

Jeux vidéo et éducation

Ateliers de pédagogie (vidéo)ludique



TABLE DES MATIÈRES :

● Introduction	4 - 5
<hr/>	
● Méthode : Une pédagogie (vidéo)ludique	
Pédagogie et jeu vidéo : Retours d'expérience	6 - 20
Comment créer une séquence pédagogique ludique et vidéoludique	21 - 24
Cinq conseils pour mettre en place un espace d'animation jeu vidéo	25 - 26
<hr/>	
● Introduction aux jeux vidéo : Découvrir le média vidéoludique	
Jeu vidéo : Polémiques, enjeux et perspectives	27 - 30
À la découverte du média : Une première approche pour joueurs qui s'ignorent	31 - 37
<hr/>	
● Ateliers	
Coopérer : Développer la collaboration et l'intelligence collective	38 - 45
Philosopher : Jouer pour penser	46 - 59
Histoire : Créer ensemble une Histoire des jeux vidéo	60 - 63
Guerre	64 - 78
Citoyenneté et politique : Comment décider ?	79 - 87
Altérité : Penser l'égalité	88 - 97
Critiquer : Ecriture journalistique sur les jeux vidéo	98 - 104
Jeu vidéo et famille	105 - 114
Ecriture créative : Ecrire un jeu vidéo	115 - 132
Découvrir les métiers du jeu vidéo	133 - 139
Créer des jeux vidéo : Quels programmes accessibles utiliser ?	140 - 142
<hr/>	
● Ressources	143 - 145
<hr/>	

INTRODUCTION

Les jeux, et en particulier les jeux vidéo, semblent naturellement opposés à l'apprentissage et à l'éducation dans notre culture francophone. Si les jeux de société trouvent encore une place en maternelle et au début du primaire, ils doivent disparaître ensuite devant les savoirs sérieux et à la véritable école. Quant aux jeux vidéo, ils incarnent pour la plupart des enseignants, éducateurs et parents ce à quoi le résumé le plus souvent la télévision et la presse : addiction, violence, isolement.

Ce manuel à destination du monde éducatif et enseignant vous propose un autre regard sur cette culture. Un regard éclairé pour construire un avis argumenté sur une culture immense et encore aujourd'hui largement ignorée aussi bien du grand public que des joueurs souvent concentrés sur quelques blockbusters. Mais aussi un regard pédagogique par la mise à disposition d'outils pour comprendre le média, pour initier au numérique et pour apprendre par le média.

Ce dernier point recouvre la principale originalité du projet où le jeu vidéo ne se réduit pas à un objet d'étude, un sujet moral ou à une récompense, mais devient un moyen parmi d'autres pour apprendre.

Cette manière d'utiliser le jeu vidéo a été conçue dans le cadre de FOr'J (Fédération de Maisons de Jeunes & Organisation de Jeunesse) avec une insistance sur une pédagogie ouverte, active et participative, à l'image des Maisons de Jeunes. Un partenariat avec le Quai10 permettra d'étendre ces ateliers aux écoles, Hautes Ecoles, universités et institutions de formation dans le premier espace d'exposition permanent dédié au jeu vidéo en Belgique.

Le cadre pédagogique de notre travail se fonde sur ce qui caractérise au mieux le jeu vidéo : l'interactivité, le faire. Tout notre projet est donc constitué avec cette pédagogie active, la nécessité pour les apprenants de jouer comme pour les encadrants de mettre en place une logique de co-construction, de collaboration, de réflexion commune et de savoir-faire. Toutes les activités proposées ici se veulent des mises en situation pratiques et des exercices pour comprendre en faisant et en échangeant horizontalement les informations que chacun possède. La pédagogie se veut donc active et participative dans une perspective de valorisation des capacités et connaissances de chacun.

Dans ce manuel, vous trouverez en introduction un article expliquant notre travail et notre méthode, en analysant les forces et les limites tout en proposant des pistes à mettre en œuvre sur le terrain. Puis des conseils concrets pour cette mise en œuvre et de quoi vous familiariser avec le jeu vidéo. Le cœur du manuel résidant dans une dizaine d'ateliers utilisant le jeu pour apprendre. Enfin, nous vous proposons dans un dernier cahier une série de ressources (jeux, sites, magazines, ...) à utiliser pour votre travail ou pour en découvrir plus sur ce média.



Toutes les marques citées demeurent la propriété de leurs détenteurs respectifs. Nous avons indiqué ceux-ci dans la mesure du possible. Si toutefois vous remarquez une erreur ou si vous souhaitez que votre propriété n'apparaisse plus, n'hésitez pas à nous contacter pour tout changement dans les prochaines éditions.

Manuel réalisé dans le cadre du partenariat entre FOR'J (président : Thomas Parmentier, directeur : Jean-Pierre Tondu) et Quai10 (directeur : Matthieu Bakolas)

Manuel coordonné et rédigé par Julien Annart (détaché pédagogique auprès de FOR'J)

Avec la participation d'Olivier Bogarts (Quai10), Julie Hermans (UCL-Mons), Amélie Jacquemin (UCL-Mons), Aurélien Berthier (Agir Par la Culture), Lisa Pardoën (Quai10) et Maxime Verbesselt (Action Médias Jeunes)

Mise en page par Pierre Tournay (Quai10)

MÉTHODE : UNE PÉDAGOGIE (VIDÉO)LUDIQUE

Pédagogie et jeu vidéo : Retours d'expérience

L'intelligence n'est pas comparable à un vase qu'il faille remplir mais à un feu qu'il faut allumer ; ce dont elle a besoin, c'est d'élan vers la recherche et de désir de la vérité. Plutarque (46-125), Comment écouter

1. Introduction

Dans la Prusse militariste du XIX^{ème} siècle, la formation des officiers était notamment assurée par le "kriegsspiel". Ce descendant des échecs, eux-mêmes probablement conçus au départ pour apprendre les bases de la stratégie aux jeunes nobles, donnera naissance au "wargame". À la fois jeu vidéo orienté vers la simulation de conflits, point de départ des jeux de rôle et outil d'enseignement numérique utilisé aujourd'hui dans toutes les académies militaires, le wargame est un genre majeur du média vidéoludique.

Plus pacifique, Erasme se questionne au XVI^{ème} siècle à propos des questions d'éducation et, prenant conscience de la puissance pédagogique du jeu, il explique *«qu'en toute chose, la plus grande partie du désagrément vient de l'imagination, elle qui parfois fait éprouver le mal, là même où il n'y en a pas. Le rôle du précepteur sera d'exclure par tous les moyens cette imagination et de faire porter à l'étude la marque du jeu (...); Car à cet âge, il est nécessaire de les tromper avec des appâts séduisants¹»*. Cette approche, masquer pour mieux tromper, ne fonctionne pas dans les faits. Il vaut mieux au contraire miser à la fois sur l'intelligence de l'apprenant et la qualité du jeu. Néanmoins, elle importe car elle montre l'ancienneté des idées de pédagogie ludique et surtout concentre nombre de difficultés qui l'habitent.

On le voit, l'intérêt pour les différentes formes de jeu dans une perspective éducative n'est pas neuve. Néanmoins, il faudra attendre le XX^{ème} siècle pour que ces questions soient formalisées et prennent place dans les débats éducatifs grâce à une double impulsion. Celle des acteurs de la "Nouvelle Pédagogie" pour le volet pédagogique, et les écrits académiques de Johan Huizinga (*Homo Ludens*, 1938) et Roger Caillois (*Les jeux et les hommes*, 1958) pour le volet culturel. Ces derniers illustrant bien l'un des principaux écueils liés aux jeux en général et aux jeux vidéo en particulier, celui de l'association faite par notre culture du jeu à l'enfance, au puéril, au dérisoire, à l'inutile. S'ils sont tolérés lors des premières années de l'enseignement obligatoire, ils disparaissent très vite des bancs de l'école. A la manière de la bande dessinée acceptable pour initier à la lecture mais qui doit par la suite céder la place aux vrais livres sans images, les jeux se doivent de disparaître dès que l'enseignement devient sérieux.

¹. Erasme, *De pueris (De l'éducation des enfants)*, 1529

Il faut donc attendre le début des années 1990 pour voir les jeux vidéo éducatifs se développer réellement et même rencontrer un important succès avec des stars comme Adibou (Coktel Vision) ou Carmen San Diego (Broderbund) : le ludo-éducatif est né ! Il reste néanmoins cantonné à des jeux simples, pensés autour d'un rapport scolaire au savoir à même de convaincre les parents, les véritables acheteurs. Les usagers quant à eux y jouent le temps de la petite enfance et les abandonnent bien vite pour les autres jeux vidéo, simplement plus amusants.



Au début des années 2000, apparaissent les “serious games” et la gamification, auxquels on promet monts et merveilles, jusqu’à la promesse la plus folle, et dangereuse, de remplacer les enseignants. Après une dizaine d’années d’existence, surtout marquées par des annonces médiatiques et quelques expériences intéressantes, notamment celles portées dans l’espace francophone par ARTE ou Le Monde, la bulle se dégonfle et le succès économique comme critique mitigé marque un retour à une utilisation de niche, principalement la formation interne des grandes entreprises. La montagne a accouché d’une souris avec un résultat au final très éloigné des promesses initiales, malgré de nombreux projets intéressants comme vous pourrez le constater dans les ressources à la fin de ce chapitre. Les créateurs ne sont pas forcément à pointer du doigt, la cause se trouve plutôt du côté du système mis en place. En effet, seules les institutions achètent ces jeux aux studios et elles arrivent souvent avec des cahiers des charges lourds en contenu, inconscients des difficultés du processus de création long et coûteux d’un jeu vidéo, avec de plus un budget souvent trop faible pour rivaliser avec les jeux commerciaux classiques. Résultat, des jeux régulièrement boiteux, inaboutis techniquement et trop scolaires pour être efficaces. Ce dernier point illustrant sans doute le mieux l’erreur initiale du genre, l’impossibilité de surmonter la contradiction complète de l’oxymore “serious game”, comme un écho à Erasme cinq siècles plus tard.

Néanmoins, grâce à tout cela, l’attention portée à l’apprentissage par le jeu vidéo se maintient et ne retombe désormais plus, portée notamment par les efforts intéressés des GAFAM et de leurs programmes “gratuits”, nous y reviendrons, ainsi que de l’inventivité de nombreux enseignants de par le monde, particulièrement autour de Minecraft (Mojang, 2009). Après de multiples faux-départs, le jeu vidéo comme outil pédagogique participe dorénavant aux débats éducatifs.

Ce chapitre souhaite revenir sur l’utilisation du jeu dans une logique éducative. Principalement le jeu vidéo mais aussi le jeu de société et le jeu de rôle. Il se fonde sur mon expérience, 15 ans d’enseignement en secondaire dont 3 ans de détachement pédagogique auprès de FOR’J (www.forj.be) sur cette question. Outre de nombreuses écoles et Maisons de Jeunes, cette expérience s’est aussi construite au Quai10 dont je coordonne le volet jeu vidéo.

2. Qualités pédagogiques et éducatives

Après plusieurs décennies d'existence, la date naissance faisant toujours polémique entre le premier Cathode-ray tube amusement device (Thomas T. Goldsmith Jr. et Estle Ray Mann, 1947) ou Tennis for Two (William Higinbotham, 1958) voire Pong (Atari, 1972), permettent de lister plusieurs des qualités pédagogiques du jeu vidéo. Nous en reprendrons cinq dans ce chapitre : le “learning by doing”, l'apprentissage par l'essai-erreur, la capacité de motivation, l'ouverture sociale et la concrétisation de l'abstrait.

- **Le “learning by doing”**

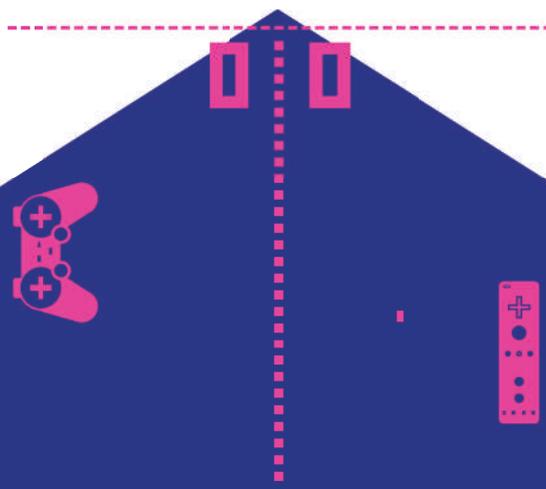
Les jeux vidéo sont un média interactif, participatif, un média qui existe si on s'y implique, un média dont les univers requièrent le joueur pour se déployer, à la manière des livres dont les mots s'assemblent et développent des phrases puis des idées grâce à l'action du lecteur.

Le game designer Oscar Barda résume cela en une formule lapidaire, “le jeu vidéo est une esthétique du faire”². On ne pourrait mieux dire car, s'il s'avère toujours difficile de définir un média et en particulier le jeu vidéo, chacun s'accordera que tous les jeux vidéo se caractérisent a minima par une action, un faire, du joueur sur le jeu, ainsi que souvent une réponse de la part du jeu, comme un dialogue, le tout accouchant d'une interaction.

Dans un cadre pédagogique justement, la participation à la construction de l'apprentissage l'enracine plus profondément et développe un rapport plus positif à cet apprentissage. Ces qualités permettent par le jeu vidéo une pédagogie active, du faire, dans laquelle la compréhension passe par l'action, de quoi mettre en application les théories exposées à des apprenants, leur donner du sens dans un cadre ludique.

Par exemple, dans la série de jeux Sim City (Maxis depuis 1989), où le joueur se retrouve aux commandes d'une ville, l'apprentissage des idées urbanistiques générales se réalise tout simplement en jouant ! Et la connaissance préalable de ces idées n'est même pas nécessaire, il suffit de répondre aux défis posés par le jeu pour tenter d'y trouver des solutions, c'est-à-dire de résoudre des situations-problèmes.

². Entretien réalisé avec l'auteur en octobre 2015.



“Situations-problèmes”, le mot est lâché. Cette approche pédagogique bien installée aujourd’hui, que l’on pourrait résumer par le fait de placer les apprenants face à des problèmes concrets mais fictifs qu’ils doivent surmonter, est particulièrement adaptée aux jeux vidéo. À moins que ce ne soit l’inverse. En effet, beaucoup de jeux vidéo, mais pas tous, sont construits autour de situations qui s’opposent au joueur, le défient lui et les moyens mis à sa disposition pour interagir. En utilisant au mieux ces moyens, le “gameplay” du jeu, le joueur dépasse ces situations et surmonte les problèmes qu’elles lui opposent. Pour reprendre l’exemple la série *Sim City*, le jeu vous bombarde de problèmes, construire des usines pour augmenter votre richesse et donner du travail à vos habitants tout en les tenant éloignées des habitations sans rendre les trajets trop longs, dont la solution permet d’avancer dans le développement de votre ville, le plus souvent en optimisant les ressources à votre disposition.

Et justement, cette optimisation n’est neutre ni dans sa conception, souvent mathématique et particulièrement dans un média constitué de chiffres comme le jeu vidéo, ni dans ses résultats, une “solution pour chaque problème”. Ce qui signifierait que chaque situation serait un problème auquel correspondrait une solution. Dans le cas de *Sim City*, la ville idéale correspond systématiquement au modèle de développement urbain des “suburbs”, typiques des États-Unis, pays d’origine du jeu. Paolo Perdercini, du collectif créatif Molleindustria³, a souhaité critiquer la série *Sim City* avec son jeu *Nova Altea*⁴. Comme il l’explique, “les questions sociales et les politiques urbaines reflètent souvent des conflits plutôt que des problèmes, et tous les conflits n’ont pas de solution”⁵.

³. <http://www.molleindustria.org/>

⁴. <http://molleindustria.org/nova-alea/>

⁵. Conférence au festival *screenshake* (www.screenshake.be) en février 2016.



