

L'utilisation d'un jeu sérieux dans le cadre de l'enseignement d'exploration Littérature et société

M. Massé – groupe La Dur@nce

« Internet est désormais au cœur du quotidien des jeunes, depuis le plus jeune âge »¹ Plus des trois-quarts des 13-17 ans ont un profil Facebook, jouent en ligne et recherchent des informations sur Internet. Si les TIC sont « un média porteur de potentiels d'une rare richesse, la puissance, la rapidité de leur développement et leurs évolutions constantes posent toutefois de façon particulièrement aigüe la question de l'éducation » à ces modes de communication alors que 82% de ces mêmes jeunes avouent avoir eu une expérience problématique avec ce média et que le marché des jeux éducatifs est en plein essor. L'éducation aux TIC est un enjeu majeur sans cesse rappelé dans les programmes, s'inscrivant parfaitement dans le cadre de l'enseignement d'exploration de **Littérature et société**. Les **jeux sérieux** ou *serious games* sont quant à eux un outil à la disposition des enseignants pour mettre en œuvre cette éducation, tout en abordant des thèmes de cet enseignement comme « **Médias, information et communication : enjeux et perspectives** »².

Le CERIMES (de ressources et d'information sur les multimédias pour l'enseignement supérieur) définit les **jeux sérieux** comme des « applications développées à partir des technologies avancées du jeu vidéo, faisant appel aux mêmes approches de design et savoir-faire que le jeu classique (3D temps réel, simulation d'objets, d'individus, des environnements...) mais qui dépassent la seule dimension du divertissement ». Pour Étienne Armand Amato de l'Université de Paris 8, ils sont « des jeux vidéo utilitaires, [...], dont la conception vise à opérer une transformation chez leurs destinataires allant dans le sens d'une amélioration des compétences (entraînement), [...], de la compréhension d'un phénomène (éducation) ou d'une plus grande adhésion au message véhiculé (promotion, publicité, jeux vidéo idéologiques) » avec par exemple les *political games*.

Aux vues de cette définition, il convient donc de bien savoir qui est le commanditaire, l'objectif et le message véhiculé par le jeu sérieux avant de l'utiliser avec les élèves. En effet, les *serious games* peuvent être créés par des institutions diverses ; le Geffrye Museum of London par exemple propose un *serious game* pour mieux comprendre l'époque victorienne, occasion de plonger dans une demeure du XIX^{ème} siècle tout en travaillant l'anglais³ ; le HCR (Agence des Nations Unies pour les réfugiés) a mis au point un jeu de rôle sur les migrations forcées intitulé *Against all odds*⁴ ; la BBC propose un jeu où les thèmes d'ECJS et de l'éducation au développement durable sont à l'honneur : *Climate change, make you think*⁵. Mais les *serious games* sont aussi proposés par des sociétés privées comme les producteurs laitiers américains avec le jeu sérieux *Get the glass*⁶. La liste des *serious games* est longue, ce ne sont que quelques exemples de jeux gratuits et souvent proposés en plusieurs langues (voir bibliographie). Dans tous les cas, comme toute production, ils ne sont pas exempts de messages.

¹ <http://www.internetsanscrainte.fr/>

² Intitulé du thème 4 du programme de Littérature et société paru au *Bulletin officiel spécial* n° 4 du 29 avril 2010, <http://www.education.gouv.fr/cid51322/mene1007261a.html>

³ <http://www.geffrye-museum.org.uk/learning/walk-through-a-victorian-house/>

⁴ <http://www.playagainstalloods.com/>

⁵ http://www.bbc.co.uk/sn/hottopics/climatechange/climate_challenge/

⁶ <http://www.gettheglass.com/index2.html>

Le serious game **2025 ex machina**⁷ utilisé en 2010/11 suite à une journée de formation organisée dans l'académie⁸, a été introduit dans le cadre de l'enseignement d'exploration Littérature et Société avec « pour objectif d'amener les 12/17 ans à porter un regard critique sur leurs usages d'Internet fixe et mobile ». Il est composé de quatre parties indépendantes les unes des autres couvrant les différents usages et dangers des TIC.



