

Un jeu sérieux pour des exercices de consolidation d'équipe efficaces

D'abord il faut dire que la notion de jeu sérieux n'est pas clair pour tout le monde, car aujourd'hui cette catégorie de jeu est souvent interprétée comme un paradoxe. Un jeu, au départ, ne semble pas sérieux parce qu'il évoque l'idée de plaisir et de divertissement. Mais, de tout temps, les jeux de société, les jeux de table et les petits jouets ont été le moyen le plus simple d'apprendre des choses complexes.

Au fil des siècles, les jeux ont été employés pour approfondir des connaissances de toutes sortes. Qu'il s'agisse du Go Japonais (le Weiki chinois) utilisé au 17^e siècle, pour élaborer des stratégies militaires, de manipuler des cônes et des billes pour comprendre des principes astronomiques, chez les anciens Mayas au 5^e siècle, de se servir de bouliers compteurs pour faciliter le calcul mental dans les banques japonaise à notre époque, ou encore de faire tourner une toupie sur une table pour découvrir l'axe de rotation de la terre chez les Égyptiens dynastique. S'amuser avec de petits objets, était et demeure toujours une façon de véhiculer un savoir.

Voici quelques définitions de cette nouvelle catégorie de jeux que l'on nomme «sérieux», afin de vous familiariser avec ce concept d'apprentissage à la fois ludique et pédagogique, utilisant les technologies de l'information.

Définition du CERIMES

Le jeu sérieux est en quelque sorte une déclinaison utile du jeu vidéo mis au service des professionnels. "Les «Serious Games (ou jeux sérieux) sont 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, d'environnements...) mais qui dépassent la seule dimension du divertissement»."

Définition de Julian ALVAREZ

"Application informatique, dont l'objectif est de combiner à la fois des aspects sérieux (Serious) tels, de manière non exhaustive, l'enseignement, l'apprentissage, la communication, ou encore l'information, avec des ressorts ludiques issus du jeu vidéo (Game). Une telle association a donc pour but de s'écarter du simple divertissement." p. 9 *Du Jeu vidéo au Serious Game : approches culturelle, pragmatique et formelle. Thèse spécialité science de la communication et de l'information.* Toulouse : Université de Toulouse II (Le Mirail), Université de Toulouse III (Paul Sabatier), décembre 2007, 445 p.

Définition : d'Etienne Armand AMATO (Université de Paris 8)

«"Les "serious games" peuvent être définis comme étant des jeux vidéo utilitaires, c'est-à-dire productifs, dont la conception vise à opérer une transformation chez leurs destinataires favorisant une amélioration des compétences (entraînement), de l'adaptation au milieu (traitement des phobies), de la compréhension d'un phénomène (éducation) ou d'une plus grande adhésion au message véhiculé (promotion, publicité, jeux vidéo idéologiques, dits aussi political games»." *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

Définition : de Louise SAUVE (chercheuse au Canada)

«"Un serious game est un jeu vidéo (avec un environnement réaliste ou artificiel) auquel les auteurs rattachent une composante pédagogique. L'intégration ou non de la composante réaliste rapproche les jeux sérieux des jeux de simulation qui sont définis comme un modèle simplifié et dynamique d'un système réel ou hypothétique, où les joueurs sont en position de compétition ou de coopération, où les règles structurent les actions des joueurs et où le but poursuivi est de gagner." »
Concevoir des jeux éducatifs en ligne : un atout pédagogique pour les enseignants. Communication du Colloque Ludovia 2008 (Extraits) Ludovia, 8/12/2008

Définition : de Wikipédia

«Un *serious game* (de l'anglais serious, "sérieux" et de game, "jeu") est une application informatique qui combine une intention sérieuse, de type pédagogique, informative, communicationnelle, marketing, idéologique ou d'entraînement avec des ressorts ludiques issus du jeu vidéo ou de la simulation informatique. La vocation d'un *Serious Game* est donc de rendre attrayante la dimension sérieuse par une forme, une interaction, des règles et éventuellement des objectifs ludiques.»

Le jeu sérieux est une application informatique permettant d'apprendre à travers une démarche à caractère ludique, en utilisant un amalgame de contenus qui peuvent appartenir autant à la vidéo qu'à l'animation 2D, incluant textes et photos. Voici les cinq catégories de jeux sérieux selon leur finalité, d'après Julian Alvarez et Olivier Rampoux : <http://www.jeux-serieux.fr/tag/wikipedia/>

Advergaming : Principalement dédié à la publicité.

Edutainment : Vocation éducative.

Edumarket game : Le néologisme «Edumarket game» ...vient de l'anglais edu pour "education", de market "marché " et de game, "jeu" et pourrait se traduire par "jeu dont l'intention est d'éduquer sur un type de marché". Cette catégorie s'inscrit dans le registre des outils dédiés à la stratégie de communication en s'appuyant sur les ressorts du jeu vidéo, mais en intégrant également un aspect éducatif...

