

Journée thématique

« Faites vos jeux ! Rien ne va plus ? Les *serious games* en bibliothèque »

enssib, 24 octobre 2012

Atelier n°7 : « Mettre en ligne un Serious game... et après ? »

Animateur : *Yvan Hochet, Elève Conservateur d'Etat à l'ENSSIB, ancien professeur agrégé d'histoire et ancien professeur-documentaliste*

Problématique : Suffit-il de mettre un *serious game* en ligne pour qu'il atteigne son objectif pédagogique ?

La logique de l'offre, une première étape

Les Serious Games ont été autorisés au CDI car ils permettaient d'« apprendre en s'amusant ». Leur objectif pédagogique justifiait donc leur présence dans les collections. Néanmoins, leur utilisation était cantonnée au temps libre des élèves. Aucun travail de médiation n'était fait. Dans les premiers temps du développement de ces nouveaux outils, la vulgate voulait en effet qu'ils soient tellement performants qu'ils permettaient un apprentissage direct, sans aucune médiation. Il ne s'agissait donc pour les CDI que de remplir leur mission traditionnelle de sélection des sites de jeux sérieux et d'organisation de la collection ainsi créée pour ensuite la proposer aux élèves et attendre que ceux-ci en fassent bon usage.

Yvan Hochet proposait en libre service dans son CDI le jeu *Food Force*, commandé par l'ONU et réalisé par Ubisoft. Le contexte : l'île imaginaire de Sheylan, dans l'Océan Indien, est en crise en raison d'une sécheresse sans précédent et de la guerre civile qui a éclaté. Les joueurs doivent organiser l'aide internationale en menant à bien une série de petites missions (doser des rations alimentaires, reconstruire un pont, repérer des réfugiés, s'occuper de la logistique, réparer une voiture...). À la fin, un questionnaire était remis aux élèves pour déterminer ce qu'ils avaient retenu du jeu. Globalement, sans aucune médiation d'aucune sorte, les enfants avaient bien mémorisé les buts et les modalités du jeu. En revanche, ils étaient passés à côté du contexte, du lieu, de l'identité des créateurs du jeu. Finalement, avec un jeu en libre service, les joueurs n'apprennent pas grand chose, se donnant pour seul objectif d'obtenir le plus gros score.

L'apparition de la thèse de Julien Alvarez, *Du jeu vidéo au serious game*, a permis d'officialiser ces premières constatations. L'auteur s'appuie sur le jeu *Technocity* pour fonder

son argumentation. Ce jeu, commandé par le rectorat en 2006, avait pour vocation de promouvoir les filières technologiques dans les classes de troisième et de seconde. Julien Alvarez a évalué sa réception auprès du public cible et a pu établir que les jeunes étaient surtout absorbés par le *game*, sautant les clips destinés à leur présenter les métiers (la partie pédagogique du jeu donc) pour s'intéresser bien davantage à la compétition.

Le rôle essentiel du médiateur :

Qu'est-ce qu'un bon jeu ?

Il n'y a pas de bon jeu s'il n'y a pas de médiation. Sans médiateur, les objectifs pédagogiques ne seront pas atteints. « L'absence du médiateur compromet l'atteinte d'un objectif pédagogique » (Julien Alvarez).

Il faut d'abord agir en amont, sur le scénario pédagogique que l'on élabore. Un bon jeu doit être immersif. Le joueur doit avoir plaisir à évoluer dedans. Cela va dépendre du *gameplay*. Il est donc important de garder la main sur la conception du jeu, de bien communiquer avec le prestataire pour s'assurer qu'il traduise convenablement le scénario en jeu, que les deux s'articulent bien.

Ensuite, il faut faire preuve de pédagogie pendant le déroulement du jeu. Le médiateur doit être présent pour accompagner les joueurs, pour identifier clairement les objectifs qui sont visés (une connaissance, un savoir-faire, une compétence) et comment ils seront réalisés.

Quand utiliser le serious game au cours de la formation ?

- Avant : 1. En **introduction**. On joue pour se familiariser avec un univers. / 2. On joue pour **donner envie**, pour motiver. / 3. On joue pour **mettre les participants à niveau**, pour aborder les choses dont on va reparler ensuite. Il s'agit de sensibiliser les joueurs, de leur faire passer un message avant d'entrer dans le vif du sujet.
- Pendant : 1. La **simulation**. Le jeu permet de se tromper, d'essayer, de jouer sur un système d'éléments en interaction, sans qu'il y ait de conséquences. Au cœur d'un système virtuel, on peut agir sans risque. C'est l'une des plus-values des jeux. / L'**émulation**. Dans le cas des jeux à énigme notamment, il existe parfois plusieurs solutions. Les groupes ne sont pas réellement en compétition mais il y a un objectif de scores et un cheminement à expliquer. L'émulation profite à tout le monde puisqu'on fait la comparaison et le bilan de ce que chacun a trouvé juste après. / 3. Le **travail en équipe**. On verbalise ses choix quand on est plusieurs face à une situation donnée. Cela enclenche le débat, il faut se mettre d'accord sur une solution, expliquer, argumenter ses choix. Les serious games peuvent d'ailleurs être développés en mode coopératif (exemple des jeux de plateaux : si tout le monde ne parle pas, tout le monde perd) / 4. **Analyser et comprendre**.
- Après : 1. On **applique** ce qui a été dit. / 2. On se **perfectionne** (pour les publics étudiants et adultes). / 3. On **s'évalue**. On sait où l'on en est. / 4. On **s'entraîne**.

