

EDSIC - Journées doctorales 2011



Réflexions théoriques autour du jeu (vidéo) et de l'apprentissage

Thibault Philippette
(UCL - COMU - GReMS - OMNSH)

Introduction : Jeu et psychologie

1. Freud (1856-1939) - *Au-delà du principe de plaisir*

- Jeu de la bobine (« fort-da »)
- Jeu reproduisant la séparation d'avec la mère
- Fiction dans la lignée du simulacre (Château)

*Ce jeu d'intériorisation psychique de la séparation prédispose à :
identification, imitation, mise à la place de l'autre.*

Introduction : Jeu et psychologie

2. Piaget (1896-1980) - *La psychologie de l'enfant*

- Jeu d'exercice
- Jeu symbolique (2-3 ans)
- Jeu de règles
- Jeu de construction

Jeu symbolique est l'apogée du jeu enfantin. Il permet l'assimilation assurée par un langage symbolique construit par le moi.

Introduction : Jeu et psychologie

3. Winnicott (1896-1971) - *Jeu et réalité*

- Jeu = objet transitionnel
- Jeu = espace transitionnel

Jouer, c'est créer une aire intermédiaire d'expérience à laquelle contribue la réalité intérieure et la vie extérieure. Cette aire « neutre » ne sera pas contestée.

Remarques

- Le jeu est sans conteste considéré comme facteur de développement chez l'enfant
- Question : Quid des jeux d'adultes ? Et préalablement, se positionnant comme observateur, quelles caractéristiques permettent de distinguer ce qui relève du « jeu » de ce qui n'en relève « pas » ? De la même manière qu'on oppose parfois « nature » et « culture », peut-on opposer le jeu (enfantin) au sérieux (de l'adulte)

Définition du jeu

1. Huizinga (1872-1945) - *Homo Ludens*

Le jeu est une :

- Activité volontaire
- Sentie comme fictive (située en dehors de la vie courante)
- Absorbante
- Dénuée d'intérêt matériel et de toute utilité
- En un temps et un espace circonscrits
- Suivant des règles librement consenties mais impérieuses
- Pourvu d'une fin en soi
- Accompagné d'un sentiment de tension et de joie (p.50)

Définition du jeu

2. Caillois (1913-1978) - *Les jeux et les hommes*

« (...) le terme de jeu désigne non seulement l'activité spécifique qu'il nomme, mais encore la totalité des figures, des symboles ou des instruments nécessaires à cette activité ou au fonctionnement d'un ensemble complexe. Ainsi parle-t-on d'un jeu de cartes : l'ensemble des lames ; d'un jeu d'échecs : l'ensemble des pièces indispensables pour jouer à ces jeux. »
(p.11)

Définition du jeu

2. Caillois (1913-1978) - *Les jeux et les hommes*

	AGÔN (compétition)	ALEA (chance)	MIMICRY (simulacre)	ILINX (vertige)
PAIDIA ↑	courses luttons etc. athlétisme	comptines pile ou face	imitations enfantines jeux d'illusion poupées, panoplies masque travesti	"tournis" enfantin manège balançoire valse
	non réglées			
cerf-volant solitaire réussites mots croisés	boxe escrime football	billard dames échecs		volador attractions foraines ski alpinisme voltige
	compétitions sportives en général	loteries simples composées ou à report	théâtre arts du spectacle en général	
↓ LUDUS				

N.B. - Dans chaque colonne verticale, les jeux sont classés très approximativement dans un ordre tel que l'élément *paidia* décroisse constamment, tandis que l'élément *ludus* croît constamment

Figure - R. Caillois, "Les jeux et les hommes", Gallimard, p.92

Jeu et sérieux

« Dans notre conscience, l'idée de jeu s'oppose à celle de sérieux. Cette antithèse demeure provisoirement aussi irréductible que la notion de jeu elle-même. A la considérer de plus près, cette antithèse jeu-gravité ne nous paraît ni concluante ni solide. Nous pouvons dire : le jeu est le non-sérieux. Mais, outre que ce jugement ne dit rien au sujet des caractères positifs du jeu, il est fort instable. Aussitôt que nous modifions la proposition précédente pour dire : le jeu n'est pas sérieux, déjà l'antithèse nous trahit, car le jeu peut fort bien être sérieux. Au surplus, nous rencontrons immédiatement diverses catégories fondamentales de la vie, se rangeant de même dans le non-sérieux, sans pour cela équivaloir au jeu. Le rire s'oppose à certains égards au sérieux, mais il ne se trouve en aucune façon lié directement au jeu. Les enfants, les joueurs de "football" ou d'échecs jouent avec le plus profond sérieux, sans la moindre velléité de rire. » (J. Huizinga, p.21)

