synonymes ou encore des traductions entre l'anglais et le français. « *Ludification* » étant dans ce cas l'équivalent francophone du vocable anglophone « *Gamification* » par exemple [EUZ 16]. Les sources sont plurielles, provenant autant de spécialistes que de dictionnaires officiels comme celui du gouvernement canadien¹².



Figure 11. A gauche, découpe d'une éponge jouet en petits morceaux, à droite un ballon constitué de petits bouts d'éponges (images générées par ChatGPT 4.0)

Si nous pouvons ludifier ou encore *gamifier* une éponge, qu'en est-il du processus inverse ? Nous opérons dans ce cas une « *Dégamification* » [MAR 17], soit l'action de « *Dégamifier* ». Pour ce faire, il suffit de retirer des éléments de « jeu » ou des aspects « ludogènes » à un artefact ou à un contexte pour tendre seulement vers des aspects utilitaires. Concrètement, dans le cas d'une éponge arborant la forme d'un Pac-Man, il suffirait de la découper en morceaux plus petits jusqu'à perdre l'identification du personnage. Nous obtiendrions ainsi la seule matière absorbante de notre éponge et sa dimension utilitaire. Bien entendu, rien n'empêche quiconque de prendre ces morceaux et d'opérer un processus de *ludicisation* : par exemple éponger de l'eau et jeter ces petits bouts mouillés tels des projectiles sur des

¹² Dictionnaire en ligne Termium Plus pour le vocable “*Ludiciser*” : <https://www.btb.termiumplus.gc.ca/tpv2alpha/alpha-fra.html?lang=fra&i=&index=frw&srctxt=LUDICISER> (consulté le 17 juin 2024).

cibles ou d'autres joueurs, voire même les assembler pour concevoir un nouvel artefact ludogène¹³ (Figure 11).

8. Lorsque l'éponge absorbe la licence commerciale

Lorsqu'une éponge destinée à laver arbore l'apparence d'un personnage comme Pac-Man, nous sommes potentiellement dans le registre de la Ludification, de la *Gamification* ou encore 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 destinées à faire la vaisselle (Figure 12). C'est notamment le cas avec de celles arborant l'effigie des personnages de la série animée *Bob L'éponge* par exemple¹⁴. 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 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. Parvenir à distinguer les artefacts tenant de l'article purement publicitaire ou du produit exploitant une licence commerciale est parfois bien complexe. Il faut parfois s'en référer à l'auteur de l'artefact pour parvenir à les distinguer [ALV 07]. Cette porosité dans les frontières que l'on pourrait chercher à établir entre certains artefacts démontre à quel point les constructions sociales sont de mise pour être initié à la chose. La citation suivante extraite des écrits de Jacques Henriot démontre que le jeu échappe aux non-initiés : « Des cailloux alignés par terre, qu'est-ce que c'est ? Le passant l'ignore. Des enfants surgissent : « Attention, Monsieur, vous marchez dans notre jeu ! » Les joueurs envolés, les cailloux retournent à l'état de cailloux » [HEN 69] (p.67).



Figure 12. Exemples d'éponges reprenant des références vidéoludiques comme *Tetris* ou *Space Invaders* (images générées par ChatGPT 4o)

9. Conclusion

Nous avons débuté notre exploration en évoquant la ludopédagogie. Nous devons à présent tâcher d'appréhender ce concept et de l'illustrer avec notre éponge au regard des vocables et néologismes explorés, à savoir : « Jeux Sérieux », « *Gamification* », « *Ludification* », « *Ludicisation* », « Jouet Sérieux », « *Serious Game* », « *Serious Gaming* », « *Dégamification* » et « *Toyification* ».