Jeux engagés : Les jeux détournés ont souvent pour vocation de dénoncer de façon directe des problèmes d'ordre politique ou géopolitique...

Jeux d'entraînement et simulation : Permettre à l'utilisateur de s'entraîner à exécuter une tâche ou une manœuvre donnée. Étudier un phénomène s'inspirant du réel qui a été reproduit dans un environnement virtuel.

Créer un jeu sérieux sur la consolidation d'équipe (team building game)

La définition de Julian Alvarez me semble la plus appropriée pour comprendre comment ce genre de catégorie de jeu peut être appliquée à un processus de consolidation d'équipe et même de résolution de problèmes en entreprise.

Si consolider une équipe demande de «jouer» avec plusieurs dimensions de la nature humaine et plusieurs niveaux de communication à la fois, quel serait le dénominateur commun entre la complexité de l'être humain et une application informatique permettant de construire l'esprit d'une équipe ? Les images assurément. Les images perçues par notre organe visuel font partie d'un processus physiologique où l'œil transfère la perception des formes et des couleurs pour leur donner une raison d'être équivalente à un premier sens. C'est par cette suite : *image perçue / transfert chimique / processus cognitif / fixation du sens*, que nos valeurs humaines, nos idées comme nos principes de vie, sont continuellement comparés, analysés, fusionnés et réactualisés pour enfin être schématisés en différents langages imagés (alphabets, signes, symboles, pictogrammes, idéogrammes, etc.).

Les images font partie d'un langage universellement connu qui nous aide à mieux visualiser la complexité d'un sujet. Les images stimulent l'imaginaire, ce qui donne un certain dynamisme à l'intégration de nouvelles idées, surtout lorsqu'elles ont comme objectif d'accroître le sentiment d'appartenance à un groupe. À l'exemple des logos et des interfaces de nos ordinateurs, les images

deviennent des points de référence pour rassembler des idées et créer différents territoires de rencontre virtuelle.

Le jeu dit «sérieux» tient compte des processus biologiques dérivés de la perception visuelle (physiologique / mnésique / psychologique / ergonomique et psychique) pour que les images deviennent la trame et la chaîne d'une communication axée sur plusieurs niveaux à la fois (social / professionnel / personnel).

À l'exemple des drapeaux nationaux schématisant la complexité d'une culture par un nombre réduit de couleurs et de formes, le sentiment d'appartenance trouve souvent ses assises dans l'acceptation d'un premier langage symbolique basé sur des formes abstraites tels des archétypes visuels.

Les archétypes sont des images primitives appartenant à la catégorie des symboles, liés à nos mythes et à nos rêves. Cette catégorie d'images est utilisée par toutes les cultures et toutes les générations depuis fort longtemps. Les archétypes favorisent les associations d'idées générant du coup la création de terrains de rencontres virtuelles. C'est à partir des archétypes de notre langage imagé que nous pouvons représenter la complexité de la dimension humaine, incluant une pléiade de valeurs inconnues ou à connaître. Les archétypes visuels aident à «jouer» avec notre imaginaire, car ils sont depuis des millénaires en correspondance avec des éléments de la nature et des principes physiques : ondes visibles, ondes de formes, photosynthèse, associations moléculaires de l'eau, etc.).

Le jeu sérieux que je vous propose comprend 55 archétypes visuels insérés dans une interface de jeu circulaire. En stimulant son imagination par le biais de ces 55 images abstraites, l'utilisateur apprend en groupe, à transposer en image la connaissance qu'il a de lui-même en se synchronisant sur son imaginaire. La première étape consiste, en regardant chacune des images séparément, à répondre à la question : **Que voyez-vous dans cette image ?** En y répondant, vous entrez dans votre univers imaginaire, lequel contient l'essence de votre façon d'organiser vos expériences personnelles qu'elles soient en lien direct avec vos émotions, vos sentiments, votre façon de concevoir la réalité ou certains éléments de la nature.

L'exercice de bien reconnaître ces images maîtresses est primordial dans la construction de notre langage imagé. Chaque image est un monde symbolique en soi servant de point d'appui à notre processus imaginaire, celui-là même qui réactualise constamment notre sentiment d'appartenance à un groupe, à une famille ou à notre environnement professionnel.

Prenez quelques minutes afin d'examiner les 55 archétypes visuels du carrousel du site internet **www.55icomes.com** et dites-nous ce que vous voyez à travers l'image que vous choisirez. Il n'y a pas de mauvaises réponses car l'important est de raffiner votre sentiment d'appartenance en découvrant la puissance évocatrice de ces archétypes à l'intérieur de votre organisation mentale. Les contenus textuels proposés, reliés aux images du carrousel, vous offrent une première interprétation poétique des couleurs et de la forme afin de débiter une réflexion autant sur la connaissance de soi que sur la profondeur de votre imaginaire.

Michel Delage