



HAL
open science

Préface

Gilles Brougère

► **To cite this version:**

Gilles Brougère. Préface. Éric Sanchez. Le paradoxe du marionnettiste. Jeu et apprentissage, Octores, pp.5-8, 2022. hal-03815949

HAL Id: hal-03815949

<https://hal-univ-paris13.archives-ouvertes.fr/hal-03815949>

Submitted on 16 Nov 2022

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Préface

Gilles Brougère

In Eric Sanchez, 2022, *Le paradoxe du marionnettiste. Jeu et apprentissage*. Octares, p. 5-8.

Contrairement à nombre d'idées reçues, la question des relations entre jeu et apprentissage n'a rien d'évident ni de simple. On ne peut dire comme on le voit souvent écrit qu'il est acquis que le jeu permet l'apprentissage. A ce niveau de généralité cela n'a aucune valeur scientifique. De quel jeu parle-t-on ? Et qu'est-ce qui nous assure que ce qui est jeu pour Pierre l'est aussi pour Marie (et *vice versa*) ? De quel apprentissage parle-t-on ? Tout apprentissage pourrait-il passer par le jeu ou seulement certains ? Parle-t-on du jeu que l'on pratique pour se divertir, du même jeu inséré dans un contexte didactique ou d'un jeu conçu d'emblée pour atteindre des objectifs d'apprentissage ? Il faut donc s'atteler à ces questions ou à certaines d'entre elles pour avancer dans la réflexion sur les relations entre jouer et apprendre. C'est ce que propose cet ouvrage qui ne prend pas pour acquise cette relation mais se propose de la penser tant d'un point de vue théorique que pragmatique à travers des exemples qui permettent de donner corps à l'analyse.

Trop souvent on présuppose que la présence d'un dispositif appelé jeu par ses concepteurs ou animateurs permettrait de parler de jeu. Mais y a-t-il des joueurs, s'agit-il pour les participants de jouer et quel jeu jouent-ils, le jeu proposé par les concepteurs ou un autre jeu qui échappe au concepteur et sans doute aux effets éducatifs visés ? C'est le « jeu joué » qui est au cœur de l'analyse proposée par Eric Sanchez, ce qui est un chemin difficile, complexe qui rencontre la question de la frivolité inhérente au jeu : peut-on apprendre dans la frivolité ? La réponse est positive si l'on considère que cette absence ou minimisation des conséquences rend possible de penser et agir sans craindre l'erreur.

Bien entendu le dispositif (ou le jeu en tant que *game*) est à prendre en compte pour analyser l'émergence d'un jouer à potentiel éducatif, mais on ne peut se limiter à cela, il faut prendre en compte le joueur et ce que j'appelle sa culture ludique, la résultante de ses expériences ludiques qui conduisent à produire des dispositions à jouer, à jouer à certains jeux plutôt qu'à d'autres. En effet parler du jeu risque toujours d'occulter la grande diversité des jeux et il y a maintes façons de jouer ce qui construit des goûts, des appétences et des compétences ludiques différenciés.

De nombreux obstacles peuvent conduire le jeu supposé à ne pas rencontrer de joueurs. Il ne suffit pas de dire « on va jouer » pour que l'enthousiasme ou au moins l'intérêt soit au rendez-vous. Le jeu ne produit pas des miracles, il faut qu'il soit investi par des joueurs qui ont parfois de bonnes raisons pour refuser cet investissement comme le souligne Eric Sanchez : pas d'intérêt pour ce jeu, pour le jeu en contexte scolaire, sentiment de perdre son temps, etc.

Cette rencontre entre un dispositif et des joueurs potentiels se déroule dans une situation liée à un contexte, un moment. Le jeu est toujours situé. Il n'y a d'apprentissage par le jeu que dans le cadre d'une situation spécifique qui articule ces différentes dimensions, celles du jeu dispositif, du joueur et sa culture, du jouer et une situation où il s'avère possible.

