
Communication, TIC et Usages des jeux vidéo au sein des familles¹ ivoiriennes (Abidjan): Quels enjeux éducatifs pour les enfants de moins de 15 ans ?

Dagbo Valère DJILE

Université Alassane OUATTARA / Bouaké

01 BP V18 Bouaké

+225 07 94 36 37

valeredjile@yahoo.fr

MOTS-CLES :

Communication, TIC, jeux vidéo, pédagogie, contexte familial.

RESUME :

L'objectif de cette étude est de proposer une approche pédagogique d'un usage des jeux vidéo en contexte familial. En effet, même si plusieurs travaux de recherche se consacrent à l'élaboration de démarches pédagogiques par l'usage des jeux vidéo en situation d'apprentissage, elles peinent à prendre en compte le contexte familial qui, nous pensons, demeure le prolongement du cadre institutionnel qu'est l'école. A cet effet, notre analyse vise d'une part, les degrés d'adhésion des apprenants aux types de jeux et d'autre part, les scores relatifs aux différents contextes d'apprentissage par les jeux vidéo au sein des familles ivoiriennes.

INTRODUCTION

Les problématiques sur la communication et l'autoformation intègrent de plus en plus les Technologies de l'Information et de la Communication (TIC). Cette démarche n'est pas fortuite d'autant plus que les outils technologiques, notamment les jeux vidéo, s'y font progressivement une place en prenant de l'ampleur au regard des campagnes publicitaires qui les soutiennent. En effet, les jeux vidéo enregistrent depuis quelques années les chiffres de ventes les plus importants à en croire Marie Turcan : « Avec 800 millions de dollars en une journée, le jeu vidéo *Auto 5 (GTV)* a explosé le record des recettes engrangées après 24

¹ Selon le Petit Robert de la Française (2007), la notion de « famille » est définie comme un : « Ensemble de personnes apparentées ».

*heures de mise en vente dans le monde (excepté au Japon et au Brésil) »*². Toutefois, au-delà de ce volet commercial, cette révolution technoculturelle a énormément bouleversé les rapports entre l'homme et les images pour les réorienter dans le sens de l'interactivité. Or, la notion d'interactivité convoque incessamment un certain nombre de modèles communicationnels dont, notamment, le modèle interactionniste et systémique³ issu des travaux de Palo Alto.

Par conséquent, un paradoxe sur l'efficacité pédagogique des jeux vidéo ne se pose-t-il pas quand on sait que « jouer » s'oppose traditionnellement à la notion de travail bien accompli ? Mieux, associer le mot « jeu » aux notions d'« éducation » et de « pédagogie » n'invite-t-il pas à un certain nombre de réflexions sur les nouvelles formes de consommation du savoir au moyen des jeux dits instructifs au sein des familles ? En d'autres termes, les usages des jeux vidéo en situation familiale ne peuvent-ils pas être pensés comme objets, outils et approches pédagogiques ? Des études relèvent d'ailleurs des points de vue divergents quant aux objectifs visés par la pratique des jeux vidéo notamment en situation familiale. Ainsi, selon une étude de l'IPSOS/ISFE⁴, les parents considèrent les jeux vidéo comme un divertissement alors que pour les chercheurs du Mind Research Network du Mexique et de l'Institut de Neurologie de Montréal, la pratique des jeux vidéo amène les usagers à être plus aptes aux raisonnements et aux critiques. Certes, plusieurs autres auteurs (Kellner (2007), Szilas & Accosta (2009)) s'y opposent, mais ces objectifs n'intègrent-ils pas le contexte familial au regard de la forte consommation des jeux vidéo dans les ménages ? Existe-t-il une approche pédagogique des usages des jeux vidéo qui impacterait sur l'adéquation consommation - apprentissage chez les enfants en contexte familial ?

Ramené au contexte ivoirien, la floraison des jeux vidéo au sein de la société ivoirienne a été marquée dans les années 2000 par l'ouverture de nombreux espaces publics de jeux à but lucratif⁵. De plus en plus, ce sont les familles qui se dotent, aujourd'hui, d'espaces

² TURCAN (M), GTA : Le jeu vidéo de tous les records in *Le Figaro.fr*, [http : www.lefigaro.fr](http://www.lefigaro.fr)

³ Dans le modèle interactionniste et systémique, les chercheurs de Palo Alto se sont intéressés au système des échanges et aux communications paradoxales. En effet, la communication y est envisagée comme la participation d'un individu à un système d'interactions qui le relie aux autres (Dans le jeu vidéo, nous avons des systèmes de règles, de procédures, de langage, etc.). De cette participation de l'individu naît une relation qui crée une sorte de jeu réciproque n'ayant un sens que s'il est compris dans sa totalité.

⁴ Enquête IPSOS/ISFE, *Les pratiques des jeux vidéo au sein de la famille*, [http: www.pedagojeux.fr](http://www.pedagojeux.fr)

⁵ Pendant nos enquêtes, nous avons recensé environ une vingtaine de salles de jeux vidéo payantes dans plusieurs communes du district d'Abidjan.

personnalisés et privés pour s'adonner à leurs jeux favoris sur des consoles et ordinateurs⁶. Ainsi, les enfants, principaux consommateurs de ces jeux, en tirent-ils réellement profit en termes de création et d'apprentissage ? Le jeu vidéo revêt-t-il un intérêt éducatif pour les joueurs les moins âgés ? Quelle peut-être la contribution d'une approche pédagogique dans la relation joueur-jeu vidéo en contexte familial ? Dans cette étude, il s'agit de voir en quoi les usages des jeux vidéo seraient un outil pédagogique pour les enfants au sein des familles en Côte d'Ivoire. Deux principales hypothèses découlent de ce questionnement :

- Les approches pédagogiques des jeux vidéo restent peu perceptibles au profit de leur aspect distrayant au regard des types de jeux présents au sein des familles ivoiriennes,
- L'acquisition des compétences de base par les jeux vidéo en situation d'apprentissage se fait de manière communautaire ou collective au sein des familles en Côte-d'Ivoire.

Pour ce faire, notre étude comporte deux parties : la première partie met en exergue le contexte de l'étude, l'état des recherches liées à l'usage éducatif des jeux et la méthodologie utilisée. La seconde partie présente le terrain de recherche, les résultats des analyses descriptives et traite de leur discussion.

