

Jean-Yves Trépos

Jeux sérieux et traditions universitaires A propos de l'équipement difficile de l'enseignement français de la sociologie en ressources numériques

Der Artikel stellt die Regeln, die theoretische Problematik und die pädagogischen Ambitionen eines ernsthaften Spiels (serious game) vor, das für den Soziologieunterricht an französischen Hochschulen bestimmt ist. Ziel des Spiels *LudoSocio* ist es, die Reflexivität der Studierenden hinsichtlich sozialer Kategorisierungen zu stärken - durch Spielsitzungen zur Professionssoziologie - und hinsichtlich der Antizipation von Verhaltensweisen - durch Sitzungen zur Migrationssoziologie. Trotz der kostenlosen Online-Bereitstellung durch ein offizielles Organ des Bildungsministeriums gelang es dem Spiel nicht, seine potenzielle Zielgruppe zu erreichen. Versucht wird hier die Gründe für dieses partielle Scheitern zu analysieren, indem die Umstände dieser Nicht-Nutzung untersucht werden, die zugleich mikro-sozialer (einer Reihe von ungünstigen Ereignissen geschuldet) und meso-sozialer (Karriereformate, die auf Forschung und nicht auf Lehre zugeschnitten sind) Natur sind. Der Beitrag bietet eine multifaktorielle Erklärung an, indem der Fokus auf den professionellen blinden Fleck gelegt wird, den zu erhellen helfen könnte, die Lehrsituation zu problematisieren. Zudem ist der paradoxe Umstand der studentischen Anforderungen an diese Lehrsituation zu beachten, die als ein Appell zur Evolution von den Randbereichen des Systems her gelten könnte.