Association des Ludothèques Françaises

MILD & CA
Mission interministérielle de lutte contre les drogues et les conduites addictives

Visioconférence

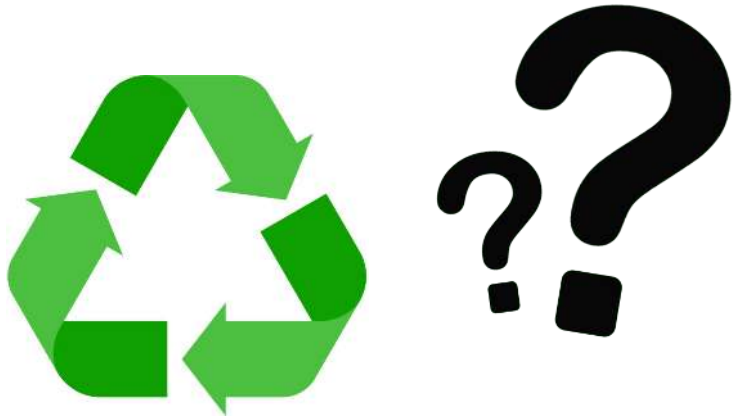
Les dérives du ludique

& leur prévention en ludothèque

Une mission des ludothèques

Les ludothèques sont des équipements culturels qui mènent des actions autour du jeu en tant que pratique : l'acte de jouer ; et en tant que patrimoine : les jeux et les jouets.

Ce sont des lieux ressources gérés par des ludothécaires, ouverts à toutes et tous, qui ont pour mission de donner à jouer, d'accompagner les mises en jeu, de diffuser la culture ludique, **et de préserver le jeu de toute récupération.**



Le jeu, source de plaisir

… et donc de manipulation :

- ruse pédagogique
- conditionnement

Le jeu, source de profits

- jeu d’argent
- industrie du jeu vidéo
- jeu de société ?

L’évolution des pratiques ludiques

- Joue-t-on plus aujourd’hui qu’avant ?
- Les pratiques ludiques évoluent
- Le jeu devient un produit de consommation

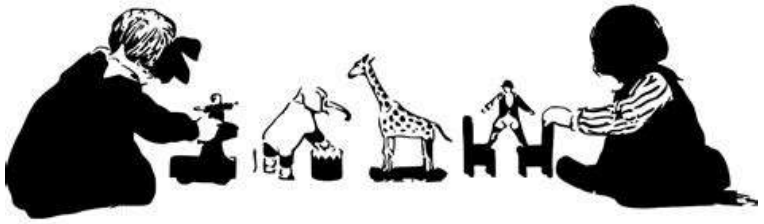
Source : enquête SELL 2024

L’évolution du discours sur le jeu

- Le jeu n’est plus un vice, ni une perte de temps
- Récupération de la valeur positive attachée au jeu

  = ethos du jeu (Peter Smith)

L’évolution du discours sur le jeu



L’origine de « l’ethos du jeu »

- Médecins, pédiatres, pédagogues, psychologues, éducateur.trices...* :

  « le jeu est bénéfique à l’épanouissement de l’enfant »

*Janus Korczak, Emi Pikler, Fernand Deligny, Donald Winnicott, Lev Vygotski, Jean Château, Henri Wallon, Jean Piaget, etc.

L’évolution du discours sur le jeu

Oui, mais :

Pour ces précurseur.es, le jeu est entendu comme **activité libre de l’enfant**

L’évolution du discours sur le jeu

- Glissement sémantique :

on transfère les mêmes qualités alors que « jeu » ne désigne plus la même chose

≠

La récupération en exemples

Le jeu au service de l'égalité des chances

« Le jeu au service de l'égalité des chances », c'est le nouveau cap choisi par la Fondation d'entreprise FDJ pour son quinquennat 2018-2022. Après 25 ans de mécénat sportif et solidaire, la Fondation, a choisi de donner une nouvelle orientation à son action : la réduction des inégalités à l'école et dans le monde professionnel. Au total, 18 millions d'euros seront alloués sur cinq ans au soutien d'associations œuvrant pour l'égalité des chances.

Principal critère d'éligibilité : proposer des méthodes et pédagogies ludiques et créatives au service de l'égalité des chances.