L'apprentissage par l'essai-erreur

Dans l'enseignement classique, le savoir est souvent perçu comme unique, à la fois point de départ et d'arrivée d'un cheminement rectiligne parcouru par l'apprenant. Au terme de ce cheminement, l'apprentissage sera évalué et de cette évaluation il résultera une conclusion binaire quant à son acquisition par l'apprenant : réussite ou échec. Avec pratiquement trois élèves sur cinq en retard suite à au moins un redoublement au terme du parcours scolaire obligatoire⁶, la Fédération Wallonie-Bruxelles a placé l'échec ainsi que le redoublement au cœur de son système d'enseignement. Pourtant, il s'agit d'une impasse sur laquelle s'accrochent toutes les études menées sur le sujet, aussi bien en termes humains, financiers que d'efficacité pédagogique.

C'est aussi profondément méconnaître l'importance de l'erreur dans le processus éducatif de découverte, de compréhension et d'acquisition. Fondamentalement, l'échec n'existe pas dans un cadre pédagogique, seules des erreurs se manifestent durant un parcours et elles sont autant d'occasion d'apprendre ainsi que souvent la manifestation d'une indispensable curiosité. Tomber de son vélo lorsque l'on commence à le pratiquer est une expérience normale et, dans un cadre sécurisant, un apprentissage plutôt qu'un échec. Le droit à l'erreur constitue même probablement une des conditions nécessaires à l'apprentissage.

ERREUR!

Avec les jeux vidéo, l'échec n'existe. Dans la plupart d'entre eux, la logique de l'apprentissage des règles de l'univers et des moyens mis à la disposition du joueur passe par trois étapes : le tutoriel soit les premières minutes du jeu où sont exposées les commandes, la récompense qui valorise le joueur et le pousse à continuer, et surtout l'erreur. L'erreur sous toutes ses formes (mort, défaite, perte d'objets ou de capacités, ...) constitue le cœur de l'apprentissage vidéoludique qui confronte le joueur et ses actions aux règles du monde du jeu, sanctionnant les erreurs mais sans jugement, sans limite de tentatives, sans conséquences matérielles⁷ : sans tout ce qui fait que l'erreur est sanctionnée et dévalorise celui qui la commet. Vous voulez infiltrer silencieusement un complexe scientifique après avoir échoué à y entrer par la grande porte ? Vous préférez détruire le monde plutôt que de sauver ses habitants ingrats ? Vous voulez changer la composition de votre équipe sportive après une terrible défaite ? Vous souhaitez créer une civilisation pacifique et vous faire élire président des Nations Unies après avoir perdu une guerre nucléaire ? Vous préférez vagabonder dans l'univers du jeu pour profiter de sa beauté plutôt que de résoudre sa quête centrale quitte à la faire échouer ? Tout cela est possible, il suffit de jouer une nouvelle vie, de recommencer sa partie ou de relancer sa dernière sauvegarde. La pédagogie de l'essai/erreur renouvelable à l'infini.

⁶. "Les indicateurs de l'Enseignement 2016", consultable sur <http://www.enseignement.be/index.php?page=0&navi=2264>

⁷. Il y a bien sûr des exceptions pour chacune de ces caractéristiques : le jeu belge *The Path* (*Tale of Tales*, 2009) juge les actions du joueur dont dépendent la conclusion du titre et son sens même, le jeu *DayZ* (*Dean Hall*, 2012) ne donne qu'une vie au joueur et la mort y est définitive, enfin les jeux massivement multiplayer possèdent une économie souvent transposable en argent bien réel sans parler des faux jeux gratuits dont toutes les composantes sont à débloquent en payant

Plus fondamentalement encore, l'essai/erreur fait partie intégrante du processus vidéoludique, il constitue sa forme la plus fréquente de compréhension des mécanismes du jeu. La série des Dark Souls (From Software, depuis 2011) par exemple fonde toute sa conception, son "game design", sur une difficulté très élevée qui rend nécessaire pour les joueurs l'observation de chaque adversaire, potentiellement mortel, et la répétition des combats perdus en tirant les leçons des tentatives précédentes. Plus pacifique, Kerbal Space Program (Squad, 2011) place le joueur à la tête d'un programme spatial dont il doit gérer tous les aspects et pour espérer le mener à bien... au terme de nombreuses catastrophes explosives ! De manière très ludique et humoristique, les innombrables explosions font partie intégrante du jeu et constituent autant une "récompense" qu'une étape de compréhension des multiples stratégies possibles... inspirées par les véritables travaux des différentes agences aéronautiques internationales. D'ailleurs, la NASA a participé à la création d'une série de missions pour le jeu et l'éditeur estime que 7% de ses joueurs sont liés professionnellement à l'aérospatial⁸.



Faire exploser une navette spatiale constituerait une récompense dans Kerbal Space Program ? Cela en étonnera peut-être certains mais l'erreur peut en effet devenir une récompense dans un cadre vidéoludique. En effet, "se tromper pour de faux", par esprit de curiosité ou pour le plaisir de jouer au gamin mal élevé, suscite aussi du plaisir grâce à une autre caractéristique des jeux vidéo : ils produisent toujours un retour, une conséquence aux actions du joueur. Ici des explosions ou des trajectoires absurdes de fusées. Les jeux Goat Simulator (Coffee Stain Studios, 2014) et McPixel (SOS, 2011) illustrent particulièrement bien cela avec à chaque fois un gameplay fondé sur l'absurdité des réactions physiques de l'environnement ou l'accumulation des catastrophes. Résultats qui leur ont d'ailleurs assuré un grand succès sur les plateformes de vidéo en ligne comme le montre l'hilarité suscitée par ces "vidéos de fail". Sans même parler de la fonction cathartique de rater dans un espace et un temps suspendus, à part, ceux du jeu justement, comme le définit notamment Johan Huizinga.

Il faut bien sûr tempérer cette affirmation pour les jeux vidéo à plusieurs et particulièrement les jeux massivement multijoueurs en ligne. En effet, ceux-ci impliquent une autre inscription dans le temps et dans les rapports sociaux. La persistance des conséquences des actions des joueurs comme la socialisation concrète engendrée par les mécanismes de ces jeux (guildes, horaires fixes, collaboration indispensable, partage des tâches et spécialisation des fonctions, ...) renvoient à des actions sociales traditionnelles plutôt qu'à celles de jeux. Les innombrables histoires générées par les jeux EVE Online (CCP, depuis 2003)⁹ et World of Warcraft (Blizzard Entertainment, 2005) illustrent l'investissement des joueurs avec des conséquences personnelles et financières très concrètes.

⁸. http://www.lemonde.fr/pixels/article/2014/07/08/kerbal-space-program-le-jeu-video-qui-permet-d-apprendre-ses-cours-de-physique_4450674_4408996.html

⁹. Vous pouvez en consulter certaines sur <https://motherboard.vice.com/fr/article/vv3ex3/comment-eve-online-est-devenu-le-jeu-le-plus-fou-de-tous-les-temps>

Comme le montre l'exemple de Kerbal Space Program, les jeux vidéo proposent de nombreux choix différents qui sont souvent autant de possibilités pour les joueurs de développer leur créativité¹⁰. La créativité et l'imagination sont bien stimulés et encouragés quand les jeux placent les joueurs devant des situations à surmonter grâce aux outils dont ils disposent. Les jeux de rôle de la série Fallout (Black Isle puis Bethesda, depuis 1997) poussent le joueur à mélanger, à essayer, à rater tout en amenant son personnage dans des situations parfois sans rapport avec l'histoire initiale. Et comme ces jeux proposent plusieurs solutions à un même problème, récompensent plusieurs manières de résoudre un problème, ils encouragent le joueur à la découverte, valorisent sa curiosité, qualité cruciale pour apprendre. Encore mieux, cette volonté d'essayer et de découvrir débouche parfois sur des résultats étonnants au point de ne pas avoir été prévus par les concepteurs. Comme l'illustre le premier épisode de Deus Ex (Ion Storm, 2000) et son "gameplay émergent".

• La capacité de motivation

A l'étiquette de "sage" revendiquée par les penseurs professionnels, les "sophistes" (spécialiste de la "sophia", la "sagesse" en grec ancien) tant critiqués par Platon (428/427 ACN, 348/347 ACN), Socrate (470/468 ACN-399 ACN) préférait celle de "philosophe", soit étymologiquement "celui qui aime la sagesse", "celui qui tend vers la sagesse". Tendre vers le savoir est un mouvement, un cheminement, une action perpétuellement renouvelée et continue plutôt qu'une acquisition passive. Cela demande donc une volonté de la part de l'apprenant ainsi qu'une motivation. Si pendant très longtemps la motivation à apprendre était évidente (trouver un métier, acquérir du prestige social, sortir de sa condition et s'élever dans la hiérarchie sociale, ...), des décennies de crise économique, de remise en question des équilibres sociaux consécutifs à la Seconde Guerre Mondiale et d'échec scolaire ont profondément remis en cause cette motivation dans les pays occidentaux.

Tout jeu vidéo travaille de manière naturelle sur la question de la motivation, inhérente à sa nature. Il suppose en effet devoir la susciter perpétuellement auprès des joueurs pour que ceux-ci le pratiquent. Et, en plus de quatre décennies d'industrie, il a développé de nombreuses techniques et stratégies pour y arriver.

Tout d'abord, il fait sens, il donne du sens aux actions qui y sont réalisées. Pourquoi y apprendre les mécanismes de jeu et y agir ? Pour avancer dans le jeu, pour les retours que le jeu envoie aux joueurs comme les récompenses ou les plaisirs (visuels, sonores, ...), pour la satisfaction de surmonter un problème et l'image valorisante qui en découle, pour découvrir l'histoire, ...

¹⁰. Il ne faut cependant pas s'aveugler sur l'industrie des jeux vidéo, celle-ci demeure essentiellement commerciale. Rien d'anormal, les travailleurs doivent en vivre. Cependant, sur les mille jeux (jeux commerciaux sur PC/console/mobile, jeux d'étudiants, jeux artistiques, jeux de game jam, ...) qui sortent quotidiennement, bien peu offrent autre chose que des copies faciles et sans imagination des succès du moment. Sans oublier que les logiques de rentabilité qui dirigent les studios et éditeurs poussent certains vers des modèles éthiquement contestables, comme l'illustrent quotidiennement les "free-to-play" bien mal nommés.

L'histoire justement, car le jeu vidéo est un média profondément narratif. Même lorsque cela semble aller contre l'évidence avec un titre comme Tetris (Alekseï Pajitnov, 1984), le jeu vidéo raconte des histoires et en génère aussi parmi ses pratiquants qui n'hésitent pas à les échanger sur les plateformes sociales ou de vidéos en ligne. Cette nature narrative répond à une demande profondément humaine. Nous avons besoin d'histoire, notre mental structure souvent lui-même le réel en histoires pour le comprendre ou y adhérer¹¹. Le jeu vidéo narre avec d'autant plus de force que le joueur participe à la construction des histoires qui s'y déploient, avec plus ou moins d'impact selon les jeux.

À noter que, grâce à tout cela, le jeu vidéo, aussi bien comme outil que comme finalité, constitue un excellent outil d'initiation au numérique grâce aux nombreux outils accessibles aux plus jeunes pour créer des jeux (Scratch, Twine, Construct 2, ...)



I don't get older, I Level Up

• L'ouverture sociale

Autre avantage du jeu vidéo, son extraordinaire succès populaire en tant que culture pop, aussi bien comme un média grand public que touchant toutes les catégories sociales. Enseigner avec les jeux vidéo, c'est s'ouvrir à un public conséquent mais surtout socialement varié. Or toutes les études, à commencer par le fameux PISA de l'OCDE, ont montré que les systèmes scolaires belge francophone comme français sont non seulement incapables de combler les différences sociales entre les élèves mais qu'ils les accentuent.

Si comme tous les médias, le jeu vidéo mobilise aussi un certain bagage culturel, bagage inégalement réparti selon les catégories sociales, celui-ci est secondaire par rapport à l'action, l'interactivité qui caractérise le média. Le jeu Versailles 1685 : Complot à la Cour du Roi Soleil (Cryo, 1996) plonge le joueur au cœur de la vie du Grand Siècle, référence par excellence de la culture française, et pourtant les mécaniques ludiques et la narration par une enquête la mettent à la disposition de tous. Même constatation avec PeaceMaker (ImpactGames, 2007) qui place le processus de paix israélo-palestinien entre les mains du joueur avec pour objectif une paix juste et équilibrée.

¹¹. Comme l'ont très bien compris les conseillers en communication avec le "storytelling" ou l'art de transformer des idées abstraites en ressentis concrets par la grâce de la narration. Le président Ronald Reagan (1911-2004) a porté très haut cette manière de diffuser ses idées auprès de son public, arrivant à le convaincre même lorsque les intérêts de ce public étaient directement attaqués. Avec notamment cette histoire cent fois répétée, celle de la "reine des allocs" ("Welfare queen") qui roulait en Cadillac" à force de frauder les aides sociales. Dans lesquelles il fallait donc massivement couper. Et tant pis si ce personnage n'a jamais existé ailleurs que dans les notes des conseillers de Reagan. Les histoires nous parlent mais il importe de les mettre en perspective...

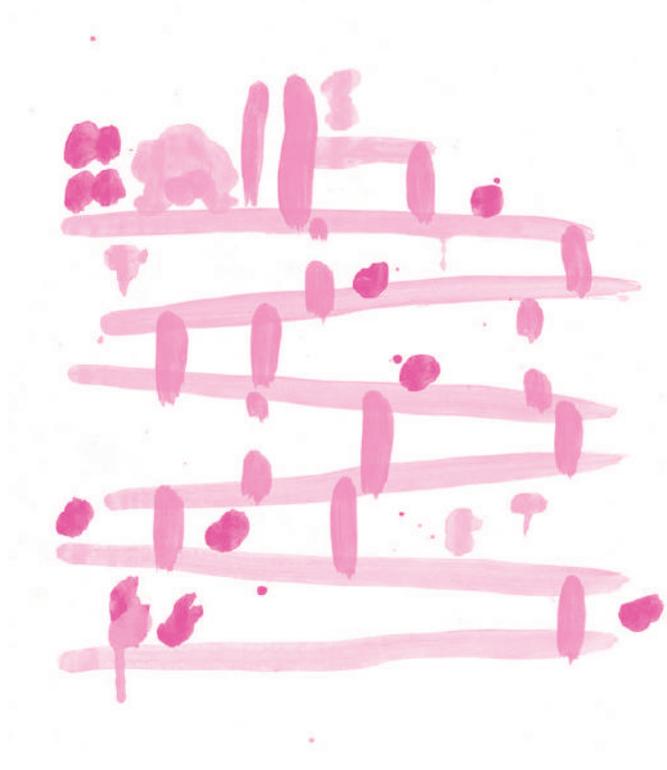
L'exemple enfin d'exercices d'éthique, matière particulièrement abstraite et souvent clivante, avec des jeux de rôle aux choix moraux tranchés rend les questionnements impliqués par ces choix accessibles à tous, sans la nécessité d'un bagage culturel préalable. Si nous reviendrons pour le jeu vidéo sur l'exemple de *Walking Dead* (Telltale Games, 2012) un peu plus loin dans ce chapitre, les jeux de rôle excellent eux aussi à poser un cadre pédagogique impliquant pour tous. Parmi d'autres, *Libreté* (Vivien Féasson, 2017) offre un cadre narratif et des règles accessibles à tous pour poser de nombreuses questions politiques et éthiques qui accompagnent la construction par les joueurs d'une nouvelle société composée exclusivement d'enfants, à la manière du roman *Sa majesté des mouches* (William Golding, 1954).

• La concrétisation de l'abstrait

Enfin, dernier point particulièrement important, qui résume sans doute les précédents, le jeu vidéo propose une expérience, un ressenti, une action vécue. Il possède la capacité d'apporter l'expérience de l'idée, le vécu virtuel de l'abstraction, vivre le concret de la question et de ses conséquences dans une logique de jeu de rôle, de mise en situation.