Il est donc possible de voir émerger dans certaines conditions un jeu épistémique, d'autant plus qu'une partie des jeux, ainsi que l'avait analysé Corine Hutt, s'appuient sur des ressorts ludiques qui renvoient à des procédures cognitives ou liées aux connaissances, que l'on pense aux puzzles, aux énigmes, aux mots croisés et aux nombreux jeux qui supposent une résolution de problème. S'il n'y a pas de relation nécessaire entre jeu et apprentissage, la

dimension épistémique n'est pas pour autant étrangère au jeu divertissement, elle s'avère être une de ses mécaniques.

C'est du côté de la singularité des dispositifs, des joueurs et des situations de jeu qu'il faut regarder pour percevoir comment peut s'articuler activité ludique et apprentissage potentiel. Si l'auteur met plutôt en avant les dispositifs conçus pour apprendre et les situations où, en particulier à travers le débriefing, l'apprentissage se fait conscient, j'aurais tendance à souligner l'importance de situations informelles (non intentionnelles voire non conscientes) de certains apprentissages liés au jeu, à commencer par celui de l'apprentissage du jeu voire du jouer, préalable indispensable. J'invite ainsi à une conception qui met en avant la continuité entre ces différentes modalités d'apprentissage des plus informelles au plus formelles ; ces dernières risquent parfois de sortir du jeu en devenant trop scolaires ou en étant vécues comme telles.

Autre point important est la critique de la centration sur la motivation que l'on trouve dans beaucoup de textes qui promeuvent l'usage du jeu. Le jeu y est moins valorisé qu'utilisé comme un appât ainsi que l'avait, il y a déjà fort longtemps, proposé Erasme. On peut se demander si renvoyer le jeu à un outil de motivation n'est pas une nouvelle formulation plus acceptable de la ruse pédagogique. Le jeu n'est pas utilisé pour lui-même, il peut même être critiqué comme le fait Erasme car pensé, à son époque, en relation inévitable avec le jeu d'argent.

Je voudrais également mettre l'accent sur un point souligné par Eric Sanchez. La spécificité du jeu renvoie au fait que le joueur, et donc l'élève s'il devient vraiment joueur, décide, prend des décisions dans le cadre du jeu et de ses mécaniques, de ses règles. C'est une façon de passer, je le dis dans mes mots qui diffèrent de ceux de l'auteur, de l'initiative de l'enseignant à celle de l'élève. Cela peut être un des critères pour analyser la situation et voir si elle relève bien du jeu : qui décide ? Si l'enseignant continue à décider, s'il n'a pas passé la main, il est fort possible que le jouer n'émerge pas. Le rôle de l'enseignant n'est pas de décider mais d'installer un espace de jeu – un second degré, une modalisation – dans lequel les élèves vont prendre des décisions. Tâche autrement plus délicate que décider à la place des élèves, mais qui montre l'articulation entre ce que sont pour moi les deux principales dimensions du jeu : second degré et décision. Le jeu diffère donc d'une activité non modalisée qui confronte au monde réel (et qui a sa place dans l'enseignement) ainsi que d'une activité où aucune décision n'est à prendre (par exemple le visionnage d'un film qui peut également se justifier).

Si la prise en compte de la situation est essentielle et seule finalement à importer *in fine*, la conception du dispositif qui va rendre possible cette situation reste un élément essentiel ; il renvoie à l'importance de l'analyse du *game design* qui constitue une contribution importante de l'ouvrage. La conception doit prendre en compte la situation à venir et se définir comme un *play design*. A travers le dispositif c'est le jouer qui est visé, ce qui semble bien le cas dans la conception de jeux de divertissement pour laquelle il s'agit de produire une expérience ce qui peut être oublié quand la finalité est éducative. Il s'agit donc de rendre possible une expérience à la fois ludique et épistémique et cet ouvrage nous en donne certaines clés en proposant un parcours qui prend en compte les divers aspects du phénomène que constitue l'utilisation d'un jeu en situation éducative.