1 CONSOMMATION, CREATION ET APPRENTISSAGE PAR LES JEUX VIDEO

1.1 Contexte de l'étude

Les réflexions sur l'usage des jeux comme moyen d'apprentissage⁷ demeurent anciennes lorsqu'on se réfère aux travaux de Piaget (1994). Aujourd'hui, les jeux vidéo jouent un rôle essentiel au sein de la société en général et particulièrement dans les programmes de formation en occident. Cependant, le concept de jeu n'est pas un fait nouveau en Afrique. En effet, les notions de cohésion sociale, de fraternité et de solidarité africaine ont toujours pris forme dans la pratique de divers jeux que sont les jeux d'alliances, les jeux de guerre, les jeux de mariage et surtout les jeux d'éducation et de socialisation. En d'autres termes, la société traditionnelle africaine s'est dotée de moyens d'enseignement, d'apprentissage et d'intégration à partir de jeux initiatiques ayant un impact sur la vie sociale et communautaire à croire N'diaye : *«Les initiations tribales que l'on observe en Afrique noire ont la*

⁶ Dans les familles visitées, nous avons constaté la présence de consoles de jeux vidéo et d'ordinateurs

⁷ « Démarche consciente, volontaire et observable dans laquelle un apprenant s'engage, et qui a pour but l'appropriation » (CUQ (J.P), *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, éd. CLE international, Paris, 2003, p. 21.

caractéristique d'être obligatoires et sont organisées de façon cycliques afin de permettre aux jeunes générations de la communauté (filles ou garçons) d'accéder au statut d'adultes, selon les normes socialement établies »⁸. A ce titre, l'apprentissage, en dehors du cadre institutionnel qu'est l'école, s'est toujours fait dans un environnement communautaire ou collectif nécessitant une sorte d'immersion au sein d'un groupe donné. En effet, l'éducation d'un enfant en contexte africain revêt un caractère collectif qui engage non seulement la responsabilité des parents mais aussi celle du village ou du clan. Le champ d'apprentissage s'étend ainsi régulièrement à l'extérieur du cadre familial exposant, de facto, l'apprenant à un ensemble d'influences cohérentes à l'action éducative comme le souligne Bronfenbrenner (2007 : 6) en ces termes : « *Les événements environnementaux ayant l'effet le plus puissant et le plus immédiat sur le développement d'une personne sont les activités qu'elle réalise en collaboration d'autres personnes ou que d'autres personnes réalisent en sa présence (Traduction).* » Toutefois, au-delà du contexte africain, l'avènement des technologies nouvelles de façon générale et singulièrement des jeux vidéo a fortement contribué à une redéfinition de l'espace éducatif et des objectifs de formation. Cette situation a d'ailleurs amené de nombreux chercheurs à problématiser sur leurs contributions dans différents domaines.

1.2 Etat de la recherche

De nombreuses recherches appréhendent les jeux comme des « produits culturels »⁹. A ce titre, il s'agit, selon Amato, d'une forme de création, d'expression et de savoirs et il l'exprime en ces termes : « *C'est un message culturel d'un genre bien à part : c'est un message exécutable, c'est-à-dire un message qu'il faut accomplir pour en saisir la teneur* » (2008 : 71). Pour l'auteur, les jeux (vidéo ou non) sont dans l'ensemble des messages destinés à des usagers sous forme exécutable et qui permettent une expérimentation pratique. Mieux, selon Rufat & Minassian : « *Ils constituent un objet culturel porteur de nombreux discours normatifs, souvent très polarisés (...)* » (2011 : 5). Par conséquent, les jeux vidéo nécessitent

⁸ N'DIAYE (L), « L'initiation : une pratique rituelle au service de la victoire de la vie sur la mort » in *Ethiopiennes : Revue socialiste de culture négro-africaine*, n° 31, 2004, p. 2.

⁹ La culture du jeu vidéo existe bel et bien, d'abord, au regard du nombre croissant de manifestations consacrées aux jeux vidéo. Ce sont par exemple le « Tokyo Game Show » ou « l'Electronic Entertainment Expo, le Festival du jeu vidéo de Paris. Nous avons ensuite l'organisation de nombreuses conférences sur le jeu vidéo comme « Game Connection de Lyon » et « L'université d'été LUDOVIA » qui réunissent tous les professionnels du secteur. Enfin, des émissions de télévision et de radio sont consacrées aux jeux vidéo (les chaînes Game one, No life, etc.).

un mode de réception donc de consommation, à l'image de bien d'autres produits culturels que sont : le cinéma, la musique, la lecture, etc.

Aussi la légitimité des jeux et singulièrement de ceux dits vidéo, en termes de consommation, création et apprentissage s'affirme-t-elle dans la mesure où ils incitent à l'exploration et à l'expérimentation, le risque d'échec est réduit et ils sont conçus de manière à ce que les joueurs puissent toujours évoluer dans des niveaux de difficultés où leurs compétences sont mises au défi sans jamais se sentir submergés (Jenkins, 2005, Fu, Su, Yu, 2009). Par conséquent, plusieurs auteurs tentent de reléguer au second plan les aspects péjoratifs et autres stéréotypés pour donner aux jeux vidéo un statut de produit relevant du savoir et de la connaissance pour les apprenants comme l'illustre Meneghin lorsqu'il affirme que: « (...) le jeu *Donkey Kong Junior Math* qui reprend le système de jeu classique de plateforme de *Donkey Kong* à la différence près que pour monter dans les niveaux, le joueur devait résoudre des opérations mathématiques. (...) permet au jeu éducatif de se développer ».¹⁰

Baptisés « Serious Game » (Jeux sérieux), les jeux dits éducatifs permettent de comprendre les mécanismes d'immersion et d'apprentissage chez les joueurs vu qu'ils se sentent viscéralement impliqués dans le jeu (Sweetser & Wyeth, 2005). Pour Alvarez, un « Serious Game » est une: « *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) (...)* » (2007 : 9). A cet effet, l'auteur, dans sa problématique appréhende les finalités de cette mise en relation entre le Serious (aspect sérieux) et le ludique (le jouer) tout en indiquant les aspects positifs en termes d'apprentissage. L'auteur, quand bien même, demeurant dans le contexte informatique compare les règles d'apprentissage (règles pédagogiques) propres au système éducatif à celles du jeu vidéo pour relever des différences et des similitudes en termes de formation.

Llanas et Constant¹¹ ne manquent pas également de relever les intérêts des jeux vidéo à potentiel pédagogique en procédant à leur classification par thème, par discipline ; etc. Toutefois, la classification construite sur la base d'objectifs pédagogiques (mémorisation,

¹⁰ MENECHIN (C), *Des jeux vidéo à la bibliothèque*, Mémoire d'étude pour l'obtention du Diplôme de conservateur des bibliothèques, Janvier 2009, p.33. <http://www.enssib.fr/bibliothèque>, Consulté, le 22/04/2014.