Prenons à nouveau l'exemple de la philosophie, matière difficile à transmettre pour de nombreuses raisons : pas de cours dans l'enseignement obligatoire en Fédération Wallonie-Bruxelles donc pas de vulgarisation accessible au plus grand nombre, abstraction extrême et vocabulaire technique. Ces deux derniers points en particulier ont toujours posé problème. Il suffit de penser aux innombrables exemples, récits, allégories et autres contes¹² qui parsèment l'histoire de la philosophie pour comprendre ce besoin de concrétude. Ces exemples apportent énormément à la transmission des idées et une bonne partie de l'art du pédagogue consiste à trouver l'image à même de déclencher la compréhension au sein de son public. Ou mieux, à faire vivre cet exemple par son auditoire.

¹². *La caverne de Platon, le morceau de cire de Descartes, le soleil de Hume, le Candide de Voltaire, les porc-épic de Schopenhauer, le garçon de café de Sartre, ...*





FEMALE



MALE



GAMER

Le jeu vidéo apporte quelque chose de nouveau sur ce dernier point de particulièrement fort à la pédagogie de la philosophie. Tobias Staaby¹³, professeur d'éthique en Norvège, fait par exemple jouer ses élèves à la série Walking Dead (Telltale Games, depuis 2012), des jeux qui se caractérisent par les choix moraux que doit poser le joueur, puis il travaille avec eux les choix de chacun, leurs causes et leur justification. L'interaction donne un visage concret et immédiat à l'abstraction de l'éthique et le cadre ludique imprime de la légèreté à une discipline parfois aride, les élèves en arrivent même à déconstruire les mécanismes de gameplay mis en œuvre pour les faire réfléchir. Papers, Please (Lucas Pope, 2013), place lui le joueur dans le rôle d'un douanier au poste-frontière d'un État totalitaire. Tous les mécanismes de gameplay sont pensés pour poser à chaque journée qui passe des choix terribles et au final impossibles entre efficacité, humanité, famille, démocratie, ... À aucun moment ces mots ne sont prononcés mais, mis dans une situation toujours tendue à laquelle il doit réagir sous pression par des actes administratifs, le joueur y est perpétuellement confronté et doit poser des actions dont le sens lui est renvoyé au visage par la suite. Outre les questions éthiques qui apparaissent par la seule action de jouer en commun, ce jeu permet très facilement de travailler la théorie de la "banalité du mal" développée par Hannah Arendt (1906-1975) dans son livre "Eichmann à Jérusalem" (1963), écrit à propos du procès du criminel de guerre nazi Adolf Eichmann (1906-1962). Comme monsieur Jourdain fait de la prose sans le savoir, le joueur philosophe sans le réaliser si ce n'est que Papers, Please possède l'intelligence de confronter progressivement les actes, leurs causes et leurs conséquences ; il pousse à penser en éthicien.

¹³. <https://twitter.com/tobiasstaaby>



3. Limites, conseils et retour d'expériences pédagogiques

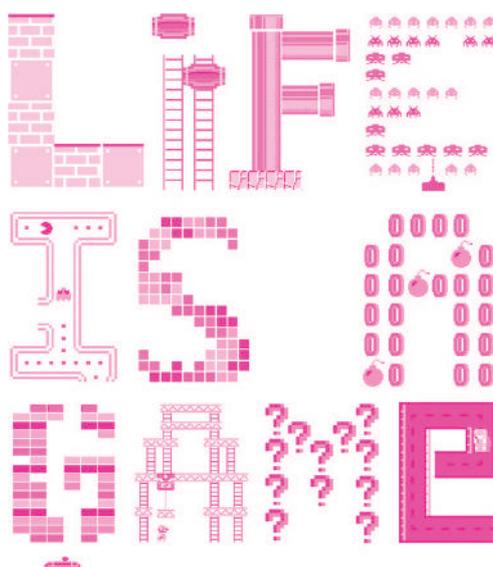
Comme cela a été affirmé dès l'introduction de ce chapitre, et il importe de le répéter, le jeu vidéo ne constitue en rien la panacée pédagogique vantée par certains. Pas plus qu'il ne suffit d'en placer dans un lieu d'apprentissage pour que celui-ci y trouve naturellement sa place et que les apprenants l'y intègrent harmonieusement. Au contraire, pour que le jeu vidéo déploie son potentiel pédagogique, il importe de bien comprendre ses forces comme ses faiblesses ainsi que ses limites. Petit tour d'horizon de ces faiblesses et des ces limites auxquelles répondent quelques propositions inspirées de ma propre expérience.

Tout d'abord, il importe de prendre du recul par aux mythes qui recouvrent les jeux vidéo en particulier et le numérique en général. Le premier d'entre eux, celui des « digital natives », théorie selon laquelle les enfants nés à partir des années 1980 maîtrisent les technologies numériques apparues en même temps qu'eux. Les études entreprises depuis montrent que ces jeunes utilisent effectivement plus facilement ces technologies que leurs aînés mais sans en comprendre ni en maîtriser les mécanismes. Second mythe, celui de « jouer utilement ». Alors que le plaisir du jeu vient aussi de son inutilité, que les jeux ne se domestiquent en ne jouant qu'à des choses utiles, que les jeux utiles (serious games) ne sont souvent plus des jeux et que, dans une culture utilitariste comme la nôtre, l'inutile est indispensable. Enfin, le mythe de « l'apprenant seul » qui voudrait que la puissance du numérique permette aux apprenants d'apprendre seuls face à l'ordinateur, sans les lourdeurs anachroniques des professeurs et des autres élèves. Au contraire, même dans un cadre de pédagogie vidéoludique, l'apprentissage, son sens et sa fixation, viennent pour la majorité des apprenants des échanges entre apprenants ainsi que de la structuration proposée par l'enseignant ou l'animateur. Bref, il importe de sortir d'une pensée magique que les médias sont prompts à mettre en avant dans des reportages de 2 minutes où tout semble simple.

Les jeux video
ont ruine ma vie

il m'en reste deux

La télévision a souvent caricaturé le jeu vidéo, écran concurrent, et particulièrement son pouvoir de fascination, bien réel. Celle-ci s'explique par la capacité de ce média à mobiliser nos sens liés à l'instinct de survie et dans le même à nous divertir tout en nous épanouissant par le "flow". Il importe donc de penser une médiation à même d'encadrer leur place dans un espace pédagogique et d'enchaîner avec d'autres activités, d'autres apprentissages. Par exemple, séparer les temps de jeu et de réflexion, renvoyer les uns aux autres pour montrer leur utilité, partager le temps entre les autres formes d'apprentissage et l'apprentissage par le jeu, ... Si vous ne pensez pas votre parcours pédagogique, vous risquez de voir les jeux vidéo cannibaliser le reste de votre travail, ce qui transforme même le meilleur d'entre eux en outil éducatif particulièrement contre-productif.

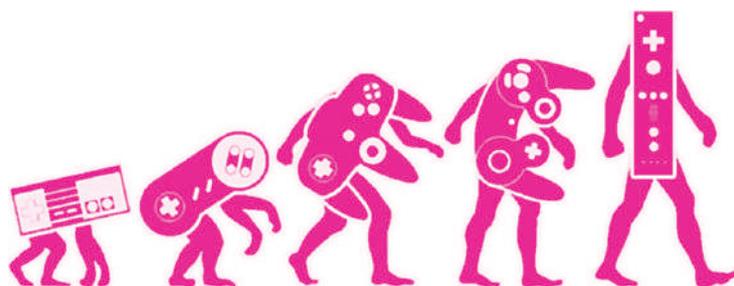


Ne vous laissez pas abuser par l'oxymore "serious game", séduisant a priori pour les adultes qui y projettent le meilleur des deux mondes. Le thérapeute Arnaud Zarbo résume parfaitement la question : "Les adultes et les enfants ont des modes de fonction différents en ce qui concerne les loisirs. Tant dans leurs critères de sélection que dans l'expérience qu'ils en font, ils vont se baser sur des enjeux différents. Ce n'est pas absolument rigide mais plutôt une tendance générale. Chez les adultes, les critères principaux sont le temps, l'utilité et le contrôle. Combien de temps l'activité dure, par rapport à l'agenda des autres activités et obligations ? Sera-t-elle chronophage ? Ensuite, est-ce une activité utile, a-t-elle des bénéfices secondaires, des vocations utilitaires/pédagogiques/etc... ? Puis seulement, est-ce agréable, plaisant ? Et enfin, est-ce contrôlable, est-ce gérable, tant dans le contenu que dans la forme ? Par exemple, est-ce que je comprends la pratique de mon enfant, puis-je la surveiller ? Avec qui, comment, où, ... ? Le point de vue des enfants diffère complètement. Ceux-ci veulent jouer «maintenant» parce que c'est là, qu'ils en ont envie selon leurs impulsions dans l'instant, par difficulté à repousser un plaisir dans le futur. Ils sont en premier lieu guidés par le plaisir suscité ou espéré par la pratique. «Je joue parce que c'est fun». Et enfin, ils sont stimulés par la découverte, la nouveauté..."¹⁴ . Il y a donc des oppositions de nature entre le "serious" et le "fun". Comme l'explique comme l'exemple souvent utilisé dans les discussions à propos de la "gamification", il ne suffit pas de recouvrir du brocoli avec du chocolat pour que les enfants acceptent soudainement d'en manger. De la même manière que les apprenants qu'Erasmus se proposait de leurrer en donnant à l'apprentissage la forme d'un jeu finiront inévitablement par découvrir le pot aux roses, les enfants recracheront le brocoli et ne feront plus confiance au cuisinier. Un tel résultat implique de perdre sur tous les tableaux, celui de l'efficacité et celui de la confiance, cruciale dans la relation pédagogique.

¹⁴. Entretien réalisé avec l'auteur en juin 2017.

Autre question, récurrente lorsqu'il s'agit du numérique, la formation des acteurs. Bien souvent, les pouvoirs publics, les institutions dirigeantes, voire mêmes les acteurs eux-mêmes, préfèrent investir dans des ressources matérielles plutôt que dans la formation de ceux qui vont devoir les utiliser de manière pertinente. Entre la France des années 1980, qui avait lancé un gigantesque "Plan Informatique pour Tous" doté d'un budget conséquent, ou plus récemment le lobbying de certains fabricants pour imposer des "tableaux intelligents" dans les écoles, l'histoire ne manque pas d'erreurs d'appréciation dans les priorités entre l'humain et le matériel. De la même manière, nous ne vous conseillerons jamais trop de vous former, de lire livres et blogs sur le sujet, de rencontrer les acteurs individuels ou associatifs qui agissent dans ce domaine, ...

Et vous y découvrirez très certainement une autre question largement sous-estimée à propos du numérique : sa lourdeur technique. Quel que soit le support que vous utilisiez (ordinateur, console ou mobile), vous serez confrontés à d'innombrables problèmes : l'immense majorité des jeux vidéo pensés pour une utilisation de détente plutôt qu'éducative, la question des droits d'utilisation, les conflits de versions, la compatibilité des matériels, l'absence de connexion Internet, l'intrusion des publicités dans certains jeux, les problèmes de sauvegarde, le temps nécessaire à la mise en route de tous vos postes, la complexité des réglages, l'obsolescence de certains programmes intégrés aux jeux, ... Ces problèmes informatiques, largement répandus aujourd'hui dans l'enseignement se poseraient bien sûr aussi avec les jeux vidéo. Sans même évoquer la question des droits d'utilisation, conçus pour un usage privé et non public. A ces questions, il n'existe pas de réponse unique mais des solutions particulières, souvent le résultat de l'inventivité des acteurs de terrain et du bricolage des curieux.



Autre point rarement voire jamais abordé, la place des quelques gigantesques sociétés privées, éditeurs et constructeurs, qui possèdent l'essentiel du marché du jeu vidéo. Cet outil ne doit pas devenir un pied de biche pour ouvrir la porte du « marché scolaire¹⁵ » à ces sociétés, un moyen pour elles de toucher encore plus massivement ce public jeune qui constitue son cœur de cible alors qu'elles fonctionnent, pour les plus grandes d'entre elles, selon des logiques de rentabilité maximale bien peu soucieuses du bien public¹⁶. Logiques qui trouveraient de parfaits alliés dans les politiques d'austérité imposées à la fonction publique depuis plus de trente ans. Le tout sous couvert d'un investissement privé d'autant plus à même de suppléer à des coupes futures dans le principal « poste de dépense » de l'éducation, celui des ressources humaines. Les logiques de profit remplaceraient donc des enseignants par des ordinateurs et des jeux vidéo alors que ceux-ci, aussi nombreuses puissent être leurs qualités, ne sont que des outils. Si de telles décisions se prennent souvent au plus haut niveau, les acteurs individuels que nous sommes peuvent modestement agir. Ayons conscience des outils que nous utilisons, de leur modèle économique comme de leur structure. Google par exemple, offre de nombreux outils "gratuits" fondés sur le pillage des données de ses utilisateurs ainsi que sur le travail gratuit.

¹⁵. Pour se faire une idée de la taille de ce "marché", la seule Fédération Wallonie-Bruxelles par exemple a dépensé 7,3 milliards d'euros pour son système éducatif en 2015.

¹⁶. Activision, l'une des cinq plus grandes sociétés du secteur avec plus de 2 milliards \$ de chiffre d'affaire par an, a été prise la main dans le sac en 2012 à « optimiser fiscalement » ses revenus hors-USA pour ne verser que 4,8% de ses bénéfices aux impôts, soit seulement 38 millions \$. En toute légalité bien entendu...

Dernier point, la nature chaotique du jeu, la force de déstabilisation qui l'habite, la puissance carnavalesque qu'il convoque. Le jeu génère un espace et un moment propres, avec ses règles spécifiques et souvent la suspension des règles sociales habituelles, à commencer par celles qui s'appliquent dans un cadre pédagogique (calme, ordre, méthode, ...). Intégrer cette remise en question d'un cadre puis demander aux participants d'y revenir, de refermer la parenthèse, peut poser des difficultés, notamment quant à l'état d'excitation, d'investissement émotionnel dans lequel le jeu plonge le joueurs. Il importe pour cela de bien penser l'organisation du temps, qui doit être équilibré entre les différents moments, de placer les jeux dans le déroulé pédagogique en fonction du caractère plus ou moins prononcé de ces aspects. Le plus simple étant d'achever une séance par une jeu et de commencer la suivante par l'analyse de ce qu'il a fait émerger. Le plus efficace étant d'analyser en jouant, c'est-à-dire de mettre en place un jeu qui permet d'explicitier l'apprentissage tout en le pratiquant. Mais le plus souvent, il vous faudra travailler vos transitions, penser comment faire passer en douceur vos apprenants d'un état à un autre. Et dans tous les cas, il faut accepter de partiellement perdre prise sur le déroulé, accepter de ne pas demeurer en contrôle total, de rebondir sur ce qui émerge dans la participation des apprenants, accepter qu'ils soient en partie co-créateurs de la séquence et accepter de leur laisser le temps dont ils ont besoin pour arriver au bout de ce que le jeu peut leur offrir. Au final, la question cruciale concerne la formalisation des apprentissages, formalisation qui requiert comme le jeu sa temporalité propre. Et cette formalisation montre que le jeu peut travailler des savoirs mais se révèle probablement meilleur pour les savoir-faire et les savoir-être. En cela, il convient particulièrement bien pour compléter la tradition pédagogique francophone, plus portée sur les savoirs, en ce qu'il lui permettrait de couvrir les différents profils sociaux, culturels des apprenants, leurs différentes intelligences.