La récupération en exemples

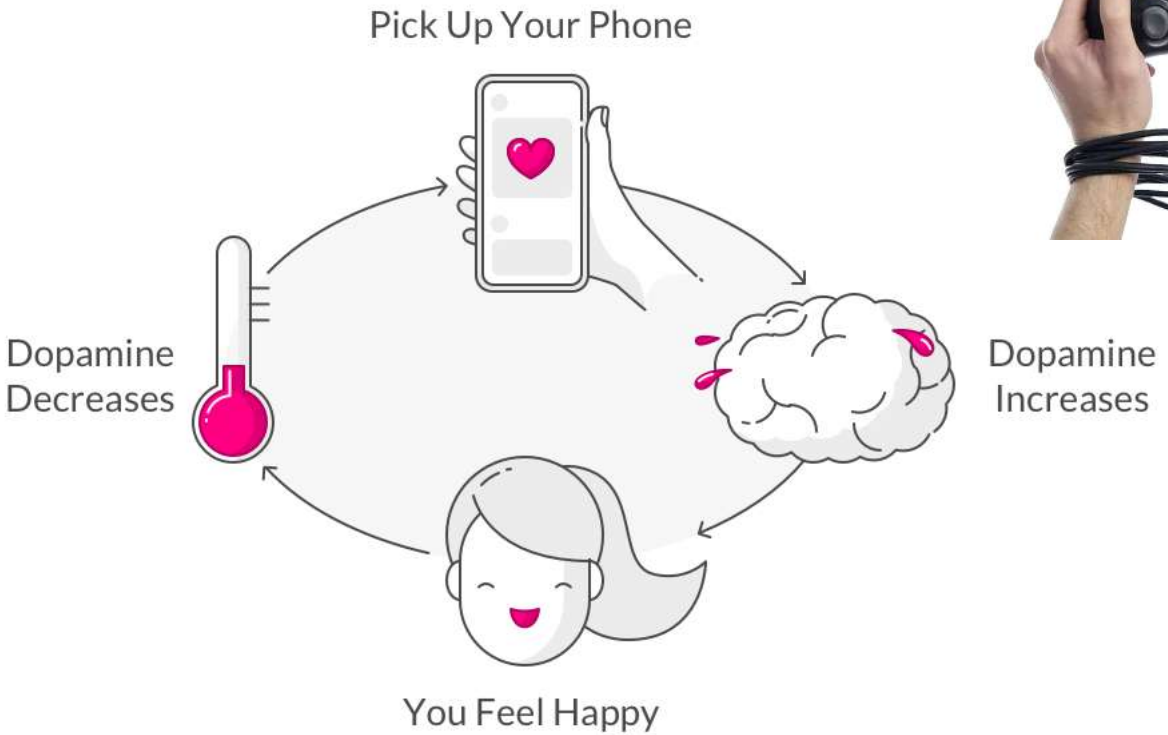
Jeux de société déclinés en jeux d'argent

Points de vigilance

Les fausses soirées-casino : attention aux effets pernicieux !

La récupération en exemples

La boucle de récompense de la dopamine



Jeu vidéo : un discours peut en cacher un autre

Points de vigilance

Les jeux vidéo ont toute leur place en ludothèque !

Mais attention :

- aux jeux exploitant des mécanismes addictifs
- aux jeux véhiculant des stéréotypes et des préjugés
- aux modèles économiques malsains : monétisation, micro-transaction, publicités envahissantes
- aux communautés en ligne toxiques

La récupération en exemples

- Ludification / ludicisation (anglais *gamification*)

  = transformer une activité du quotidien ou un travail en jeu en y intégrant des mécanismes « ludiques »

La récupération en exemples

Définition du Serious Game

Logiciel qui combine une **intention sérieuse** de type pédagogique, informative, communicationnelle, marketing, idéologique ou d'entraînement **sous des dehors ludiques**.

Du serious game…

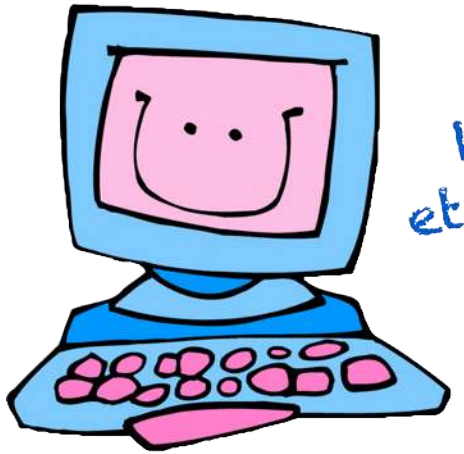
…au fun learning

Marcel Lebrun
Université de Louvain

'This project has been funded with support from the European Commission. This publication [communication] reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.'

L'industrie du jeu « sérieux » (*serious game / serious play*).

