

11^{ème} colloque de la FNAME – Salle de Montission / St-Jean-le-Blanc (Orléans)
« LE JEU : quels enjeux pour les apprentissages ? Se construire – Penser – Apprendre. »
Jeudi 3 octobre 2013 – 13h30 – 15h00.

Vanessa LALO

Psychologue clinicienne diplômée de Paris VII, spécialisée dans les addictions et les médias numériques.

« Le numérique, un jeu d'enfants ? Usages, apprentissages et thérapies ? »

Le jeu, un besoin humain

« Le jeu devrait être considéré comme l'activité la plus sérieuse des enfants. » Montaigne percevait déjà le potentiel sérieux du jeu. En jouant, l'enfant fabrique son imaginaire, lui permettant de mettre à distance certains mouvements négatifs et d'intérioriser des images mentales des différentes situations rencontrées. Le jeu apporte donc la continuité dont un enfant a besoin pour se construire. Dès le plus jeune âge, le jeu sert donc d'appui à la reconnaissance de la réalité (Freud, 1920) car lorsque celle-ci ne donne pas immédiatement satisfaction, l'enfant crée des jeux de substitutions, pour mieux supporter l'absence de réponses. L'expérience de réalité pousse donc à être créatif tout en permettant de nombreuses expérimentations. « On dirait que », début de nombreuses histoires d'enfants, pose d'emblée un cadre : on fait « comme si » (Winnicott, 1971). S'inventer 1000 vies à la minute, c'est le principe même du jeu.

Jeunes et connectés

Les jeunes l'ont bien compris : les jeux vidéo et les outils numériques ne sont pas réservés aux tout-petits. Plaisir du jeu. Communication, solidarité, ouverture sur le monde, culture, socialisation, apprentissages font partie de leur quotidien. Pourtant ce monde virtuel ne semble pas toujours à la portée des adultes. Entre incompréhension des codes et usages, fascination et angoisse envers les outils, difficulté à accepter la régression ludique et le désir d'apprendre, les adultes sont parfois démunis. Peut-on comprendre les pratiques des jeunes ? Comment rentrer dans un univers où les jeunes naviguent sans boussole, excluant les adultes sans repères ? Quelles réponses sont apportées par le numérique ? Et surtout quels bénéfices ?

Evolutions sociales et pédagogiques

Internet, réseaux sociaux et autres Youtube peuvent déconcerter. La facilité des jeunes à employer ces outils laisse encore un goût amer car leur intérêt n'est pas toujours flagrant. Pourtant leur richesse est indéniable : support au partage, discussions collectives, développement des compétences, apport de connaissances et bien d'autres aspects positifs. Guité (Guité, 2011) s'amuse d'ailleurs à dire : « Si l'enseignement consiste à transmettre des connaissances, l'école n'est rien à la mesure d'Internet. » Il ne s'agit plus aujourd'hui de proposer des connaissances brutes aux jeunes, mais de leur apprendre à chercher l'information, à la critiquer. Somme toute, les jeunes ont besoin d'apprendre à apprendre.

Bénéfices numériques

Même si les outils numériques sont de plus en plus présents dans les foyers, un point noir demeure malgré tout : Les jeux vidéo. Encore méconnus pour leur vertu, ils s'offrent pourtant une nouvelle vie grâce aux outils vidéoludiques appelés sérieux games, conçus avec les ressorts du jeu vidéo tout en proposant un objectif sérieux, à vocation pédagogique, informative, préventive ou encore thérapeutique. Les sérieux games offrent un vaste panel d'utilisations dont nous aurions tort de nous priver. Défolloirs, cathartiques, développant les fonctions cognitives, faisant travailler l'imaginaire, intégrant les apprentissages à leurs mécanique et axant leurs objectifs à des buts quasi exclusivement positifs, les jeux vidéo et autres versants sérieux représentent de formidables renforts éducatifs. Ils sont immersifs, engagent le corps, suscitent l'attention et la concentration.