4. Conclusion

Pour des raisons externes au domaine pédagogique, l'importance quantitative de la pratique particulièrement chez les moins de 30 ans et leur impact culturel, et internes, évoquées dans ce chapitre, il y aurait dorénavant du sens à faire entrer les jeux vidéo dans les espaces de transmission, de formation et d'enseignement. Outre l'objet d'étude et de compréhension qu'ils devraient eux-mêmes devenir dans ces espaces, et l'éducation aux médias aurait beaucoup à y gagner, ils y apporteraient des outils différents et un véritable renfort pédagogique.

Néanmoins, loin du "tout ordinateur" des années 80, de la panacée vendue au début des années 2000 et de la technophilie béate de la "révolution numérique 2.0", le jeu vidéo ne peut prendre place que dans un cadre pédagogique pensé avec et dans un parcours pédagogique complet. Il s'agit d'un outil parmi d'autres qui ne peut remplacer la présence humaine, celle des encadrants/enseignants/animateurs comme celle des autres apprenants. Ils ne doivent pas remplacer les autres outils de savoir mais au contraire les accompagner, de la même manière qu'ils doivent aussi être accompagnés par des encadrants pour en retirer un résultat pédagogique. Les jeux vidéo bien utilisés développent l'indépendance et l'implication de l'apprenant mais c'est le lien humain avec les autres apprenants et avec l'enseignant qui continue à faire sens, l'encadrement qui oriente le travail et canalise les résultats, l'échange humain qui développe la personne.

Pour cela, il importe de bien penser son intégration, de ne pas l'envisager comme une sucette, une médaille détachée du contenu, une récompense voire une sanction si on la supprime, vide d'autre sens qu'elle-même. La gamification a souvent rencontré cette limite. Au contraire, il faut intégrer le jeu dans un parcours, à la fois comme une respiration, un exercice, une application, une réflexion, le lancement d'une thématique, ... Si vous n'êtes pas convaincu de la valeur de la partie ludique de votre apprentissage, mieux vaut s'en passer. Pensez bien que la partie ludique de votre parcours s'y intègre aussi en cela qu'elle complète les autres volets avec ses qualités propres centrées sur les savoir-faire et les savoir-être.

Enfin, le plus important sans doute, pour que la pédagogie ludique fonctionne, pour qu'elle fasse sens, il importe de penser en amont l'apprentissage qu'elle doit générer et de bien le formaliser pendant et après l'activité, le tout avec à l'esprit les forces et les limites de cette pédagogie. Avec tout cela, le jeu complètera parfaitement les autres formes de pédagogie et ouvrira d'autres perspectives dans l'enseignement, la formation, l'apprentissage.



COMMENT CRÉER UNE SÉQUENCE PÉDAGOGIQUE LUDIQUE ET VIDÉOLUDIQUE

Pédagogie (vidéo)ludique et active

- L'apprentissage et le jeu doivent être une seule et même chose, c'est-à-dire que l'apprentissage doit se faire en jouant, c'est l'action de jouer qui fait apprendre.
- L'apprentissage doit être utile au jeu et pas une couche extérieure à ses mécanismes. En effet, la motivation à apprendre pour le joueur vient de cette utilité (par exemple apprendre une langue étrangère). L'inverse aussi est vrai, le jeu ne doit pas simplement être une couche sur l'apprentissage, par exemple des médailles qui viennent récompenser des apprentissages.



- Il est préférable de penser un jeu et son choix en fonction non pas du savoir mais de l'objectif pédagogique.
- Au cœur du processus d'apprentissage vidéoludique, il y a l'essai-erreur. Il n'y a jamais d'échec dans le jeu vidéo car on y apprend toujours de ses essais et de ses erreurs. Puis l'on peut recommencer autant qu'on le souhaite et la virtualité pousse à la curiosité par la fiction des actes posés.

Pour ces raisons notamment, nous vous encourageons vivement à utiliser la pédagogie active avec le jeu vidéo comme outil pédagogique. La pédagogie active implique, permet de comprendre par le faire et se veut inclusive.

- Il importe de se décentrer à la fois du seul apprentissage des savoirs et d'un apprentissage vertical et unilatéral. Les savoir-faire, les exercices, le jeu, ce que les anglo-saxons appellent le « learning by doing », sont d'excellents outils qui ont montré depuis longtemps leur intérêt.
- Le jeu vidéo permet d'exercer les apprenants au questionnement philosophique. En revenant sur les actions et choix des joueurs, le processus ludique permet de concrétiser l'abstraction philosophique et de lui donner un sens direct à même de favoriser son apprentissage. Soulever des questions après avoir des outils simples pour y répondre (argumenter et formaliser une réponse plutôt qu'une impression ou une conviction), questionner les évidences pour pousser à réfléchir, l'échange et le processus de réflexion dans ces conditions importe plus que les réponses puisqu'ils forment les apprenants par l'action de réfléchir et d'échanger des arguments.
- N'hésitez pas à poser des problèmes à vos apprenants, mettez-les dans des situations concrètes où ils doivent utiliser leurs savoirs et savoir-faire afin de leur donner un sens et l'envie de les développer.
- De même, titillez leur curiosité et leur envie d'essayer. Il n'y a pas d'échec dans l'apprentissage, au pire des erreurs dont on apprend.
- Encouragez la coopération, elle est plus efficace que la compétition dans une logique de travail, elle fait émerger de l'intelligence collective, elle reflète mieux le monde du travail contemporain, elle renforce des liens sociaux positifs et bienveillants entre les apprenants, elle participe à la construction d'une société démocratique
- **Réfléchissez**, prenez le temps de tester, de donner des outils aux apprenants puis une **parole**.

Enfin, combinez, **mélangez les outils pédagogiques**. Le jeu vidéo comme le jeu ne sont pas des panacées mais au contraire des outils parmi d'autres qui renforcent ceux que vous utilisez déjà.

Construire une séquence pédagogique (vidéo)ludique :

Intégrer le jeu, et en particulier le jeu vidéo, peut se faire en conservant une construction pédagogique classique :

- Commencez par une introduction de la thématique, idéalement par le jeu qui constitue une bonne mise en situation.

Sur la question des fake news, placez les apprenants en équipes de décodeurs face à une déclaration médiatique récente, d'une face maximum, comprenant plusieurs affirmations fausses, raccourcis, erreurs de raisonnement, ... Ils doivent les identifier et justifier leur choix.
- Ensuite, formalisez avec vos apprenants les outils et concepts qui seront utilisés durant la séquence, soit par un exercice d'écriture, de recherche ou une autre mise en situation.

Pour la rédaction d'un magazine de test de jeux vidéo, vous travaillerez sur les types d'arguments, sur la structure introduction/développement/questionnement/conclusion, ... Vos apprenants apprendront donc comment concevoir un avis, l'argumenter, le structurer et le fonder.
- Mettez en place l'exercice central, qui peut se dérouler sur une ou plusieurs heures de cours. Celui-ci placera vos apprenants, idéalement par équipes, en situation d'appliquer concrètement les outils, savoirs et savoir-faire, forgés auparavant. Vous pouvez leur proposer un cadre ludique mais aussi narratif ou actuel qui donnera du sens à l'exercice.

Des élèves de rhétorique doivent créer, par équipes, un jeu de société pour des élèves de 12 ans autour d'une séquence de chimie. Pour cela, ils disposent du cours référent, des notions de chimie nécessaire, d'outils de création de jeu et des méthode de travail en équipe.
- Enfin, organisez la mise en commun et la formalisation des apprentissages de la séquence.

Au terme de la pratique de jeux axés sur la coopération, vous distribuerez la parole afin de faire émerger tous les savoirs et savoir-faire utilisés pendant la séquence (forces et problèmes, organisation en équipe, modèles de société, questions soulevées, ...). Puis, dans un second temps, vous structurerez ces savoirs et savoir-faire (ensemble sur le tableau, par écrit par équipe, ...) afin de les expliciter et de vérifier qu'ils aient bien été compris et utilisés par chacun.

Comme cela a déjà été écrit ci-dessus, il importe d'entourer cette construction classique de pédagogie active et de bien penser son inscription dans le temps, tant le temps de jeu diffère de celui de l'organisation scolaire.

Dans votre préparation, insistez sur le travail des objectifs. Ils sont ce qui donnera corps et sens à votre séquence. Décrivez les objectifs poursuivis et comment vous y arrivez. Insistez sur la plus-value apportée par le jeu vidéo. Non pas qu'elle soit naturelle, justement il s'agit de prouver que l'investissement (en temps, en technique et en budget) en vaut la peine.

Veillez à bien penser concrètement comment vous réalisez votre séquence, un point souvent complexe avec le jeu vidéo : quels jeux ?, quelle durée (de la séquence comme des jeux) ?, quelles explications (orales, écrites, commandes, ...) ?, quel coût/budget global ?, quels moyens techniques (personnes compétentes, support, PC/Mac/Tablette/Smartphone/...) ?



Questions techniques et budget nécessaire

Point souvent négligé dans les présentations des utilisations pédagogiques du jeu vidéo, les questions techniques et de budget sont absolument cruciales et nécessaires à prendre en compte dans la construction de votre projet.

Pour le matériel, deux options sont les plus fréquentes :

- Les consoles offrent avant tout l'avantage de la simplicité pour les encadrants comme les apprenants. Ceux-ci sont d'ailleurs souvent déjà familiers avec une console, le format de jeu le plus répandu. Si vous souhaitez ce format, nous vous conseillons une Playstation 4, la console la plus populaire, celle avec les jeux téléchargeables les plus variés. La Nintendo Switch est la console la plus familiale.
- Les PC sont plus complexes à prendre en main mais offrent une plus grande variété, plus de jeux vraiment gratuits et surtout une plus grande souplesse d'utilisation, qualités à mon sens les plus utiles pour une utilisation pédagogique. Vous pouvez utiliser un ordinateur récent mais vous n'aurez pas forcément besoin d'une machine très puissante, une machine moyen de gamme faisant déjà tourner la plupart des jeux conseillés dans ce manuel. Les machines les plus puissantes sont surtout utiles pour les blockbusters et le jeu en ligne. Si vous optez pour cette solution, vous trouverez de nombreux jeux gratuits/à prix variés sur Itch.io, GOG.com, Steam et Humble Bundle.
- À propos des mobiles (smartphone et tablette), modèle économique très problématique et la recherche de jeux rendue compliquée par la surabondance sans la qualité rendent le support difficile pour un usage pédagogique.

Nous vous conseillons aussi l'achat d'une à quatre manettes, d'un clavier et d'une souris ainsi que d'un vidéoprojecteur, le moyen le plus simple de jouer en groupe.

CINQ CONSEILS POUR METTRE EN PLACE UN ESPACE D'ANIMATION JEU VIDÉO

Vous êtes intéressé et vous avez décidé de mettre en place une animation jeu vidéo pour votre public? Voici 5 **conseils inspirés** de notre expérience de terrain pour vous aider dans votre démarche.

1 **Premier conseil : Prenez du temps**

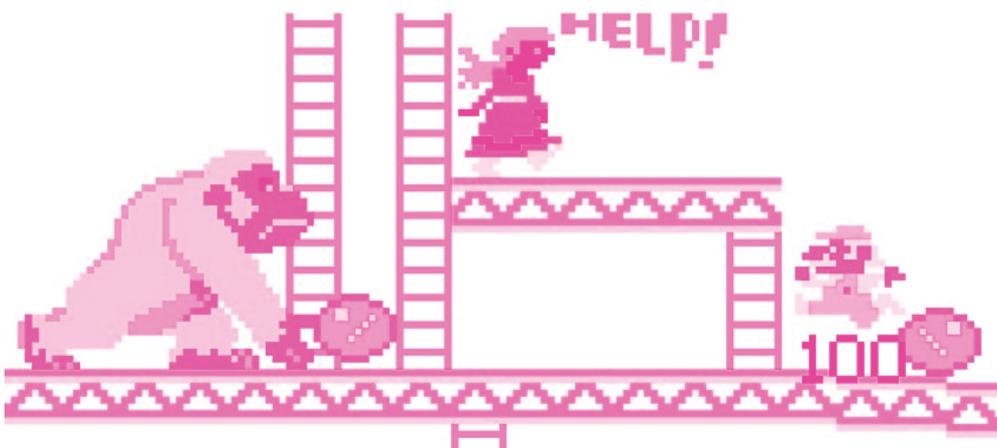
Prenez le temps de préparer votre activité et de l'accompagner tout au long de son déroulement. Même avec la meilleure volonté du monde, votre public laissé seul avec des jeux vidéo transformera souvent votre espace en son salon. Si vous voulez qu'il résulte du pédagogique de votre activité jeu vidéo, à vous de bien préparer vos objectifs en amont. Ensuite, sélectionnez vos jeux avec soin. C'est en effet de cette sélection que découlera votre activité : allez-vous réfléchir, discuter, questionner, lancer un tournoi, créer, ... ? Enfin, accompagnez votre public, surtout dans les premiers temps de votre activité jeu vidéo. N'oubliez pas que c'est à vous d'apporter la plus-value dans l'activité en expliquant, montrant, questionnant, ...

En bref, pour ne pas vous laissez débordé par le fun et le pouvoir de fascination du jeu vidéo, prenez le temps de bien préparer votre activité, son objectif pédagogique comme son déroulement.

2 **Second conseil : Réfléchissez avec vos jeunes**

Questionnez et encouragez leurs questions à propos des jeux sans porter de jugement moralisateur. Moraliser, c'est simplement expliquer à une catégorie de la population que ses pratiques **ont moins de** valeur par rapport aux bonnes pratiques, souvent celles du groupe dominant. Résultat ? Le moralisateur se déconsidère et ne dit rien de pertinent à son public. Il est bien plus intéressant de questionner le média jeu vidéo, d'encourager la curiosité des apprenants et de réfléchir avec eux autour de questions communes.

En bref, plutôt qu'un discours, moralisateur ou instruit, mieux vaut susciter questionnements et réflexions en groupe, **c'est-à-dire donner aux apprenants des outils pour réfléchir par eux-mêmes.**



3

Troisième conseil : L'expert, c'est le joueur

Horizontalisez vos activités, n'hésitez à encourager les apprenants à exprimer leurs idées et leurs propositions puis à travailler à partir de celles-ci. Poussez vos apprenants à parler, à exprimer leur opinion, à vous expliquer les jeux présentés, à questionner leur pratique. N'oubliez pas que l'expert des jeux vidéo, c'est le joueur ! Cela ne vous retire rien, car vous demeurez l'encadrant/l'animateur de référence qui cadre et oriente, gère le temps et les débats, et implique d'autant plus les apprenants que ce sont eux qui amènent le contenu de votre activité.

En bref, partez du savoir des apprenants ! C'est d'autant plus facile qu'ils sont excellents dans le domaine. A eux le savoir, à vous la gestion des activités et du temps.

4

Quatrième conseil : La technologie n'est qu'un moyen, pas une fin

Aussi paradoxal que cela puisse paraître, la technologie n'est pas indispensable pour une activité jeu vidéo. Si vous situez le jeu dans une séquence plus large, lors d'un stage, sur la durée d'une journée, ..., tout ce que vous réalisez avant ou après ne nécessite ni ordinateur ni console. Analysez des publicités en groupe, demandez aux jeunes d'écrire un article, créez un jeu avec du papier et de quoi écrire, ... Il y a tout un univers d'activités à mettre en place autour du jeu.

En bref, pas besoin de mille ordinateurs pour réfléchir aux jeux : créez avec du papier, analysez des pubs, organisez un débat, ... Tout cela est bon tant que vous tenez compte du cinquième conseil ...

5

Cinquième conseil : Et surtout, faites-les jouer !

Quel que soit votre projet et votre planning, les apprenants doivent toujours à un moment ou à un autre prendre les jeux en mains pour ne pas se sentir floués. En effet, toute activité impliquant les jeux vidéo promet, au moins implicitement, du fun. Si vous limitez votre activité à son aspect pédagogique, vous rompez ce contrat implicite. Et les apprenants, qui se seront impliqués une première fois avec enthousiasme, ne se laisseront pas avoir une seconde fois.

