

Transcription du podcast : « Idée reçue 2 : le jeu, c'est d'abord une expérience avec Éric Sanchez » produit par l'université de Lille / DAPI disponible sur [https://soundcloud.com/dapi-universite-de-lille/idee-recue-2-le-jeu-cest-dabord-une-experience-avec-eric-sanchez/s-j1x3AWvnQ0k?si=dad941dd4a8e4bcd97e6265a75d4b22f&utm\\_source=clipboard&utm\\_medium=text&utm\\_campaign=social\\_sharing](https://soundcloud.com/dapi-universite-de-lille/idee-recue-2-le-jeu-cest-dabord-une-experience-avec-eric-sanchez/s-j1x3AWvnQ0k?si=dad941dd4a8e4bcd97e6265a75d4b22f&utm_source=clipboard&utm_medium=text&utm_campaign=social_sharing)

Eric Sanchez est l'interviewé.

Caroline Behague est journaliste.

Caroline Behague : « Apprendre c'est d'abord désapprendre selon Éric Sanchez, c'est ce que le professeur en technologies éducatives à proposer en co-rédigeant le livre Apprendre en jouant mythes et réalités. Éric Sanchez focalise particulièrement notre attention sur ce qu'est l'expérience de jeu et la différence de l'artefact, c'est à dire l'objet avec lequel on joue. Pour lui, c'est l'intensité de l'expérience qui prime. Il n'y a pas de jeu sans un peu d'imagination de la part du meneur et des joueurs. Bonjour Éric Sanchez. »

Eric Sanchez : « Bonjour Caroline Behague. »

Caroline B. : « En septembre 2020 vous éditez Apprendre en jouant mythes et réalités, pourquoi vous avez voulu écrire ce livre ? Pourquoi c'était important d'écrire et de présenter ce livre.

Eric S. : « Parce que pour apprendre il faut d'abord désapprendre. Je pense qu'on est pétri d'idées fausses, de conceptions erronées et il faut d'abord arriver à déconstruire ces conceptions erronées avant de pouvoir commencer à apprendre...ou il faut le faire en même temps mais en tout cas apprendre c'est pas juste à prendre. C'est aussi d'abord désapprendre, donc on s'était dit qu'il faut amener notre public à désapprendre des choses autour du jeu avec ses idées fausses.»

Caroline B. : « Mais il y a beaucoup de fantasmes autour du jeu. C'était un petit peu votre constat ? »

Eric S. : « Je pense qu'il y a beaucoup d'idées fausses qui sont véhiculées. D'ailleurs, je les retrouve régulièrement sur des sites, aussi par des collègues qui connaissent pas bien le jeu et qui s'imaginent que le jeu c'est pas un travail. Mais si le jeu [rires] c'est un travail quand on voit l'implication qu'on peut mettre en jouant dans certains cas...Mais en tout cas, on avait aussi des mythes qui pour nous étaient super importants. Par exemple, le fait qu'on pense que le maître du jeu ne soit pas important et qu'on néglige la question du maître du jeu. Et donc pour moi, c'était important de souligner ces idées fausses. L'idée du game design et du play design étant aussi une idée fausse selon moi. »

Caroline B. : « Qu'est-ce que vous voulez dire par là ? »

Eric S. : « Que concentrer ses efforts sur la conception d'un artefact plutôt que de concentrer ses efforts sur le design d'une expérience du joueur. En réalité, quand on gamifie un système, le problème n'est pas de faire un jeu mais de changer l'expérience de l'utilisateur. »

Caroline B. : « Alors justement vous dans votre ouvrage Apprendre en jouant mythes et réalités, vous employez généralement le terme de ludicisation. C'est quoi la différence entre gamification et ludicisation ? Pourquoi employer ce terme là ? »

