

## JEUX ET RÉALITÉ VIRTUELLE

### Qu'est-ce qu'un jeu ?

Mathieu Tricot, philosophe français, était interviewé dans une [émission de France Culture](#), pour essayer de saisir en quoi une philosophie des jeux vidéo pouvait permettre de comprendre l'expérience du joueur.

Dans son ouvrage, [Philosophie des jeux vidéo](#), il nous propose une réflexion sur l'expérience vidéoludique. Au travers d'un dialogue imaginaire entre Mario et Socrate, ce texte interroge non seulement sur la définition du jeu, mais aussi sur le rôle de l'utilisateur, la place du numérique et du vidéoludique.

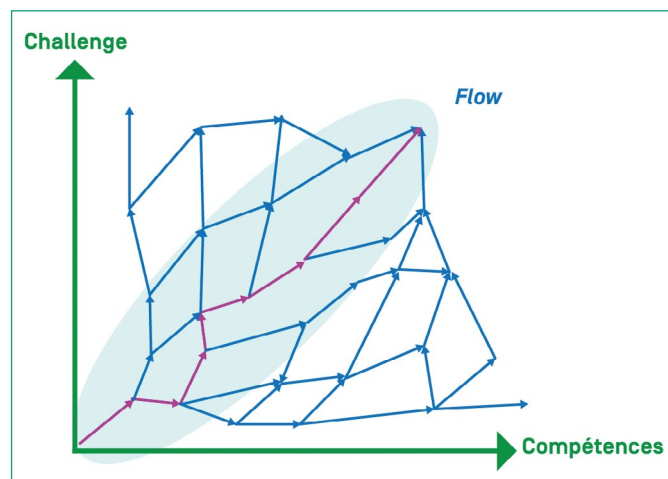
La lettre [Edu Num Thématique n° 6](#), publiée par Eduscol, présente plusieurs définitions qui permettent d'aborder et de mieux comprendre les notions de jeux numériques, jeux sérieux, jeux d'évasion pédagogiques (*escape game*) et, plus largement, la démarche de détournement d'un jeu classique à des fins d'enseignement.

### Que dit la recherche scientifique ?

La conférence d'ouverture des [Journées d'innovation pédagogique 2017](#), animée par Séverine Erhel, nous explique au travers de modèles issus de la psychologie cognitive comment l'utilisation de ressorts ludiques peut améliorer l'apprentissage et la motivation des apprenants.

Dans le *Bulletin de veille* précédent (n° 6), nous avons abordé la notion de *flow*, notion étroitement liée à l'univers du jeu. Pour [Jenova Chen](#), l'exemple à prendre est celui des jeux à choix multiples qui permettent aux joueurs d'aborder les défis de différentes façons, comme le montre la figure 1.

Figure 1. Adaptation des choix de scénario de jeu (Chen, 2007)



Ainsi, les concepteurs doivent adapter les scénarios proposés dans l'expérience de jeu à l'expérience de *flow* des joueurs. Chaque segment représente une possibilité de choix d'action pour le joueur, avec soit une fin identique pour tous les joueurs, soit une fin différente en fonction des parcours choisis. Offrir plusieurs choix permet de proposer une expérience adaptée aux compétences et aux attentes des utilisateurs.

### Des jeux en réalité virtuelle pour l'éducation ?

Cet article publié par [Thot Cursus](#) présente les évolutions actuelles et possibles du jeu, de la réalité virtuelle et des expériences immersives en général.

Des entreprises proposent des jeux et des produits de réalité virtuelle conçus pour l'éducation. Par exemple, [Unimersiv](#) est une plateforme qui permet de visiter virtuellement des monuments disparus, découvrir le corps humain...

## JEUX ET RÉALITÉ VIRTUELLE

### Comment définir le jeu ?

Selon Roger Caillois<sup>1</sup> (1967), le jeu est une activité libre, incertaine, fictive avec des limites précises de temps et de lieu. Il a ses règles et il est sans conséquence pour la vie réelle : « *Le jeu traduit et développe des dispositions psychologiques qui peuvent en effet constituer d'importants facteurs de civilisation.* » Autrement dit, le jeu a un rôle important dans le développement de l'enfant et dans le processus de socialisation : en effet, il existe des liens étroits entre les constituants du jeu et ceux de l'institution sociale.

Selon Jacques Henriot<sup>2</sup> (1989), on ne peut pas définir le jeu indépendamment de l'activité du joueur, parce que « *jouer, c'est faire* ». La distinction entre *play* et *game* nous fournit deux grilles de lecture possibles. Le terme *play* désigne la structure du jeu, il s'agit de l'activité, de l'attitude ludique. Le concept de *game*, désigne le jeu comme objet : par exemple, le fait d'utiliser du matériel précis et de respecter des règles formalisées.

### Quelles différences entre *serious game* et *serious gaming* ?

Certains jeux vidéo peuvent aussi remplir une fonction utilitaire éducative : les jeux sérieux (*serious game*). Nous pouvons retenir qu'il s'agit d'applications informatiques, dont l'intention initiale est de combiner, avec cohérence, à la fois des aspects sérieux tels que l'enseignement, l'apprentissage, la communication ou encore l'information, avec des ressorts ludiques issus

du jeu vidéo (Alvarez et Djaouti, 2011)<sup>3</sup>. Selon ces auteurs, la différence majeure entre le jeu vidéo classique et le jeu sérieux est la portée éducative : le jeu sérieux est explicitement conçu pour un usage éducatif. Il est possible également, dans certains cas, d'utiliser à des fins éducatives des jeux initialement conçus pour divertir le grand public, c'est ce qu'on appelle les détournements d'usage ou le *serious gaming*. C'est-à-dire que ces jeux vont être détournés des usages pour lesquels ils ont été conçus afin de satisfaire des objectifs pédagogiques.

### Quelles expériences en éducation ?

Schmoll, Veit, Roy et Capobianco<sup>4</sup> ont analysé comment le jeu sérieux en environnements immersifs pouvait aider à l'apprentissage d'une langue. Selon eux, l'utilisateur deviendrait acteur du monde virtuel dans lequel il est immergé grâce à la réalité virtuelle. C'est précisément le processus d'immersion qui viendrait tel un agent catalyseur de l'acte d'apprentissage. À court terme, ce type d'environnement immersif aurait des effets bénéfiques sur la mémorisation. Par ailleurs, cet article explique l'importance de la prise en mains des outils en amont. Pour éviter une surcharge cognitive lors de l'utilisation et pour optimiser l'interaction Homme/machine, il est nécessaire d'intégrer une phase d'apprentissage à l'utilisation de ces outils.

3. Alvarez J. & Djaouti D. (2011), "An introduction to Serious game. Definitions and concepts", *Proceedings of the Serious Games & Simulation Workshop*, Paris, p. 10-15.

4. Schmoll L., Veit M., Roy M. & Capobianco A. (2013), « *Serious game et apprentissage en réalité virtuelle : résultats d'une étude préliminaire sur la mémorisation en langue étrangère* », *Synergie Pays germanophones*, 7.

1. Caillois R. (1967), *Les Jeux et les Hommes : le masque et le vertige*, Paris, Gallimard [1<sup>re</sup> éd. : 1958].

2. Henriot J. (1989), *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, Paris, José Corti.