En bref, travailler les jeux vidéo, c'est promettre de l'amusement à un moment ou un autre. Et un encadrant en qui les apprenants ont confiance doit toujours tenir ses promesses. Donc faites-les jouer aussi.

INTRODUCTION AUX JEUX VIDÉO : DÉCOUVRIR LE MÉDIA VIDÉOLUDIQUE

Jeu vidéo : Polémiques, enjeux et perspectives

Texte publié par Julien Annart dans « Agir par la Culture n°43, octobre 2015

Violents, addictifs, misogynes, vecteurs de la pensée dominante, sources d'isolement social et de décrochage scolaire, moyens d'entraînement pour les tueurs de masse ou les terroristes, abêtissants et flattant les penchants les plus vides de notre société de consommation, porteurs d'une sous-culture, ... Les jeux vidéo concentrent dans le discours médiatique beaucoup de tares depuis une vingtaine d'années. Revenons un instant de manière réfléchie et argumentée sur ces différentes polémiques, sur les véritables enjeux de la première industrie culturelle mondiale et sur les perspectives ouvertes par ce nouveau média.

Polémiques, sensationnalisme, « solutionisme » : comment construire un récit médiatique

Les jeux vidéo ont très vite posé question et soulevé les débats, rapidement qualifiés de dangereux dès leurs débuts commerciaux dans les salles d'arcade. Le contenu des jeux, leur violence et leur puissance d'attrait ont fait émerger des discours alarmistes liés à la « panique morale » formalisée par le sociologue Stanley Cohen en 1972. Le psychologue Thomas Gaon résume ce concept comme suit « dès qu'un nouveau médium arrive dans la société, il peut provoquer une panique morale, ce qui est une guerre culturelle au final, c'est-à-dire où les dominants, les aînés considèrent que cet objet culturel, ce médium constitue une menace pour la société tout entière ».

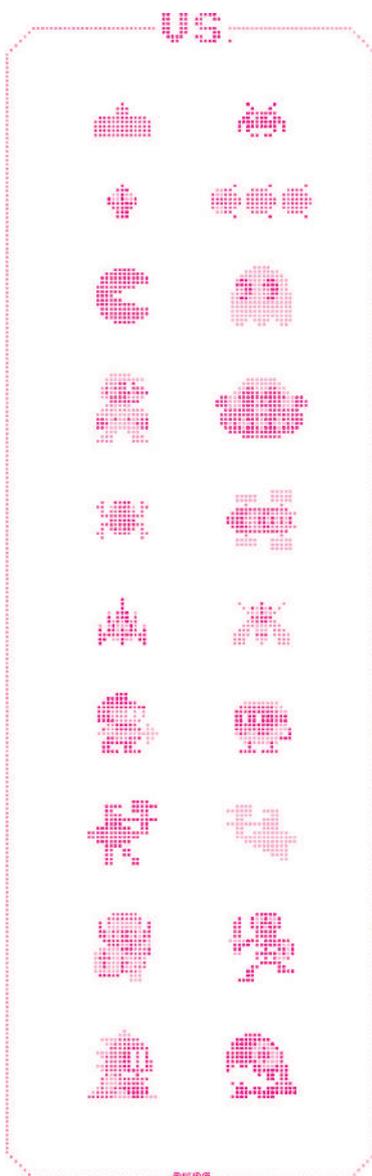


Un premier discours sur la violence des jeux vidéo accompagne donc leur développement économique, de l'arcade à la console en passant par les micro-ordinateurs, durant les années 1970 et 1980. Ce discours va prendre une toute autre ampleur à partir des années 1990. A la violence viennent s'ajouter les accusations de provoquer des crises d'épilepsie, de plonger dans l'isolement social et d'encourager des usages excessifs. Plusieurs causes expliquent le succès de ces thèmes. Tout d'abord, une organisation renforcée des lobbys les plus conservateurs à l'exemple de Familles de France chez nos voisins. Ensuite, 1994 voit débarquer la PlayStation de Sony, portée par un marketing puissant, un recentrage du public vers les jeunes hommes de plus de 20 ans ainsi qu'une surenchère de violence graphique et de mauvais goût. Enfin, la construction d'un récit médiatique, « les jeux vidéo rendent violent leurs utilisateurs les plus jeunes », qui arrange tout le monde : les médias et en particulier la télévision construisent un récit structuré par la logique du bouc émissaire stigmatisé au profit de son propre public plus âgé. Public auquel s'adressent alors les politiques aux discours simples prompts à diffuser l'impression de maîtriser les problèmes sociaux en légiférant contre un ennemi identifié. Pour ces deux acteurs, les problèmes comme les solutions sont évidents, le récit se referme sur lui-même dans un cycle cause identifiée/peur socialement acceptable/solution « responsable et réaliste ». Les éditeurs de jeux quant à eux surfent sur le scandale et la publicité gratuite pour augmenter la notoriété de leurs titres auprès des plus jeunes attirés par l'impression de transgression.

« C'est la faute aux médias ! »

On le voit, le changement de discours découle essentiellement de causes politiques et médiatiques. Pourtant, devant le tumulte et l'accumulation de procès, les différents acteurs de l'industrie vont s'organiser et mettre en place des signalétiques pour encadrer la diffusion des jeux et anticiper toute réglementation contraignante venant du monde politique. Fin du débat sur la violence tout en sauvegardant la liberté de vente, le jeu vidéo demeure avant tout une industrie commerciale qui sait protéger ses intérêts à défaut de s'inscrire dans un cadre social.

Nous sommes alors au début des années 2000, la panique morale n'a pas disparu et les médias tiennent un bon sujet pour encore quelques temps malgré l'absence de preuves scientifiques et la signalétique apposée aux jeux. Comment continuer dans cette direction ? Il suffit pour cela de médicaliser le problème pour continuer à parler aux parents et à leurs peurs : après la violence, la drogue. Les jeux vidéo seront dorénavant décrits comme addictifs à grand renfort de mots empruntés au champ lexical des cliniques de désintoxication.



Des milliers d'études sur le sujet vont être produites, régulièrement reprises par les médias en résumés tendancieux. Pourtant, dès la fin des années 2000, le débat est tranché au sein du monde scientifique, aucune augmentation de la violence ou de l'agressivité n'est constatée de manière durable et répétée, aucune addiction physique ou physiologique n'existe au sens médical du terme¹. Hormis quelques polémistes politiquement intéressés et épisodiquement la presse écrite en pages intérieures, ces deux sujets disparaissent de l'espace médiatique, même s'ils continuent à intéresser le monde de l'éducation

Le monde des jeux vidéo, un endroit idyllique finalement ?

Le discours médiatique majoritaire aurait-il retrouvé ses esprits ? Les médias appliqueraient-ils dorénavant aux jeux vidéo la rigueur journalistique dont ils se gargarisent tant ? Les politiques se seraient-ils rendus à l'évidence de l'absence de preuve pour étayer ces polémiques ? L'industrie elle-même aurait-elle renoncé à ses excès et pratiques douteuses ? Non, loin de là.

C'est qu'entretiens la pratique des jeux vidéo est devenue majoritaire. Si les chiffres (voir encadré) doivent évidemment être pris avec du recul, notamment parce qu'ils proviennent en bonne partie de l'industrie elle-même qui y injecte de nombreux biais dans sa quête de respectabilité, ils expliquent bien la difficulté à continuer à pointer du doigt un bouc émissaire aussi large. Et puis les plus gros éditeurs mondiaux disposent dorénavant d'une puissance marketing lissant un discours consensuel centré sur les budgets hyperboliques et les records financiers écrasant ceux du cinéma, discours diffusé aussi à travers de nombreuses campagnes d'achats publicitaires. On ne mord pas la main qui vous nourrit...

Pourtant, malgré cet étouffement médiatique, les jeux vidéo continuent à nous interroger, à générer des pratiques problématiques, à ouvrir des perspectives dans de nombreux domaines a priori extérieurs. Sélectionnons-en deux particulièrement significatifs.

¹. Ce qui n'exclut pas pour autant les pratiques problématiques et la surconsommation. Un nombre certain, mais restreint, de jeunes ont un rapport douloureux avec le jeu qui représente une fuite par rapport à d'autres problèmes. Des aides existent, des cellules de soutien et des thérapeutes spécialisés peuvent aider. Comme le résume le psychologue Thomas Gaon « si l'on joue tout le temps, on passe à côté de sa vie. Le jeu doit rester un loisir ».

Le « #Gamergate », un condensé des enjeux actuels

A partir d'août 2014 commence la controverse du « #Gamergate », soit un ensemble de polémiques, scandales, harcèlements, révélations, menaces de mort, ... qui agitent le monde vidéoludique des créateurs, des journalistes, des influenceurs, des forums dédiés et des joueurs. Au-delà des nombreuses anecdotes et attaques personnelles, le « #Gamergate » exprime une incroyable violence des joueurs traditionnels à l'égard des changements intervenus depuis le milieu des années 1990, des autres joueurs, de nouveaux discours notamment féministes et sociologiques à propos de leur divertissement, des autres formes de jeux majoritaires en quantité mais minoritaires en termes économiques et médiatiques. Les « gamergaters » se considèrent comme les seuls « vrais joueurs » qui refusent que des « faux joueurs » attirés par le succès d'un média « qu'ils ne comprennent pas » viennent y mettre « des questions politiques qui n'ont rien à y faire » ou produire des « non-jeux artistiques ennuyeux » alors qu'il s'agit « d'un simple divertissement ».

L'approche économique éclaire le débat : si aujourd'hui tout le monde ou presque joue grâce à l'informatisation de la société et le succès des smartphones, l'essentiel des revenus provient d'un segment minoritaire des joueurs, les jeunes hommes entre 15 et 35 ans qui achètent au prix plein les blockbusters ainsi que les nombreux suppléments qui viennent s'y ajouter entre deux épisodes annualisés. Orientés vers l'action, ces jeux proposent des univers souvent réduits à la trilogie science-fiction/fantastique/guerre aux récits reproduisant les schémas hollywoodiens classiques.

Voilà bien l'un des paradoxes de la situation actuelle : malgré la variété de la production actuelle et sa capacité à toucher potentiellement tous les publics, les blockbusters dominent plus que jamais l'espace médiatique, la captation des richesses générées et les représentations du média auprès du plus grand nombre. Si l'irruption des jeux indépendants, les « indies », il y a plus de 10 ans avait bouleversé l'industrie avec des réussites commerciales et critiques comme Minecraft, Braid, Limbo ou TowerFall, les gros éditeurs ont repris le dessus aujourd'hui. Les petits jeux sont noyés dans la masse de la production actuelle : plus de 1000 jeux sont édités chaque jour ! La puissance de frappe financière et marketing des géants du modèle traditionnel permet à leurs titres de se faire connaître et de monopoliser l'attention malgré la qualité largement supérieure du reste de la production. Sans même parler des jeux artistiques les plus audacieux, avec leurs hautes ambitions, leurs univers et leurs esthétiques radicaux, condamnés à la gratuité, à une certaine confidentialité ou aux échecs commerciaux à répétition. L'ouverture des structures culturelles de financement, avec l'avance sur recettes en France, et d'accueil, comme le MOMA à New-York et sa collection de jeux ou la Gaîté Lyrique à Paris et son travail de médiation, proposent néanmoins des pistes. Et de nouvelles questions à propos des risques d'institutionnalisation ou de cloisonnement au public habitué des espaces culturels...



« Le jeu, ce n'est pas sérieux » : Jeu vidéo et éducation

Dans la plupart des cultures et chez la plupart des mammifères, jeu et éducation sont intimement liés. Même si cela est considéré avec un certain mépris dans nos sociétés, le jeu générant des connaissances puérides qu'il faut mettre de côté lorsque le véritable savoir est enfin abordé à l'aube de l'adolescence. Pourtant, plus profondément, l'importance du jeu dans l'éducation, la formation, la constitution d'une culture est bien connue depuis deux ouvrages fondateurs : *Homo Ludens* et *Le Jeu*². L'un comme l'autre montrent les nombreux parallèles entre les éléments fondamentaux du jeu et ceux des religions, de la gestion des conflits, de la diffusion culturelle, ...

L'évidence serait de mettre en place des cours d'analyse du média auprès des jeunes puisqu'il constitue leur principale activité culturelle. Si les programmes scolaires débordent de bonnes intentions sur « l'esprit critique à inculquer » aux jeunes pour qu'ils « deviennent des citoyens pleinement conscients de leurs actes », peu de choses concrètes sont proposées, à commencer par la critique des médias pourtant cruciaux dans un monde largement médiatisé et numérisé. Mais il ne s'agit pas seulement de comprendre et d'éduquer au jeu vidéo, plus fertile encore serait d'utiliser le jeu comme outil d'apprentissage, d'éducation et de formation.

Comme outil, le jeu vidéo, et plus largement les différentes formes de jeu, possèdent de nombreux atouts et qualités. Nous nous contenterons ici de les citer : le jeu vidéo possède l'avantage d'être un média culturel doublement populaire en termes de quantité et de catégories sociales sans exclure aucun public, dans la plupart des cultures et chez tous les mammifères le jeu éduque par mimétisme, les jeunes maîtrisent autant si pas plus ce média que les adultes ce qui horizontalise les rapports de pouvoir et de travail dans un cadre formatif interactif et participatif, sa puissance immersive implique plus profondément le participant et permet une exemplification forte en particulier par rapport à l'abstraction de la matière qu'elle rend moins aride mais pour donner à voir et à vivre l'altérité, l'apprentissage par essai-erreur constitue le cœur de la conception des jeux où l'on apprend autant de ses réussites que de ses revers.

Conclusion : Investir le jeu pour investir le monde !

Loin de se réduire aux seuls blockbusters, les jeux vidéo, portés par des petites structures et des initiatives personnelles, ont déployé leur potentiel culturel, créatif, artistique et universitaire dans d'innombrables jeux et projets. Il reste encore de nombreux domaines où ce potentiel reste à explorer, à prendre en main pour l'orienter afin que ce média ne reste pas entre les seuls mains de gigantesques structures commerciales. Il reste beaucoup à faire, particulièrement dans une optique progressiste, pour établir des ponts entre la création vidéoludique indépendante et le grand public.

Le jeu vidéo a déjà gagné mais le monde ne le sait pas encore. Reste à savoir quel jeu vidéo. La réponse réside dès à présent entre nos mains.

². Johan Huizinga, *Homo ludens – Essai sur la fonction sociale du jeu*, 1938 et Jacques Henriot, *Le jeu*, 1969.

LE SECTEUR DES JEUX VIDEO EN BELGIQUE

En Belgique, les choses bougent aussi. De très nombreux studios indépendants ont émergé depuis peu. Plusieurs formations aux métiers du jeu vidéo diplôment chaque année des étudiants à Courtrai, Namur ou Bruxelles. Plusieurs associations comme Press-Start ou Retroludix proposent animations et collections pour le grand public. House of Indies et Brotaru ou encore l'Apéro du Jeu Vidéo rassemblent les créateurs belges aux quatre coins du pays. Les syndicats de créateurs FLEGA et WALGA parlent avec le monde économique et politique, FOR'J et le Quai10 proposent d'ores et déjà des animations vidéoludiques dans les écoles et les Maisons de Jeunes. Le LabJMV (Laboratoire Jeux et Mondes virtuels) est également en train de se construire. Il regroupe depuis 2014 des chercheurs de tous horizons, universitaires, associatifs et professionnels, pour partager et enrichir les réflexions sur les univers numériques et ludiques.

