

Jean-Yves Trépos

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

L'article présente les règles, la problématique théorique et les ambitions pédagogiques d'un jeu sérieux (serious game) destiné à l'enseignement de la sociologie à l'université en France. Le jeu *LudoSocio* a pour objectif final de renforcer la réflexivité des étudiants à propos des catégorisations sociales - via des sessions de jeu sur la sociologie des professions - et à propos des anticipations de comportements - via des sessions sur la sociologie des migrations. Malgré sa mise en ligne en accès libre par un organisme officiel de l'Education Nationale, le jeu n'a pas réussi à rallier à lui ses destinataires potentiels. On essaie ici d'analyser les raisons de ce semi-échec; en examinant les circonstances de ce non usage qui sont à la fois microsociales (une série d'événements défavorables) et méso-sociales (des formats de carrière construits sur la recherche et non sur l'enseignement). L'article propose une explication multifactorielle centrée sur l'absence d'espace de réflexion sur la pédagogie et l'enseignement dans le paysage universitaire français. Pourtant, la prise en compte de l'expérience étudiante, qui est encore paradoxale, pourrait conduire à l'évolution par les marges du système.