Pour ouvrir

Loin des enfants d'antan, les jeunes usent aujourd'hui, dès leur plus jeune âge, du numérique sous toutes ses facettes. Sont-ils les seuls à pouvoir se les approprier ? Comment se positionner face aux outils numériques ? Quelles nouvelles communications induisent-ils ? Peut-on les intégrer à l'éducation ? Quel sera l'enseignement de demain ?

Du réel au virtuel et du virtuel au réel, entre jeux d'enfants et jeux d'adultes, quelles place pour le numérique ?

Freud S., 1920, « Au-delà du principe de plaisir » in *Essais de psychanalyse*, Paris, Payot 2001.

Guité, 2011, « Générations Internet et médias sociaux : l'éducation déstructurée », Conférence à l'Université du Québec à Chicoutimi (UQAC), 27/09/2011

Winnicott D. W., 1971, *Jeu et Réalité*, Paris, Gallimard, 1975.

Le numérique un jeu d'enfants ?

Véronique LALO

Usage, apprentissages et thérapies

Jouer, un besoin inné

Ce qui intéresse c'est l'action dans le jeu, ce qui lui permet de se construire lui permet de se séparer de sa mère pour jouer avec ses doigts...

Principe de plaisir et de réalité

Dans le jeu tout est possible, on peut se réinventer totalement.

Le jeu permet d'expérimenter ses limites.

L'interactivité va permettre à travers l'écran de se divertir.

Catharsis (tenter de se guérir) est aussi une des possibilités du jeu via l'écran.

Au travers du jeu on peut savoir qui est celui qui joue. Miroir de soi.

Les Avatars ➤ images de soi.

Jeux et modes de jeux : ce sont des règles et des contraintes, des objectifs, des éléments perturbateurs, une histoire, le corps immergé.

MMORPG Jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs : Les joueurs ne sont pas addicts du jeu mais des copains, pour être solidaires.

F.P.S. : Jeux de tir subjectif. Obligé de communiquer, idée de compétition.

R.T.S. : Jeux de stratégie en temps réel. Il faut communiquer, stratégies, planification et compétition. Mais aussi capacités cérébrales.

Jeux de plateformes et de réflexion : Passer du temps, se détendre, organiser, réfléchir, atteindre un objectif.

Jeux de simulation / sport : Expérimenter, faire du score et compétition par rapport à soi ou à autrui.

Modes de jeu :

Seul ou 1/1.

En équipe.

Différentes logiques : score, compétition, équipe, affrontement de soi.

Seul cela peut devenir narcissique.

Violence ou agressivité ?

Tension / excitation : principe même d'un jeu.

Etat 'normal' de retour après quelques minutes.

Ces jeux permettent de dépasser "les violences" dans la vie réelle, violence dans la société, au journal télévisé. Moyen de passer, avec l'obligation d'une verbalisation.

Addiction : lubie médiatique.

Dépression, phobie sociale, échec scolaire, surdoués, adolescents, corps en changement, période de bouleversement.

Troubles bipolaires / Psychoses.

Problématiques narcissiques.

Conduites addictives se greffant sur n'importe quel objet externe.

Être clair entre addiction et excès ➤ pratique excessive.

Le jeu vidéo en France : 55% des français jouent - 1 milliard sur la planète.

Les jeunes et internet : dès 9 ans ➤ 16 ans, pour jouer, pour des vidéos, les devoirs. 70% des parents surfent avec les enfants.

Les tablettes remplacent les nounous ? 71% des enfants de moins de 12 ans l'utilisent, 38% des parents.

Des doudous numériques.

Nouvelle expérimentation sensorielle (rapport régressif) immédiateté, revalorisation.

Estompage des limites (public, privé, pro).

Fascinants et angoissants.

Doudou : Objet contenant un contenu.

Lien monde interne / externe.

Quelles limites ? Quel rapport on veut entretenir avec notre outil numérique.

De nouvelles amitiés : changement du lieu.

Nouvelle vision : "Ami" ➤ Contact ou Ami Communautaires.

Communication :

Zapping et blocage facile.

Maintien du lieu, continuité.

Réseau virtuel = réseau réel, les réseaux permettent le maintien du lien.

- Nouvelle temporalité :

Gestion du temps différente avec le numérique, on a plus de mal à s'ennuyer.