¹¹ LLANAS (J), CONSTANT (T), « La classification des jeux vidéo à potentiel pédagogique », *Argros*, n°49, Juillet 2012, p.12-13

répétition, prise de décision, résolution de problèmes, etc.) semble bien plus proche des programmes d'enseignements. Aussi, de nombreux centres de recherches tels que le CERIMES¹², les Académies de Toulouse, Marseille, etc., disposent de sites consacrés aux Serious Game et, où l'on retrouve également de nombreuses publications sur la contribution des jeux sérieux en contexte éducatif. Mieux, l'aspect pédagogique des jeux vidéo a conquis le terrain de la santé comme en témoigne l'ouvrage de Sauve et Kaufman (2010 : 13-42), qui par diverses approches pédagogiques, initie, entre autres des élèves du secondaire aux principes d'une bonne nutrition en jouant aux jeux vidéo, des enfants diabétiques à gérer de façon aisée leur glycémie en disputant une partie de jeux vidéo en ligne.

Ramené dans le contexte ivoirien, les travaux de recherches sur les jeux vidéo dans leur ensemble sont quasi inexistant. Cependant, quelques articles de presses, publiés sur l'Internet et essentiellement consacrés à des comptes rendus de manifestations relatives à de futures problématisations sur les jeux éducatifs, dénotent d'une certaine prise de conscience du phénomène. Ainsi un compte dédié aux jeux vidéo en Côte d'Ivoire est-il disponible sur les réseaux sociaux notamment sur « Facebook ». A la lumière de ce qui précède l'approche pédagogique des usages des jeux vidéo particulièrement des « Serious Game » en contexte éducatif anime les débats et autres réflexions. Certes, la pratique des jeux à l'école est très prisée en vue d'améliorer les capacités d'apprentissage des joueurs mais une bonne formation se limite-t-elle au seul cadre institutionnel qu'est l'école ? Qu'en est-il du contexte familial qui pourrait être le prolongement de ce qui est entrepris en classe par l'usage des jeux vidéo ? Ne pourrait-on pas préconiser une approche pédagogique des usages des jeux vidéo qui intègre le contexte familial ?

1.3 Méthodologie

Pour mieux comprendre les dimensions pédagogiques des usages des jeux vidéo en contexte familial, nous avons mené une recherche qualitative¹³ basée sur une étude de cas précis. En effet, selon GIROUX : « *L'étude des cas (...) tente de répondre à des questions comme : Que s'est-il passé? Comment cela s'est-il produit? Pourquoi cela est-il arrivé ? (...).* »¹⁴ Autrement

¹² Centre de Ressources et d'Information sur les Multimédias pour l'enseignement Supérieur est un service associé au Centre National de la Documentation Pédagogique (CNDP) et placé sous la tutelle de la Direction Générale pour l'Enseignement Supérieur et l'Insertion Professionnelle (DGESIP) du Ministère Français de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche.

¹³ Nous avons opté pour une recherche qualitative dans la mesure où les données recueillies sont des descriptions détaillées de situations d'interactions. « *Elle repose sur une démarche de raisonnement déductif et ont pour objectif l'explication des phénomènes* » (Luc BONNEVILLE & Al., 2007, p.67).

¹⁴ GIROUX, « L'étude de cas » in GIORDANO (Y), *Conduire un projet de recherche, une perspective*

dit, appréhender une approche pédagogique d'un usage des jeux vidéo en contexte familial implique une observation des différents contextes d'apprentissage des joueurs en temps réel au sein de plusieurs familles. Aussi cette démarche doit-elle contribuer à cerner les réalités pratiques relatives aux différents types de jeux vidéo utilisés au sein des familles aux fins de comprendre les processus pédagogiques qui y sont mis en œuvre. Pour la constitution de l'échantillon, nous avons défini plusieurs directives préliminaires. Il s'est agi d'enquêter auprès d'enfants de familles volontaires, de sélectionner les familles dans différentes communes du district d'Abidjan, de prendre en compte les milieux d'origine des enquêtés (famille aisées, modestes et en situation difficiles) ainsi que leurs niveaux scolaire.

Ainsi, nous avons élaboré un échantillon de convenance¹⁵ dont le choix se justifie, d'une part, par le fait que les informations collectées auront tendance à confirmer ou infirmer les hypothèses de la recherche et d'autre part, à travers la participation volontaire des enquêtés de sorte à ce que les échanges puissent générer un maximum d'informations. Cette démarche nous a donc permis de dégager deux principaux outils de collecte des données : l'observation directe et les entrevues¹⁶. La stratégie a consisté pendant les entrevues et sur des questions ouvertes, à laisser nos interlocuteurs exprimer librement leurs témoignages sur les usages des jeux vidéo, notamment sur leur processus d'acquisition des connaissances relativement aux types de jeux. L'objectif étant d'identifier et de comprendre les différentes approches pédagogiques et leurs finalités en termes d'apprentissage pour des enfants de sphères sociologiques différentes. Au total, nous avons pu, en cinq semaines d'investigations sur le terrain, interroger et observer 12 enfants sur la trentaine prévue, soient huit (08) familles, et dont les critères sont les suivants :

qualitative, Colombelles (France), Ed. EMS, 2003, p.45.

¹⁵ Il s'agit de prélever un échantillon en se basant sur certains jugements au sujet de l'ensemble de la population.

¹⁶ Les entrevues ou entretiens sont une technique de collecte des données importante en recherche qualitative. Pour BALIMA (S.T) & DUCHENNE (V), (2005), : « (...) Cette démarche comporte, entre autres, l'avantage de pouvoir revenir sur certains points que le chercheur peine à clarifier, de pouvoir accéder à des données que l'observation seule n'a pas permis de récolter (...) » p.78

Choix des communes selon le statut social	Quartiers	Nombre de familles	Nombre d'enfants-joueurs	Agés	Niveaux d'étude	Milieus d'origine
Cocody	Riviéra	04	07	05-14 ans	Cp1-3 ^{ème}	Familles aisées
Yopougon	Niangon	03	04	05-14 ans	Cp1-5 ^{ème}	Familles modestes
Abobo	Sagbé	01	02	11-14 ans	CM2-- 3 ^{ème}	Familles en situation difficile ¹⁷

Tableau n°1 : Tableau relatif aux critères de choix des enquêtés

Par ailleurs Frete (2002 : 106) définit un certain nombre d'indicateurs pour l'acquisition des compétences de base pour tout apprenant en situation de classe. Toutefois, ceux-ci ne permettent pas tous de mesurer les dimensions d'une approche pédagogique en contexte familial. Pour ce faire, les appliquer systématiquement à notre étude pourrait être incommode à l'analyse de nos données. Ainsi, nous avons, à partir de la récession des écrits défini ce à quoi peut référer chacun des indicateurs d'une approche pédagogique en situation familial. Ainsi, de cette opérationnalisation¹⁸ découlent les données suivantes :

¹⁷ Notons que les enfants en situation difficile jouent fréquemment aux jeux vidéo dans les salles de jeux payantes (100fcfa / 10 minutes soit 15 centimes). Par conséquent, leurs avis ne seront uniquement pris en compte que pour l'évaluation de leur degré d'adhésion aux différents types jeux.

