

SUSIE FRYNS

APPRENDRE PAR LE JEU : SERIOUS GAME ET ESCAPE GAME PÉDAGOGIQUE

DESRIPTIF

Cette analyse constitue une entrée en matière à propos de l'apprentissage par le jeu, en particulier le jeu sérieux et l'escape game pédagogique. Elle insiste sur l'importance du débriefing lors de l'utilisation de ces outils. Ouvrir le champ des variétés d'outils pédagogiques ne peut qu'être une richesse dans les pratiques d'apprentissages quelles qu'elles soient.

INTRODUCTION

Jouer en apprenant ou apprendre en jouant. Depuis toujours, le jeu, qu'il soit spontané ou construit, a été support d'apprentissages. Apprendre par le jeu n'est pas réservé aux enfants. Nous pouvons utiliser les jeux comme support pédagogique pour l'Education à la citoyenneté mondiale et solidaire (ECMS) ou l'éducation permanente. Cette analyse se penche sur les jeux sérieux (serious game) parmi lesquels les escape game.

DÉFINITION DU JEU

Pour commencer, comment définit-on le jeu ? Maxime Duquesnoy¹ énonce plusieurs caractéristiques, sur base des travaux des auteurs Caillois et Huizinga.

Tout d'abord, le jeu aurait une issue incertaine, c'est son objectif. On y trouve aussi des consignes, un jeu est donc réglé. Ensuite, il y a une dimension fictive qui va dans la pratique permettre aux participant.e.s de s'essayer à l'essai-erreur. De plus, le jeu est séparé de la vie courante, il admet donc des exceptions.

Et enfin, le jeu est un espace-temps privilégié.

Cette définition est surtout centrée sur le jeu « construit », pas sur le jeu spontané. Dans notre pratique on découvre que le jeu se décline de manière très différente en fonction des contextes.

LE JEU SÉRIEUX

Qu'est-ce qui définit un jeu sérieux et qu'est-ce qui le différencie du jeu uniquement ludique ?

Un jeu sérieux, ou serious game en anglais, est un jeu pensé pour divertir mais transformé ou créé à une fin utilitaire comme une fin pédagogique. Passer par le jeu sérieux pour apprendre offre plusieurs avantages bien qu'il existe des dangers. Commençons par les avantages, quatre sont identifiés².

Tout d'abord l'impact positif sur la motivation des participant.e.s qui reçoivent un retour régulier sur leurs actions. Ensuite, comme dit plus haut, le jeu fonctionne souvent par essai-erreur. Le ou la participant.e

pourra essayer et se tromper autant de fois qu'il ou elle le veut sans que cela n'ait d'impact sur la réalité. Un troisième avantage est de permettre à chacun.e d'avancer selon son propre rythme. Le quatrième concerne surtout les jeux multi-joueurs : ceux-ci permettent des échanges pédagogiques entre participant.e.s, ce qui est très intéressant dans le cadre de l'éducation permanente ou lorsqu'on aborde des sujets d'éducation à la citoyenneté mondiale et solidaire (ECMS). En effet, dans ces domaines la connaissance n'est pas fixe mais se construit et est souvent sujette à débat, à évolution : favoriser les échanges est donc d'autant plus important dans ce contexte.

Il y a bien sûr aussi des écueils à éviter lors de l'animation d'un jeu sérieux. Tout d'abord il est contre-indiqué d'utiliser le jeu en toute circonstance : utiliser un jeu pour utiliser un jeu est inutile, voire contre-productif. Le jeu doit avant tout permettre d'atteindre un objectif donné. Ensuite il faut faire attention à la manière dont on intègre cet outil. De la même manière qu'on utilise un tableau, une vidéo ou un powerpoint, il faut le maîtriser, l'intégrer à son animation, son cours ou sa formation. Avec le jeu, le débriefing a une place particulière. Il va falloir démêler ce qui aura fait

1 Ces caractéristiques ont été données lors d'une formation sur la création d'escape games pédagogiques.

2 Comme présenté dans le mooc « enseigner avec les serious games » <https://www.fun-mooc.fr/courses/course-v1:umontpel-lier+08007+session01/info>

partie du jeu et ce qui est à transposer dans la vie réelle. Car ce qui fait la force du jeu est entre autres son aspect fictif, mais l'enjeu sera sa transposition dans le réel afin de viser un apprentissage.

