

Jouer, cela s'apprend

Épingle

La confiance en soi



Les étudiants en pleine réflexion lors d'une formation "game design".

LA LIBRE BELGE 3/12/2016

► HE²B propose une spécialisation en sciences et techniques du jeu.

► Ses applications sont multiples. Dans l'entreprise aussi.

Mise en jeu Solange Berger

Ici, on joue. Mais sérieusement. "C'est une formation "intellectuelle". On mêle théorie et pratique", explique Michel Van Lange-donck, responsable de la spécialisation en Sciences et Techniques du jeu organisée par la Haute Ecole de Bruxelles-Brabant (HE²B). Le but : former des personnes qui sont dans l'utilisation du jeu, mais qui ne sont pas uniquement des animateurs. Le public visé ? "Potentiellement tout le monde. La seule condition d'admission est d'être déjà détenteur d'un diplôme de bachelier. Nous avons des jeunes mais aussi des personnes qui ont déjà une formation, travaillent et cherchent un outil complémentaire." Parmi les étudiants : des enseignants, des éducateurs spécialisés, des bibliothécaires, des assistants sociaux, des ergothérapeutes, des infirmiers...

La formation d'une année (750 heures, dont 345 heures de stage) se déroule selon un horaire adapté, avec des cours en soirée et le samedi. "La moitié des étudiants prend un an pour être diplômée; l'autre le fait en fonction de ses disponibilités plus réduites. Nous avons un étudiant qui est là depuis trois ans et présente chaque année quelques modules..."

La spécialisation, qui en est à sa 4^e année, aborde le jeu dans tous ses aspects : philosophique, historique,

psychologique, pédagogique,... Quelques intitulés de modules : "Socio-anthropologie des jeux et jouets", "Apports du jeu en psychologie du développement et des apprentissages", "Eveil, sciences humaines et citoyenneté par les jeux de rôle et d'édition", "Jeux sportifs traditionnels, sports innovants et socio-motricité", "Mondes virtuels, jeux vidéo et serious games"...

La formation se fait selon quatre axes. Le premier couvre l'aspect ludothèque. "Le métier de ludothécaire existait avant notre spécialisation, mais il n'y avait pas de formation ni de diplômes spécifiques. En France, cette spécialisation existe. Tout comme il y a un master en sciences du jeu depuis plus de trente ans."

Un autre axe est celui de la ludopédagogie – l'apprentissage par le jeu – pour laquelle il n'y avait pas non plus de diplôme spécifique. Troisième axe : les "game designers", soit la fabrication de jeux et jouets. "On assiste aujourd'hui à un renouveau assez important du jeu de société", constate Michel Van Langendonck. Enfin, le dernier axe est la revalidation, pour des publics fragilisés, du paramédical...

"Après la formation, les étudiants ressortent avec un bagage dans chacun de ces aspects. Le jeu est utile, à partir du moment où l'on sait l'utiliser. C'est le rôle de nos diplômés."

Car le jeu a des applications multiples et est essentiel. "Il nous construit. Le développement psychologique de l'enfant, et même de l'adulte, se fait par le jeu. Différents types de jeux correspondent aux différentes étapes du développement. D'un point de vue relationnel, le jeu est aussi important : il construit notre relation à l'autre. Jouer avec des règles, c'est apprendre à vivre ensemble. On apprend aussi à construire des règles."

Jouer, c'est également prendre du plaisir. "C'est un effet induit : on joue

parce qu'on a besoin de jouer pour apprendre la vie. C'est un plaisir dans la détente, la distraction, pour avoir du temps de délasserment. Mais ce n'est jamais un repos."

Enfin, le jeu permet de se ressourcer, de se réparer en cas de difficulté psychologique, physique, d'apprentissage relationnel... "Dans le cadre d'une hospitalisation, par exemple, le jeu permet de se détendre, d'oublier qu'on est dans une situation difficile, de dramatiser des situations... Dans le cas d'un enfant en décrochage scolaire, par exemple, il permet de rendre les choses concrètes. Réexpliquer les mêmes choses de manière ex cathedra n'a pas beaucoup d'intérêt. Le jeu, lui, a son sens, car la motivation de l'élève est autre. Elle est liée à l'activité et non pas aux résultats de l'activité. L'élève ne joue pas pour apprendre mais il apprend parce qu'il joue."