Jeux d'enfant, jeux d'adulte

« Il y a peut-être des spécificités du jeu enfantin, mais l'activité elle-même semble bien ne pas être spécifique à un âge de la vie, et comprendre le jeu cela signifie rendre compte de la continuité entre des activités certes parfois différentes qui se déroulent à divers moments de la vie. Rappelons nous que pour Wallon le terme de jeu a été appliqué à l'enfant par assimilation avec l'activité ainsi désignée chez les adultes. » (Brougère, p.16)

Remarques

- Les auteurs cherchent ici à définir de manière positive le jeu, et étendre sa compréhension au-delà des jeux de *mimicry* qui intéressent au départ les psychologues
- Autour de l'opposition recherchée entre jeu et sérieux, il convient de nuancer la dialectique. Une distinction doit être faite entre le jeu et l'attitude ludique, entre l'objet même et l'activité qui l'entoure (ou non).
Dans ce sens, le jeu est média.
- Question : Est-on en droit d'attendre du jeu, comme objet et attitude, le même potentiel « pédagogique » chez l'adulte que chez l'enfant, puisque la distinction ne semble pas pertinente ?

Jeu et pédagogie

Plusieurs auteurs pointent le « potentiel » éducatif du jeu :

« (...) le jeu n'a jamais pour fonction propre de développer une capacité. Le but du jeu est le jeu lui-même. Il reste que les aptitudes qu'il exerce sont les mêmes qui servent aussi pour l'étude et pour les activités sérieuses de l'adulte. » (Caillois, p.323)

« Quand nous saurons mieux comment on apprend sans chercher à apprendre, dans les expériences multiples de la vie quotidienne, nous pourrons sans doute passer du mythe à la réalité du potentiel éducatif du jeu. » (Brougère, p.159)

Jeu et pédagogie

« Il n'y a pas une pédagogie du jeu, c'est là un mythe forgé par ceux qui rejettent cette approche, mais une variété de pratiques pédagogiques qui accordent un rôle essentiel au jeu dans des contextes différents. Il me semble que la justification du jeu oscille, sans que cela soit clairement exprimé, entre une vision de vecteur de l'apprentissage (**c'est par le jeu que l'on apprend**), de contexte de l'apprentissage (**c'est dans le jeu que l'on apprend**), de condition favorable à celui-ci (**c'est autour du jeu que l'on apprend**, le jeu permettant d'être disponible à l'apprentissage). » (Brougère, p.75, *nous soulignons*)

Exemple pour le jeu-objet « jeu vidéo »

Définition simple :

« (...) nous appelons jeu vidéo une œuvre audiovisuelle interactive dont l'objectif premier est de distraire ses utilisateurs/spectateurs et qui utilise pour sa reproduction un appareil basé sur une technologie informatique. » (Natkin, p.6)

Nomenclature traditionnelle – L'Univers des jeux vidéo (A. et F. Le Diberder) pp.43-78

Réflexion

Stratégie (ex. : chessmaster)
Classiques (ex. : monopoly)
Jeux de rôle et d'aventure (ex. : zelda)

Simulation

Systèmes complexes (ex. : sims)
Sport (ex. : gt)
Véhicules de loisir (ex. : flight simulator)
Stratégie militaire (ex. : civilization)

Action

Combat (ex. : sims)
Jeux de tir (ex. : doom)
Réflexes (ex. : tetris)
Sport (ex. : fifa soccer)
Plate-formes (ex. : super mario)

Apprendre *par* le Jeu vidéo

GREENFIELD – *Mind and Media : the effects of television, video games, and computers*

- Meilleure coordination main-œil
- Meilleures capacités inductives
- Meilleure capacité de gestion parallèle (><sérielle) des tâches
- Meilleures capacités spatiales et visuelles (ex : Rubik's cube)

