

Transcription du podcast : « Idée reçue 4 : les jeux vidéo n'ont rien à faire dans la classe avec Julian Alvarez » produit par l'université de Lille / DAPI disponible sur https://soundcloud.com/dapi-universite-de-lille/idee-recue-4-les-jeux-vidéo-nont-rien-a-faire-dans-la-classe-avec-julian-alvarez/s-KhwrYxzBHI?si=129dfaa06be5450aafaf0a7ca6c1b951&utm_source=clipboard&utm_medium=text&utm_campaign=social_sharing

50 ans après l'apparition des premières consoles, le jeu vidéo est devenu l'un des premiers marchés culturels en France et un loisir largement pratiqué. Un succès, une emprise peut-être, qui inquiète jusqu'à l'Organisation mondiale de la santé, qui a intégré le trouble du jeu vidéo dans sa liste des addictions malades, et ce, malgré l'absence d'un large consensus scientifique sur le sujet. Le jeu vidéo n'est pas à un paradoxe près. Alors, quelle peut être sa place dans les apprentissages ? Faut-il s'en méfier ? Peuvent-ils nous rendre vraiment addicts ? Bonjour Julian Alvarez.

Bonjour.

Julian, tu as été un pionnier de la recherche sur le lien entre jeu vidéo et apprentissage. Tu viens de sortir un livre, "Serious game : un carcan ludique ?". Est-ce que tu peux te présenter en quelques mots, nous expliquer d'où t'est venu cet intérêt pour les jeux vidéo qui a démarré, je crois, à la fin des années 90 ?

Alors, oui, tout à fait. Je m'appelle Julian Alvarez, je suis enseignant-chercheur dans le domaine des sciences de l'information et de la communication. Ma spécialité est l'étude des jeux, des jeux sérieux. À partir de là, le jeu vidéo, que j'ai commencé à développer dans les années 90 en tant que concepteur et réalisateur de jeux, je m'en suis... Alors, j'ai produit pour les éditions Milan, pour les éditions Bayard, TF1, Dupuy, etc. Et puis, petit à petit, j'ai voulu pouvoir regarder comment les utilisateurs s'accaparaient finalement ces jeux, et je n'avais pas ces retours. Je ne faisais que produire et je ne voyais pas comment on en faisait usage. Et donc, à partir de là, j'ai souhaité faire une thèse et m'intéresser à cet autre aspect que le jeu peut nous permettre de découvrir.

Alors, qu'est-ce que tu as découvert, justement sur ces utilisateurs ? Quels sont les avantages du jeu vidéo pour ceux qui l'utilisent justement ? Qu'est-ce qu'on en tire ? Qu'est-ce qu'on en apprend ?

Alors, au départ, moi, j'avais une approche un peu naïve. En disant, ben voilà, on met en place un jeu vidéo, ce jeu vidéo est attrayant. Il va permettre d'embarquer les utilisateurs et dans le cadre de ce jeu vidéo, on va distiller des enseignements, des savoirs, des savoir-faire ou des savoir-être, et ça va être très pratique. Et on va révolutionner le système éducatif. Et en fait, non, il s'avère que c'est beaucoup plus complexe que ça. Parce que par exemple, on a tous un filtre de perception qui est différent en fonction de son histoire, son vécu, sa culture, son humeur du moment, et ça donne lieu à ce qu'on appelle des écarts interprétatifs. C'est-à-dire que face à un même jeu, plusieurs individus vont lire un message différent.

Alors néanmoins, quels sont les avantages du jeu vidéo pour les apprentissages ? Pourquoi c'est attrayant d'utiliser le jeu pour les apprentissages ?

En fait, le jeu vidéo c'est le bien culturel le plus diffusé; il fait partie intégrante de notre société aujourd'hui. On a 92 % des Français de 13 à 17 ans qui s'adonnent aux jeux vidéo, et les Français pris dans l'ensemble sont à 72 %. Donc ça, ce sont les chiffres du SELL, du Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs pour 2021, et l'école ne peut pas être un sanctuaire dans lequel le jeu vidéo n'est pas évoqué, ou n'est pas utilisé ou convoqué. On peut quand même en faire usage et voir un petit peu comment s'appuyer sur ce bien culturel, qui est attrayant, pour justement essayer de voir comment on peut développer l'esprit critique des élèves, discuter de sujets de société ou, pourquoi pas, contextualiser des choses qui sont un petit peu compliquées à comprendre et à appréhender.

C'est un média qui permet de créer du lien, peut-être, entre professeur et apprenant ?

