

Transcription du podcast : « Idée reçue 1 : le jeu, c'est pas sérieux avec Mathieu Vermeulen » produit par l'université de Lille / DAPI disponible sur https://soundcloud.com/dapi-universite-de-lille/idee-recue-1-le-jeu-cest-pas-serieux-avec-mathieu-vermeulen/s-5OfEONE6FIO?in=dapi-universite-de-lille/sets/collection-ludopedagogie/s-MqD27dA4i3c&si=aef5ce4b0e834394bd670a12c02450ef&utm_source=clipboard&utm_medium=text&utm_campaign=social_sharing

Le jeu est une activité fondamentale pour le bon développement des capacités intellectuelles de l'enfant, s'accordent à dire les spécialistes depuis plus de 50 ans. Mais que penser du jeu quand il est pratiqué par les adultes ? Ludopédagogie est un podcast qui vise à bousculer nos idées toutes faites sur le jeu pour faire de cette activité une alliée dans les apprentissages, notamment au cours des études supérieures. Pour ce premier épisode, nous recevons Mathieu Vermeulen. Bonjour, Mathieu.

Bonjour, Caroline.

Mathieu, tu es un grand amateur de jeu et tu es enseignant-chercheur dans les environnements informatiques pour l'apprentissage humain. En d'autres termes, tu utilises des jeux dans le cadre d'apprentissage, mais ça ne marche pas toujours. Certains élèves ingénieurs t'ont déjà rétorqué qu'ils n'étaient pas là pour jouer, mais pour apprendre. Pourquoi cette phrase t'agace ?

Une bonne moitié des étudiants, on avait vraiment une dichotomie parfaite, n'avaient vraiment pas adhéré à la proposition parce qu'ils voulaient quelque chose de beaucoup plus strict par rapport à la matière qui était enseignée, qui étaient les bases de données en informatique. C'était une forme d'innovation qui ne convenait pas à ce type d'élèves dans ce contexte-là.

Mais alors, pourquoi ce jeu, qui proposait aux étudiants d'adopter des avatars et de gagner des récompenses quand ils réussissaient une épreuve, a eu un succès mitigé auprès de ce public ?

Ils ont eu l'impression qu'on les prenait pour des enfants en jouant avec cet avatar, alors que ce n'était pas le cas. Le but, c'était de les aider à apprendre, d'accompagner leur apprentissage avec cet avatar qui simulait leurs compétences et les connaissances qu'ils devaient manipuler sous forme de points de victoire, etc. Ce sont des choses qui n'ont pas bien fonctionné. Il fallait trouver un environnement de jeu qui collait plus avec cette thématique-là et c'est toute la difficulté du jeu dans l'enseignement.

Avant d'être enseignant-chercheur, tu as été vendeur de jeux lorsque tu étais étudiant. Et surtout, tu as toujours aimé jouer et observer les autres jouer. Alors, pourquoi tout le monde joue ?

Pour moi, le jeu, c'est une activité standard de l'humanité. Ça a toujours existé. C'est utilisé par les enfants, par les adultes, par les personnes âgées. C'est une activité qui fait travailler le cerveau. Quelque part, c'est aussi une activité qui empêche l'ennui. Le cerveau déteste s'ennuyer, ce qu'on aime, c'est toujours l'occuper. Le jeu, c'est une forme d'occupation, et pour moi, c'est un acte social. C'est quelque chose qui se fait avec les autres. On peut jouer tout seul, mais ce n'est pas tout à fait la même chose. Ça reste quand même quelque chose qui est de l'ordre du social, de l'activité humaine, assez classique, qui permet de mettre des gens ensemble pour faire quelque chose en commun à un moment donné.

Dire "le jeu, ce n'est pas sérieux", c'est pour toi une erreur. En quoi, sous ces apparences de légèreté, le jeu est utile et nous sert à apprendre ?

Pour moi, un jeu, c'est quelque chose qui va nous obliger à réfléchir. Déjà, on va devoir intégrer les règles du jeu. Il va falloir les appliquer. Il va falloir tenir compte des joueurs, il va falloir tenir compte des interactions avec ces joueurs, comment ils jouent, comment je joue, comment je me positionne. On peut par exemple parler dans le jeu d'un rôle. Il va falloir que je tiens ce rôle. Il va falloir que je le respecte. Il faudra que je tiens compte aussi de ce que je suis. Bref, quand on fait du jeu, de toute façon, on va utiliser son cerveau. On va réfléchir. Ça va demander un effort particulier qui, même s'il semble anodin, est très important.

Est-ce que tous les jeux ont la même charge intellectuelle ? Est-ce qu'un jeu de cache-cache peut être comparé à un jeu d'échec, par exemple ?

