



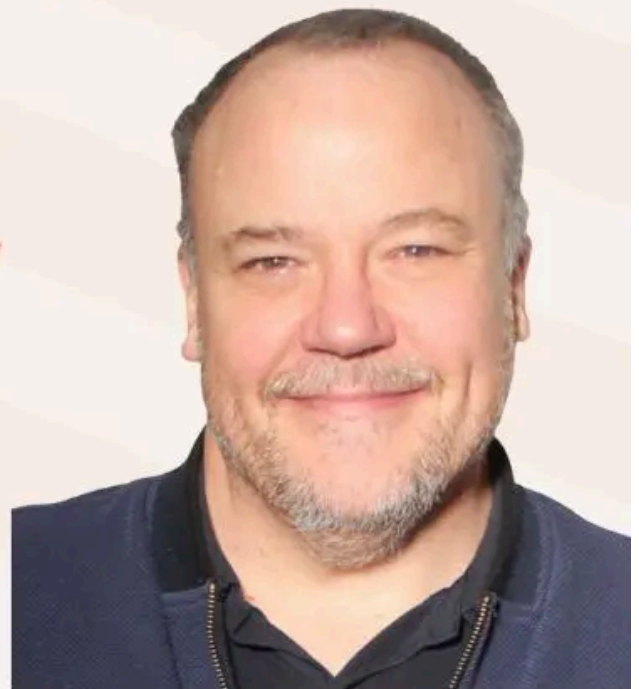
Ludopédagogie : et si on utilisait le jeu pour développer les soft skills ? L'interview de Julian Alvarez

Publié le 23/05/2024 - Mise à jour le 23/05/2024

Votre avis compte

: Julian Alvarez

- Interview



← Voir toutes les actualités



La ludopédagogie, ou l'art d'intégrer des mécanismes de jeu dans l'apprentissage, se révèle une approche de plus en plus populaire au sein des entreprises. Motivation des apprenants, engagement, voire amélioration de la mémorisation, les bienfaits du jeu ne sont plus à démontrer. Cependant, derrière ses nombreux avantages se cachent également des défis et des questions éthiques. Les propos de Julian Alvarez, docteur en sciences de l'information et

Restez informé(e)



Inscrivez-vous à notre newsletter

une ressource permettant d'atteindre des objectifs utilitaires. En ce sens, les modalités d'apprentissage les plus connues sont la gamification et le serious game. ✕

La gamification, qui consiste à introduire des éléments de jeu dans des contextes qui en sont dépourvus, fait son apparition au début des années 2010. Populaire dans le domaine du design, la gamification pose une problématique : qu'entend-on par « éléments de jeu » ? Par exemple, peut-on considérer qu'un dé serait une sous partie d'un jeu ? Quel sens rechercherait-on en associant ensuite un dé à une chaussure ? Aujourd'hui, la gamification est souvent associée à la notion de score ou de badge, donc est-ce que les notes que l'on recevait à l'école étaient déjà de la gamification ? Cette dernière soulève de nombreuses questions quant à sa définition et nous fait prendre conscience de la dimension subjective du jeu. Chaque individu ne perçoit pas le jeu de la même manière, ce qui nous amène à réfléchir sur la nature même du jeu.

Le serious game, ou jeu sérieux en français, est en revanche mieux maîtrisé. À l'inverse du jeu de divertissement, le serious game vise une fonction utilitaire (diffuser un message, dispenser un entraînement, collecter des données...). On le retrouve souvent dans certains secteurs, notamment le milieu du travail, de la santé, le marché de la défense, de l'éducation, etc. Le jeu est ainsi instrumentalisé à des fins de productivité.

Votre avis compte

Quels sont les apports de la gamification et des serious games en formation et, plus largement, en entreprise ?

De nombreux travaux scientifiques ont tenté de démontrer la valeur ajoutée des serious games en termes d'apprentissage. Il s'avère que le jeu ne permet pas forcément d'obtenir de meilleures performances et résultats au regard de méthodes existantes. En revanche, l'apport du jeu réside sans doute dans la motivation, l'engagement, voire le plaisir qu'il va susciter chez les apprenants. Et cet enthousiasme-là peut avoir des effets positifs sur la mémorisation à long terme, sur le plaisir d'apprendre, sur la confiance en soi, etc. Dans un cursus scolaire classique, l'apprenant apprend et retient les informations dans le but de passer son diplôme. Sauf qu'une fois ce diplôme obtenu, une fois l'objectif atteint, l'apprenant aura tendance à facilement oublier ce qu'il aura appris. C'est ce qu'on appelle la stratégie de la note.