Eric S. : « D'abord ce n'est pas un choix qui est personnel. C'est un choix qui d'abord a été introduit par des collègues comme Sébastien Genvo. Le problème n'est pas donc de faire un jeu mais plutôt de changer l'expérience de l'apprenant. Et donc la question c'est de transformer la situation qui est une situation de classe au départ. Par exemple d'enseignement ou d'apprentissage qui n'est pas ludique et la transformer en situation ludique. Donc le terme de ludicisation, vous voyez que le suffixe « icisation » renvoie bien à une transformation. Et d'ailleurs, Sébastien Genvo introduit aussi l'idée de play design plutôt que de game design. C'est à dire qu'on ne va pas essayer de concevoir un jeu mais plutôt de concevoir l'expérience le play de la personne qui est impliquée dans la situation dans l'apprentissage. Mais ça reste quand même important. Je pense que de penser les choses de cette manière. Parce qu'on peut très bien faire un jeu et puis en fait c'est pas du tout perçu comme un jeu par l'étudiant ou l'élève à qui ça s'adresse. Le jeu est très subjectif. Le jeu est lié à une interprétation d'un individu qui va ou ne va pas jouer en fonction de la qualité de ce qui aurait été développé. Donc la première étape lors de la conception d'un jeu, justement, c'est de commencer... quand je dis jeu, je pense à la situation d'apprentissage. Le terme est ambigu en français, on sait pas si on parle de l'artefact avec lequel on joue ou si on parle de la situation. Là, je parle de la situation, la conception d'un jeu passe par l'analyse du public auquel il s'adresse. »

Caroline B. : « Très concrètement, c'est quoi les éléments nécessaires qui permettent de ludiciser un environnement, de créer justement une expérience de jeu ? »

Eric S. : « Nous à Genève, au laboratoire d'innovation pédagogique au TECFA, on a des méthodes qui sont spécifiques, qui sont des méthodes de play design, on va dire de conception de d'expériences de jeu. Alors, je vous donne un exemple pour que ça reste pas trop théorique. Récemment, on a été contacté par l'état de Genève, qui avait besoin de convertir en jeu une formation qui est donnée auprès de ces cadres pour faciliter le changement. Donc c'est un jeu sur le management du changement et transition écologique. Donc on est parti d'un modèle théorique qui vous dit qu'il faut faire attention quand on veut amener les gens à changer. D'abord, il faut les prendre là où ils sont ! C'est important parce que tout le monde n'est pas au même stade. Il y a des gens qui sont convaincus qu'ils doivent changer mais ils n'ont pas encore fait le pas. D'autres qui ne sont pas du tout convaincus qu'ils doivent changer. Par exemple, quand on parle de compostage ou de tri des déchets. Et puis la deuxième chose, c'est que souvent pour amener ces gens à changer, le chemin le plus court n'est pas le bon. Il faut les faire passer par différentes étapes. Ça c'est le modèle théorique, on a travaillé avec des experts. Des experts de cette question là, on peut pas faire un jeu si on n'a pas des experts du contenu. »

Caroline B. : « Donc pour créer un jeu : des experts ? Quoi d'autre ? »

Eric S. : « La deuxième chose, c'est qu'on a travaillé avec les destinataires de ce jeu. C'est qu'on a essayé d'analyser. Donc on a regardé notre public cible de manière très très précise et puis après on est parti pendant 2 jours de manière à travailler (on était 14) sur la

conception de ce jeu. Et on a abouti au bout de deux jours à un prototype qui est jouable. On a fait un jeu de plateau. C'est à dire qu'on avait toutes les pièces du jeu, les cartes, le plateau etc. Et ce jeu consistait à faire une espèce de course de deux équipes avec des bateaux. Les équipes doivent être amenées à transporter des passagers qui sont disséminés sur des îles et à les amener jusqu'à l'île finale, qui est l'île du changement. »

Caroline B. : « Mais là tu parles d'un objet, où est l'expérience ? »

