

Soyons sérieux et... jouons

Haydée Silva

Universidad Nacional Autónoma de México

Avant de commencer votre lecture, prenez un moment pour retrouver dans votre mémoire quelques expériences personnelles de jeu, récentes ou plus anciennes. Tâchez d'identifier l'état d'esprit qui vous animait. Étiez-vous sérieux ? Jeu et sérieux sont-ils compatibles ? Mais, au fait, que faut-il entendre par « jeu » et par « sérieux » ? Et par « jeu sérieux » ? Vous voilà en pleine interrogation autour d'une série de ressources dans l'air du temps : les *serious games* ou « jeux sérieux ».

Portés par la vague marchande de la ludicisation et par l'influence croissante des jeux vidéo, les jeux sérieux sont caractérisés, d'après Alvarez et Djaouti, par la combinaison du jeu vidéo et une ou plusieurs fonctions utilitaires ainsi que par le marché visé, autre que celui du seul divertissement. Cette définition présente l'avantage d'exclure certaines ressources non liées à l'univers des jeux vidéo qui ont instrumentalisé la dimension ludique et qui existent depuis quelques siècles : pensons par exemple au jeu de cartes *Logica memorativa* créé en 1509 par Thomas Murner, et dont Diderot affirme qu'il fonctionnait si bien que son concepteur fut d'abord soupçonné de sorcellerie avant d'être applaudi par les docteurs de l'université.

Des jeux vidéo à visée utilitaire, donc, et exploités dans des domaines longtemps jugés incompatibles avec une approche par le jeu : la défense, la santé, la politique, la religion et... l'éducation, dont l'enseignement des langues (l'un des premiers du genre serait *Troubadours*, édité par Lankhor en 1988 pour Atari). Le développement technologique a considérablement réduit le coût de conception de tels outils tout en augmentant leur potentiel de diffusion et de distribution, et a fortement contribué à leur développement.

Une offre encore restreinte dans le domaine du FLE

Pourtant, l'offre foisonnante (voir encadré « À découvrir ») reste avare en « jeux sérieux » pour la classe de français langue étrangère. Leur apparente diversité cache un recours un peu trop fréquent à des jeux fort classiques, parfois enrichis de quelques fonctionnalités utiles. Parmi les rares ressources FLE qui exploitent à fond la dimension vidéo citons *Les Éonaves* (<http://www.eonaves.com>, lancé en 2012, qui se présente comme un jeu immersif en ligne pour apprendre le FLE) précédé dès 2009 par *Thélème* (<http://www.theleme-lejeu.com/>, jeu de rôle en ligne) ou, plus récemment, *Mission europe* (<http://www.mission europe.eu>, jeu gratuit en ligne pour l'apprentissage de l'allemand, du polonais et du français). En attendant l'élargissement de l'offre FLE, c'est donc vers des jeux non spécifiquement conçus pour la classe de langue, mais dont le déroulement active diverses compétences générales et langagières, que le professeur de français peut se tourner aujourd'hui avec le plus de profit, et ce dès les premiers niveaux de langue. Constant (voir encadré « À lire ») cite plusieurs expériences pédagogiques concrètes menées avec *Assassin's Creed*, *Minecraft*, *Myst*, *Nintendog* ou *Les Sims*, par exemple.

En règle générale, à travers les jeux sérieux, les enseignants cherchent à exploiter les qualités textuelles, narratives et sonores des jeux vidéo, dans le but de diversifier et actualiser les outils pédagogiques en recourant à un type de support attractif et familier ; de solliciter les dimensions sensorielle et émotive ; de proposer des ressources complexes ; d'explorer des pratiques langagières proches de l'authentique et qui repoussent les frontières de la classe voire de la communauté pédagogique... Il s'agit, *in fine*, de renforcer la motivation et d'enrichir l'expérience même d'apprentissage, aussi bien auprès de jeunes enfants que d'adolescents ou d'adultes (en effet, d'après le Syndicat National du Jeu Vidéo, le joueur type en 2011 était, en France... une joueuse de plus de 18 ans).