La « Ludopédagogie » peut se définir comme « l'ensemble des activités ludiques déployées par un formateur pour développer des apprentissages chez autrui dans un contexte pédagogique formel ou non

¹³ Balles fabriquées à partir de morceaux d'éponges : <https://momes.parents.fr/bricolages-diy/bricolages-a-fabriquer/objets-a-fabriquer/la-balleponge-831155>

¹⁴ Eponge pour faire la vaisselle à l'effigie de la licence Bob l'éponge : <https://fr.aliexpress.com/item/1005005434033902.html> (consulté le 9/10/2023).

formel » [LEP 19] ou bien encore comme « l'idée d'utiliser le jeu, ou encore les jeux sérieux (*serious games*), comme méthode pédagogique. » [ALV 18]. En partant de telles définitions, l'idée de mobiliser une éponge destinée à faire la vaisselle, fait-elle de notre séance pédagogique une approche ludopédagogique ? Suite à notre exploration des différents vocables, nous savons à présent que la réponse dépendra de la désignation associée à cette éponge. Si cette dernière a fait l'objet d'un phénomène de ludicisation pour être reconnue comme un artefact de jeu au sein d'un groupe d'individus (exemple du quiz avec éponge servant à répondre), 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, reconnue comme un accessoire de jeu, dans un cadre pédagogique. Mais, en dehors du groupe d'individus initié, l'éponge redeviendra très certainement un artefact pour faire la vaisselle. Pour opérer de la ludopédagogie avec notre éponge, il faudra recommencer le processus de ludicisation le moment venu avec les personnes concernées (élèves, apprenants...). Si nous avons pris l'exemple de l'éponge, nous aurions pu faire de même avec de simples cailloux si l'on se réfère à Henriot [HEN 69].

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 trouver aussi bien dans les rayons de jouets pour animaux, pour enfants que dans ceux dédiés aux produits d'entretien. Ce fléchage d'un produit assez similaire dans différents rayons, nous conforte dans l'idée que notre éponge s'inscrit notamment 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 (Figure 13).



Figure 13. Dans un supermarché les intitulés des rayonnages pourront offrir des indices pour savoir si une éponge en forme de chat est un jouet pour enfant, un jouet pour un animal ou bien se destine à faire la vaisselle (images générées par ChatGPT 4o)

Pour autant, au regard de la théorie de la genèse instrumentale de Rabardel, chacun reste libre d'opérer une instrumentalisation variée pour un artefact donné : la même éponge en forme de chat peut être utilisée pour faire la vaisselle, jouer, amuser son animal de compagnie... ou bien opérer du jeu sérieux et par extension de la ludopédagogie. C'est ce que nous explique notamment Frasca [FRA 01].

Notons enfin que la construction sociale n'est qu'une des dimensions intervenant dans la compréhension d'un phénomène de jeu. En effet, comme l'illustre le modèle des strates ludiques de Jesper Juul (2005), d'autres dimensions sont à prendre en compte : « la technologie », « la structure du jeu », « le *gameplay* », « le cadre du jeu » ou encore « le joueur » lui-même. Face à cette complexité, nous avons donc nécessairement dû réduire et simplifier le propos pour respecter la citation de Boileau-Despréaux afin de rendre accessible les concepts gravitant autour de la Ludopédagogie. Loin de nous

cependant l'idée de vouloir passer l'éponge sur de telles limites au regard de l'exercice menée, nous tâcherons donc de poursuivre ce travail de vulgarisation en intégrant plus de complexité dans le cadre de prochains écrits.