Quand plus de stimuli cela peut amener l'angoisse.

Illimité / immédiateté (feedback).

Pas de temps d'attente / réponse immédiate.

- Youtube et transférabilité :

On trouve tout ce que l'on veut, il faut pousser à un usage plus intéressant.

- Réelle ou virtuelle :

Le virtuel est basé sur une hiérarchie de notre société, sur le réel.

- Jeux en ligne, internet :

Un terrain de jeu (je) et de créativité.

Accélération d'un processus en cours, changement de la relation, de la notion de temps.

Changement des rapports temps / espace.

Individus interconnectés.

- Communication numérique :

Moyen, outil pour entrer en relation les uns avec les autres.

Il y a un principe d'égalité (géographique, sociale, physique (handicap)...).

- Modes d'expression :
Espaces de socialisation.
Communication en ligne inédite.
Journey (jeu) qui ne comporte que du positif.

- Les effets bénéfiques :
Compétences numériques.
Concentration, attention, stratégie, gestion de la frustration et des échecs (persévérances).

- Catharsis / défouloir :
Extérioriser ses pulsions.
Les jeux violents ne renforcent pas la violence, mais vont permettre d'entrer en dialogue à propos de la violence du jeu et de la sienne.

- Le jeu, antidépresseur.
- Nouvelles guérisons :
Ludomédic.

Serious games : Jeux sérieux

Minecraft : créativité +++ , s'approprier le monde, communiquer.
On peut tout faire, création totale possible.

- Plants vs Zombies : se défendre (mécanismes, fonctionnements).
Affrontement de conflits, pulsions.
Zombies entre 2 (âges, vivant/mort, dedans/dehors...)
On voit comment la personne gère ses conflits et ses pulsions.
- Exemples SG * Portal
Utilisé en physique : se repérer dans l'espace
*les Sims
Création d'avatars, entourer les productions du discours. Faire émerger. Les problématiques et fonctionnements sous-jacents, l'image de soi.
➤ L'important est l'observation et le dialogue avec le joueur.
*Journey
Plongée dans un univers symbolique et poétique. Se laisser porter par la sensorialité.
Graphismes et musique ++, épreuve symbolique de la vie, ses détours, chemins, obstacles.

Transmission du savoir :

Inversion du référent technologique.
Transmission du savoir horizontal différent de vertical (sagesse).

Apprendre à apprendre ➤ communication horizontale.
Savoirs transférés entre pairs.

- Remise en question.

Apprendre autrement et les guider, leur apprendre à choisir, à prendre du recul.
Les jeunes ne veulent pas de contraintes, utiliser le numérique, ils veulent de l'interactivité.
Evaluation en groupe.

Compétences transférables :

- Empathie.
- Coopération.
- Leadership / dynamiques groupales.

Gamification :

- Katie salen.
- Yane Macgonigal.
- Khan Académie.

Classe immersive :

- Microsoft.

Jeux sérieux.

Collège : projets transdisciplinaires.

Application directe des connaissances (motivation, intérêt).

Cohérence globale dans les apprentissages.

Ponts entre les disciplines, décloisonnement, continuité, groupe de travail.

Taper sur Google : sérieux game + mot clé.

- Tree Frog (Maths, fractions).
- Grotte de Gargas (histoire).
- Projet Voltaire (français).
- Nouveau TOEIC Français.

Avantages du numérique

Immersion.

Interactivité.

Apprentissage intégré.

Régression ludique / plaisir.

Engagement.

Gratification, feedback immédiat...

MAIS : il faut s'approprier le numérique : communiquer, faire ensemble, s'approprier l'outil, les contenus, le dialogue avec le joueur.

Expérimentation :

Jouer et surfer ensemble / Communiquer / S'intéresser / Décrypter les cartes.

Questions :

Immédiateté du numérique ➤ Mais il faut apprendre à s'ennuyer, différer les messages, différer les réponses....

Attention, multitâches ➤ pour les jeunes nés avec le numérique, ces circuits synaptiques restent possibles.

La plasticité cérébrale va permettre de plus en plus de réactions.

« Si le service est produit, on est le produit ».