Alors, le jeu, en général, est un moyen de permettre à un individu de s'intégrer dans une société ou dans un groupe. En fait, le jeu, mine de rien, c'est codifié. Et comprendre comment on joue à un jeu, c'est

quelque part intégrer une communauté. Donc, quand on joue à certains jeux vidéo, comme par exemple des jeux en ligne comme League of Legends, on va s'initier petit à petit à ces règles du jeu. Mais il y a aussi les usages, la manière d'intégrer ses équipes, comment on se positionne, en fait, dans le jeu. Est-ce qu'on va être celui qui va jouer dans la jungle, celui qui va jouer en haut de la carte, celui qui va jouer en bas de la carte ? En fonction de ça, on a des apprentissages tacites sur les stratégies à développer pour aider les autres, etc. Et donc, le jeu, quand on comprend ces aspects culturels et sociétaux qui gravitent autour, on voit que c'est une façon de s'intégrer. Et dans le règne animal, ce qui est intéressant, c'est de voir qu'en fait, les animaux qui ne se prêtent pas à certains types de jeux peuvent être rejetés du groupe et dépérir.

Quelle est la différence entre le jeu vidéo, là tu cites League of Legends, et le jeu vidéo sérieux ? C'est quoi les conditions pour faire du jeu sérieux, finalement ?

L'auteur d'un jeu, lorsqu'il le développe, lorsqu'il le conçoit, quelle était son intention ? Est-ce que c'était de divertir ou est-ce que c'était de faire en sorte d'atteindre un objectif utilitaire, comme par exemple faire passer un message, dispenser un entraînement ou collecter des données ?

Comment peut-on bien utiliser le jeu vidéo dans les apprentissages ? Est-ce que tu peux nous donner des exemples concrets ?

Ce qu'il faut, c'est accompagner les utilisateurs; donc c'est pour ça qu'en classe ou dans un centre de formation, on a un prof qui va être là pour accompagner déjà l'activité. Comment il accompagne cette activité ? En trois temps. D'abord, il va donner une introduction, il va introduire le jeu, il va expliquer pourquoi on joue à ce jeu et à quoi ça va servir. Ensuite, une fois qu'il a donné les règles, on peut rentrer dans le jeu, on va jouer. Là, il va faire office de facilitateur, c'est-à-dire qu'il va faire en sorte que le jeu se déroule le mieux possible. Et enfin, comme on a tous une lecture différente du jeu, il va devoir opérer un débriefing, c'est-à-dire capitaliser sur l'expérience que chacun a vécue pour petit à petit les ramener vers le message qu'il souhaitait faire passer. Un exemple concret, c'est, par exemple, moi j'utilise le jeu vidéo Overcooked, qui est un jeu dans lequel on va faire une soupe à l'oignon à quatre joueurs. C'est un jeu collaboratif; on joue ensemble sur le même canapé, et on va mettre en place donc une session où on va d'abord jouer sur le jeu vidéo. Ensuite, dans un deuxième temps, on va réfléchir à la stratégie qui avait été adoptée pour voir qu'est-ce qu'on pourrait améliorer. On retourne dans le jeu, on met en avant les hypothèses que l'on avait décidées de stratégie à opérer, et on regarde si on obtient un score qui est meilleur. Une fois qu'on a fait trois tours, on fait le debriefing de tout ça. Et ça nous permet d'aborder des sujets qui sont prévus à la base, c'est-à-dire, par exemple, de parler de management, qu'est-ce que c'est un bon manager, de parler de communication dans le groupe, de savoir, par exemple, qu'est-ce qu'on aurait pu faire pour mieux agencer la cuisine, par exemple, pour fluidifier peut-être la production de la soupe à l'oignon, etc. Donc, on voit que c'est vraiment de l'expérience de jeu, que découle ensuite le debriefing, qui va nous permettre d'aller vers les savoirs qu'on veut dispenser.

J'ai l'impression que la dimension sociale et collaborative est très importante à l'heure d'apprendre avec les jeux vidéo. Qu'est-ce que tu en penses ?

Oui tout à fait. Alors, en fait, ce qui se joue dans la pratique de jeu social, c'est la communication. C'est-à-dire, le fait de développer des relations interpersonnelles entre les individus. Et si on empêche ça par le fait d'interposer des activités solitaires, il y a peut-être un problème. Donc, c'est là où il faut trouver le bon dosage et c'est là où, effectivement, on peut se dire qu'il y a quelque chose à, peut-être, réguler. Et donc, la question, c'est, bien entendu, on peut avoir du plaisir à faire du jeu solitaire dans son coin, mais il faut se poser la question de savoir quelle est la proportion de jeu solo versus le jeu social que l'on pratique chacun. Et si on ne fait que du jeu solo, ça veut peut-être dire que, quelque part, on est mis dans un environnement peu stimulant, ou qu'on a du mal à intégrer des groupes. Donc, la question c'est : quelle est sa pratique de jeu social versus le jeu solo ? Ça je pense que c'est une question qu'on doit tous se poser. Notamment, peut-être chez les parents, qui ont leurs enfants qui vont faire leurs propres pratiques vidéoludiques dans leur coin, ainsi que les parents qui vont faire la leur du leur.