Je ne pense pas. Je ne pense pas et ça dépend de l'implication du joueur. Si on est dans un jeu qui nous passionne, on va y mettre beaucoup plus de soi-même. On peut aussi rencontrer un certain type de joueur qui va être celui qui va tout vouloir gagner à tout prix. Ceux-là vont mettre un effort très important dans le jeu. On va avoir, par exemple, des joueurs qui vont développer des capacités de planification, qui vont définir leurs actions à l'avance, qui vont réfléchir globalement sur le jeu ou, au contraire, qui vont simplement prendre les actions comme elles viennent en réaction à tout ce qui se passe. On peut avoir plusieurs niveaux de concentration sur un jeu, en tout cas plusieurs niveaux d'utilisation de son cerveau, une négociation de l'effort, si on veut.

Est-ce qu'on peut dire que plus le jeu est sérieux, moins il est amusant en réalité ?

Non, c'est vraiment une autre idée reçue. On peut prendre des jeux comme les casse-tête, par exemple. Certains casse-tête, par exemple le solitaire, sont des jeux qui n'ont pas grand-chose, des pions sur un plateau, on a des gens qui vont jouer tout seuls, qui vont vraiment s'y intéresser et qui vont se concentrer pour arriver à la victoire, alors que le jeu en lui-même, on peut le regarder de l'extérieur comme quelque chose de totalement aride et de très peu intéressant.

Est-ce qu'on peut dire que c'est le jeu qui fait le joueur, finalement ?

Je pense que le jeu, au final, c'est le joueur qui le choisit. C'est un jeu parce que moi, joueur, j'ai décidé que c'était un jeu. On dit, OK, j'accepte de jouer, ce jeu va m'amuser. On n'en a pas forcément conscience, mais c'est quelque chose qui est très important. Si c'est trop facile, certains joueurs diront : "Non, ça ne m'intéresse pas, je sors du jeu, je n'ai pas envie de jouer à ce jeu-là. Si c'est trop difficile, d'autres vont dire : "Ça demande trop d'efforts, je ne peux pas y rentrer, pour moi, ce n'est pas un jeu".

Comment on sait si le public va s'intéresser à un jeu ou pas ? Est-ce qu'il y a des recettes pour faire un bon jeu ?

Ça aussi, c'est une question difficile. Comme le jeu, c'est une activité sociale, il faut qu'elle parle au joueur, il faut qu'elle soit suffisamment consensuelle pour que plusieurs joueurs puissent se dire, c'est un jeu et j'ai envie d'y jouer. Beaucoup de concepteurs, par exemple, croient qu'ils vont faire un très bon jeu, parce qu'ils le trouvent génial, mais ils ne se rendent pas compte que ce n'est pas forcément ce qui va plaire aux autres joueurs. Ça nécessite énormément de tests pour valider la qualité d'un jeu ou son acceptation par les autres joueurs. Ça va pousser beaucoup de gens à copier des jeux, en disant ce jeu-là a été un succès, je vais faire un jeu du même type. C'est d'ailleurs une solution qui peut être très intéressante pour les enseignants qui voudraient utiliser un jeu dans leur enseignement. Je vais utiliser ce concept-là parce que je sais qu'il plaît, donc il peut plaire à mes étudiants, à mes apprenants. C'est un point intéressant.

D'ailleurs, les écoles et les entreprises ont développé, ces dernières années, des jeux dit sérieux qui mettent l'apprenant en situation concrète. Quels sont les points forts de ces propositions ?

En général, les jeux qui ont été proposés par les entreprises sont des jeux très immersifs. L'objectif est de mettre le joueur dans une situation plus que vraisemblable, réaliste, qui va permettre au joueur de tester des choses, de valider ses compétences, souvent liées à un métier qui est présent dans l'entreprise, qui va lui permettre de tester des choses, de peut-être faire des erreurs. Comme dans le jeu, ça n'a pas d'importance, il peut très bien faire sauter la planète, ce n'est pas grave. Il peut quand même essayer et se rendre compte, je ne vais pas appuyer sur ce bouton rouge parce que manifestement, ce n'est pas une bonne idée, donc je vais tester d'autres stratégies, d'autres techniques pour réussir une mission, qui peut être une mission liée au métier, qui va me permettre de tester toutes les possibilités que j'ai envie.

On peut dire que le jeu n'a aucun impact sur la vie réelle ?