Eric S. : « Et donc à partir de ce jeu, qui vous voyez a été métaphorisé. C'est ça la ludicisation, on a métaphorisé les choses de manière à ce que finalement les personnes qui jouent vivent une expérience. Une expérience dans laquelle elles ressentent à la fois de la frustration parce qu'elles ont choisi de mauvaises options mais elles ont joué, elles ont fini par trouver qu'il y avait des bons trajets et ça a permis si vous voulez de faire vivre cette expérience. Alors, après le jeu, vous voyez bien qu'on a pas parlé de management du changement. On a parlé que de bateaux, on a parlé que d'îles, le jeu s'appelle dyssée. Finalement, il va être nécessaire de déconstruire les métaphores qui a été construite à travers le jeu. Donc il y a une phase de débriefing après le jeu où on réfléchit finalement : qu'est-ce qui marche, qu'est-ce qui ne marche pas, pourquoi ça marche, pourquoi ça ne marche pas. Et on peut retourner des cartes de jeu puis s'apercevoir que chaque carte chaque obstacle qui était rencontré renvoie à un obstacle que l'on a dans ce qu'on veut faire du changement. Donc vous voyez on conçoit, on ludicise en métaphorisant. On transforme la situation sous la forme d'une métaphore et ensuite on va finalement déconstruire les métaphores avec les avec les joueurs. Ça veut dire qu'il y a un maître du jeu qui fait jouer et qui débrief. »

Caroline B. : « Alors, je vous écoute et je me dis que créer un jeu, créer un environnement ludicisé ça demande beaucoup de moyens. Est-ce que c'est toujours le cas ? »

Eric S. : « Alors oui, là dans le cas présent on est effectivement 14 à travailler autour de ce jeu pendant deux jours . Donc quand on fait la somme c'est relativement important, ça n'est pas gratuit. Mais on peut imaginer aussi de créer son jeu lorsqu'on est enseignant, soi-même, derrière son bureau. C'est mieux de le faire à plusieurs, mais il faut prendre en compte aussi qu'on peut partir de quelque chose qui n'est pas forcément zéro. C'est-à-dire qu'on peut tout à fait imaginer de prendre le jeu d'un collègue et l'adapter puis s'en inspirer. Enfin, il y a aussi la possibilité d'utiliser des outils auteurs. C'est-à-dire quand on connaît pas le code informatique, quand on a pas les moyens de développer, on peut trouver des outils auteurs. C'est-à-dire des outils qui permettent de développer des applications, des logiciels qui permettent de faire du jeu. »

Caroline B. : « Par exemple dans votre ouvrage, vous citez abondamment class kraft. En quoi ça consiste ce jeu et plutôt cette expérience ludique si je vous comprends bien alors ? »

Eric S. : « L'histoire de class kraft, c'est un de mes étudiants au Québec, il travaillait dans mon équipe et on travaillait sur un projet autour du jeu. Et lui avait son propre sujet à travailler. C'était un étudiant qui était en maîtrise en éducation et en même temps, il était professeur du secondaire, professeur de physique. Il avait un problème de gestion de classe comme beaucoup d'enseignants et donc il essayait d'imaginer de ludiciser la gestion de classe. Et le début de class kraft c'est un tableau excel. C'est juste un tableau Excel. Donc ce qu'il faisait

avec son tableau Excel, c'est simplement qu'il affichait auprès des élèves en leur disant : « sur ce tableau, vous voyez qu'en face de vos noms, il y a un rôle, c'est un rôle que vous allez jouer dans la classe, vous êtes soit guerrier soit mage soit guérisseur et en fonction du rôle que vous avez, vous aurez des pouvoirs ! Mais attention pour avoir ses pouvoirs, il va falloir rentrer dans la bataille, c'est à dire que soit vous êtes sanctionné parce que il y a des choses que vous faites mal dans la classe soit d'un point de vue réussite scolaire soit d'un point de vue comportement que vous allez perdre des points soit vous vous comportez comme c'est attendu dans cette classe et là vous gagnerez des points. »

Caroline B. : « Ça juste avec un tableau Excel ? »

