

Journée thématique « Faites vos jeux ! Rien ne va plus ? Les *serious games* en bibliothèque », Enssib, 24 octobre 2012

Atelier n°6 : « Peut-on évaluer un serious game »

**Animateurs : Yasmine Kasbi, auteure du blog *seriousgames.be* et de l'ouvrage *Les Serious Games, une (R)évolution*
Thierry Robert, Bibliothèques de Montréal et animateur du blog *Ludicité***

- **Les contenus pédagogiques :**
 - Définir des objectifs clairs = que veut-on apprendre/ faire apprendre ?
 - Établir les objectifs (ni trop, ni trop peu)
 - Scénariser la progression : les éléments appris d'un niveau sont repris dans le(s) niveau(x) supérieur(s)
 - Relation entre la « mécanique » et l'apprentissage : la mécanique doit représenter correctement ce qu'on veut faire apprendre. « Mécanique » = par exemple, dans un jeu de plateforme où l'on passe d'une plateforme à une autre pour progresser. Mais cette mécanique n'est pas toujours en lien avec ce qu'on veut faire passer.

- **La dimension ludique :**
 - Environnement : il doit être favorable aux types de publics : pas le même graphisme à proposer à un enfant et à un adulte.
 - Immersion : élément important : l'avatar doit pouvoir être personnalisable afin que le joueur puisse s'y reconnaître, y retrouver des familiarités.
 - Equilibre Défis/ Récompenses = on ne pénalise pas, mais on encourage à recommencer. Stimuler l'émulation avec des récompenses et des défis.
 - Equilibre Erreurs/ Réussites = Jouabilité : il faut que ce soit équilibré entre le trop facile (qui décourage) et le trop dur (qui décourage aussi)
 - Points forts et faibles : il faut pouvoir dire ce qu'on a acquis, soit tout seul, soit par un tableau de bord prévu par le jeu, pour vérifier que l'apprentissage est bien passé.
 - Difficultés croissantes et régulières (courbe d'apprentissage)
 - Auto évaluation
 - Accessibilité : vérifier la compatibilité du jeu avec les ordinateurs + techniques de jeu video avancé. S'assurer que les aspects ludiques du jeu soient, le plus possible, accessibles à tous. Eviter le trop de blabla pour expliquer les règles du jeu. Certains jeux proposent d'apprendre les règles au fur et à mesure du jeu, mais sans tout dire au début, car les règles sont longues, ou en jouant directement.

Arguments et débats

Comment savoir à quel type de public un jeu s'adresse ?

Se référer au public cible défini par le producteur du jeu : les contenus de l'apprentissage sont ciblés, même si on peut les détourner pour élargir le public du jeu.

Pour sélectionner les jeux à proposer en bibliothèque, on peut s'appuyer sur les outils professionnels qui existent et qui proposent déjà une classification (par âge, par type de message...) pour évaluer les jeux.

La norme PEGI (<http://www.pegi.info/fr/>) est utilisée pour les jeux vidéos : pas encore très utilisé par les serious games, et c'est un code dont l'interprétation peut être contestable.

La personne qui va conseiller le public sur la question des SG doit avoir un peu manipulé l'outil pour pouvoir

éclairer les publics. Tester les jeux est essentiel : on engage une responsabilité professionnelle, et il faut avoir tester a minima avant de proposer un jeu + être capable de faire de la médiation avec les joueurs
Voir aussi le site de Julian Alvarez : <http://www.ludoscience.com/FR/index.html> et sur la classification : <http://www.ludoscience.com/FR/diffusion/380-Classifier-les-Serious-Games.html>
+ site de Yasmine Kasbi <http://www.seriousgame.be> avec la possibilité de chercher des jeux par critères, dont celui de l'âge, pour sélectionner rapidement et pouvoir éclairer les choix des publics
+ la petite bibliothèque Ronde de Clamart qui doit créer un label pour identifier les jeux qui ont un intérêt dans le cadre d'une action de médiation dans les bibliothèques. Ce label devrait voir le jour en 2013.
= initiative des bibliothécaires qui se sont retrouvés un peu désemparés pour mener des actions autour du jeu, comme l'heure du conte interactive.

