

Journée thématique

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

enssib, 24 octobre 2012

Atelier n°8 : « Détourner les jeux vidéos : le serious gaming »

Animateurs : Emmanuel Mayoud et Sébastien Navarro, Coraïa (Coordination Rhône-Alpes de l'Internet Accompagné)

Problématique :

Tous les jeux vidéo peuvent être détournés à des fins d'apprentissage, de sensibilisation, c'est ce qu'on appelle le Serious play. Comment mettre en place une telle activité ? Quelles difficultés peut-on rencontrer ?

Nous, on joue :

L'atelier se déroule de façon originale. Après une brève présentation des intervenants et de toutes les personnes présentes, les participants forment deux équipes auxquels ils donnent un nom. Les deux équipes vont devoir s'affronter lors de combats de gladiateurs virtuels. On se déplace, on se regroupe, et c'est parti ! En salle N. 1.39, on entre directement dans le vif du sujet !

La console utilisée est la PS3. L'un des murs de la salle fait office d'écran.

Les intervenants procèdent dans un premier temps à une démonstration pour présenter aux participants le maniement des manettes Move qui feront office d'épée et de bouclier durant les affrontements, ainsi que les « règles ». Les bases du jeu ayant été posées, l'assistance entre en scène.

Après une série de duels bruyamment acharnés, les résultats sont les suivants :

ROTATION N°1	Nombre de participants : 14 Formation de deux équipes de 7.	RÉSULTATS : Spartacus VS Ben-Hur : 4 - 2
ROTATION N°3	Nombre de participants : 24 Formation de deux équipes de 12, avec 3 joueurs désignés dans chaque équipe, et 9 supporters déchaînés.	RÉSULTATS : La Scriptomix team VS Les Pas serious : 3 - 0

Et on apprend :

La pratique du jeu fait avancer les choses bien plus que la discussion. On peut commencer par des jeux de base, comme ici à l'occasion de l'atelier, puis finir par organiser des Game Camps, des lieux où l'on rassemble un groupe de personnes en formation professionnelle pour les faire jouer ensemble. Le jeu permet souvent aux personnes de se révéler.

Alors que retirer de ces combats de gladiateurs ? Le jeu s'est avéré très convivial. Il a permis de créer des liens entre les personnes présentes, de faire naître un esprit d'équipe entre elles. L'ambiance était survoltée, tout le monde détendu et ravi. Nous avons pu assister à une véritable « révolution du sourire », où la « barre de fun » (dixit Sébastien Navarro) atteignait son maximum sur le visage des participants.

Après ce premier bilan, plusieurs questions se posent, les participants échangent leurs

impressions et leurs interrogations avec les intervenants :

Comment utiliser ce genre de jeu dans un but pédagogique en bibliothèque ?

Le jeu peut tout d'abord servir de produit d'appel, pour attirer l'usager. Il peut aussi être utilisé dans le travail de médiation des bibliothèques : un jeu de gladiateur par exemple pourra permettre de glisser vers les collections d'histoire.

Que faire avec un jeu de foot ?

Un jeu de foot permet aux joueurs de développer leur esprit d'équipe, d'apprendre la stratégie, le fairplay. Il pourra servir de support à la découverte des échanges internationaux, de la géographie, ou à aborder des questions telles que le racisme, la discrimination, la représentation de la culture de l'autre et les stéréotypes qui en découlent. Le foot étant un fait de société intergénérationnel, il doit intéresser les bibliothèques, même si cela ne semble pas évident au premier abord.

Les jeux peuvent parfois s'avérer pauvres en contenu ou comporter des erreurs historiques, alors, faut-il vraiment s'en servir ?

Les jeunes eux veulent jouer. Le contenu ne les intéresse pas et s'ils sont seuls, ils risquent de passer à côté du message qui leur est destiné. Pour dépasser le simple divertissement, le rôle de l'animateur est donc essentiel. C'est lui qui va permettre aux joueurs de prendre du recul, qui va leur servir de guide. C'est aussi à lui de bien choisir le jeu en fonction de son contenu et de sa richesse.

Les jeux travaillent de plus en plus sur la réalité historique. Mais effectivement, en raison des exigences du *gameplay*, il y a des erreurs historiques. Il s'agit néanmoins d'une première porte d'entrée vers l'histoire pour les jeunes.

Le problème, c'est que l'on encourage le développement d'une fausse culture, d'une culture de l'irréel. Comment faire prendre conscience aux jeunes qu'il y a une vraie culture, au-delà du jeu ?

Il y aura toujours des erreurs, mais ce n'est pas un signe de mauvaise qualité. Le jeu sert d'abord au divertissement et n'a pas pour prétention de sauver le monde. Il ne faut pas stigmatiser le jeu vidéo quand on n'est pas né avec. Il y en a pour tous les goûts et pour tous les objectifs. De plus, la plupart témoignent quand même d'un vrai travail de recherche.

Un jeu comme *Assassin's creed* permet aux adolescents de découvrir la Florence du XVI^e siècle, et, s'ils viennent à visiter la ville actuelle, à se rendre compte des changements que celle-ci a pu connaître au cours du temps. De même, le jeu *Call of Duty* peut faire office de support pédagogique de base pour découvrir la Seconde Guerre Mondiale. Les adolescents retiennent le nom des lieux des grandes batailles car ils les ont, pour ainsi dire, « vécues ». Le jeu les a mis en situation. Ils se souviennent, s'en imprègnent, et pour certains développent une certaine conscience historique.