La structure relationnelle du jeu est aussi importante. "Il existe des jeux compétitifs, avec un gagnant et un perdant. Il faut apprendre à gagner, à perdre... Il s'agit de compétition, mais aussi d'émulation", poursuit le formateur. "On voit apparaître aussi des jeux où on ne connaît pas à l'avance ses adversaires. C'est le cas de "Loups-Garous". Chacun a tiré une carte, mais on ne sait pas qui a celles de loups-garous. Au niveau relationnel, c'est intéressant car dans la vie, on avance aussi parfois masqué."

Dans d'autres jeux, il n'y a ni perdant, ni gagnant. D'autres encore sont coopératifs. Il s'agit de jeux solidaires où tout le monde est dans la même équipe. On gagne ou on perd ensemble. "En fonction du public ou du contexte, l'animateur – qui pourra avoir différents positionnements : participant, observateur... – utilisera l'un ou l'autre jeu. Son rôle, c'est de mettre en jeu."

Dans les entreprises, le jeu a aussi sa place. Il peut être utilisé lors d'un team building pour que les collègues

Enseignement. Institutrice, Elsa Antunes a toujours utilisé le jeu dans ses classes. "Mais malheureusement, il n'a pas toujours bonne réputation. Souvent, les parents estiment que si on joue, on ne fait rien. C'est faux", note celle qui, depuis 2 ans, travaille dans la remédiation pour les enfants de 6 à 12 ans, et suis en parallèle la formation de l'HE²B. "J'utilise toujours beaucoup le jeu mais je ne l'utilise plus comme avant. C'est un outil très riche pour les apprentissages : les tables de multiplication, les couleurs, la formulation de phrases..." Le tout en s'amusant. "L'enfant ne se rend pas compte qu'il apprend quelque chose. Il n'est pas jugé. Mais il voit qu'il est capable de faire des choses. Et puis, il peut recommencer. Certains pleurent au début quand ils perdent. Et puis ils comprennent qu'ils peuvent recommencer une partie et finir par gagner. Avec le jeu, l'enfant peut voir aussi comment s'améliorer en regardant pourquoi son voisin gagne toujours. Le jeu permet aux enfants d'identifier leurs forces et leurs faiblesses", explique Elsa Antunes. "Le jeu est essentiel pour la confiance en soi. Les enfants peuvent même battre l'institutrice !"

Mais il y a encore une méconnaissance du jeu, regrette l'institutrice. "On sent une réticence de la part des professeurs et des parents. La formation de HE²B me permet de légitimer le jeu, de le faire entrer dans les apprentissages."

se rencontrent, apprennent à mieux se connaître... Cela peut se faire notamment lors d'une soirée ludique. "Certains de nos anciens étudiants ont d'ailleurs développé des services pour organiser ce type de soirée."

Le jeu dans l'entreprise est aussi utile pour travailler sur la cohésion d'une équipe, apprendre à coopérer, à utiliser les forces des uns et des autres. "Un jeu avec une structure coopérative peut aider à apprendre à relever un défi qu'on ne peut pas relever tout seul. C'est le cas du jeu "Pandémie", où il faut faire face à la prolifération de maladies et sauver la planète. Les joueurs doivent coopérer pour y arriver. Et si le jeu se déroule en temps réel, c'est d'autant plus stressant, mais l'expérience est d'autant plus forte."

Les jeux de construction (comme les Lego) sont aussi intéressants à exploiter dans l'entreprise. Idem pour les puzzles. "Pour les réussir en un certain temps, il faut s'organiser, se parler, coopérer. Le jeu permet de combiner plaisir, apprentissage et relationnel."

→ La prochaine rentrée aura lieu en septembre 2017. Une fête des jeux est organisée par les étudiants le 24 juin.