¹⁸ Par ce processus, l'on élabore une définition opérationnelle des concepts c'est-à-dire ressortir les caractéristiques observables ou les indicateurs à mesurer pour un concept donné.

Dimensions relatives à l'acquisition des compétences de base en apprentissage par l'usage des jeux vidéo telles que définies par FRETE (2002)	Indicateurs d'acquisition de compétence par les jeux vidéo en situation d'apprentissage selon notre approche
1- Maitriser des contenus	L'apprenant décrit convenablement les contenus des types de jeux
2- Maitriser des langages	L'apprenant reconnaît et reproduit les signes et figures présentés dans les types de jeux
3- Maîtriser des structures, des systèmes et des procédures	L'apprenant exécute et applique la réglementation en vigueur dans les types de jeux
4- Développer des attitudes	L'apprenant manie assez rapidement et facilement le menu et le paramétrage des jeux.
5- Communiquer et coopérer	L'apprenant s'adapte correctement aux différents contextes de communication des différents jeux
6- Prendre des décisions	L'apprenant arrive à gérer raisonnablement le déroulement des jeux

Tableau n°2 : Indicateurs relatifs à l'acquisition de compétences par les jeux vidéo selon notre approche

(Inspiré de FRETE (2002))

Notre questionnaire nous a également permis d'utiliser les échelles de mesures de types Likert¹⁹ pour cerner les capacités et attitudes des joueurs au moment de l'apprentissage en situation familiale. A ce titre, nous avons pu définir de manière volontaire des indices (« apprendre seul », « apprendre avec un membre de la famille » ou « apprendre avec plusieurs membres de la famille ») pour mesurer les différences de scores à partir d'une

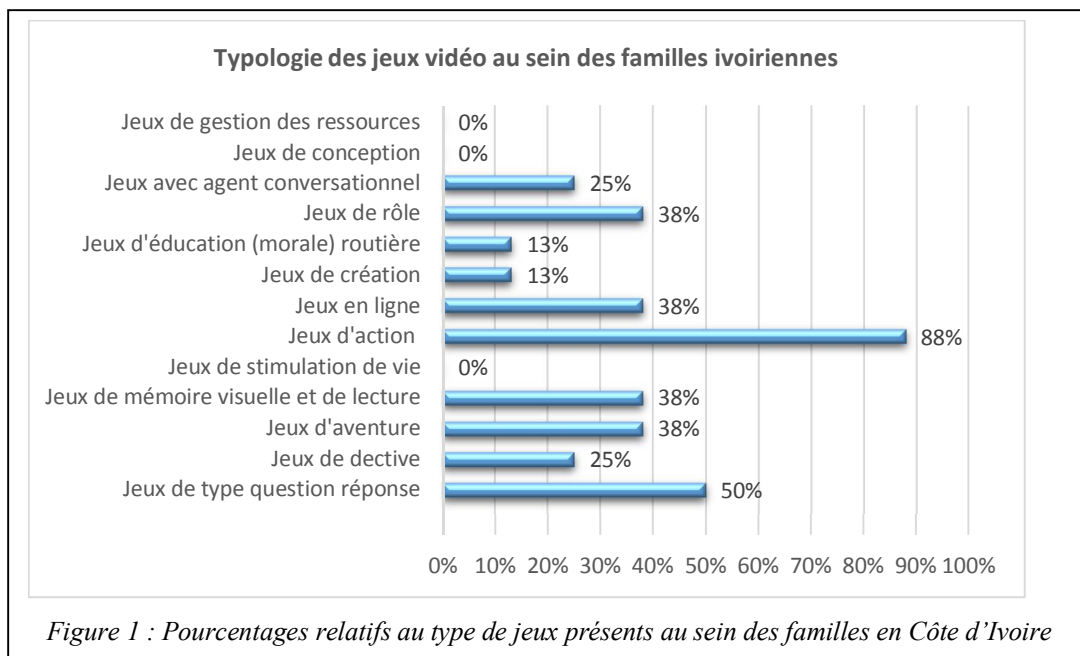
¹⁹ Les échelles de types Likert ont été conçues pour mesurer des concepts multidimensionnels tels les sentiments, les croyances, les valeurs, les opinions ou les attitudes d'une personne. Elles visent à évaluer dans quelle proportion un individu est « tout à fait en accord », « en accord », « ni en accord, ni en désaccord », « en désaccord » ou « tout à fait désaccord » avec une série d'affirmations.

analyse des variances²⁰ en vue de cerner les dimensions relatives à l'acquisition de compétences en situation d'apprentissage par les jeux vidéo au sein des familles ivoiriennes.

2 PRESENTATION DES RESULTATS

Nous distinguons trois aspects majeurs dans la collecte des données : premièrement, une typologie des jeux utilisés au sein des familles ivoiriennes. Deuxièmement, les degrés d'adhésion des apprenants aux types de jeux et troisièmement, les scores relatifs aux situations d'apprentissage et d'acquisition de compétences pendant l'apprentissage en famille.

2.1 Typologie des jeux répertoriés au sein des familles ivoiriennes



Les résultats relatifs à une typologie des jeux répertoriés au sein des familles ivoiriennes indiquent la forte présence des jeux d'action²¹ (88%) suivis des jeux de type question réponse²² (50%) et ainsi que des jeux de lecture²³, d'aventure²⁴ et de rôle²⁵ (38%). Quant aux

²⁰ Méthode statistique permettant de voir s'il y a des différences (statistiquement) significatives entre divers scores.

²¹ Les jeux d'action : FIFA Soccer, Crazy Taxi, Extreme Racing, Spiderman3, Mortal kombat, Operation Air Assault2, Dran Turismo, Mission Impossible : opération Surma.