Le dernier point d'attention relève plus d'une certaine contrainte à l'utilisation des jeux sérieux. En effet, ceux-ci ont des contraintes techniques et logistiques qu'il ne faut pas négliger.

Sous quelle forme les retrouve-t-on ? On peut tout autant apprendre avec des jeux vidéo que des jeux papier-crayon voire avec une combinaison des deux. L'avantage pédagogique du jeu vidéo est qu'il met le joueur apprenant face à une machine, ce qui facilite l'essai-erreur. C'est une machine qui va réagir et non un être humain. L'erreur s'accepte donc plus facilement. De plus, le jeu vidéo permet d'avancer à son rythme au contraire des jeux collectifs. Par contre, il est bien plus difficile à concevoir, à cause des contraintes techniques. À ce niveau, les jeux papier-crayon ont un certain avantage car il est très facile de les créer et de les mettre en œuvre. Une autre différence entre ces deux formats est la manière dont sont données les règles : là où elles sont délivrées petit à petit dans un jeu vidéo, elles sont souvent toutes présentées avant le début de la partie dans le jeu papier-crayon. Elles

doivent donc être comprises avant de pouvoir jouer, ce qui nécessite d'y consacrer un certain temps. On pourrait bien sûr imaginer qu'elles soient aussi données petit à petit. Cela demanderait alors une forte présence de l'encadrant.e. L'important est d'avoir son objectif bien en tête et d'y trouver le support pédagogique adéquat.

L'ESCAPE GAME PÉDAGOGIQUE

Mélanie Fenaert, Patrice Nadam et Anne Petit³ nous proposent la définition suivante de l'escape game :

« En terme de définition, un escape game, traduit littéralement par « jeu d'évasion » grandeur nature, propose à une équipe de joueurs d'être enfermée dans une pièce, avec décor, ambiance et scénario à l'appui. L'objectif est de s'en échapper en un temps limité. Pour ce faire, les participants devront résoudre des énigmes, collecter des indices et des objets, débloquer des mécanismes, ouvrir des cadenas, découvrir des pièces secrètes afin d'accomplir la mission qui leur a été allouée. »

Depuis quelques années ce concept a le vent en poupe. L'escape game est transférable à l'infini, sous forme de livres, de jeux de société, de jeux des cartes, dans une ville, etc. Par conséquent, cette idée nous intéresse dans un contexte de formation

et d'animation à la citoyenneté mondiale et solidaire.

Anne-Sophie Hittélet amène plusieurs points intéressants pour un contexte pédagogique de l'escape game dans le magazine *Fréquence* de février 2020. On y retrouve des caractéristiques proches du jeu sérieux.

La scénarisation permet entre autres de dé-personnifier l'erreur en l'associant au scénario ou à un personnage. Un escape game se joue en équipes. Il nécessite de réfléchir ensemble, de savoir utiliser les compétences de chacun.e. Lors de la création du jeu il faut y penser et prévoir des énigmes assez variées qui font appel à des compétences diversifiées.

Comme pour le jeu sérieux, il est important de trouver un juste milieu entre le côté ludique et l'apport pédagogique, de considérer le jeu comme support pédagogique et bien sûr d'exploiter à fond le débriefing.

Le temps limité pour s'échapper d'une situation, quelle qu'elle soit, renforce l'immersion dans le jeu et permet de souder les participant.e.s jusqu'à l'objectif commun.