Bibliographie

- [ALV 07] ALVAREZ J. (2007). « Du jeu vidéo au serious game : Approches culturelle, pragmatique et formelle », Thèse de doctorat, Universités de Toulouse, TOULOUSE, (FRANCE), URL : <https://hal.archives-ouvertes.fr/tel-01240683>
- [ALV 18] ALVAREZ J., « La ludopédagogie ». Publicarion Researchgate, Lectures.Cultures, n°10, Novembre-Décembre 2018, Bruxelles, pp.29-31.
- [ALV 19] ALVAREZ J., « Design des dispositifs et expériences de jeu sérieux ». Université Polytechnique des Hauts-de-France, 2019.
- [ALV 23] ALVAREZ, C., RAMPNPOUX, O. & ALVAREZ, J. (2023). Etude sur l'évolution des vocables relatifs au domaine du Serious Game entre 2019 et 2022. In 7e Colloque International Game Evolution (CIGE), Paris / Montpellier.
- [ANT 23] ANTONCZAK, L., (2023). « La pédagogie par les jeux "sérieux" », SMSTS, Strasbourg.
- [BEN 00] BENCH, C., (2000). « Jeux de velus », éditions Odile Jacob, France
- [BOI 69] BOILEAU-DESPREaux, N. (1669-1674). L'Art poétique, Chant premier, v. 147-154, éd. ULB, p. 52
- [CAI 58] CAILLOIS, R., (1992/1958) Les Jeux et les Hommes, éd. Gallimard, France
- [CHA 07] CHAUVIER, S. (2006). « Qu'est-ce qu'un jeu ? », Chemins philosophiques, Vrin, Paris
- [CHE 21] CHENETTE, A. (2021). « Jouer pour apprendre : De la ludification à la ludicisation », Ecole Branchée : enseigner à l'heure du numérique, <https://ecolebranchee.com/jouer-pour-apprendre-de-la-ludification-a-la-ludicisation/> (consulté le 17 juin 2024).
- [COM 08] 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.
- [DET 14] 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
- [EUZ 16] EUZEBY, F. LALLEMENT, J., MACHAT, S. & PRIGENT, A. (2016). Comment gamifier un service pour engager le client? Proposition d'une typologie de dispositifs gamifiésdans le secteur du patrimoine, https://archives.marketing-trends-congress.com/2016/pages/PDF/EUZEBY_LALLEMENT_MACHAT_PASSEBOIS_PRIGENT.pdf
- [FLI 95] FLICHY, P. (1995). « L'innovation technique », La Découverte, Paris.
- [FRA 03] FRASCA, G. (2001), « Videogames of the oppressed : Videogames as a means for critical thinking and debate », Thesis of Master of Information Design and Technology, *School of Literature, Communication and Culture*, Georgia Institute of Technology, ATLANTA, (USA).
- [GEN 06] 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, (FRANCE).
- [GOF 76] GOFFMAN, E. (1991/1974). « Les cadres de l'expérience », *Les éditions de Minuit*, PARIS, (FRANCE), traduit de l'anglais, texte original 1974.
- [HEN 69] HENRIOT, J. (1969). « Le Jeu », PUF, Paris.
- [JUU 05] JUUL, J. (2005). « Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds ». MIT Press
- [KEL 00] KELLNER, C. (2000), La Médiation par le cédérom « ludo-éducatif » : approche communicationnelle, thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication, université de Metz école doctorale « Pratiques interculturelles : écrits, médias, espaces, sociétés », centre de Recherche sur les Médias.
- [LAR 18] LARROCHE, V. (2018). « Le dispositif : un concept pour les sciences de l'information et de la communication », ISTE éditions, Londres.
- [LAV 22] LAVIGNE, M. (2022). « La ludopédagogie, acteurs et idéologie », Revue EducationS, n°6, ISTE éditions, Londres.
- [LEP 19] LEPINARD, P. & VANDAGEON-DERUMEZ (2019). Apprendre le management autrement : la ludopédagogie au service du développement des soft skills des étudiant·e·s. In XXVIIIe Conférence Internationale de Management Stratégique, <https://hal.science/hal-02133862>

[LUP 15] LUPTON, D., & THOMAS, G. M. (2015). Playing Pregnancy: The Ludification and Gamification of Expectant Motherhood in Smartphone Apps. *M/C Journal*, 18(5). <https://doi.org/10.5204/mcj.1012>

[MAR 17] MARTIN, L. & ALVAREZ, J. (2017), « De la dégamification au « serious game », étude d'un dispositif dédié à la formation des cadres. in Savignac, E., Andonova, Y., Lenel, P., Monjaret A. & Seurrat, A. (2017), *Le Travail de la gamification. Enjeux, modalités et rhétoriques de la translation du jeu au travail*, Industries culturelles, création, numérique. Collection ICCA, p. 93-118.

[RAB 95] RABARDEL, P. (1995). « Les hommes et les technologies, approche cognitive des instruments contemporains ». Armand Colin, Paris

[ROM 20] ROMERO, M. & SANCHEZ, E. (2020). « Apprendre en jouant », Retz, Paris

[VIA 16] VIAL, S. (2016). L'image numérique: du virtuel à l'ontophanie. *Digital stories: arts, design et cultures transmédia*, 135-149, https://svial.uqam.ca/wp-content/uploads/2021/02/2016_vial_hermann.pdf