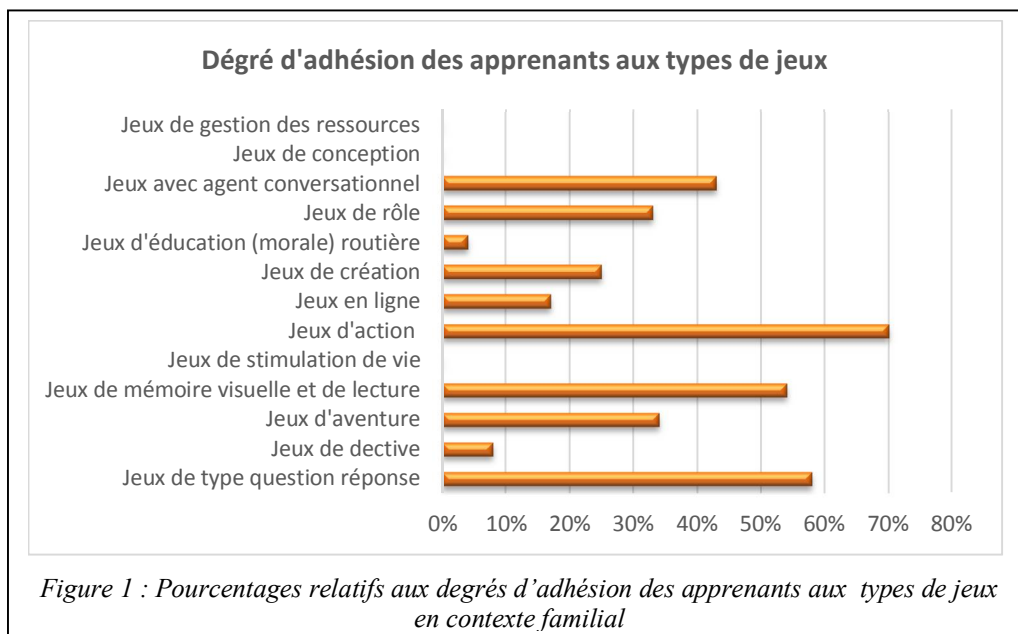
²² Les jeux de type question réponse : Kalima : Test vocabulaire et formation des mots, Collection culture générale, Test express 2.

²³ Jeux de mémoire et de lecture : Baby animal memory, 1000 mots pour apprendre à lire, Son et lecture « AZ »

²⁴ Jeux d'aventure : Dora sauve les sirènes, Mercenaries, Harry Potter et le prince de sang mêlé

jeux avec agent conversationnel²⁶ et les jeux de détective²⁷, ils y sont représentés à hauteur de 25%. Seuls, les jeux de gestion des ressources, de conception et de stimulation de vie sont totalement absents au sein des familles. Cette situation s'expliquerait entre autres par le fait que les jeux d'action soient les plus disponibles dans les commerces depuis la floraison des jeux vidéo en Côte d'Ivoire au cours des années 2000. Mieux, l'accroissement des usages des TIC, la diversification des supports informatiques (PC, console, téléphone mobile, etc.) ainsi que le développement massif des jeux en ligne ont également favorisé l'apparition de nouveaux type de jeux (Kirriemuir & Mc Farlane, 2004). Cette pluralité des jeux constitue d'ailleurs un avantage relatif à partir duquel les apprenants pourraient diversifier leur processus pédagogique. Par conséquent, quels sont les degrés d'adhésion des joueurs à ces types de jeux ?

2.2 Degrés d'adhésion des apprenants aux types de jeux



²⁵ Jeu de rôle : Spiderman3, Operation Air Assault2, Mission Impossible : opération Surma.

²⁶ Jeux Kalima : Test vocabulaire et formation des mots, Test express 2.

²⁷ Jeu de détective : La souris détective, Diégo mission Safari, Détective Conan : Enquête à Mirapolis.

Les degrés d'adhésion des apprenants aux différents types de jeux en contexte familial sont analysés relativement aux compétences de base acquises en situation d'apprentissage selon Frete (2002) :

✓ *Au niveau de la maîtrise des contenus, de la communication et de la coopération :*

Les résultats indiquent qu'en situation d'apprentissage, par les jeux vidéo au sein des familles ivoiriennes, les jeux de type questions réponses, les jeux de mémoire visuelle et de lecture puis les jeux avec agent conversationnel sont préférés aux jeux en ligne, d'aventure et de détective. En d'autres termes, 58% des apprenants s'intéressent plus aux jeux de type questions réponses pour ce qui est de la maîtrise des contenus contrairement à 34% pour les jeux d'aventure et 8% pour les jeux de détective. S'agissant du contrôle des situations de communication et de coopération pendant le déroulement des jeux, 43% des enfants en situation d'apprentissage en contexte familial maîtrisent assez rapidement les jeux avec agent conversationnel à l'inverse des jeux de rôle (33%). En effet, ces situations s'expliqueraient entre autres par le fait que les contenus des jeux de rôle, de détective et d'aventure nécessiterait d'une part, des efforts de compréhension relativement aux informations dictées par la console aux joueurs et d'autre part, la nécessaire maîtrise des paramètres qui marque le début du processus. Dans un tel contexte, le processus de communication se fait de façon unilatérale rendant ainsi le joueur passif dans la mesure où ce mode de transmission se soucie peu des préoccupations et difficultés rencontrées par le destinataire, c'est-à-dire l'apprenant, pendant le déroulement du jeu. En somme, les contenus des jeux de rôle, d'aventure et de détective restent difficilement accessibles et n'offrent d'autres possibilités conversationnelles non sans avoir résolu auparavant l'énigme proposé.

✓ *Au niveau de la maîtrise des langages et des procédures*

Les résultats des données recueillies au sein des familles ivoiriennes indiquent que la maîtrise des langages et des procédures en situation d'apprentissage au moyen de jeux vidéo s'appuie davantage sur les jeux de mémoire visuelle et de lecture d'une part et les jeux d'action d'autre part. En effet, la maîtrise du langage serait plus évidente pour les apprenants (54%) avec les jeux de mémoire visuelle. Pour ce qui est de la maîtrise des procédures pendant l'apprentissage, les jeux d'action sont préférés par 70% des répondants. A l'analyse des résultats, la maîtrise d'un langage qu'il soit gestuel, verbal, iconique, mathématique, etc., nécessiterait une compréhension des règles qui traduisent son sens. Autrement dit, comprendre un langage requiert la maîtrise de son vocabulaire et un ensemble de règles

régissant son utilisation à partir de la langue qui lui est associée aux fins de déclencher des actions. A ce titre, Reboul et Moeschler affirment que : « (...) *Les énoncés ne communiquent pas des états de faits (leur fonction de représentation) mais des actions, i.e. des actes de langage (comme ordonner, promettre, souhaiter, asserter, argumenter.*»²⁸ Par conséquent, au cours l'apprentissage, les informations véhiculées par les jeux communiquent au joueur un ensemble d'actions à exécuter à l'aide d'images visuelles. Or, vu que les jeux de mémoire visuelles offrent déjà cette opportunité, les images seront, de en plus en plus, utilisées pour une meilleure maîtrise du langage en contexte d'apprentissage. En ce qui concerne la maîtrise des procédures, la quasi absence des jeux de stimulation de vie et de système de gestion dans les familles des enquêtés amène les joueurs à s'intéresser davantage aux jeux d'action qui y occupent également une place importante. Cette situation serait liée à l'objectif de base assigné aux jeux vidéo, c'est-à-dire la distraction.