La partie 1 porte sur l'usage des réseaux sociaux et est intitulée *Fred et le chat démoniaque*. Fred est un jeune homme qui a publié des informations sur un réseau social pour fêter le baccalauréat mais en 2025, celles-ci lui posent problème dans son travail. Le joueur est un détective qui remonte le temps et doit faire les bons choix pour que les informations laissées sur les réseaux ne puissent être utilisées plusieurs années après contre leur auteur.

La partie 2 s'intéresse aux droits à l'image. *Anais, prise sur le vif*, présente l'histoire d'une adolescente, grande adepte du portable, qui tient une chronique vidéo sur la vie de son quartier réalisée avec son téléphone. Quinze ans plus tard, alors qu'elle se présente aux élections municipales, des gens du quartier se sentent mis en cause par certaines des vidéos tournées alors. Sa carrière politique est en jeu. L'internaute est invité à reprendre la chronique de la lycéenne en faisant attention à la façon dont elle utilise son portable au quotidien.

La partie 3 *Hugo et Tom à Zoumbi'city* porte sur le rapport entre les jeux et la vie réelle. Un grand-frère se sent responsable de l'addiction du plus jeune au jeu vidéo. Le joueur est invité à gérer correctement l'emploi du temps de Tom pendant une semaine et à le guider dans son comportement de joueur.

Enfin, la partie 4 intitulée *Chat, blog, forum, Morgane, écran total* revient sur leur utilisation. A la suite d'une usurpation d'identité, Morgane, qui a des problèmes d'acné, voit une image peu flatteuse d'elle prise sur sa webcam placardée aux grilles du lycée. Il s'ensuit moqueries et mise à l'écart. Désespérée, Morgane va chercher de l'aide auprès d'internautes ayant vécu la même situation. D'une discussion sur un chat à la publication sur son blog en passant par des conseils pris sur les forums, le joueur est invité à prendre la place de Morgane en 2010 et à utiliser pour elle les différents outils de communication en ligne en évitant les écueils qu'elle a rencontrés.

Chaque partie a pour objectifs de faire comprendre aux élèves que bien que virtuels, l'ensemble des pratiques liées à l'internet mobile laisse des traces qui peuvent refaire surface longtemps après et les mettre en danger. Durant la partie, un baromètre indique si l'usage de l'internet mobile est plus ou moins sécurisé. A la fin du jeu, il n'y a pas de gagnants ou de perdants mais un bilan apparaît qui commente les usages de l'internet mobile. Par ailleurs, ce jeu offre des outils aux enseignants comme des **pistes pédagogiques**⁹. Il a été conçu par Tralalere, producteur de contenus pluri-médias éducatifs qui a fait appel à des associations, des organisations et des professionnels du sujet. Eux-mêmes ont consulté sans cesse un groupe de jeunes représentatifs des 12/17 ans. Enfin, le jeu a reçu le soutien de la Commission européenne et du secrétariat d'Etat français chargé de la prospective et du développement de l'économie numérique.

⁷ pour accéder au jeu gratuit en ligne plusieurs possibilités :

www.2025exmachina.net

<http://www.internetsanscrainte.fr>

www.curioshere.tv

⁸ Deux académies en France expérimentent l'utilisation des jeux sérieux : Créteil et Aix-Marseille

<http://eduscol.education.fr/cid57577/jeux-serieux.html>

⁹ <http://www.2025exmachina.net/espace-pedagogique/presentation>

2025 ex-machina comme la plupart des *serious games* peut se pratiquer collectivement ou individuellement. Par exemple, en 2010, a été organisée une partie collective en demi-classe. Le jeu est projeté sur un écran vidéo. Un élève manipule mais les autres décident ensemble des choix à opérer en levant la main. Cela favorise à la fois l'émergence d'un débat et permet l'intervention du professeur pour apporter des informations et contextualiser. Ainsi, l'enseignant oblige les élèves à s'interroger sur leur choix de publication de photographies et de commentaires sur les réseaux : « Auriez-vous aimé que l'on fasse le même commentaire sur vous ? ». Le jeu peut se poursuivre en binôme en classe et/ou individuellement pour les autres parties, cela peut même constituer un devoir maison. Le professeur peut vérifier le travail puisque qu'à l'issue du jeu, un bilan de la partie s'affiche qui peut être imprimé ou sauvegardé.