Eric S. : « Comme Shaun, le concepteur du jeu, quelqu'un qui a aussi des talents du côté du développement informatique et qui sait gérer une entreprise, il a monté progressivement une entreprise dans laquelle il a pu faire du développement et le class kraft actuellement, c'est plus du tout un tableau Excel, c'est vraiment une plate-forme dans laquelle les élèves et les enseignants se connectent. Ils choisissent leur avatar et ils ont un tableau de bord dans lequel ils voient quels sont les points qui leur ont été attribués ou perdus. Et puis ils voient quels sont les pouvoirs aussi qui leur sont attribués, sachant que les pouvoirs, sont un peu des pouvoirs magiques qui transgressent les codes de l'école. On a par exemple les élèves qui ont joué au jeu de class kraft étaient très intéressés d'avoir le pouvoir suprême qui était de pouvoir regarder la copie d'un des camarades pendant 5 minutes au cours d'un examen. Alors en fait, pour avoir pouvoir, vous vous imaginez quand même que comme c'est le dernier niveau de class kraft, en réalité, si on a ce pouvoir ça veut dire que c'est plutôt les autres qui ont besoin de regarder votre copie et pas vous les copies des autres. [rires de Caroline] »

Caroline B. : « Bon en tout cas, ça marche. Apparemment quels bénéfiques, les enseignants peuvent attendre d'un environnement ludicisé finalement ? »

Eric S. : « Vous voyez class kraft finalement l'idée, c'est de promouvoir des comportements attendus pour l'enseignant. On connaît l'économie de l'attention, on pourrait parler d'économie du comportement et le comportement, c'est comme une ressource sur laquelle avec la ludicisation on essaie de jouer pour obtenir des comportements qui sont pas a priori spontanés de la part des individus. Ça c'est intéressant en marketing, ça peut être aussi intéressant en éducation. Alors il y a quand même une contradiction parce que normalement l'éducation c'est fait pour émanciper et c'est pas pour manipuler pour agir sur des sur des comportements donc c'est pour ça aussi que le débriefing est extrêmement important de mon point de vue. C'est à dire qu'à un moment, il faut que l'élève pour apprendre il faut qu'il sorte du jeu d'une certaine manière. »

Caroline B. : « Le jeu justement c'est cette capacité aussi, à générer des émotions. Alors parfois positives mais aussi parfois négative. Est-ce que ça peut être parfois un peu contre-productif dans les apprentissages ? Je pense notamment au tableau d'honneur, au classement, aux médailles...Voilà, c'est super pour celui qui en gagne et ça peut être repoussoir pour celui qui n'en gagne pas. Est-ce que c'est aussi une des limites du jeu ? »

Eric S. : « Vous avez raison, nous on travaille avec un modèle comme je disais qu'on faisait du design d'expérience, on faisait du play design. Et dans cette expérience, il y a ce que le joueur fait il y a les informations qu'il reçoit, il y a les concepts qu'il mobilise mais aussi les émotions qu'il perçoit. Et on parle nous de, c'est pas c'est pas nous qui avons inventé le terme, on parle d'émission de d'émotion épistémique. Ça veut dire des émotions qui sont susceptibles d'avoir des relations avec l'apprentissage. Alors il y en a qui sont effectivement désastreuses par exemple l'anxiété est une émotion qu'il ne faut surtout pas susciter dans un jeu parce qu'effectivement quelqu'un qui est anxieux, il va avoir du mal à apprendre. Par contre, il y a des émotions qu'on qualifie parfois de négatives et qui sont extrêmement intéressantes. Par exemple, la frustration. Lorsque la frustration est bien dosée, on se retrouve en situation de se dire ok, je vais faire des efforts pour lever cette frustration et donc trouver la solution. Et c'est ça qui va permettre de ressentir du plaisir. Le plaisir, il est lié à la frustration qu'on a ressenti auparavant. »

Caroline B. : « Merci Eric pour cette interview, vous retrouverez en ligne des compléments d'informations sur cet échange et la liste des jeux préférés d'Eric, à très bientôt pour un nouvel épisode de ludopédagogie le podcast où l'on s'informe sur l'utilisation du jeu dans les apprentissages. »