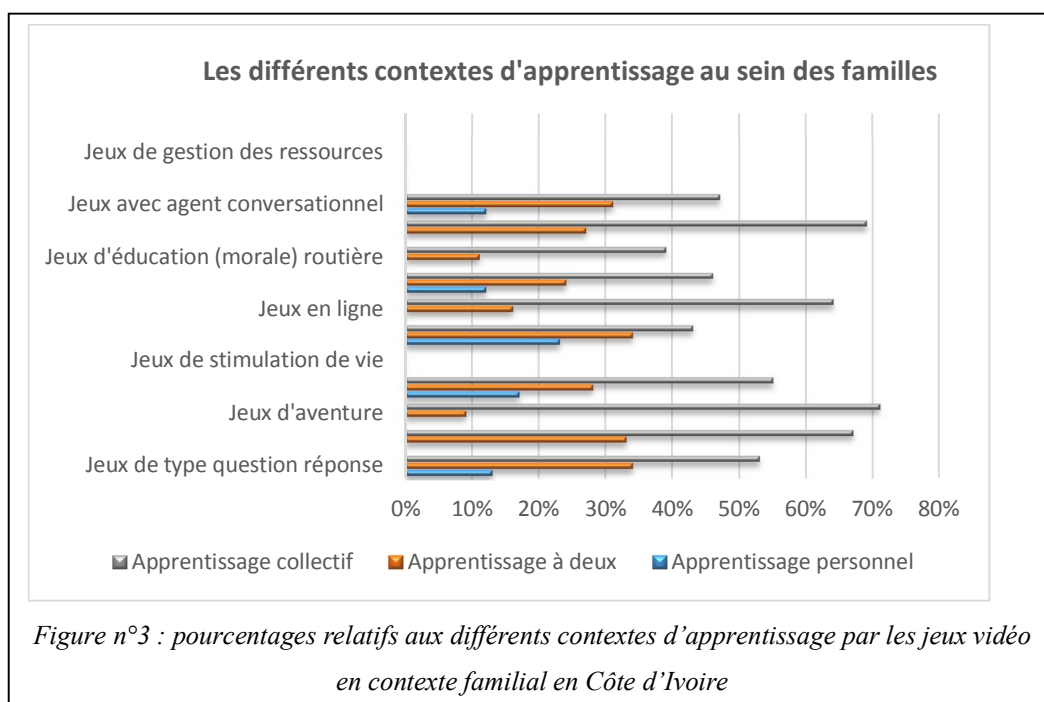
✓ *Au niveau du développement des attitudes et des prises de décisions*

Les indicateurs relatifs aux prises de décision et aux développements des attitudes en situation d'apprentissage par les jeux vidéo montrent qu'en contexte familial, les jeux de création sont les plus utilisés contrairement aux jeux en ligne et aux jeux d'éducation (morale) routière²⁹. En d'autres termes, 25% des enfants au sein des familles ivoiriennes s'intéressent principalement aux jeux de création, 17% aux jeux en ligne et 4% aux jeux d'éducation (morale) routière. En effet, l'intérêt des enquêtés pour les jeux de création pourrait s'expliquer d'une part, par leur forte présence dans le commerce à Abidjan sous forme de gadgets manipulables physiquement aux côtés de ceux dits vidéo. D'autre part, l'absence d'ordinateurs et/ou l'accès limité des apprenants à l'Internet au sein de certaines familles renforcerait davantage l'idée d'un intéressement aux jeux de création. En somme, la prise en compte d'une typologie des jeux dans le processus d'apprentissage en contexte familial serait un enjeu majeur pour l'élaboration d'une approche pédagogique correspondant au dit contexte. Par conséquent, l'hypothèse selon laquelle les approches pédagogiques des jeux vidéo restent peu perceptibles au profit de leurs aspects distractifs au regard des types de jeux présents au sein des familles en Côte d'Ivoire est vérifiée.

²⁸ MOESCHLER (J) & REBOUL (A), *Dictionnaire encyclopédique de pragmatique*, Paris, Editions Seuil, 1994, p.30.

²⁹ Au cours de nos enquêtes, nous avons découvert au sein d'une famille un jeu d'éducation routière en lieu et place de jeux d'éducation morale. Il s'agit du jeu « Roulez jeunesse » que l'on retrouve également en ligne. L'objectif de ce jeu consiste pour le joueur à faire face aux situations d'accidents en prenant de bonnes décisions pendant qu'il conduit son vélo.

2.3 Scores relatifs aux différents contextes d'apprentissage au sein des familles ivoiriennes



L'analyse des données relatives aux différents contextes d'apprentissage par l'usage des jeux au sein des familles ivoiriennes nous amène à faire les observations suivantes :

- ✓ *L'inadéquation entre l'apprentissage personnel et la prise de responsabilité en situation d'apprentissage par les jeux vidéo au sein des familles*

De façon générale, en situation d'apprentissage, les objectifs recherchés par les apprenants reposent essentiellement sur l'acceptation de la responsabilité de leur propre apprentissage. A ce titre, l'enseignant jouerait un rôle important en encourageant les apprenants à la motivation et au désir d'apprendre. Mieux, la relation enseignant-élève emmènerait l'élève à prendre plus de responsabilités en apprenant dans un environnement accommodé à en croire Kesten, pour qui : « *Ce transfert de contrôle sera mieux vécu s'il se fait dans un environnement scolaire organisé pour encourager et soutenir les élèves dans leur démarche de prise de responsabilité de leur propre apprentissage, qui sera une décision de plus en plus murie et complète* » (1987 : 15). A l'analyse de ce qui précède, le contexte familial n'offre certes pas les mêmes commodités que l'école mais les objectifs d'apprentissage demeurent presque identiques.

A ce titre, l'apprentissage personnel par l'usage des jeux vidéo reste un exercice moins porteur de résultats en contexte familial contrairement à celui qui se fait avec une personne ressource appelée « facilitateur »³⁰ à l'image de l'enseignant dans une salle de classe. C'est d'ailleurs, ce qu'illustrent les résultats de nos enquêtes. En situation d'apprentissage personnel, en effet, seulement 13% des apprenants réussissent à maîtriser le contenu des jeux de type question-réponses, de détective et d'aventure par rapport à 34% qui y parviennent avec une tierce personne. Pour ce qui est de la maîtrise des langages, uniquement 17% des joueurs parviennent à reproduire les signes et figures présentés dans les jeux contre 28% en situation d'apprentissage à deux. Aussi 23% des interviewés arrivent-ils à appliquer la réglementation en vigueur lorsqu'ils jouent isolés tandis que 34% y parviennent quand ils se font assister d'une personne. Des attitudes créatives sont observées chez 12% des apprenants qui jouent seuls contre 24% qui apprennent en compagnie de quelqu'un d'autre. S'agissant, de l'adaptation aux différents contextes de communication d'une part et de la prise de décision pendant le déroulement de l'apprentissage, nous avons respectivement 0% et 12% des apprenants qui y parviennent lorsqu'ils jouent seuls contre 27% et 31% dans les situations d'apprentissage à deux. Ces résultats montrent, clairement, qu'en situation pédagogique par l'usage des jeux vidéo en contexte familial, le rôle du facilitateur serait aussi essentiel à l'image de celui de l'enseignant aux côtés des élèves en situation de classe en vue d'aider l'apprenant à résoudre les problèmes en les adaptant à ses capacités.