La récupération en exemples

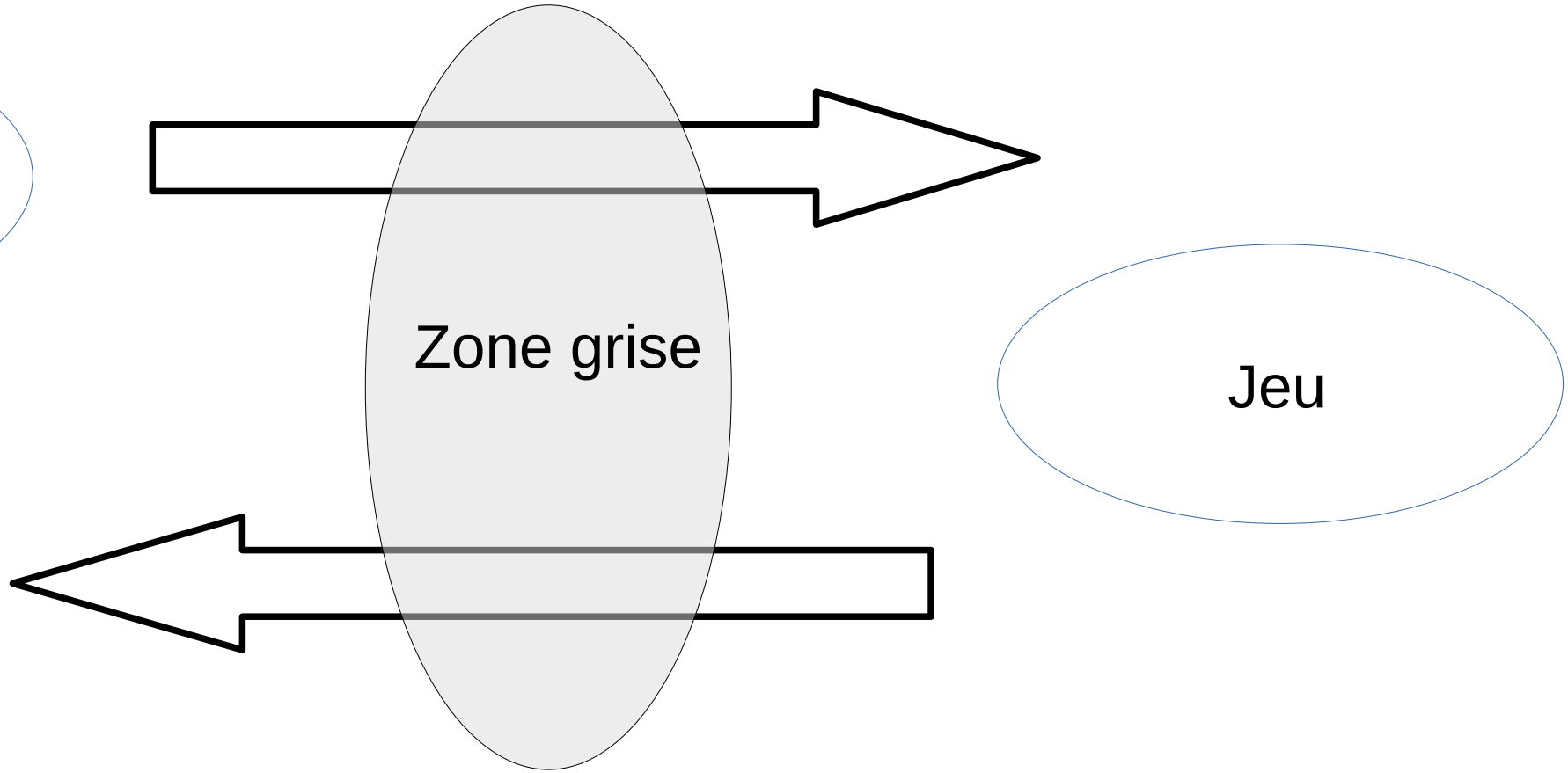


Les exercices et jeux éducatifs interactifs pour l'école maternelle

La récupération en exemples

Ludification

Activité « réelle »



Jeu

Jeu sérieux

Visée utilitaire

Points de vigilance

Un discours clair sur le jeu et sur notre positionnement :

- Pas un problème de définition du jeu
  mais d'effets sur les publics
- Défendre l'intérêt de notre vision du jeu
- Pointer les éventuels effets d'impact nuisibles
  des visions opposées

« *L'opposé du jeu n'est pas le sérieux mais la réalité.* »

Sigmund Freud

Notre vision du jeu

La définition de l'ALF

Le fait de jouer présuppose **une action libre, gratuite, fictive, réglée et incertaine**.

Projet politique de l'ALF, 2015

Les mots sont-ils importants ?

« *Ce que nous appelons rose, sous n'importe quel autre nom sentirait aussi bon.* »

William Shakespeare, *Roméo et Juliette,* Acte II scène 2

Les mots sont-ils importants ?

« *Mal nommer un objet, c'est ajouter au malheur de ce monde.* »

Albert Camus, « Sur une philosophie de l’expression », *Poésie 44*

Les mots ne changent pas le monde, mais
ils changent notre rapport au monde.

Les mots sont-ils importants ?

Utiliser le mot « jeu » à tort et à travers c'est :

- Noyer le message sur l'importance du jeu (tel que nous l'entendons) pour l'épanouissement de l'enfant.
- Provoquer des ambiguïtés dommageables :
  ex. des parents qui mettraient leur enfant sur des ludiciels puisque « jouer est bon pour le cerveau »
- Manipuler pour faire croire qu'une activité est :
  - bénéfique
  - socialement sans conséquence
  - plaisante, agréable

Le mot de la fin

« *Le monde, c'est la retransformation perpétuelle du mal.* »

Janusz Korczak, *Journal du ghetto*