

Apprendre ou jouer. Il ne faut pas choisir

Author : pyhurel

Date : 9 décembre 2013

Alors que les jeux pédagogiques des années 1990 sont restés quasi intacts sur les étagères, le succès des Serious Games (SG), les jeux vidéo sérieux, ne cesse de se confirmer. Contrairement à leurs prédécesseurs, leurs créateurs affirment que l'apprentissage ne doit pas se faire au détriment de l'amusement. Petite revue des enjeux portés par ces objets atypiques, y compris dans une perspective d'éducation permanente.

Les centres de rétention d'immigrés illégaux sont structurellement ingérables. C'est la conclusion à laquelle vous devriez arriver après quelques parties d' « Avenue de l'École-de-Joinville ». Dans ce projet étudiant, primé et reconnu, les règles du jeu ont été établies de manière à ce que l'issue soit inéluctable : entre les exigences du Ministère de l'intérieur et les moyens dont vous disposez, votre gestion ne peut être que catastrophique. Ce jeu est « *inspiré des événements du 22 Juin 2008, au Centre de Rétention Administrative (C.R.A.) de Vincennes, où les bâtiments ont été détruits par un incendie volontaire, déclenché au lendemain de la mort suspecte d'un retenu du centre.* »¹ Surtout, ce jeu a la volonté de convaincre, une caractéristique qui le fait entrer dans la catégorie très en vogue des « Serious games ». Popularisé en 2002, suite à la sortie d'un jeu vidéo produit par l'armée américaine (voir ci-dessous) et d'une étude universitaire américaine², le terme désigne un dispositif ludique qui existe depuis l'avènement des jeux vidéos – et même bien avant celui-ci sur d'autres supports que le numérique.

Des jeux sérieux à bien des égards

Pour Damien Djaouti, universitaire français, les jeux sérieux mélangent deux aspects : « *une "dimension sérieuse", renvoyant à tout type de finalité utilitaire, et une "dimension ludique", correspondant à un jeu matérialisé sur tout type de support.* »³ Les finalités sont diverses et variées : sensibiliser le public à la gravité de la situation au Darfour (Darfour is dying), préparer aux entretiens d'embauche (jobinlive.com), vulgariser quelques principes de physique (De simples machines), inciter à la grève ou encore servir la propagande américaine et recruter de futurs soldats. C'est le cas du désormais célèbre America's Army de 2002 qui met le joueur dans la peau d'un Marine, lui apprend le code d'honneur et l'invite enfin à s'enrôler. En allant du soft power au militantisme associatif, en passant par la formation ou la publicité, les jeux sérieux dépendent finalement de l'intention de leurs auteurs (tout comme la télévision ou la radio). Leur point commun : utiliser les mécaniques du jeu sans viser exclusivement l'amusement.

« En allant du soft power au militantisme associatif, en passant par la formation ou la publicité,

les jeux sérieux dépendent finalement de l'intention de leurs auteurs »

Sous ses airs de phénomène épisodique, le « jeu sérieux » est porteur de problématiques plus complexes qu'au premier abord. Par exemple, la présentation récurrente de l'expression *serious game* comme un oxymore est sans doute la marque d'une société qui distingue traditionnellement deux temps sociaux : « *celui du délassement et de l'improductif du loisir et celui de la peine et du labeur* »⁴. On peut tout autant s'interroger sur la pertinence de cette séparation que sur la logique de « *l'efficacité du temps libre* »⁵ à laquelle les SG nous invitent. Cela renvoie aussi à la distinction habituelle faite entre les jeux et la « vie ordinaire », mise en exergue par Johan Huizinga (1951), un des théoriciens du jeu les plus cités (avec Roger Caillois et Jacques Henriot). Dans le champ universitaire, les études sur le jeu étaient d'ailleurs relativement peu nombreuses avant l'arrivée des jeux vidéo et leur légitimation en tant qu'objet d'étude. Légitimation à laquelle les jeux sérieux ont grandement contribué.

D'autre part, ce type d'objet est auréolé d'a priori positifs : l'interaction est censée mieux captiver l'attention du public et rendre plus efficace la transmission du message ou l'apprentissage des adolescents. Pourtant, l'efficacité pédagogique des jeux fait toujours débat, comme le rappelle Xavier De Vega dans Sciences Humaines⁶. Les premières études affichent des résultats plutôt positifs pour l'apprentissage des langues et plutôt incertains pour les mathématiques, par exemple. Encore une fois, l'enjeu est aussi le rôle de la technologie et les effets des médias, trop souvent décrits comme automatiques (ce qui s'accompagne de la recherche des fameuses « qualités intrinsèques » du jeu vidéo).⁷

Économiquement, le secteur n'est pas en reste. Avec ses 2,35 milliards de chiffre d'affaires au niveau mondial, les jeux sérieux pèsent. Même face aux 70 milliards⁸ du marché du jeu vidéo : le SG a une croissance annuelle de 30 % depuis quelques années, alors que l'industrie du jeu sur console peine à ne pas s'éroder.