Et dans le jeu sérieux, je reviens au rôle du professeur : est-ce qu'il devient plutôt un animateur ? Quelle

est la bonne place, en fait, du professeur dans le jeu sérieux ?

Alors, le professeur, en fait, il faut qu'il, quand il veut faire office de Ludopédagogue, c'est à dire qu'il déploie un jeu en classe, il va falloir qu'il endosse trois casquettes différentes. Quand il introduit le jeu, il va être un compteur, c'est à dire qu'il va devoir engager les participants; donc il faut qu'il raconte une belle histoire, qui à la fois nous disent à quoi on va jouer, pourquoi on va jouer. Ensuite, dans un deuxième temps, il va s'inscrire dans le rôle d'un facilitateur, d'un maître du jeu; il va faire en sorte que le jeu se déroule le mieux possible. Et en conclusion, il va capitaliser sur l'expérience de jeu, donc il devient le sachant, le professeur qui va, à travers un débriefing, tout simplement, dispenser les savoirs que l'on cherche à faire passer, à transmettre aux apprenants.

Est-ce que les professeurs, au vu de la dominance des jeux vidéo chez les jeunes, doivent se forcer à faire du jeu vidéo d'après toi ?

Alors non, surtout pas. Il faut que les apprenants détectent immédiatement si un professeur est passionné ou pas. Donc, en fait, il vaut mieux réserver l'emploi des jeux vidéo aux profs qui ont envie de faire ça. C'est une façon d'opérer de la pédagogie ou de l'enseignement. Donc après, il faut savoir que dans les jeux, vous n'êtes pas obligé non plus d'utiliser du jeu vidéo. Vous pouvez utiliser des escape games, des jeux de société, des jeux de cartes, des jeux de plein air, etc., des jeux de rôle. Enfin voilà, il existe une panoplie de jeux divers et variés qui fait qu'il y a de la place pour tout le monde et chacun peut avoir son jeu de prédilection.

Alors justement, ça me permet de rebondir aussi. Il y a un autre enjeu de médiation autour du jeu vidéo. Toi, tu parles effectivement d'un manque, peut-être, d'interprétation des jeux vidéo. Qu'est-ce que tu veux dire par là ?

Aujourd'hui, quand on regarde le marché du jeu vidéo, l'industrie vidéoludique, on s'aperçoit que certains éditeurs sont en train de réécrire l'histoire. C'est-à-dire que, par exemple, des opus de Call of Duty mélangent, durant la Deuxième Guerre mondiale, des soldats noirs, des soldats blancs. Or, on sait qu'historiquement, ce n'était pas le cas. Ça ne fonctionnait pas comme ça. Donc, en fait, on voit qu'il y a des choses qui sont en train de se réécrire pour peut-être masquer des éléments, des épisodes un peu durs de notre histoire, et dans lesquels on essaie de gommer peut-être les erreurs du passé. Mais ce n'est pas comme ça que les choses se sont passées. Ou alors, il y a des épisodes de la Deuxième Guerre mondiale, on a l'impression qu'il n'y avait que les Américains et les Anglais qui ont tout fait. Les soldats français ou la résistance française n'existent quasiment pas. Donc, à partir de là, on peut se demander s'il n'y a pas, à travers le jeu vidéo, comme on sait que c'est le bien culturel le plus vendu dans les pays occidentaux sur le plan culturel, s'il n'y a pas une forme de dominance culturelle qui s'impose et à travers elle, ses idées, exactement comme pour le septième art, le cinéma. La différence, c'est que si le jeu vidéo est pratiqué de manière massive, de manière solitaire, la question qui se pose c'est : quelles sont les lectures qu'en font les joueurs ? Et est-ce qu'ils prennent ça pour argent comptant ? Est-ce qu'ils sont capables de faire la distinction entre ce que propose le scénario du jeu et les faits historiques tels qui se sont réellement déroulés ? Donc, là, c'est vrai que quand on est en situation de l'aborder à l'école, un professeur peut rectifier le tir.

Alors, si un professeur veut faire du jeu, où peut-il se rendre ? Qu'est-ce qui peut l'aider à mettre en place des jeux sérieux ?

Alors, pour enseigner la Ludopédagogie, on propose au sein de l'Université de Lille un DU, un diplôme universitaire, "Apprendre par le jeu", qui dure 120 heures, qui est dispensé du mois d'octobre au mois de juillet chaque année. Ou alors, pour ceux qui ont un peu moins de temps, on a une version raccourcie qui va de février jusqu'à juillet avec le même programme, et qui permet donc d'avoir deux sessions par an. Les inscriptions sont à partir du mois d'avril chaque année jusqu'au mois de juin.

Merci Julian pour cette interview.

Merci Caroline.

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