DÉBRIEFING D'UN JEU SÉRIEUX

Formaliser l'apprentissage « Qu'ai-je appris ? Que vais-je en tirer ? » est

3 Patrice Nadam est enseignant-formateur à la DANE de l'académie de Créteil. Anne Petit est professeure-documentaliste en lycée polyvalent et formatrice dans l'académie de Besançon. Mélanie Fenaert est professeure de SVT, formatrice et interlocutrice académique pour le numérique (IAN) dans l'académie de Versailles. Ils sont membres du projet s'cape « Initialement destiné à servir de mémoire pour le stage « Travailler autrement : élaborer une activité de classe de type escape game utilisant l'intelligence collective » proposé aux enseignants de l'académie de Créteil. Le site de ce projet, créé en mai 2017, est devenu le lieu de partage d'escape games pédagogiques conçus par des enseignants, formateurs et médiateurs. Il est enrichi de conseils et de ressources potentiellement utilisables lors de la création d'un jeu d'évasion. » <https://scape.enepe.fr/a-propos.html>

une étape indispensable. Elle l'est d'autant plus que, pour des apprentissages réalisés avec des supports pédagogiques tels que les jeux sérieux (escape games ou non), le risque de ne pas quitter l'aspect ludique est réel. C'est le rôle du débriefing. Il permet de sortir du jeu et du scénario, et ainsi de poser les connaissances qui auront été acquises, notamment pour les appliquer au monde réel.

Anne-Sophie Hittélet nous propose trois temps chronologiques pour débriefer. Tout d'abord, il s'agit de récolter les émotions des participants.e.s, ensuite de parler du contenu, voir ce qui a été appris et réalisé lors des différents moments du jeu en s'assurant bien que tout a été compris. Enfin la phase de conclusion permettra de faire la synthèse, schématiser les réflexions et observations puis apporter des notions théoriques. Revenir sur les compétences utilisées lors du jeu qui pourront aussi être utiles dans d'autres situations fait également partie du débriefing.

L'idée est donc de faire un bilan et d'avoir un certain recul, une distance critique. « Le rôle du formateur est primordial pour faire émerger ce que les joueurs ont vécu et appris par le jeu afin de concrétiser et

d'institutionnaliser les connaissances et compétences travaillées ou mises en œuvre. » (Anne-Sophie Hittélet, *Fréquence 4*, Un escape game, sérieux ?)

CONCLUSION

On a pu voir ce qu'était un jeu, un jeu sérieux, un escape game pédagogique ainsi que l'importance du débriefing lors de l'utilisation de ces outils.

Ces types d'outils pédagogiques invitent à tester une approche ludique dans l'apprentissage. Cette analyse propose une entrée en matière sur ces sujets : on peut bien sûr aller bien plus loin, beaucoup d'auteurs proposent des approches théoriques et pratiques à ce propos. De plus l'ère du numérique offre de multiples moyens d'échanges entre formateurs.trices, animateurs.trices, professeur.e.s, etc. Ouvrir le champ des variétés d'outils pédagogiques ne peut donc qu'être une richesse dans les pratiques d'apprentissages quelles qu'elles soient.

BIBLIOGRAPHIE

ARTICLES ET PUBLICATIONS

Wouters, P., van Nimwegen, C., van Oostendorp, H., & van der Spek, E. D. (2013, February 4). A Meta-Analysis of the Cognitive and Motivational

Effects of Serious Games. *Journal of Educational Psychology*. Advance online publication. doi: 10.1037/a0031311

Samuel HEINZEN, Francine PELLAUD, François BOURQUI, Bertrand GREMAUD, Gaby MARADAN, Pierre MONNEY, Lionel ROLLE. (21-24 mai 2013). Le jeu de rôle « sérieux » : un outil pédagogique pour l'edd et la pensée complexe ?. 32e Journées Internationales sur l'Education Scientifiques, Chamonix, Jouer ou apprendre ?.

OUVRAGES

Fenaert, M., Nadam, P., Petit, A. (2019). *S'capade pédagogique avec les jeux d'évasion. Apprendre grâce aux escape games. S'cape Collectif. Éditions ellipses*

SITES INTERNET

- http://www.resonanceasbl.be/IMG/pdf/escape_game.pdf
- <https://sites.google.com/view/egp-acodev>
- <https://www.my-mooc.com/fr/mooc/enseigner-avec-les-serious-games/>
- <https://scape.enepe.fr/>