Par ailleurs, les résultats relatifs à l'apprentissage avec un facilitateur restent tout de même peu significatifs et pourraient s'expliquer par le fait que dans le processus d'apprentissage par les jeux vidéo en contexte familial, c'est à l'apprenant qu'il revient de construire son apprentissage à partir d'un projet qu'il propose à « l'enseignant » contrairement à l'apprentissage classique où l'élève ne peut que recevoir l'enseignement dispensé. Au demeurant, il revient à « l'élève » d'indiquer son projet de formation au facilitateur qui prend ensuite l'initiative de l'aider à faire des choix, à créer, à expérimenter, et donc à développer sa personnalité en tenant compte du cadre familial et social de l'apprenant. C'est d'ailleurs ce que justifie Rogers en ces termes : « (...) *Valoriser celui qui apprend, ses sentiments, ses opinions, sa personne. Il s'agit de lui témoigner une attention bienveillante sans que celle-ci soit possessive. (...)* » (1994 : 431). L'apprenant en situation familiale n'étant pas soumis aux mêmes contraintes et objectifs qu'en situation d'apprentissage à l'école, les indicateurs

³⁰ Selon le Larousse, le facilitateur est : « *celui qui charge de faciliter le déroulement d'une action* »

exposent également que, dans la plupart des cas, les apprenants assimileront mieux leur apprentissage grâce aux actions conjuguées de plusieurs autres membres de la famille.

✓ *Forte présence d'un contexte d'apprentissage communautaire au sein des familles*

Les résultats obtenus auprès des enquêtés montrent qu'au sein des familles ivoiriennes, l'apprentissage par les jeux vidéo reste très collectif voire communautaire. En effet, en situation d'apprentissage collectif, environ 71% des apprenants maîtrisent mieux les contenus des jeux, 55% reproduisent correctement les figures et signes présentés dans les jeux, 43% appliquent convenablement la réglementation en vigueur, près de 64% font preuve de créativité lors du processus d'apprentissage enfin, 69% s'adaptent raisonnablement aux différents contextes de communication. A l'analyse des données, il est à relever la forte présence d'un contexte « communautaire » dans le processus d'apprentissage au moyen des jeux vidéo dans les familles ivoiriennes. Ce constat pourrait se justifier dans les propos d'Abdou, selon qui : « (...) *Tout un ensemble de faits montrent que l'enfant, puis l'adolescent est éduqué et s'éduque au sein même de la société, à l'école de la vie familiale, de la vie commune de sa classe d'âge, constamment en contact avec les divers aspects de la vie sociale.*»³¹

Au regard de ce qui précède, l'auteur met en exergue l'importance accordée au caractère collectif et social de l'apprentissage relativement à son caractère progressif. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle, les apprenants ne manquent pas d'occasions au sein des familles pour se retrouver avec d'autres membres (frères et/ou sœurs) en communauté ou même avec leurs voisins de même âge pour des parties de jeux vidéo. En de telles circonstances, les objectifs visés par ces derniers restent la mise en œuvre de leur apprentissage à partir d'interactions relevant de l'environnement et de leurs compétences collectives pour améliorer les acquis. En somme, le contexte d'apprentissage collectif serait le résultat d'une meilleure approche pédagogique d'un usage des jeux vidéo en contexte familial.

Par conséquent, l'hypothèse selon laquelle l'acquisition des compétences de base par les jeux vidéo en situation d'apprentissage se fait de façon communautaire au sein des familles ivoiriennes est vérifiée.

³¹ ABDOU (M), *L'éducation en Afrique*, Paris, Présence Africaine, 1998, p. 23.

3 DISCUSSION

L'analyse des différentes situations d'apprentissage au moyen des jeux vidéo en contexte familial ouvre la voie à l'exploration de pistes de réflexions sur l'élaboration d'une approche pédagogique propre au dit contexte. A ce titre, nous nous proposons d'analyser l'apprentissage par les jeux en situation familiale à partir du principe de l'immersion. En effet, le concept d'« immersion » est décrit par Csikszentmihalyi (1990) comme un engagement profond mais sans effort dans le jeu qui débouche souvent sur une perte de conscience de soi, de la vie quotidienne et de la perception altérée du temps. L'immersion donnerait donc aux joueurs le sentiment qu'ils font partie intégrante de l'histoire qui se déroulent dans le jeu. Mieux, pour St Pierre: « *Ils se retrouvent dans toutes sortes de situations permettant de s'immerger dans autant d'univers symboliques créant d'une certaine manière l'idée d'un espace potentiel de réalité.* »³² Au vu de ce qui précède, le principe de l'immersion s'accommoderait-il au contexte d'apprentissage communautaire mis en exergue dans cette étude ?

✓ *Au niveau de la maîtrise des contenus, de la communication et de la coopération*

Pour une consommation efficiente des contenus de tout type de jeux vidéo en situation familiale, le contexte d'apprentissage communautaire suppose que l'apprenant reste non seulement immergé dans l'univers du jeu mais aussi dans son environnement physique. En effet, l'effort de compréhension théorique des signes, des codes et du lexique véhiculés ne suffisent pas pour s'imprégner du contenu des jeux en situation familiale. Par conséquent, les apprenants pourraient communiquer et interagir d'une part, avec les membres de leur famille que sont les parents, les frères et sœurs et avec les personnages de leur environnement immédiat à savoir les voisins ou amis du quartier, d'autre part la contribution de ces derniers pourrait les aider à s'approprier les contenus des jeux à partir de l'expérimentation de leurs propres actions ou celles qui leur sont dictées. L'intérêt d'une telle démarche réside davantage dans la diversité des solutions proposées à l'apprenant et qui lui permettent d'instaurer une rétroaction immanente avec son entourage immédiat.

³² St PIERRE (R), « Des jeux vidéo pour l'apprentissage ? Facteurs de motivation et de jouabilité issu du game design » in *La Vitrine Technologie-Education*, p.5. Disponible sur : <http://www.ntic.org>, Consulté, le 17 mai 2014.