L'activité ludopédagogique, si elle est bien menée, en offrant la possibilité de faire vivre une expérience engageante et ludique, pourrait faciliter la rétention des informations sur une durée plus importante.

Dans votre dernier ouvrage « Serious game : un "carcan ludique" ? », vous abordez notamment les limites de la ludopédagogie. Quelles sont-elles selon vous ?

Généralement, la ludopédagogie est présentée sous son meilleur jour. À juste titre, puisque ses bénéfices semblent positifs. Dans cet ouvrage, j'ai souhaité explorer également son côté sombre et ses contre-effets. Par exemple, certains formateurs, pour des raisons pédagogiques, vont se jouer des joueurs en leur faisant croire quelque chose à travers le jeu pour ensuite leur révéler qu'ils étaient dans une situation différente. Prenons un exemple concret : vous participez à une partie de belote sans savoir que les autres joueurs autour de la table sont soumis à des règles légèrement différentes des vôtres. Pour vous, la carte la plus forte est le roi, tandis que pour les autres joueurs, c'est l'as. Lorsque vous posez votre roi sur la table, vous croyez avoir l'avantage. Or, quelqu'un en face de vous joue son as, pensant lui aussi être en position de force. Mais personne n'a le droit de parler. Cette situation crée une tension. Cette tension peut être intentionnelle de la part du professeur, dans le but, par exemple, de faire comprendre aux salariés ce qu'implique de travailler pour une ONG : partir dans un pays lointain où nos codes culturels et linguistiques ne fonctionnent plus. Cependant, si cette approche est poussée trop loin, les apprenants peuvent se sentir trahis, ce qui pourrait altérer l'assimilation des

Restez informé(e)

...

Inscrivez-vous à notre newsletter

bénéfices-risques inhérente à toute activité. On peut faire une mauvaise chute en tapant dans un ballon. En contrepartie, on peut tirer des enseignements de chaque jeu. Ces débats visent donc à savoir où positionner le curseur. Mais qu'en est-il si on supprime le jeu ?

Ainsi, la question des conséquences de l'absence de jeu n'est jamais abordée. En effectuant des recherches sur ce sujet, on tombe systématiquement sur des débats concernant l'addiction. Des chercheurs se posent la question de la suppression des accessoires de jeux dans les cours d'école qui ont pu entraîner des activités dangereuses comme le jeu du foulard. En parallèle, certains orthophonistes expliquent qu'il y a des parents qui ne jouent pas avec leurs enfants. Ces derniers peuvent présenter des retards dans les [développements cognitifs](#). Or, le jeu peut être un moyen d'amener des échanges sociaux, de rire et de passer de bons moments ensemble. Ce qui [stimule les enfants sur le plan cognitif](#).

D'après moi, dans les débats actuels, on ne prend pas suffisamment en compte l'usage massif des jeux solitaires, souvent sur écran ou smartphone. Ces jeux autocentrés, axés sur soi-même, sont agréables à utiliser. Mais, c'est une question de dosage. Leur utilisation est sans doute trop importante au regard des jeux allocentrés ou sociaux, qui favorisent le dialogue et la communication avec les autres. C'est une approche nécessaire pour assurer la compréhension de codes sociaux et culturels. Il y a sûrement un déséquilibre entre les jeux solitaires et les jeux sociaux. C'est une des questions que j'explore dans mon livre.

Voire avis compte

Quels enjeux, en matière d'éthique, l'utilisation du jeu en formation soulève-t-elle ?

C'est ce que j'évoquais précédemment, avec cette notion de "se jouer des joueurs". Prenons deux exemples, certes un peu extrêmes, pour illustrer ce point. Le premier concerne Philippe Santini, ancien directeur de la publicité de France Télévisions, qui en 2005 a organisé un séminaire sans prévenir ses collaborateurs qu'il organisait en réalité une prise d'otage fictive. Cette simulation, destinée à resserrer les liens en suscitant des [émotions](#) fortes, a provoqué un stress intense chez les participants, au point de générer des syndromes de stress post-traumatique, des arrêts maladie et probablement des démissions. Cet incident comporte plusieurs erreurs éthiques : l'absence de consentement préalable, l'impossibilité de se soustraire à l'activité, et une méconnaissance de l'impact d'une simulation d'un réalisme extrême. Éthiquement, il est impératif de toujours informer les participants du cadre ludique et de leur offrir la possibilité de ne pas y participer, en leur proposant des alternatives.