À n'en pas douter, les jeux dits sérieux ouvrent le domaine des possibles en classe de FLE. Avant, pendant et après le jeu, de nombreuses activités peuvent être proposées, selon des objectifs divers. Reste un nombre important d'interrogations, auxquelles la communauté des enseignants devra répondre au fur et à mesure de son expérience avec ces outils.

Susstitut du manuel ou matériel périphérique ?

En ce qui concerne le support, en effet, les jeux sérieux soulèvent aujourd'hui la plupart des mêmes questions qu'a pu faire émerger le jeu vidéo il y a quelques décennies : faisant écho aux préjugés encore prégnants contre les jeux vidéo, nombreux sont les professeurs qui hésiteront à introduire « le loup dans la bergerie ». Si le statut du support livre est en pleine mutation, le statut du support jeu vidéo peine aussi à trouver sa juste place, entre substitut improbable du manuel imprimé et simple matériel périphérique, d'autant plus que l'offre est restreinte en raison des contraintes de production et d'utilisation liées au média.

Par ailleurs, l'omniprésence des jeux sérieux en anglais, parfois (mal) traduits en français, est problématique : la langue ne façonne-t-elle pas notre manière de voir le monde ? Face à une mondialisation croissante, un effort de contextualisation s'impose.

Les apprenants et les enseignants au défi du jeu

Une introduction hâtive des jeux sérieux peut conduire au bout du compte à une simple instrumentalisation des leviers ludiques. Ce serait bien dommage de s'en tenir au dosage de pilule, aussi *high tech* soit-il ! Dès lors que l'on accepte de faire entrer dans la classe des jeux complexes allant au-delà du simple QCM et sollicitant différentes compétences, le niveau d'exigence s'accroît, aussi bien pour l'apprenant que pour le professeur. Certains enseignants réchignaient déjà à utiliser des documents authentiques qui les mettaient devant leur propre insécurité culturelle et linguistique ; nul doute qu'ils sont aujourd'hui parmi ceux qui redoutent les jeux sérieux, susceptibles de mettre en parfaite évidence leurs lacunes technologiques et ludiques.

Pour encourager les uns et les autres à quitter leur zone de confort, nul doute que le travail en équipe et une solide analyse pré pédagogique, ainsi qu'un suivi de qualité, sont des atouts clés. Cela devrait permettre une approche raisonnée, en lien avec les choix méthodologiques affichés, dans la mesure où les jeux sérieux, comme n'importe quelle autre ressource, peuvent en principe être mis à toutes les sauces, mais se prêtent particulièrement bien à une approche actionnelle fondée sur les tâches et la pédagogie de projet.

Le défi est de taille, d'autant plus qu'il est souhaitable d'offrir aux joueurs-apprenants-usagers une expérience ludique de qualité. En tant que professeurs, il ne nous reste qu'à jouer, le plus sérieusement du monde, pour trouver les stratégies gagnantes.

À LIRE

Alvarez, J. et Djaouti, D. 2013. *Introduction au serious game*. 2^e ed. Paris, Questions théoriques. Disponible en e-book. <http://www.questions-theoriques.com/produit/2/9782917131282/>



Constant, T. 2011. « Quelles utilisations des jeux sérieux pour l'apprentissage de la langue française ? », *Éducation + jeux vidéo*, Académie de Créteil. <http://jeuxserieux.ac-creteil.fr/?p=1141>

À DÉCOUVRIR

Thot cursus >

<http://cursus.edu/institutions-formations-ressources/formation/16184/jeux-serieux-gratuits/>

Sélection commentée et régulièrement mise à jour de près de 200 jeux gratuits sérieux en français (et parfois en anglais), classés selon 28 catégories thématiques, dont « Langues » (avec 17 références).

Le Serious Game Blog > <http://www.serious-game.fr/>

En français (malgré son titre...), ce blog tenu par des professionnels du jeu sérieux en entreprise suit l'actualité du marché et permet une recherche dans les articles selon 17 catégories.

Serious Game Classification > <http://serious.gameclassification.com/>

En anglais et français, ce site collaboratif recense près de 3000 jeux et permet une recherche par mot clé et/ou par critère : intention ; domaine ; tranche d'âge des destinataires ; type de public ; ressort ludique...