✓ *Au niveau de la maîtrise des langages et des procédures*

La maîtrise des langages et des procédures relatives aux jeux vidéo requiert l'application d'un ensemble d'actions dont le joueur aura mémorisé l'enchaînement au préalable. Toutefois, cette mémorisation reste très souvent un exercice difficile pour les apprenants en contexte familial lorsqu'ils s'adonnent à un apprentissage individuel à en croire Blain : « *On s'accorde maintenant pour dire que si l'enseignant continue à avoir une part de responsabilité dans l'apprentissage de ses élèves, ces derniers sont actifs dans la construction ou la co-construction de leurs connaissances, que ce soit à l'aide de ses pairs ou de l'enseignant* »³³

En d'autres termes, les pairs des apprenants en contexte familial constitueraient un collectif ou une communauté qui lui permettra à partir du principe d'immersion d'interagir et d'échanger les connaissances en vue d'une meilleure maîtrise des langages et des procédures des jeux vidéo. Au demeurant, le principe d'immersion, ayant un objectif beaucoup plus intégrationniste, cherchera à faire accepter le joueur à la communauté aux fins de lui apprendre les combinaisons des mouvements réglementaires et mémoriser les enchaînements des actions essentielles au processus d'apprentissage.

✓ *Au niveau du développement des attitudes et des prises de décisions*

La mise en œuvre d'une action, quel que soit le type de jeu vidéo, nécessite une analyse de la situation, un repérage des difficultés et une décision à prendre parmi tant d'autres en vue de déclencher le processus. Cette démarche qui permet au joueur d'évaluer ses propres capacités, ses attitudes et les conséquences de ses décisions, bien qu'elles soient personnelles, pourrait être développée dans le cadre d'un apprentissage communautaire. En effet, le principe de l'immersion dans le collectif peut offrir à l'apprenant des possibilités de simulations en s'exerçant en présence des autres membres du groupe. Ces derniers pourront ainsi l'évaluer, corriger et juger ses prestations. Aussi, les observations des membres de la communauté l'amèneraient à franchir des étapes importantes dans le processus pédagogique. Autrement dit, l'impact de la communauté sur l'esprit d'ouverture qu'affichera l'apprenant lui permettra d'être critique, créatif et responsable aux fins de véhiculer une image positive auprès des membres de la famille au cours de l'apprentissage. Au total, cette recherche offre un cadre conceptuel complémentaire et exploratoire en matière de consommation et création par

³³ BLAIN (S), & AL., *Les effets de l'utilisation des ordinateurs portatifs individuels sur l'apprentissage et les pratiques d'enseignement*, Rapport final du Ministère de l'Éducation du Nouveau-Brunswick, Université de Moncton, mars 2007, p. 18.

l'usage des jeux vidéo, grâce à la prise en compte d'un élément essentiel, celui du « contexte familial ». En d'autres termes, l'approche pédagogique que nous proposons va-t-elle au-delà de la perspective traditionnelle d'un apprentissage par les jeux vidéo qui se limiterait généralement au cadre institutionnel qu'est l'école ? En effet, le cadre élaboré privilégie une approche ponctuelle basée sur le processus d'immersion au sein d'une communauté qu'est la famille. Il intègre à nouveau les éléments de base pour l'acquisition de compétences en situation d'apprentissage par les jeux vidéo tel que développés par Frete (2002) aux fins d'en mesurer les impacts en situation familiale. Par conséquent, cette recherche propose une redéfinition de l'approche pédagogique relative aux dits éléments lorsqu'il est question du cadre familial.

BIBLIOGRAPHIE

ALVAREZ (J)

2007, *Du jeu vidéo au Serious Game*, Thèse de Doctorat présentée et soutenue publiquement à l'Université de Toulouse II le Mirail (France).

AMATO (E.A)

2008, *Le jeu vidéo comme dispositif d'instanciation : Du phénomène ludique aux avatars en réseau*, Thèse de Doctorat présentée et soutenue publiquement à l'Université de Paris 8- Vincennes- Saint-Denis (France).

BONNEVILLE (L), & Al.

2007, *Introduction aux méthodes de recherche en communication*, Chenelière Education.

BRONFENBRENNER (U),

1979, *the Ecology Human Development*, Harvard University Press,

CUQ (J.P)

2003, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, éd. CLE international.

Enquête IPSOS/ISFE

Les pratiques des jeux vidéo au sein de la famille, [http: www.pedagojeux.fr](http://www.pedagojeux.fr)

FRETE (C)

2002, *Le potentiel du jeu vidéo pour l'éducation*, Mémoire en vue de l'obtention du DESS STAF, Université de Genève.

FU (F), SU (R-C), YU (S-C),

EGameFlow: A scale to measure learners' enjoyment of e-learning games. *Computers and Education*, 2009, *Education*, n°52, pages.101-112.

200, « L'étude de cas » in GIORDANO (Y), *Conduire un projet de recherche, une perspective qualitative*, Ed. EMS.

JENKINS (H),

2005, Getting into the game, *Educational Leadership*, pages. 48-51.

KESTEN (H),

1987, *Gens heureux*, éd. Michel Maule,

LLANAS (J), CONSTANT (T)

2012, « La classification des jeux vidéo à potentiel pédagogique », *Argros*, n°49.

MENEGHIN (C),

2009, *Des jeux vidéo à la bibliothèque*, Mémoire d'étude pour l'obtention du Diplôme de conservateur des bibliothèques, <http://www.enssib.fr/bibliothèque>, Consulté, le 22/04/2014.

N'DIAYE (L)

2004, « L'initiation : une pratique rituelle au service de la victoire de la vie sur la mort » in *Ethiopiennes : Revue socialiste de culture négro-africaine*, n° 31.

PIAGET (J)

1994, *La formation du symbole chez l'enfant*, Delachaux & Niestlé, 2^{ème} édition,.

RUFAT (S), MINASSIAN (H.T) (dir.),

2011, *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Questions théoriques, Coll. « L>P ».

SAUVE (L), KAUFMAN (D),

2010, « *Jeux et simulations éducatifs, études de cas et leçons apprises*, Québec, Presses de l'Université de Québec, Hors collection,

SWEETSER (P) & WYETH (P)

2005, GameFlow: a model for evaluating player enjoyment in games. *ACM Computers in Entertainment*, 3(3), pages.1-24.

TURCAN (M),

GTA : Le jeu vidéo de tous les records in *Le Figaro.fr*, [http : www.lefigaro.fr](http://www.lefigaro.fr)

ZIMRING (F), Carl Rogers

1994, *Perspectives: Revue trimestrielle d'éducation comparée*, UNESCO : Bureau international d'éducation, Vol. XXIV, n°3-4.