Donc, le jeu sérieux s'inscrit parfaitement dans l'esprit de ce qui est demandé dans les enseignements d'exploration. Il « offre la possibilité de mettre en œuvre des démarches ouvertes à l'innovation pédagogique » en « rupture avec les formes plus traditionnelles de l'enseignement », et « reposant nécessairement sur la mise en activité des élèves », qui doivent « expérimenter des situations concrètes d'activité ¹⁰ ». **2025 ex-machina** reste facile d'accès et d'utilisation, il suscite dans un premier temps chez les élèves de l'intérêt. L'élève est acteur de la séance, il doit sans cesse exercer son libre arbitre, faire des choix face à des situations données. Le *serious game*, support de la réflexion des élèves, est aussi utile pour éduquer aux médias, sachant que la connaissance et l'usage raisonné de l'internet mobile sont une compétence essentielle à la poursuite d'études en particulier littéraires. Les élèves commencent à comprendre que les mots comme les images ne peuvent pas être utilisés librement, ils sont amenés à se demander qu'est-ce qui est publiable, d'où viennent les informations. De plus, l'enseignant retrouve ou développe une nouvelle posture. En effet, avec les médias numériques, il avait perdu en partie son monopole de détenteur du savoir. Avec cet outil l'enseignant reste un guide, apporte des informations méconnues par les élèves sur ces nouveaux objets qu'ils manipulent à longueur de journées. Ainsi, ils sont stupéfaits de découvrir qu'on utilise leurs données personnelles pour cibler les publicités. Utiliser les jeux sérieux est encore un moyen de relier activités scolaires et extrascolaires, une façon d'aller vers les élèves au lieu de toujours partir du postulat qu'ils iront vers le savoir.

Ainsi, suite à la séance de jeu proprement parlé, un débat sur l'intérêt, les avantages et les dangers des TIC a été proposé en collaboration avec le professeur de français qui leur a fait ensuite écrire un article de presse sur Mark Elliot Zuckerberg, le patron de Facebook, personnage controversé, en partie décrié dans *Social Network*. Le visionnage du film avec leur professeur d'anglais, complété par la pratique du jeu sérieux **2025 ex-machina**, associés aux recherches sur Zuckerberg et les réseaux sociaux, ont permis aux élèves de construire des arguments et des exemples développés et approfondis correspondant à une des pistes de travail proposées dans le thème 4 de Littérature et société : « Circulation de l'information et réseaux sociaux ».

Cependant, si **2025 ex-machina** est très bien conçu du point de vue pédagogique, il n'a rien à voir avec les mondes virtuels en 3D des jeux vidéo auxquels les élèves sont habitués. Moins sophistiqué, très didactique, les élèves très rapidement n'y prennent aucun plaisir. Est-ce alors toujours un jeu ? Finalement, ils remplissent leur contrat d'élèves, font les parties pour avoir un bilan en fonction de ce qu'ils pensent des attentes enseignantes, mais la plupart avouent que cela ne changera pas leur façon de gérer les TIC. En résumé, ils sont plus conscients des dangers mais continuent à utiliser Internet fixe et mobile comme à leurs habitudes, sans limites, sans pudeur. Il faut dire qu'il est difficile de demander à un jeune de 15 ans de se projeter dans une vie professionnelle future (c'est la base du jeu, on est en 2025, ils ont 30 ans !) et donc d'anticiper les dangers encourus.

Mais, le *serious game 2025 ex machina* reste un des moyens pour faire réfléchir les élèves à la place et au rôle des médias dans la société, une façon de leur apprendre qu'il faut sélectionner et hiérarchiser les données et les destinataires des TIC, que ces médias doivent s'utiliser de manière raisonnée afin qu'ils deviennent des hommes et des femmes libres et autonomes, capables d'exercer leur esprit critique. Autant de compétences qui demandent du temps, restent longues à construire.