Un autre exemple concerne l'utilisation du twist, où l'on fait croire aux participants qu'ils jouent à quelque chose alors que la réalité est différente. Prenons le "jeu du train" : les participants doivent optimiser le chargement de marchandises dans un wagon de train, croyant augmenter la productivité. À la fin, on leur révèle qu'ils ont en fait rempli un train destiné à un camp d'extermination nazi. Cette révélation peut être extrêmement délicate, surtout si des personnes dans la salle ont des liens personnels avec la Shoah. De plus, cela peut heurter les convictions politiques et morales des participants.

Ces exemples montrent que les considérations éthiques doivent inclure la diversité du public, y compris les personnes en situation de [handicap](#). Par exemple, pour une personne malvoyante participant à un jeu vidéo, on peut envisager la mise en place d'un binôme pour lui expliquer ce qui se passe à l'écran. L'inclusion est essentielle.

Les aspects éthiques se posent également dans le contexte de l'entreprise. Dans des secteurs à haut niveau de stress, comme la pétrochimie ou le nucléaire, le jeu peut servir de soupape pour évacuer les peurs associées à ces métiers. Introduire un jeu sérieux dans ces environnements nécessite de vérifier qu'il ne contredit pas les jeux tacites déjà mis en place pour aider à réguler le stress.

Restez informé(e)

...

Inscrivez-vous à notre newsletter

Gamification, serious game et autres modalités pédagogiques par le jeu... : un bon moyen pour développer les soft skills des collaborateurs ?



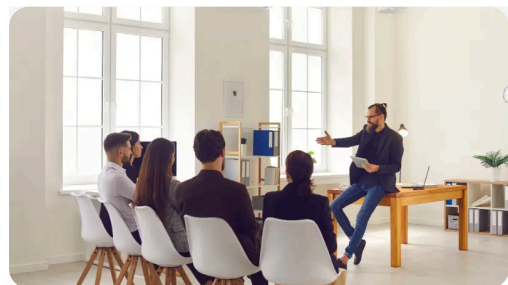
Le jeu offre, en effet, la possibilité de développer une multitude de compétences. Par exemple, le [système ESAR](#), tente de classifier les jeux et les habiletés qu'ils peuvent développer. On peut travailler des aspects cognitifs tels que la logique, la déduction, les compétences arithmétiques, et le vocabulaire. De même, les jeux peuvent améliorer les compétences sensorielles et motrices, comme les réflexes et les gestes, ce qui relève plutôt du savoir-faire. Les jeux de rôle, par exemple, permettent de travailler les aspects langagiers et l'empathie.

Il n'y a pas de limites strictes ; cela dépend du type de jeu, de l'activité prévue, de la manière dont le jeu est scénarisé et, finalement, de la façon dont on oriente les participants vers des compétences spécifiques que l'on cherche à développer.

Le jeu est particulièrement intéressant car il nous renvoie souvent à nous-mêmes et à nos relations avec les autres. Il permet de résoudre des problèmes ou des situations. Dans le cas des jeux solitaires, cela se traduit par une introspection personnelle. En revanche, dans les jeux sociaux, il révèle comment nous nous comportons vis-à-vis des autres et comment les autres se révèlent à nous. Il est fréquent de voir des personnes prêtes à user de toutes sortes de ruses pour gagner, comportement que l'on ne soupçonnerait pas forcément dans la vie quotidienne. Cela soulève des questions philosophiques intéressantes : le jeu révèle-t-il certains traits de caractère ? Ou, sous couvert du jeu, se permet-on d'agir différemment du quotidien, en pensant que nos actions n'ont pas de conséquences ? Étudier les joueurs et les activités de jeu sous cet angle philosophique est vraiment enrichissant.

Votre avis compte

Articles les plus lus



Découvrez les techniques pédagogiques utilisées en formation



La réflexivité, puissant moteur d'apprentissage et de développement professionnel



Il existe trois styles d'apprentissage - auditif et kinesthésique (FAUX et un peu vi

Articles les plus récents



Restez informé(e)



Inscrivez-vous à notre newsletter