C'est ce que voudraient nous faire croire certains sociologues, comme Caillois, mais il y a un impact. L'impact, c'est la consommation du temps. Quand je joue, j'utilise un temps réservé pour jouer. Ce temps peut être très important. Ça peut être un problème puisqu'on voit des joueurs qui vont jouer beaucoup trop longtemps, au regard des autres personnes de leur entourage. Comme ce jeu va servir à quelque chose, à casser l'ennui, à apprendre des choses, à mobiliser des compétences et des connaissances, c'est un temps qui peut être utile. Tout l'intérêt est de rendre ce temps, cette dépense de temps utile pour le joueur.

Il y a des jeux qui restent extrêmement populaires, ce sont les jeux de hasard, le jeu de l'oie, le 421, les petits chevaux, le loto, la tombola. Quels intérêts peuvent-ils avoir et qu'est-ce qu'on peut apprendre avec ce type de jeu ?

L'intérêt qu'ils peuvent avoir, c'est un des intérêts que j'avais déjà donnés, c'est qu'ils occupent l'esprit. On peut aussi regarder les jeux d'une autre manière. On pourrait se dire, dans un jeu de l'oie, il y a des petites questions dedans, je peux peut-être apprendre des choses. Dans un jeu des petits chevaux ou un 421, je vais jouer les dés, il y a des possibilités que je fasse tel ou tel jet, je peux apprendre des éléments sur les probabilités. Quelle est la probabilité que je réussisse mon coup ? Est-ce que ça vaut le coup de relancer ce dé ? Si on y prend un peu de temps, on peut très bien se rendre compte que même un jeu de hasard peut avoir un intérêt sur la vie réelle, apprendre les probabilités ou apprendre l'intérêt d'un coup, apprendre le risque, par exemple.

Si on peut synthétiser, c'est quoi l'intérêt de mettre en place un jeu pour un enseignant ?

Le jeu a bonne presse. Pour la plupart des gens, jouer, c'est plutôt sympathique, donc c'est un élément qui peut être intéressant. Le principal intérêt du jeu, c'est d'appuyer sur les leviers de la motivation. Plusieurs chercheurs ont travaillé sur la motivation et certains ont dit pour qu'on soit motivé à faire une action, il faut qu'on ait un sentiment de contrôlabilité, c'est-à-dire la capacité ou le sentiment qu'on peut agir sur son apprentissage. Je vais agir en faisant des actions de jeu sur mon apprentissage, ça me motive, plutôt que les choses me viennent de l'enseignant et que je les subisse. C'est un premier point. Le deuxième point, c'est aussi le sentiment qu'on peut atteindre quelque chose. Dans un jeu, il faut qu'on ait le sentiment qu'on peut arriver à la victoire. C'est un sentiment de motivation relativement fort. Je me dis que j'en suis capable, je peux aller là-bas. Si j'en suis capable, ça vaut peut-être le coup que j'y aille. Du coup, on va avoir ces leviers de motivation qui vont apparaître et qui sont très intéressants pour des enseignants, en particulier dans des matières qui seraient plutôt rébarbatives.

L'étape la plus fondamentale du jeu, c'est le débriefing. En quoi ça consiste le débriefing ? Est-ce que c'est là que ça devient sérieux aussi, même très sérieux ?

Il est très important d'avoir une phase à la fin de cette activité qui va permettre de prendre conscience des compétences qu'on a utilisées dans le jeu. Si je joue aux échecs, par exemple, je peux me dire, j'ai juste joué aux échecs. Si, à la fin, il y a un enseignant ou un spécialiste qui vient me dire : "Regarde, dans ta phase de jeu, tu as dû planifier les choses, tu as dû réagir aux actions de ton adversaire, tu as pris conscience de la valeur totale de ton jeu par rapport à celui de l'adversaire qui t'a permis de prendre des actions, ces actions, tu peux les argumenter en fonction d'une stratégie que tu veux atteindre". Tout de suite, le jeu d'échecs n'a plus la même portée. C'est pour ça qu'on dit que les jeux d'échecs sont intéressants pour former aux mathématiques ou former à la logique parce qu'on utilise des concepts et des compétences propres aux mathématiques ou à la logique à l'intérieur du jeu, quelquefois sans s'en rendre compte. Pour apprendre, il faut prendre conscience qu'on les a utilisées. C'est ce qu'on fait au travers du débriefing. On va avoir quelqu'un qui va nous aider à prendre conscience des compétences et des connaissances qu'on a utilisées dans le jeu.

Merci Mathieu pour cette interview. Vous retrouverez en ligne les compléments d'informations sur cet échange et la liste des jeux préférés de Mathieu. À très bientôt pour un nouvel épisode de Ludopédagogie, le podcast où l'on s'informe sur l'utilisation du jeu dans les apprentissages.