UNE PREMIÈRE APPROCHE POUR JOUEURS QUI S'IGNORENT

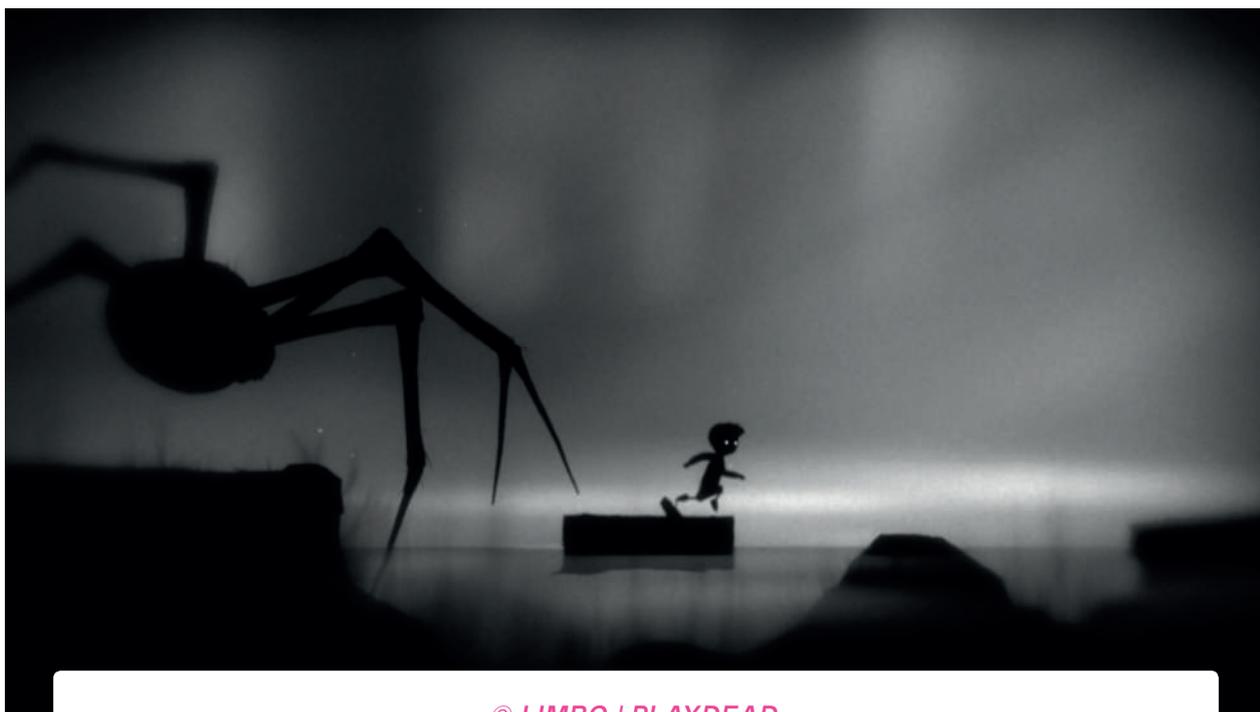
Votre curiosité pour le média jeu vidéo est titillée mais vous vous pensez ignorant ou incompetent ?

Vous vous dites que finalement, cela vaudrait peut-être la peine de tenter une partie avec vos amis, vos enfants, votre conjoint ? D'essayer une expérience nouvelle sur votre smartphone le temps d'un déplacement en transport en commun ? De vous assoir un moment devant votre ordinateur pour vous immerger dans un univers féérique ou sombre ?

Alors parcourez cette invitation à la découverte sous forme d'un petit guide. Chaque entrée vous interroge sur vos goûts et à partir de ceux-ci vous propose plusieurs pistes. Deux critères ont orienté la rédaction de ce parcours ludique : la qualité des jeux proposés et surtout leur accessibilité au plus grand nombre et aux néophytes. Lancez-vous avec nous et, peut-être, prenez goût à cette nouvelle culture qui offre de nombreux autres jeux à découvrir et des expériences pour tous les publics. Ce ne sont quelques destinations, nous espérons qu'elles vous donneront envie de faire le tour du monde !

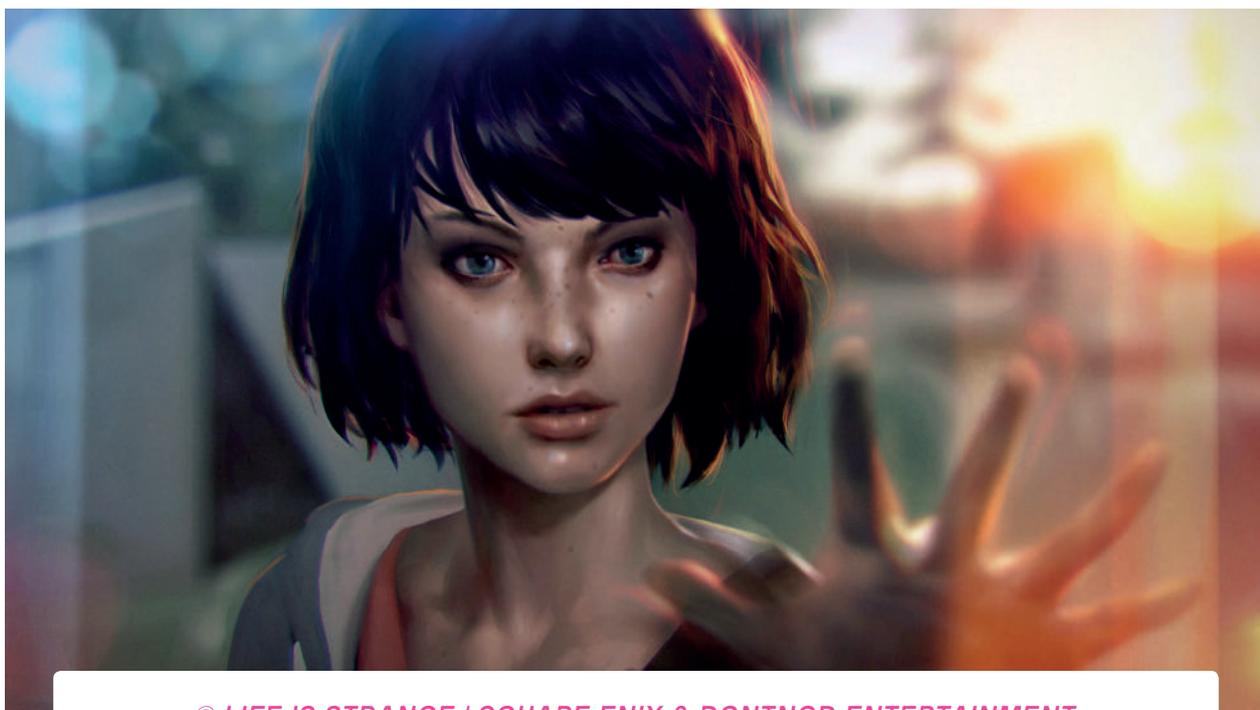
Vous aimez le cinéma ?

LIMBO (Playdead, 2010). Un jeu envoûtant, à la musique minimaliste composée des réactions du monde aux actions du joueur, aux graphismes intenses et à la direction artistique hommage au cinéma expressionniste des années 1920 (oui, oui, vous avez bien lu !). Rien ne vous sera expliqué, à vous de parcourir ces limbes sinistres en y résolvant de petites énigmes dans ce jeu de plateforme devenu une référence. *Sa suite officielle*, **INSIDE** (Playdead, 2016), vous fascinera tout autant.



© LIMBO | PLAYDEAD

Longtemps, les jeux à licence ont porté haut le drapeau de l'infamie et de la médiocrité. Et puis tout a changé. Après avoir rôdé sa formule du jeu d'aventure pour tous pendant des années, ses membres sont de vieux briscards du genre, le studio Telltale Games a produit le jeu épisodique **Walking Dead** en 2012. Coup de maître qui, de manière accessible à tous les joueurs, raconte une histoire fondée sur le lien avec les personnages, les choix tragiques et les émotions qu'ils provoquent. Sorti cette année, le français **Life is strange** (Dontnod, 2015) transpose avec brio cette formule dans l'univers des films américains indépendants sur le lycée et la fin de l'adolescence.

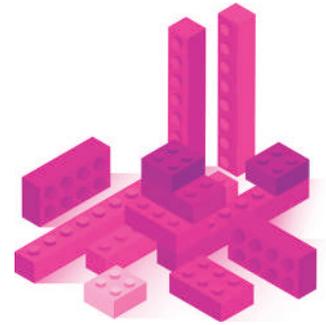


© LIFE IS STRANGE | SQUARE ENIX & DONTNOD ENTERTAINMENT

La série des mythiques **Gran Theft Auto** (depuis 1997), la référence de l'« open world » ou « jeu bac à sable » où le joueur est libre de pratiquer le jeu comme il l'entend, ou les plus anciens Lemmings (depuis 1991) sont issus de Rockstar Games, ce studio britannique spécialisé dans l'irrévérence et la critique sociale cachées sous un mauvais goût assumé. Leur chef-d'œuvre, **Red Dead Redemption** (2010), revisite la « conquête de l'Ouest » en accumulant les histoires à vous désespérer de l'humanité racontées avec un humour anarchiste. Un titre typique du style Rockstar, producteur de triple-A, des jeux pour le grand public au budget pharaonique entre 70 et 150 millions \$ hors promotion, au ton et à l'univers violemment subversifs. Agressif, mal élevé mais subtil et frappant souvent juste dans son analyse du rêve américain, Rockstar est une référence incontournable.

Vous aimez réfléchir et résoudre des énigmes ?

Loin des clichés sur sa violence, le jeu vidéo permet aussi de gentiment se triturer les méninges, souvent en découvrant des univers originaux. La série *Myst* (Cyan Worlds, depuis 1993) avait d'ailleurs été l'une des premières à proposer cette alliance entre réflexion et voyage, un mélange dont le succès avait été porté par une majorité de joueuses. Plus près de nous, *Braid* (Jonathan Blow, 2008), le premier jeu « indé » à percer commercialement et à être reconnu par l'ensemble de la presse spécialisée, propose sous la forme d'un jeu de plateforme hommage aux grands classiques un voyage à travers différents tableaux-énigmes. Avec ses graphismes inspirés par l'impressionnisme, son mécanisme de jeu fondé sur l'utilisation du temps et ses questions philosophiques, *Braid* vous touchera et vous questionnera. Autres jeux mélangeant action et réflexion, les deux *Portal* (Valve, 2007 et 2011) vous plongent dans une dystopie déshumanisée où s'échapper de salles d'expérimentation vous demandera de jouer avec un système de téléportation profondément intelligent. Et cette intelligence, *Sokobond* (Hazelden, Lee et Roth, 2014) la titillera aussi en jouant avec les principes de la chimie pour résoudre ses nombreux puzzles.



Vous aimez passer des moments conviviaux en famille ou entre amis ?

On reproche souvent aux jeux vidéo d'enfermer les joueurs dans l'univers infra-écran, de les couper du reste du monde. C'est mal connaître les « party games », ces titres conçus comme des jeux de société sur-vitaminés où le spectacle se déploie autant devant l'écran que dessus. Prenez vos manettes pour une ambiance aussi compétitive que coopérative. *Mario Kart* (Nintendo, depuis 1992) et *Mario Party* (Nintendo, depuis 1998), les deux séries référentielles du genre, offrent des moments de joyeux délire autour de courses moteur ou de mini-jeux pour tous les publics. Encore plus fous, *SpeedRunners* (DoubleDutch Games, 2013), *Rocket League* et *Tower Fall Ascension* (Matt Makes Games, 2013) transformeront votre salon en stade olympique avec leurs parties courtes et très intenses au gameplay et à la prise en main évidents. Enfin, un léger cocorico avec le belge *Domiverse* (Haunted Tie, 2017), une petite perle gorgée d'humour au gameplay imparable.



Vous appréciez la polémique et la politique ?

Inoffensifs et soutiens de la pensée dominante les jeux vidéo ? Aussi mais pas seulement. Avec les nouvelles formes de diffusion, sites accueillant les jeux gratuits et plateformes de téléchargement, des auteurs aux idées politiques affirmées se sont emparés du média pour des résultats détonants.

Jetez un œil sur le site du collectif italien Molleindustria pour découvrir des jeux courts à propos des scandales pédophiles au sein de l'Eglise, du droit à porter des armes, des liens entre néocolonialisme et fabrication des smartphones, du « modèle social » des fast-foods McDonald's, ... le tout dans une ambiance cartoon qui contraste avec la violence des thématiques. En ne versant jamais dans le didactisme, ces jeux déploient une grande force d'impact, le joueur se confrontant aux idées des auteurs par les actions qu'il pose et la brutalité de leurs conséquences.



Autres références glaçantes, **PeaceMaker** (ImpactGames, 2007) et **Papers, Please** (Lucas Pope, 2013), deux simulations qui impliquent le joueur émotionnellement en le plaçant aux commandes de situations tragiques. Le premier vous invite à résoudre le conflit israélo-palestinien sans violence, le second vous fait incarner le douanier d'un Etat totalitaire confronté à des choix dramatiques. Une nouvelle fois, l'intelligence et la qualité du propos sont parfaitement servis par les mécanismes de jeu, véritable lien entre les auteurs et les joueurs.

Vous êtes attiré par les expérimentations artistiques ?

Jason Rohrer et Anna Anthropy, les pape et papesse du jeu vidéo personnel. Audacieux, innovant, accessible ou underground, questionnant le joueur et ses représentations ainsi que ses habitudes, les créations de ces deux auteurs tentent toujours de créer un pont avec le joueur et de lui proposer une expérience honnête et profonde avec des moyens parfois désarmants de simplicité visuelle. Vous pouvez jouer à la plupart de leurs jeux gratuitement sur leur site respectif et si vous hésitez, tentez **Passage** (2007) de Jason Rohrer pour vivre votre vie en quelques minutes, et **Mighty Jill Off** (2008) d'Anna Anthropy qui vous initiera à d'autres formes de sexualité à travers un gameplay punitif.



Le studio **Tale of Tales**, l'un des plus emblématiques représentant du jeu vidéo comme art dont le parcours vidéoludique étalé sur 13 années d'expérimentations, d'audaces et de polémiques vient de s'achever en juin 2015 après un nouvel échec commercial. Basé à Gand, invité à la Biennale de Venise, intervenant souvent dans les médias avec des discours tranchés, habitué des polémiques et des articles dans les plus grands médias, initiateur du projet Notgames au nom explicite, Tale of Tales est une source de passion, haine comme amour. Plusieurs de leurs jeux sont accessibles gratuitement sur Internet mais nous vous conseillons leur dernier titre **Sunset** (2014), le plus abouti, et surtout leur titre le plus personnel, **The Path** (2009), qui vous transportera dans un voyage visuel et sonore à travers une relecture du Petit Chaperon Rouge.

Enfin, pour les plus curieux, essayez **The Stanley Parable** (Galactic Cafe, 2013) dont nous ne dirons rien si ce n'est qu'il est instantanément devenu l'incarnation du jeu qui questionne le quatrième mur, le *A bout de souffle* (Jean-Luc Godard, 1960) vidéoludique.

Vous êtes attiré par les voyages esthétiques ?

Longtemps cantonné aux polémiques faciles et au mépris dédié à son statut de sous-culture puérile, le jeu vidéo a connu plusieurs secousses (**Another World** par Eric Chahi en 1991, **LSD Dream Emulator** par OutSide Directors Company en 1998, **Vib-Ribbon** par NanaOn-Sha en 1999, **Rez** par Sega en 2001, ...) avant le tremblement de terre Ico (Team Ico, 2001). Le joueur y incarne un adolescent perdu dans une cité abandonnée qu'il arpente avec une jeune femme sans qu'ils ne se comprennent. La qualité de l'interaction, la poésie de l'ambiance et du rapport au monde, la beauté des environnements ainsi que la force de frappe de Sony ont concouru à élever le jeu au statut d'œuvre reconnue par l'ensemble de la critique spécialisée comme généraliste. Une référence encore aujourd'hui. Vous pouvez aussi goûter au charme mélancolique de sa suite spirituelle, **Shadow of the Colossus** (Team Ico, 2005), ainsi qu'aux jeux du studio **Thatgamecompany** qui développent un même rapport à la découverte de mondes. **fIOW** (2006), **Flower** (2009) qui vous plonge dans les rêves d'une fleur et son chef-d'œuvre Journey (2012) offrent des gameplays non-violents fondés sur l'exploration et l'émerveillement qui plairont aux plus curieux d'entre vous.