¹⁰ B.O. du 4 avril 2010 fixant les modalités pédagogiques et les programmes de l'enseignement d'exploration Littérature et société, <http://www.education.gouv.fr/cid51322/mene1007261a.html>

Sitographie et bibliographie :

Des sites sur les usages de l'Internet mobile en particulier des serious games

<http://www.internetsanscrainte.fr/> est le programme national de sensibilisation des jeunes, de leurs parents et éducateurs aux risques et enjeux de l'Internet. Sur le site on a accès au jeu sérieux **2025 ex-machina**.

Le CERIMES est le centre de ressources et d'information sur les multimédias pour l'enseignement supérieur associé au CNDP. Ses missions sont de «*faciliter l'accès des enseignants, chercheurs et étudiants de l'enseignement supérieur aux ressources audiovisuelles et multimédias et de les aider à les intégrer dans l'enseignement. [...] de produire ou coproduire des documents audiovisuels ou multimédias à la demande d'enseignants ou de chercheurs* » <http://www.cerimes.education.fr/>

Le dossier sur les jeux sérieux d'Eduscol :

<http://eduscol.education.fr/dossier/jeuxserieux/>

Des blogs

Un blog qui propose les liens vers les derniers articles scientifiques sur les jeux sérieux :

<http://jeuxserieux.ac-creteil.fr/>

<http://www.jeux-serieux.fr/informations-legales/>

Des articles sur les jeux sérieux

<http://www.educnet.education.fr/dossier/jeuxserieux>

Article sur les deux académies qui expérimentent les jeux sérieux : Créteil et Aix-Marseille

<http://eduscol.education.fr/cid57577/jeux-serieux.html>

Le café pédagogique en 2011 a publié plusieurs articles sur le sujet :

http://www.cafepedagogique.net/lexpresso/Pages/2011/04/18_Jeuxserieux01.aspx

Sur les risques des jeux sérieux : *Vers une instrumentalisation communicationnelle des jeux vidéo : quelles formes de séduction idéologique ou publicitaire ?* Colloque international EUTIC 2007 : "Enjeux et usages des TIC", 7-10 novembre 2007 http://www.omnsh.org/article.php3?id_article=134

Un livre :

Les Jeux Vidéo comme objet de recherche, sous la direction de [Samuel Rufat](#) et [Hovig Ter Minassian](#), janvier 2011, 12.50€, dont deux chapitres plus particulièrement peuvent nous intéresser :

- *Typologie des Serious games* / Julian Alvarez, Damien Djaouti et Olivier, Rampnoux 46

- *Jeux vidéo et enseignement de l'histoire et de la géographie* /Yvan Hochet 103

Un site d'accès à des jeux sérieux :

26 jeux sérieux sont référencés sur ce site américain :

<http://www.missiontolearn.com/2008/04/learning-games-for-change/>

Sur les réseaux sociaux et l'enseignement :

Le focus du magazine *L'Ecole Numérique* de juin 2011 s'intitule « enseigner avec les réseaux sociaux ? » avec deux articles respectivement : p.28, *Facebook, c'est mon affaire !* de Jean-François Cerisier et p. 32, *Les réseaux sociaux : outils d'apprentissage en devenir ?* de Jean-Paul Pinte.

Configurer Facebook pour protéger son identité : <http://www.01net.com/editorial/504623/regler-correctement-sa-visibilite/>

Pour connaître les traces laissées sur internet :

<http://personas.media.mit.edu/personasWeb.html> ; en anglais, donc ne montre pas de trace si on n'est pas présent à l'international

Très efficace : <http://www.123people.fr/>

Le module réalisé par le collègue documentaliste sur Tahiti Doc : «Testez votre signature numérique»: <http://www.tahitidocs.com/outils/traces/signature.html>

« **Dashboard** : pour savoir tout ce que Google sait sur vous ». Présentation sur le site <http://www.01net.com/editorial/508250/dashboard-pour-savoir-tout-ce-que-google-sait-sur-vous/> du tableau de bord qui agrège toutes les données personnelles qui sont stockées par Google sur un utilisateur.