Des jeux sérieux d'éducation permanente ?

Selon la Fédération Wallonie-Bruxelles, l'éducation permanente a pour but de développer, principalement chez les adultes, « *une prise de conscience et une connaissance critique des réalités de la société ; des capacités d'analyse, de choix, d'action et d'évaluation ; des attitudes de responsabilité et de participation active à la vie sociale, économique, culturelle et politique.* »

Les jeux sérieux semblent être adaptés à servir ces buts. Comme dans l'exemple en début d'article, beaucoup de SG tentent de provoquer une « prise de conscience » chez le joueur, par l'impossibilité structurelle de gagner. Ainsi, le jeu *September 12th* de Gonzalo Frasca vous donne la responsabilité de bombardier (ou non) des terroristes dans un décor Moyen-oriental.

En testant le dispositif, le joueur se rend rapidement compte qu'il ne peut pas éviter de faire des victimes collatérales, dont une bonne proportion se transforme alors en terroristes. En outre, la définition de la FWB insiste sur les capacités de choix et sur la responsabilité. Les jeux sérieux assignent des conséquences aux actions du joueur et sont donc tout indiqués.

En contrepartie, les jeux sérieux encourent le risque de simplifier et schématiser la réalité. Il convient donc de choisir des thématiques qui s'y prêtent, comme dans le cas du jeu belge Expli-City. Ce dernier a été réalisé par la société montoise Fishing Cactus pour la Fédération des Maisons de la Laïcité. Il a pour but d'initier le public aux institutions belges, au fédéralisme et aux niveaux de pouvoir. Il est jouable lors de sessions organisées par l'association, qui ne l'a pas rendu accessible sur Internet.

En pratique : quelques pistes

Selon les chiffres qui circulent, le ticket d'entrée pour la production d'un jeu sérieux serait entre 50 000 et 80 000 euros. Une somme importante qui expliquerait que les premiers commanditaires de ce type de jeu soient les pouvoirs publics, les grosses entreprises et autres ONGs d'envergure. Cependant, tout porte à croire que le secteur va continuer de se démocratiser. D'abord, les SG portent l'espoir de continuer la gamification (ludification) des différents marchés existants, au-delà de celui du divertissement. De plus, on commence à parler depuis quelques années d'« *industrialisation de la conception et de la production* »⁹ des jeux sérieux. Plusieurs pistes sont possibles pour les bourses plus modestes. Tout d'abord, la fourchette de prix annoncée plus haut peut être revue à la baisse en s'adressant à un petit studio indépendant, en fonction des attentes du commanditaire (qualité graphique, durée de jeu, etc). Plus simplement, des enseignants français, regroupés au sein du groupe Pedagames, utilisent des jeux vidéo récréatifs commerciaux à des fins éducatives, à l'aide d'un accompagnement spécialisé. Un professeur de géographie peut s'appuyer sur SimCity pour montrer que la réalité est plus complexe en mettant ses règles simplistes en évidence. La pratique du modding, la modification logicielle de jeux existants¹⁰, est une autre piste. Ainsi des jeux de stratégie comme Age of Empires peuvent être modifiés pour représenter des batailles historiques. Par ailleurs, plusieurs recherches en cours se concentrent sur la création d'éditeurs de jeux. Depuis un logiciel générique et accessible au grand public, tout le monde pourrait créer son serious game. Enfin, comme précisé en début d'article, nul besoin du numérique et de technologies coûteuses pour (se) fabriquer des jeux sérieux. Les jeux de rôle de plateau ou grandeur nature sont des supports tout aussi intéressants.

Pour aller plus loin:

- Le site enseignement.be de la FWB rassemble plusieurs articles intéressants :
<http://minu.me/9709>

- Le blog de l'universitaire français Olivier Mauco, consacré à la place du jeu vidéo dans la

société :

<http://www.gameinsociety.com/>

- Le jeu sérieux en Belgique francophone :

www.seriousgame.be

- Outre tous les jeux cités dans cet article (facilement trouvables depuis un moteur de recherche), la base de données Serious Game Classification recense plus de 2800 titres, dont une bonne partie disponibles sur Internet :

<http://serious.gameclassification.com/FR/>