Un dernier mot sur l'un des genres les plus polémiques du jeu vidéo, les « walking games », où il s'agit d'arpenter des endroits souvent magnifiques à l'interaction réduite au minimum au service d'histoires très personnelles. Parmi d'autres, Dear Esther (TheChineseRoom, 2012), Proteus (Key & Kanaga, 2013) et l'encensé Gone Home (The Fullbright Company, 2013) proposent de courts mais intéressants voyages virtuels.

Vous cherchez des expériences ludiques simples et accessibles sans investir dans une console ou un ordinateur... heu, vous disposez d'une tablette ou d'un smartphone quoi !

Au milieu des années 2000, les supports tactiles ont révolutionné les jeux vidéo en touchant un tout autre public, en créant un autre rapport au jeu qui se joue dorénavant partout tout le temps et en bouleversant les modèles économiques établis jusque-là. Aujourd'hui submergés sous la quantité d'une vaste production, plus de 1000 titres sortent par jour, et la médiocrité de « snack games » et de « free-2-play » plus proches de l'arnaque que de l'amusement, les tablettes et smartphones accueillent aussi d'excellents titres. Petite sélection : **Soldats Inconnus** (Ubisoft, 2014) joli jeu d'aventure pour tous sur la Première Guerre Mondiale, **Monument Valley** (ustwo, 2014) superbe jeu de réflexion hommage au peintre Escher, **Plants vs Zombies** (PopCap Games, 2009) ou la stratégie pour tous, **Luxuria Superbia** (Tale of Tales, 2013) sublime métaphore sur la sensualité féminine qui distille le trouble pour qui la touche, **Canabalt** (Semi Secret Software, 2009) le père des « runners », et enfin tous les titres du studio tchèque Amanita Design aux graphismes sublimes et à l'ambiance éthérée imprégnés de leur cinéma d'animation national.



COOPÉRER

Développer la collaboration et l'intelligence collective

- **Nbre de participants :** 8 à 25
- **Durée :** de 2 heures à 4 heures
- **Âge :** à partir de 10 ans, 14 ans pour Black Stories et 16 ans pour CheminS

A. Objectifs pédagogiques

Encourager la coopération, faire appel au travail en commun pour faire émerger une intelligence collective et des pratiques bienveillantes est tout à fait possible grâce au jeu. En effet, celui-ci, à travers des règles et son gameplay, crée ou encourage des interactions sociales qui sont autant de possibilité de réfléchir aux modèles et groupes dans lesquels nous évoluons.

B. Méthode

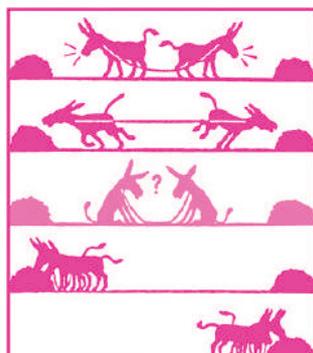
Il s'agit de mettre les apprenants en situation de coopération puis de formaliser progressivement, d'exercice en exercice, les apprentissages et les outils sur la collaboration, les forces et les limites de la coopération.

C. Premier exercice introductif : Le crayon coopératif

Ce jeu place 10 joueurs simultanément aux commandes d'un crayon commun animés par des ficelles qui lui sont reliées, chacune animée par un joueur. Il leur faut ensuite parcourir un circuit, résoudre un labyrinthe, réaliser un dessin choisi, ... Inévitablement, des modèles de décision différents vont émerger. Lors de notre utilisation de ce jeu, nous avons souvent réalisé cette atelier en quatre missions pour les groupes de dix apprenants :

- Dessiner un soleil, moment qui sert d'introduction à l'exercice ;
- Dessiner une maison ;
- Dessiner un chat mais dans un temps limité, souvent une minute ;
- Dessiner un bonhomme avec tous les apprenants devant fermer les yeux sauf un seul qui doit expliquer aux autres la marche à suivre, coordonner son groupe.

Le jeu doit permettre de pousser les joueurs à collaborer pour agir, de questionner les modèles de décision qui émergent et d'interroger les silences de ceux qui participent sans agir. Il suffit souvent de demander aux apprenants quelles ont été les difficultés et les différences entre les quatre exercices pour qu'ils explicitent seuls les enjeux de l'atelier et le potentiel comme les difficultés de la coopération.



F. Coopérer comme manière de jouer

Voici une série de jeux qui favorisent la coopération et la collaboration, à jouer avec vos apprenants. Une bonne manière d'encourager à l'échange est de demander à chaque groupe d'expliquer le jeu au suivant lors du changement de poste si vous avez la chance de disposer de plusieurs bornes de jeu.

Ces jeux doivent permettre de confronter les apprenants au besoin de coopérer, de mettre en place des logiques de coopération/compétition combinées et de montrer différentes stratégies de coopération possibles.

- 1** | **Lovers in a Dangerous Spacetime (Asteroid Base, 2015), PC et consoles :**
Les joueurs doivent collaborer pour faire avancer un vaisseau spatial dans un mélange de collaboration et de chaos réjouissant.
- 2** | **Crawl (Powerhoof, 2017) :**
Un joueur dirige le héros qui explore un donjon habité par de nombreux monstres dirigés... par les autres joueurs ! Un mélange de coopération et d'opposition.
- 3** | **Brothers - A Tale of Two Sons (Starbreeze Studios, 2013), PC et consoles :**
Une fable douce sur le deuil et le fait de grandir où vous dirigez deux frères à la fois pour résoudre des énigmes à travers un monde inspiré des légendes scandinaves.
- 4** | **Monumental Failure (Scary Wizard Games, 2017) :**
Les joueurs doivent construire des monuments historiques (Stonehenge, l'Acropole, ...) en collaborant et en bataillant avec une physique taquine.
- 5** | **Octodad Dadliest Catch (Young Horses, 2014) :**
Gérer le quotidien d'un poulpe se faisant passer pour un humain. Chaque joueur dirigeant l'une de ses tentacules, la coopération étant indispensable pour surmonter les situations loufoques qui s'enchaînent.
- 6** | **Ibb & Obb (Sparweed Games, 2013), PC et consoles & Dyo (Team DYO, 2018), PC :**
Deux jeux de plateforme où deux joueurs doivent résoudre de petites énigmes pour avancer dans des jeux entièrement conçus autour de la notion de collaboration.
- 7** | **Overcooked (Ghost Town Games, 2017), PC et consoles :**
Un jeu de cuisine délirant qui permet de réfléchir à la division du travail. Probablement le plus drôle de tous les jeux proposés dans cette sélection, la pratique ayant montré qu'il vaut mieux encourager les apprenants à essayer aussi les autres jeux et à ne pas rester seulement sur celui-ci.

8 | **Spaceteam (Sleeping Beast Games, 2012), mobile :**

Chaque joueur dirige un poste d'un vaisseau spatial et doit empêcher celui-ci de partir en morceaux. À noter que les apprenants doivent y jouer avec leur propre smartphone, le jeu étant gratuit à télécharger.

9 | **Keep talking and nobody explodes (Steel Crate Games, 2014), PC/consoles/mobile/VR :**

Un joueur se trouve face à une bombe que lui seul voit tandis que les autres joueurs doivent l'aider à la désamorcer en fouillant dans un manuel.

10 | **Regular Human Basketball (Powerhoof, 2015), prix libre, PC :**

Un jeu de basket fou où chaque joueur dirige une partie d'un robot géant qui n'avance que si tous les joueurs se coordonnent et dont l'objectif est de marquer dans le camp d'en face où l'équipe opposée tente de faire de même.

11 | **Never Alone (Upper One Games, 2014), PC/consoles/mobile :**

Un jeu qui invite à découvrir la culture inuit à travers la collaboration entre une petite fille et un renard.

12 | **Rayman Legends (Ubisoft, 2013), PC et consoles :**

Un autre jeu de plateforme ultra-dynamique qui encourage la collaboration jusqu'à quatre joueurs.

13 | **Portal 2 (Vale, 2011), PC et consoles :**

Un jeu de réflexion en vue subjective où il faut utiliser des portails de déplacement physique pour avancer dans le jeu. Un chef-d'œuvre pour deux joueurs qui doivent résoudre ensemble les énigmes spatiales posées par le jeu.

14 | **Dreii (Etter Studio, 2016), PC/consoles/mobile :**

Un jeu de réflexion collaboratif et coloré, pensé pour être joué entre amis ou en famille. Colaborez et testez votre sagacité avec de courts puzzles qui virent rapidement au chaos et à l'hilarité générale.



15 | Gorogoa (Buried Signal, 2017), Soldats Inconnus (Ubisoft, 2014) & Braid (Jonathan Blow, 2008) :

Trois jeux de réflexion pour un seul joueur qui se pratiquent pourtant volontiers à plusieurs à l'aide d'un vidéoprojecteur, les apprenants s'aidant les uns les autres pour résoudre les énigmes et échangeant souvent la place du joueur.

16 | We love you, Robo-dad ! (Zeno Menestrina, Samuele Prosser, Stefano Schmidt & Adriano Siesser), gratuit, PC :

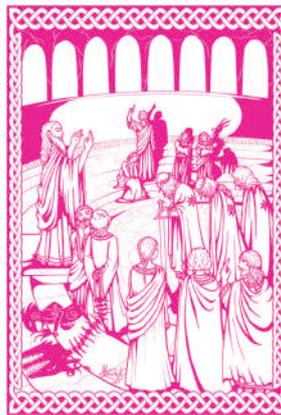
Un robot d'usine décide de quitter son métier pour devenir papa d'un jeune renard. Sous ce scénario gentiment allumé se cache un excellent jeu collaboratif où deux joueurs doivent se coordonner pour remplir les missions sur le chemin de la paternité.

17 | BattleBlock Theater (The Behemoth, 2013), PC et consoles :

Un délirant jeu de plateformes où les joueurs (2 à 4) doivent coopérer pour avancer.

G. Co-narrer : Créer une histoire ensemble

Le jeu de rôle "POLARIS : Tragédie chevaleresque au septentrion" (Ben Lehman, 2009) propose des mécanismes originaux fondés sur la « narration partagée ». En effet, il n'y a pas comme dans les autres jeux de rôle un Maître du jeu/Animateur et des joueurs mais les quatre joueurs qui y prennent part sont placés en situation de co-narrateurs. Ils doivent construire une histoire dans laquelle ils jouent à tour de rôle le protagoniste de l'histoire, le conteur, l'opposant et le soutien en intervenant dans l'histoire grâce à une série de phrases géant les désaccords (MAIS SEULEMENT SI, ET DE PLUS, NOUS VERRONS CE QU'IL ARRIVERA DE CELA, etc.).



Ces rôles changeant régulièrement, le jeu mélange coopération et opposition mais incite surtout à anticiper ce que souhaitent les autres joueurs et à ne pas se les aliéner puisqu'ils auront par la suite le pouvoir de nous rendre la pareille. Le jeu doit permettre de se projeter dans différents rôles, de co-construire un espace narratif et ludique en commun, d'anticiper les demandes des autres joueurs et les intégrer dans les siennes pour éviter un conflit très dommageable.

Si une partie complète peut durer plusieurs heures, vous pouvez toutefois diviser vos apprenants en tables de quatre joueurs et les laisser pratiquer le jeu pendant une grosse demi-heure. Avant ensuite de mettre en commun les situations et de demander aux apprenants de revenir sur les interactions présentes durant leur partie.

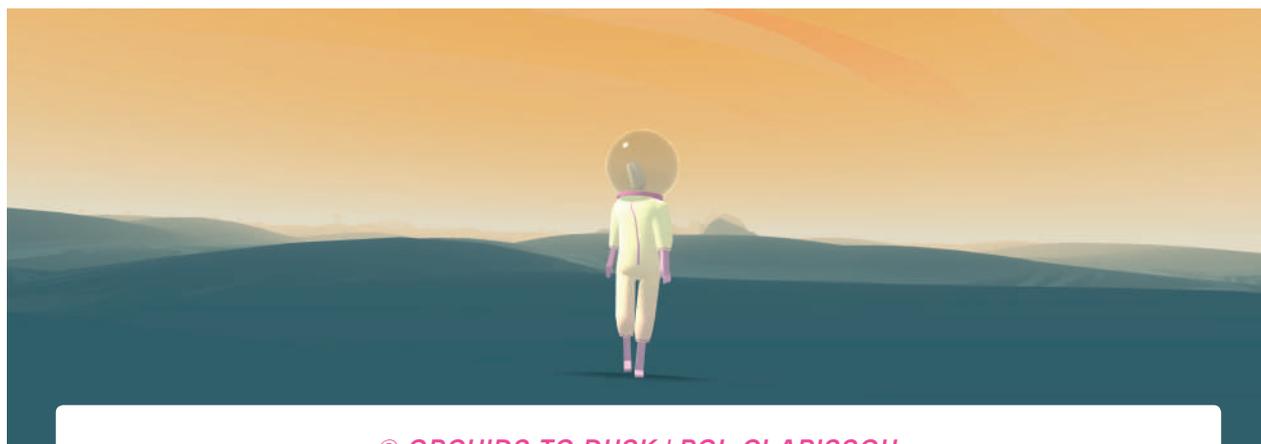
H. Exercice d'application : CheminS

Vous trouverez une présentation complète de ce jeu dans l'atelier « Philosophe : Jouer pour penser » puisqu'il est utilisé ici dans une perspective différente, assez proche de celle de l'atelier « Citoyenneté et politique : Comment décider ? ».

Ce jeu doit permettre de mettre en avant des logiques de collaboration et d'échange, de questionner les modèles de décision qui se mettent en place (souvent majoritaires ou de leaders charismatiques), de formaliser les modèles politiques simples de communautés simples comme celle des apprenants, de questionner le temps de parole des plus bavards comme des silencieux et enfin de construire ensemble des logiques de collaboration adaptées au groupe des apprenants.

I. Premier exercice de conclusion : *Orchids to Dusk*

Orchids to Dusk (Pol Clarissou, 2015) joue avec les habitudes des joueurs et les conventions de jeu en retournant le sens habituel de beaucoup de titres. Au lieu de proposer un but clair et des actions explicites pour surmonter l'adversité qui s'oppose à la réalisation de ce but, *Orchids to Dusk* laisse au contraire le joueur sans indications. Et c'est précisément l'intention de cette conclusion : rassembler les apprenants autour du jeu et essayer de trouver ensemble le sens du jeu.



© ORCHIDS TO DUSK | POL CLARISSOU

Asseyez-vous tous ensemble autour du jeu, que vous ou l'un des apprenants prend en main, le joueur devant suivre les indications des autres quant à ses actions. Les parties sont très courtes, entre 3 et 5 minutes, il existe deux manières d'achever le jeu, soit en cherchant une solution sur le modèle habituel des jeux vidéo, soit en acceptant sa situation et sa fin. L'idée de cette conclusion est justement de pousser les spectateurs à trouver ensemble, en collaborant et en échangeant leurs idées, les fins possibles du jeu.

Une fois le jeu achevé, vous pouvez interroger les apprenants sur sa signification et relever le fait que, souvent, la solution vient du débat commun des spectateurs.

Si vous souhaitez en connaître plus, vous pouvez consulter le très intéressant post-mortem en anglais sur <http://medium.com> qui rend compte du cadre de création et des intentions de Pol Clarissou, l'auteur principal du jeu.

J. Second exercice de conclusion : Le cadavre exquis vidéoludique

Pour conclure la séquence, le groupe d'apprenants qui aura été immergé pendant plusieurs exercices dans des conditions de collaboration, doit imaginer un jeu vidéo en commun. Il suffit pour cela à chacun à tour de rôle d'ajouter un élément (graphique, narratif, interactif, ...) aux propositions des autres. Le jeu a peu de chances d'être grandiose mais les logiques collectives, le besoin d'écouter les autres et les besoins de cohérence à l'œuvre dans la fabrication d'un jeu vidéo devraient être évoquées par les apprenants.