PERRIAULT

Sérendipité ou « effet serendip » : un heureux hasard

Apprendre *dans* le Jeu vidéo

J.P. GEE – *What video games have to teach us about learning and literacy*

- Apprentissage d'un domaine sémiotique (langage et pratique)
 - Expérimenter (voir et agir sur)
 - Groupes d'affinité
- Apprentissage d'un modèle culturel
- Triple identité
 - Virtuelle
 - Réelle (*real-world*)
 - Projective
- Apprentissage situé dans la pratique
- Bon jeu vidéo est organisé en sous-domaines liés (apprentissage adapté)
- *Social Mind*

Apprendre *autour du* Jeu vidéo

P. CHARLIER – *Jeux hypermédias et expérience d'apprentissage*

- Activités représentationnelles
- Activités opératives
- Activités psycho-affectives
- Activités sociales
- Activités réflexives

Serious Gaming

Jeu = élément motivationnel

Jeu = levier d'apprentissage

24/05/2011

Conclusion

Notre Recherche doctorale : approche évaluative du potentiel éducatif du jeu vidéo

Les réflexions théoriques développées appuient l'approche adoptée dans le cadre de notre recherche doctorale

Au départ, intérêt pour l'apprentissage *par* et *dans* le jeu vidéo (centré sur l'objet)

Phase 1 : Evaluation du potentiel du jeu-objet et du jouer

Méthode : enregistrement d'activités de jeu de joueurs, élicitation et triple-codage (E. Amato)

Choix particulier : MMORPG - *Jeux en ligne massivement multijoueurs*

Mais intérêt aussi pour le *autour* de la pratique ludique

Approche évaluative par les compétences (B. Rey)

Approche évaluative d'apprentissages informels

Phase 2 : Approche de nature expérimentale

Méthode : scénarios/tests

- ALVAREZ Julian, DJAOUTI Damien, RAMPGNOUX Olivier, « Typologie des Serious games », in Les Jeux Vidéo comme objet de recherche (dir. RUFAT Samuel & TER MINASSIAN Hovig), Paris : L>P/Questions théoriques, 2011
- BERRY Vincent, « Immersion dans un monde virtuel : jeux vidéo, communautés et apprentissages », 2006, disponible sur : <http://www.omnsh.org/spip.php?article99>
- BROUGERE Gilles, *Jouer/Apprendre*, Paris : Economica-Anthropos, 2005
- CAILLOIS Roger, *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Paris : Gallimard, 1958
- CHARLIER Philippe, « Jeux hypermédias et expérience d'apprentissage », Communication au colloque du GReMS « Savoirs formels - savoirs informels », Louvain-la-Neuve, décembre 2000.
- COTTA Alain, *La Société ludique : La vie envahie par le jeu*, Paris : Grasset, 1980
- FREUD Sigmund, « Au-delà du principe de plaisir », in Essais de psychanalyse, Paris : Editions Payot, 1968, pp.7-82. Disponible sur http://classiques.uqac.ca/classiques/freud_sigmund/essais_de_psychanalyse/Essai_1_au_dela/au_dela_prin_plaisir.html
- GEE James Paul, *What Video Games have to teach us about learning and literacy*, New York : Palgrave macmillian, 2007
- GENVO Sébastien, *Le jeu à son ère numérique : comprendre et analyser les jeux vidéo*, Paris : L'Harmattan, 2009
- GREENFIELD Patricia Marks, *Mind and Media : The effects of television, computers and video games*, The Developing Child, Aylesbury : Fontana Paperbacks, 1984
- HUIZINGA Johan, *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, traduit du néerlandais par Cécile Seresia, Paris : Gallimard, 1988
- LE DIBERDER Alain & Frédéric, *L'univers des Jeux Vidéo*, Paris : La Découverte, 1998
- NATKIN Stéphane, *Jeux Vidéo et Médias du XXIe siècle*, Paris : Vuibert Informatique, 2004
- PERRIAULT Jacques, « Effet diligence, effet serendip et autres défis pour les sciences de l'information », 2000. Disponible sur <http://archives.limsi.fr/WkG/PCD2000/textes/perriault.html>
- PIAGET Jean, INHELDER Bärbel, *La Psychologie de l'enfant*, Paris : PUF, 1966
- WINNICOT Donald Woods, *Jeu et réalité*, traduit par C. Monod et J.-B. Pontalis, Paris : Gallimard, 1975