



Détourner le jeu vidéo

Le Serious Game serait-il déjà dépassé ? Certains s'intéressent déjà très fort à une nouvelle piste : détourner les jeux vidéo existants à des fins pédagogiques...

« La révolution numérique impacte la façon de travailler, penser et apprendre ». Forts de cette certitude, Olivier Charbonnier et Sandra Enlart ont créé le laboratoire D-Sides pour développer des produits pédagogiques autour du jeu vidéo. Le jeu vidéo, selon Olivier Charbonnier, recèle des ressources inattendues : « L'utilisation de jeux grand public que l'on peut trouver en ligne permet de développer des capacités cognitives intéressant les entreprises. Un joueur mobilise des capacités cognitives : intuition, prise de décision, etc. Mais, quand le jeu est fini, ces capacités se mettent en sommeil. Il est possible d'organiser des processus pédagogiques pour les réinvestir en situation professionnelle. »

Un dispositif expérimental d'une à deux journées a été mis en place et testé dans plusieurs entreprises (Axa, SNCF, une SSII et la banque privée suisse Lombard Odier, Darier Hentsch...). Les stagiaires identifient d'abord les capacités cognitives qu'ils estiment utiles dans leur situation professionnelle. On choisit les jeux vidéo liés à ces capacités. Après une séquence

« Un joueur mobilise des capacités cognitives que des processus pédagogiques peuvent aider à réinvestir en situation professionnelle. »

Olivier Charbonnier

de jeu (environ 2 heures en tout), on revient progressivement vers leur situation professionnelle, en analysant les mécanismes utilisés pour progresser dans le jeu et en les rapprochant de ceux utilisés en entreprise. Six jeux de labyrinthes et d'énigmes accessibles sur l'Internet ont été identifiés et testés dans ce but. D-Sides travaille aussi sur l'utilisation de jeux en réseau pour développer des capacités plus collectives en mobilisant les équipes naturelles de travail. Le jeu vidéo n'a, en soi, rien de pédagogique, mais

c'est un raz-de-marée dont un laboratoire comme D-Sides se doit d'explorer les potentialités, souligne Olivier Charbonnier : « Le jeu vidéo mobilise l'ouverture mentale, la concentration, le traitement de l'information, la prise de décision et de risque... Notre objectif est d'exporter ces capacités cognitives du

jeu pour les importer dans d'autres situations. » La démarche peut sembler modeste, puisqu'elle consiste simplement à détourner ce qui existe pour créer des déclics, des passerelles. Elle est aussi ambitieuse, complète Olivier Charbonnier : « Il s'agit de développer des capacités cognitives à forte valeur pour les entreprises, et pas seulement sur des compétences techniques, comme la négociation. »

Ph. T