Faire coïncider la sphère de l'apprentissage et la sphère du jeu :

Le serious games est un espace potentiel d'apprentissage. Il va s'agir de rapprocher le plus possible la sphère de l'apprentissage et celle du jeu.

On peut agir en amont :

- en identifiant les objectifs : comment mettre en place le jeu ? Avec qui ? Quelles compétences viser ?
- en testant soi-même le jeu pour être en capacité d'aider les joueurs ;
- en anticipant le temps que l'on veut consacrer au jeu car les *serious games* gratuits en ligne ne proposent pas toujours de sauvegarder la partie ;
- en ne plaçant pas le jeu en application et surtout pas en récréation, ce qui conduirait à dévaloriser son objectif éducatif ;
- en annonçant ce qui va être appris pour mettre l'utilisateur dans un état d'esprit différent que s'il avait été livré à lui-même face au jeu : on propose un *serious game* sur..., on va apprendre des choses sur... ;
- en prenant en compte les représentations des gens sur tel ou tel problème. Il faut essayer de savoir ce que le public sait ou croit savoir sur le sujet pour éviter qu'il ne passe à côté d'une partie du message.
- en prévoyant un « coup pour rien ».

On peut agir pendant :

- en s'appuyant sur les vertus du groupe : les gens parlent, verbalisent leurs choix.

Combien de personnes faut-il pour constituer un groupe ?

Tout dépend du jeu. Le groupe n'est pas adapté pour les jeux de réflexe mais il l'est pour les jeux de stratégie ou les livres dont vous êtes le héros. Aujourd'hui ces livres sont devenus des jeux vidéo.

- en ménageant des pauses réflexives pour éviter d'être happé par le *game* et d'être obnubilé par le résultat.

Les *wargames* qui étaient des jeux de simulation et permettaient d'apprendre à se coordonner ont pâti de la concurrence des jeux en temps réel. Néanmoins, ces derniers n'offrent plus la possibilité de faire des pauses. Les joueurs sont happés par le jeu, ce qui gêne la réflexion. Les jeux basés sur une action au tour par tour donnent le temps de la réflexion, ce que permet beaucoup moins la plongée dans le temps réel.

- en pensant sa place de médiateur pour avoir une position claire vis-à-vis du public : 1. Ne rien faire. / 2. Intervenir techniquement, si quelqu'un est bloqué sur un niveau. / 3. Intervenir sur le fonds. : 4. Être soi-même joueur.

On peut agir après :

- en comparant : le serious game est un élément parmi d'autres dans la collection, il peut être mis en interaction avec beaucoup d'autres éléments.
- en évaluant...de manière souple : que pense-t-on du jeu ? Qu'a-t-on appris ? A-t-on trouvé le jeu réaliste ? Intéressant ? Cette évaluation peut prendre la forme d'un commentaire sur une page web, d'un questionnaire écrit, d'une discussion informelle. Les questions ouvertes sont celles qui vont permettre une vraie évaluation.

Et si malgré tout, rien ne fonctionne ?

« On n'informe pas quelqu'un qui ne se pose pas de questions. » (André Tricot)

On peut très bien avoir mis en application toutes les bonnes pratiques et faire un flop. L'apprentissage est quelque chose de complexe qui met en jeu de nombreux paramètres. Rien ne garantit une réussite.

Conclusion :

Les jeux vidéo permettent de se questionner, de stimuler et de creuser la réflexion. Comme l'école, ils donnent le droit d'essayer et de se tromper sans dommage. La simulation constitue la véritable plus-value des jeux vidéo.

Et les bibliothèques dans tout ça ? Le jeune public n'est pas un aventurier du web. Il s'en tient aux sites les plus connus, aux grandes pratiques. Les bibliothèques doivent jouer la carte de l'équilibre entre besoin d'information et recherche documentaire, et le *serious game*, comme toutes les pratiques de jeu, est un levier précieux pour ce faire. Il va susciter une pratique, amener à une ressource, à un lieu. Enfin n'oublions pas que la médiation, le cœur du métier de bibliothécaire, reste indispensable pour que le jeu atteigne son objectif pédagogique.