Retours d'expériences :

Sébastien Navarro et Emmanuel Mayoud se relaient pour nous faire part de leurs expériences en matière de serious play.

Esprit d'équipe et stratégie :

Call of Duty

Les FPS, First Person Shooter, souvent qualifiés de « violents », sont des jeux à focalisation interne, où le joueur voit à travers les yeux de son personnage. Ils peuvent se jouer la plupart du temps en solo ou faire s'affronter deux équipes. Ces jeux sont utilisés à destination des adolescents. Les traits de caractères que l'on retrouve le plus couramment chez ces derniers sont le manque de patience, la précipitation (*rush*), ainsi que l'oscillation entre le besoin d'inscription au sein d'une tribu et la rébellion contre cette même tribu, le besoin de se démarquer. Le jeu va leur apprendre la patience, le travail en équipe et la réflexion stratégique, trois outils qui leur serviront toute leur vie.

Au début de l'expérience, les adolescents jouent « perso », sans aucune coordination. Le jeu

n'est qu'un défouloir où seuls les frags comptent. Il va donc falloir leur faire découvrir d'autres choses. Pour leur faire prendre conscience que cela ne suffit pas et qu'ils ne sont pas aussi bons qu'ils l'imaginent, Emmanuel Mayoud les pousse à affronter d'autres équipes. Alors que les adolescents pensaient être doués, ils se font écraser et se plaignent. Certes, ils montraient une certaine habilité à jouer, mais toujours en solo. Ils doivent donc apprendre à regarder les autres et à travailler en équipes. Avec les premières victoires, ils prennent rapidement conscience qu'ils doivent penser le jeu, et surtout le penser collectivement, qu'ils doivent prendre du recul sur leurs actions.

Après deux ou trois ans de pratique, les changements sont considérables. Les jeunes commencent par travailler sur papier pour élaborer une stratégie, et n'hésitent plus à passer en mode spectateur pour regarder les autres équipes et apprendre d'elles. Chaque rencontre avec une équipe plus forte les conduit à se réinterroger sur la façon dont ils ont procédé, à se remettre en question. Le jeu a aussi permis aux mauvais joueurs d'apprendre à se contrôler et à sortir ainsi du cercle vicieux défaite/énervement/défaite.

Trackmania :

L'expérience *Trackmania* est similaire. Il s'agit à la base d'un jeu de course de voiture où celui qui fait le meilleur temps gagne. Lors du premier entraînement, les adolescents ne comprennent rien et foncent. Comme dans le cas de *Call of Duty*, ils ont une haute estime d'eux-même puis découvrent le niveau des autres joueurs. Le rapport au jeu va alors changer. Il ne s'agit plus de venir pour le plaisir, mais dans une optique d'entraînement, pour répéter, pour apprendre une technique.

Là encore, il faut apprendre à travailler en équipe. Un seul joueur participe aux compétitions, mais il représente tous les autres. L'action collective, la patience, la stratégie, la prise de recul, l'apprentissage par l'observation, sont autant d'éléments que le jeu aborde. La gestion du stress est également une donnée importante.

Construire une société citoyenne : Minecraft

Sébastien Navarro travaille sur la citoyenneté avec la MJC de Bron. Pour ce faire, il utilise *Minecraft*, un « jeu bac à sable », dont le principe réside dans la collecte de ressources et la construction de bâtiments. Il n'y a pas de scénario ni d'objectifs de départ à atteindre. Les joueurs doivent simplement se montrer créatifs. L'utilisation du jeu va servir de point de départ pour apprendre aux jeunes (entre 8 et 17 ans) ce qu'est la citoyenneté, comment construire et organiser un vivre ensemble.

Au début, les enfants se battent entre eux. Le médiateur choisit de les laisser libres d'agir comme bon leur semble, n'intervenant que lors des moments de briefing et de débriefing avant et après chaque séance. Petit à petit, les joueurs comprennent qu'ils doivent s'entraider pour progresser. Ils commencent dès lors à se regrouper, à créer des règles de vie, à voter des lois, à distinguer des lieux privés et des espaces publics. Un système monétaire avait même été mis en place, puis abandonné car les échanges en nature s'avéraient finalement plus adaptés. Les enfants parviennent ainsi eux-même à créer un environnement citoyen.

En plus des thématiques économiques et sociales, *Minecraft* peut également être utilisé pour soulever des questions de développement durable, d'écologie, en fonction de l'exploitation qui est faite des ressources naturelles.

Jeux et genres :

60 % des joueurs sont des joueuses. Ce sont les jeux en ligne qui attirent le plus les filles car ils mêlent à la fois des notions de combat et de rôle play. Mais beaucoup de filles se masquent encore dans les jeux de rôle en raison de l'éducation toujours très sexuée à laquelle sont soumises les individus.

Dans le cas de l'expérience *Call of Duty*, les filles venaient assister aux séances pour accompagner leur petit copain. En tant que spectatrices, elles ont pu prendre du recul plus tôt que les garçons et s'imprégner de la stratégie du jeu. Elles ont dès lors commencé à donner des conseils

stratégiques aux garçons. Le jeu vidéo permet de confronter les adolescents aux relations filles/garçons et aux questions de genre dans la société.

CONCLUSION :

Les jeux vidéo sont des outils pédagogiques précieux. Les EPN des bibliothèques les utilisent pour travailler à la fois sur des compétences cognitives et sur la psychomotricité. Bien plus, de tels rendez-vous permettent à des adolescents de quitter enfin leurs quartiers et de faire de nouvelles connaissances. Il ne faut pas négliger le rôle social que peut avoir le jeu vidéo.