Vous pouvez aussi diviser votre groupe en équipes dont chacune se charge d'un aspect du jeu (histoire, gameplay, musique, graphismes, ...) avec la nécessité de mettre en commun au fur et à mesure de l'exercice et un temps limité avant de montrer le résultat. Cette variante, qui nécessite une division spatiale et une prise de note voire des dessins, requiert un temps plus long, probablement une demi-heure.

K. Ressources

De nombreux jeux de société sont aujourd'hui des jeux collaboratifs. Nous vous conseillons Pandémie (Matt Leacock, 2008), Zombicide (Guillotine Games, 2012), Hanabi (Antoine Bauza, 2015) et Les Poilus (Rodriguez & Riffaud, 2015). Ce dernier est un jeu où les joueurs doivent s'unir pour surmonter les risques quotidiens de la vie dans les tranchées et survivre ou mourir tous ensemble.

L'Université de la Paix propose aussi une série de jeux coopératifs simples et particulièrement adaptés sur <http://www.universitedepaix.org/pdf/jeuxdecooperation.pdf>

Enfin, en complément du premier exercice de conclusion, voici une version raccourcie du texte écrit pour l'émission « Empreinte Digitale » de la RTBF à propos d'Orchids to Dusk :

Les jeux vidéo sont très forts pour nous faire ressentir le dépassement et l'accomplissement. Mais cet accomplissement, ils nous le font le plus souvent ressentir par la réussite, par leur capacité à poser un problème et à nous donner les outils pour le résoudre. Pourtant, beaucoup de ce que nous sommes et de ce que nous vivons ne rentre ni dans la case « problème », ni dans la case « solution ».

Et nos difficultés ne connaissent pas forcément de solutions. Comme l'évoque justement le jeu dont je voulais vous parler aujourd'hui, « Orchids to Dusk » de Pol Clarissou. Vous y incarnez un astronaute perdu sur une planète lointaine, aussi belle que dépourvue d'atmosphère. Seule interaction possible : marcher à travers des plaines où vous ne rencontrez que des oasis isolées et d'autres astronautes morts faute d'oxygène. Car oui, votre réserve ne cesse de baisser, où que vous alliez.

Et c'est ici que le jeu vidéo se révèle si fort pour nous émouvoir, même en ne durant que quelques minutes comme «Orchids to Dusk». J'ai en effet espéré trouver une récompense à mon exploration de cette planète, une solution à cette mort annoncée, comme dans les autres jeux. Avant de pester de mourir encore et encore. Et finalement, j'ai détesté ces fichus créateurs que je soupçonnais de produire une ambiance mais pas un jeu !

Enfin, lorsque je me suis levé pour aller chercher un verre d'eau et rafraîchir ma gorge asséchée d'avoir maudit les créateurs du jeu sur cinq générations, j'ai finalement découvert par hasard en revenant devant mon ordinateur un choix qui n'est pas une solution.

Inutile de marcher, de chercher de l'oxygène, un vaisseau de secours ou un boss final. «Orchids to Dusk» n'est pas un jeu où l'on solutionne un problème. C'est au contraire un jeu qui nous accompagne dans une libération, dans la libération de la nécessité de gagner, d'être fort, de vaincre.

«Orchids to Dusk» vous pose cette question : «si vous alliez mourir, que feriez-vous de vos derniers instants et que laisseriez-vous derrière vous ?» Aussi sinistre que cette thématique puisse paraître, c'est un jeu que nous avons beaucoup exposé et que nous utilisons encore dans nos ateliers, notamment de philosophie. Et je peux vous assurer que les publics de tous âges adorent ce jeu, qu'il est un formidable déclencheur de parole et de réflexion.

«Orchids to Dusk» vous invite à arrêter de jouer, à accepter l'inéluctable, à prendre dans vos bras ce que vous vivez et à le vivre pleinement pour le laisser ensuite, apaisé, à ceux qui nous succèdent.



PHILOSOPHER

Jouer pour penser

- **Nbre de participants :** 4 à 25
- **Durée :** de 3 heures à 8 heures
- **Âge :** à partir de 12 ans, 16 ans pour CheminS

A. Objectifs pédagogiques

Au-delà de son image d'élitisme et de très grande complexité, la philosophie nous concerne tous, nous sommes tous des philosophes en puissance à partir du moment où nous souhaitons comprendre la réalité, le monde qui nous entoure et la société dans laquelle nous vivons. Voici des outils pour mettre concrètement cela en place, c'est-à-dire formuler des idées, les argumenter et les questionner. Cet atelier propose d'initier les joueurs aux bases de la philosophie (conceptualiser, problématiser et argumenter) et par là apprendre à réfléchir ses choix puis à les construire en groupe/société.

B. Méthode

Une méthode philosophique ?

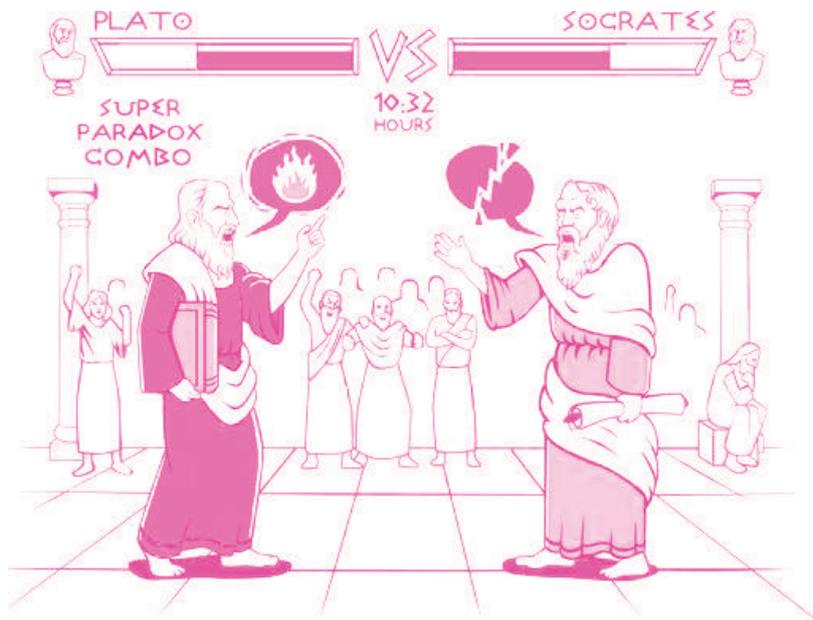
Il n'existe pas de « méthode philosophique » qui fasse l'unanimité pour la raison toute simple que se mettre d'accord sur les mots « méthode » et « philosophie »... c'est déjà philosopher !

Néanmoins, pour un travail rapide, oral et qui ne nécessite aucune culture philosophique, les quatre étapes de Michel Tozzi sont un bon moyen :

- 1 **Faire** émerger les clichés et les préjugés à propos du sujet pour montrer que souvent les idées fausses empêchent de formuler une question intelligemment (cette étape n'est pas forcément nécessaire dans ce qu'elle dévalorise parfois les idées des jeunes en leur expliquant qu'elles ne sont pas « bonnes ») ;
- 2 **Problématiser**, c'est-à-dire soulever les difficultés posées par les idées des jeux, questionner la définition qu'ils posent du réel (« pourquoi les armures des personnages féminins dans les jeux de rôle sont-elles de plus en plus réduites avec leur montée en puissance de manière à rendre la femme sexy ? », « pourquoi les joueurs qui paient pour jouer sont favorisés dans certains jeux ? ») ;
- 3 **Définir / conceptualiser**, c'est-à-dire se mettre d'accord sur ce que veulent dire les mots, sur leur sens, leur signification, car les mots sont les outils pour penser (par exemple, les droits de l'homme quand ils ont été rédigés pour la première fois lors de la Révolution française excluaient les femmes, tout comme la définition des droits du citoyen lors de la Révolution américaine excluait les esclaves, la définition du mot « homme » ou « citoyen » étant donc cruciale) ;
- 4 **Argumenter**, c'est-à-dire soutenir les idées que l'on défend, expliquer pourquoi elles sont bonnes ou meilleures que d'autres, c'est ce qui fait la différence entre une opinion (« j'aime ou j'aime pas, c'est mon avis ») et une idée (« les hommes et les femmes sont égaux car les différences sont décidées par les sociétés plus que par une éventuelle Nature »).

En termes d'organisation des ateliers, essayez différentes formules, leur réussite dépend surtout leur accord avec votre public :

- travail par thèmes philosophiques (identité, liberté, amitié, humanité, égalité, ...) ou parcours thématique à travers la pratique de différents jeux,
- s'asseoir en rond autour d'une table et établir une parole libre ou structurée par un « bâton de parole », construire un parcours actif à travers les différentes étapes de Tozzi pour un sujet,
- mettre en place un débat contradictoire,
- demander aux apprenants de venir eux-mêmes avec le sujet dont ils souhaitent parler, ...



Poussez les jeunes à penser, à s'exprimer, à s'affirmer dans leurs idées, c'est là le principal. Il faut juste garder en tête certains pistes à éviter :

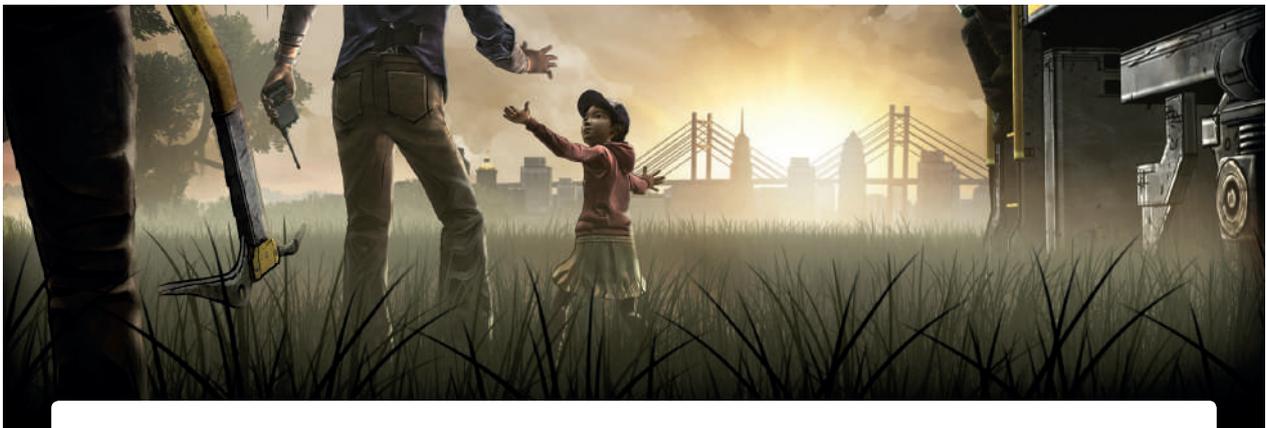
- philosopher ce n'est pas « donner son avis », c'est prendre le temps de le construire pour exprimer un point de vue argumenté et profond qui apporte un plus à soi-même et aux autres ;
- évitez de préférence les « ça dépend » et les « chacun pense ce qu'il veut », ce sont des phrases qui évacuent ou empêchent le débat en réduisant les idées à des opinions toutes égales (ce n'est pas parce que toutes les idées sont valables qu'elles ont toute la même valeur). Le racisme par exemple n'est pas une opinion comme une autre. La philosophie c'est penser le monde pour mieux y vivre, mieux le comprendre, mieux être soi-même, ... voire tout autre chose parce que même en écrivant cela je suis en train de faire de la philosophie ! Comme l'avait magnifiquement conclu l'un des participants d'une de nos formations : « On est tous philosophes en fait ».

C. Exercice introductif : CheminS

OBJECTIF DE L'EXERCICE INTRODUCTIF :

En utilisant les outils du jeu de rôle, le travail de Michel Tozzi et en s'inspirant des mécanismes du jeu *Walking Dead : A Telltale Series* (Telltale Games, 2012), ce jeu propose de placer les apprenants dans des situations éthiques concrètes où ils doivent prendre des décisions aux conséquences dramatiques. Les règles poussent les joueurs à justifier leurs décisions et à confronter leurs arguments avec ceux des autres participants pour stimuler le débat.

Par son côté concret, CheminS montre que la philosophie se ne réduit à pas à son abstraction mais implique des conséquences immédiates pour chacune. Son aspect ludique et la simplicité des règles quant à eux dédramatisent la pratique de la philosophie et visent à montrer que chacun peut prendre part à des débats complexes. Le commentaire le plus entendu après plus d'une centaine de séances de jeu est d'ailleurs « avant aujourd'hui, je n'imaginai pas que je pouvais comprendre quelque chose à la philo ». L'importance des échanges dans le déroulement des parties enfin insiste sur la nécessité du débat public.



© WALKING DEAD : A TELLTALE SERIES | TELLTALE GAMES

MÉTHODE DE L'EXERCICE INTRODUCTIF :

Il s'agit d'une forme de jeu de rôle dans lequel l'animateur tient le rôle du conteur qui déroule un lien narratif entre les choix qui seront posés aux joueurs. Ces choix sont des situations éthiques que les joueurs doivent trancher en faisant appel à leurs capacités de réflexion, d'argumentation et de persuasion avec les autres joueurs.

A part un conteur impliqué, CheminS ne nécessite rien de particulier. Toutefois, si vous disposez d'un vidéoprojecteur, vous pouvez projeter des images pour accentuer l'ambiance du jeu, comme je le fais lors des parties en utilisant des illustrations issues de la série des *Walking Dead : A Telltale Series* (Telltale Games, 2012). Notez aussi les différents choix des joueurs, leurs arguments et les interactions du groupe pour les analyser ensemble après la partie.

RÈGLES DE CHEMINS :

Le jeu se joue en équipe, les apprenants formant un seul et même groupe disposant de « points de vie » égal au nombre de joueurs. Chaque situation dans laquelle les règles ne sont pas respectées se conclut par une catastrophe pour le groupe.

Les règles sont au nombre de trois :

- | Après que la situation ait été expliquée aux joueurs, ceux-ci disposent de 3 minutes pour exprimer un choix ;
- | Ce choix doit être unanime, tous les joueurs doivent se ranger derrière ce choix ;
- | Il doit aussi être justifié, c'est-à-dire argumenté.

Une fois le temps passé, vous désignez un porte-parole pour le groupe, idéalement un apprenant moins volubile. Celui-ci doit expliquer le choix du groupe et l'argumenter. Vous pouvez demander alors si d'autres intervenants veulent donner des arguments supplémentaires en faveur de cette décision. Puis, vous demander si quelqu'un dans le groupe est en désaccord avec cette décision. Et demander à la ou les personnes d'expliquer les raisons de leur désaccord éventuel.



Si les trois règles ne sont pas respectées, il arrive malheur aux joueurs. C'est-à-dire que le conteur imagine une situation où le groupe va perdre des membres, soit ici des points de vie, selon la libre estimation du conteur. Ce point n'est pas crucial, il ne s'agit pas de « punir » les joueurs pour leur curiosité (« que va-t-il se passer si j'essaie autre chose que ce que le jeu me propose ? ») ou leur incapacité à s'entendre mais de les inciter à participer par la présence d'un enjeu, ici arriver vivants au bout de la partie.

Pédagogiquement, le temps limité permet d'impliquer les participants et de limiter les débats, l'unanimité oblige le groupe à tenir compte de tous les participants et l'argumentation est l'outil principal pour structurer les échanges.

Idéalement, n'expliquez rien aux joueurs pour leur première expérience, ils seront d'autant plus surpris d'avoir fait de la philosophie sans s'en rendre compte, loin de l'image d'inaccessibilité et de complexité de cette matière.