Peut on trouver des SG qui procèdent comme des jeux de coopération ?

Dans l'article de *Nature*, jeu de collaboration pour comprendre le fonctionnement des enzymes = une communauté de personnes a réussi à publier un article dans l'un des plus grands magazines scientifiques du monde, à partir des résultats obtenus dans le SG.

Neurodyssée (http://www.belgium.be/fr/actualites/2010/news_neurodyssee.jsp) : sur la culture européenne avec la possibilité de créer des salons privés pour jouer au sein d'une même école.

World of Warcraft avec les communautés Minecraft qui se servent du jeu pour reconstruire des monuments historiques + le wiki relatif à World of Warcraft est un des plus suivis et des plus collaboratifs de la toile avec les usagers qui font des recherches pour alimenter les contenus et le jeu.

Y a t il des types de jeux qui permettent d'apprendre mieux, qui impactent le comportement... ? Des types de jeu plus efficaces que d'autres ?

= ça dépend beaucoup des gens et des jeux ! Difficile d'avoir du recul par rapport à ces pratiques, mais c'est plutôt oui... d'après les quelques études que l'on a sur le sujet dans la structuration, dans la manière d'apprendre. L'apprentissage virtuel passe difficilement dans le réel : difficultés à analyser ce qu'on a appris ?

Voir les résultats d'une première enquête : European Schoolnet étude sur le jeu vidéo et son impact en pédagogie : http://games.eun.org/upload/gis-synthesis_report_fr.pdf

Cf. jeu pour les enfants sur le comportement à adopter avec son animal domestique : ça peut marcher

Cf. Ecole des parents qui organise aussi une journée d'études sur le sujet, début décembre

Utiliser des SG dans le cadre de l'enseignement, c'est très pertinent, mais parfois, est ce que ça ne nuit pas à la crédibilité professionnelle ?

= est ce que faire jouer pour apprendre ne décrédibilise pas ?

- poids de l'institution et rigidité du cadre qui freine l'enthousiasme de certains profs.
- mauvaise réputation des jeux vidéos

L'outil serious game n'est pas une barrière pour les jeunes : tout ce qu'ils ont à apprendre c'est le contenu, alors que les adultes maîtrisent parfois le contenu, mais ont en plus à apprendre à maîtriser l'outil. Un enfant n'a pas de mal à entrer dans le virtuel ≠ les adultes qui sont dans la réalité

Un cas concret : l'évaluation du jeu « Escouade B »

Analyser dans le temps la pratique et les usages liés à la mise en place de ce jeu = à développer + le temps passé sur le jeu et la fréquentation du site internet sont de bons indicateurs de la réussite du jeu.

L'évaluation est intégrée dans la démarche de développement du jeu : processus itératif avec suivi pendant et retours d'expérience. Selon YK, 40% du budget total d'un SG dédié à l'évaluation a posteriori, dixit un intervenant du SG Expo.

Quelle est la différence entre la gamification de l'espace et la mise en œuvre d'un SG ?

C'est moins cher et ça marche pour valoriser les collections et les usages de la collection. Cf. les chasses au trésor qui fonctionnent très bien à Montréal + la *gamification* d'une conférence pour s'assurer que les gens écoutent bien. Le SG semble plus adapté à l'acquisition de compétences et à la recherche documentaire (validation des sources internet par exemple). Mais certains jeux peuvent aussi être détournés (voir atelier CORAIA) et l'exemple d'Energy : <http://www.efficaciteenergetique.mrnf.gouv.qc.ca/energy/jeu>

Ce n'est pas toujours le concepteur du jeu qui choisit le message à faire passer, et du coup, il y a un décrochage entre le jeu et le contenu. Il faut maintenir l'intérêt des joueurs en ne les barbant pas au début... Possible de « cacher » une information dans un corpus de texte et demander aux joueurs d'aller le chercher pour avancer dans le jeu...

Des exemples de SG pour les bibliothèques ?

Presque pas en France et dans le monde francophone, un peu dans le monde anglophone, mais pas de bonne qualité.

Appel pour créer un groupe de professionnels pour définir des objectifs à mettre en œuvre pour développer des SG pour les bibliothèques.