

MARDI 15 MAI 2012

LE DEVOIR.com

Libre de penser

[Accueil](#) > [Société](#) > [Éducation](#) > **Étude - Des jeux de simulation pour sensibiliser les jeunes aux grands enjeux de société**

Étude - Des jeux de simulation pour sensibiliser les jeunes aux grands enjeux de société

Pauline Gravel 15 mai 2012 Éducation

Ils sont souvent décriés parce que, prétendument, ils engendreraient des comportements violents chez les utilisateurs. Mais peut-être les jeux vidéo simulant un conflit violent suscitent-ils aussi la réflexion, voire la prise de conscience des dangers de la guerre et des enjeux sociaux qu'elle soulève ?

Deux professeurs en sciences de l'éducation de l'Université Concordia, Ann-Louise Davidson et David Waddington, ont voulu vérifier cette hypothèse. Pour ce faire, ils ont mesuré l'impact que pouvait avoir le jeu vidéo Defcon (pour Defence Readiness Condition, ou « Stratégie d'alerte des forces de l'armée américaine ») sur « les attitudes des joueurs à l'égard de la guerre nucléaire ».

Dans Defcon Everybody Dies, qui simule une guerre nucléaire, le joueur attaque des pays entiers sur une mappemonde à l'aide de bombes nucléaires. Il ne tire pas sur des gens, il ne voit pas de sang, mais il prend des décisions sur l'avenir de la planète. Chaque fois qu'une bombe atteint sa cible, on précise les millions de victimes qu'elle a engendrées, on entend des gens tousser, des femmes pleurer.

Personne ne gagne

« En jouant à Defcon, personne ne gagne, car même les meilleurs joueurs subissent des pertes dans leur propre pays, et l'expérience est dérangeante, pour ne pas dire déplaisante, à cause de la bande sonore et de l'environnement sombre dans lesquels est plongé le joueur. Plusieurs participants à l'étude ont même été incapables de terminer le jeu », a expliqué Ann-Louise Davidson lors d'une conférence qu'elle donnait avec son collègue la semaine dernière dans le cadre du congrès de l'Acfas.

Près de 150 étudiants universitaires âgés de 18 à 25 ans ont participé à l'étude menée par les professeurs. Parmi les participants, certains étaient des novices des jeux vidéo, d'autres étaient familiers de ces jeux de simulation sans en être des adeptes, tandis que d'autres encore étaient des joueurs experts. Aucun d'eux ne connaissait vraiment Defcon. La moitié des participants des trois niveaux a expérimenté le jeu pendant une heure et demie, tandis que l'autre moitié servant de groupe contrôle a lu un article sur la guerre nucléaire.

Tous ont dû répondre, avant et après l'expérimentation, à un questionnaire permettant de sonder leur degré de connaissance et d'appréhension d'une guerre nucléaire et de ses conséquences. Les chercheurs ont également procédé à des entretiens individuels avec une vingtaine de participants afin d'évaluer plus en profondeur leur vision d'une guerre nucléaire.

Ils ont ainsi constaté que le jeu Defcon n'a pas eu beaucoup d'influence sur la conception qu'avaient les joueurs experts d'une telle guerre. « Pour eux, ce n'était qu'un jeu. Peu importe le jeu, cela demeurait un jeu, et un jeu ne modifiait pas leurs attitudes relatives à la guerre », a expliqué Mme Davidson.

La pensée des joueurs novices n'a pas non plus évolué significativement, et ce, probablement parce qu'ils devaient se concentrer principalement sur les manipulations requises dans le jeu.

Le changement d'attitudes face à la guerre nucléaire fut par contre beaucoup plus radical chez les joueurs moyens. « Leur niveau de peur s'est accru significativement. Chez les femmes, surtout, le jeu a intensifié la prise de conscience et l'appréhension des conséquences d'une guerre nucléaire. Beaucoup plus inquiètes que les hommes, ces femmes en étaient même venues à se demander si elles auraient des enfants en raison du danger d'une guerre nucléaire », a précisé David Waddington.

Une fonction éducative

À la lumière de ces résultats, les deux chercheurs affirment que « le jeu vidéo peut avoir une fonction éducative ». « Même s'il s'agit d'un jeu violent, car il montre le vrai danger, l'ampleur des dommages d'une guerre nucléaire, nous croyons qu'il est possible d'obtenir un changement d'attitude par le jeu vidéo, a déclaré Ann-Louise Davidson, qui est psychopédagogue de formation. Bien sûr, il peut y avoir des sociopathes qui voudront reproduire des choses folles comme cela, mais en général, je crois que le jeu vidéo peut être un outil intéressant pour susciter la réflexion sur des enjeux sociaux. »

« Un jeu comme Defcon ne serait pas un outil adapté à des élèves du primaire. Mais au secondaire ou au cégep, il peut stimuler la réflexion sur les dangers de la guerre nucléaire », a ajouté David Waddington, qui détient une formation en philosophie des théories de l'éducation.

Un parallèle avec la télévision

Ann-Louise Davidson fait un parallèle avec la télévision que certains parents utilisent pour occuper les enfants pendant qu'ils travaillent à autre chose. « Il faut plutôt regarder la télé avec l'enfant, d'autant plus s'il s'agit d'un film violent, et l'interroger sur ce qu'il a vu, susciter la réflexion, avoir un objectif pédagogique. De même, on doit réfléchir à voix haute avec les joueurs [de jeux vidéo violents] sur l'expérience qu'ils ont vécue », a-t-elle souligné.

Enchantés d'avoir trouvé une méthodologie qui révèle des changements d'attitude, les deux chercheurs s'apprêtent à entamer une étude comparable, mais beaucoup plus poussée, avec un « jeu civique » intitulé Fate of the World.

Dans ce jeu conçu à l'Université Oxford, en Grande-Bretagne, le joueur doit prendre des « décisions sérieuses et très graves » dans le but de freiner les changements climatiques. « Intégrant des données réelles, ce jeu de simulation du réchauffement climatique est très difficile. Notre étude cherchera à voir s'il a un impact au niveau des attitudes et des savoirs relatifs aux changements climatiques », a expliqué M. Waddington.

En tant qu'aficionados de jeux vidéo durant leur jeunesse, les universitaires sont persuadés de l'intérêt des jeux de simulation en éducation. « Les jeux vidéo sont un produit de notre génération et nous croyons qu'il est possible d'en tirer des bienfaits. Ils peuvent s'avérer un bon outil éducatif », a lancé Ann-Louise Davidson, tout en déplorant que les jeux vidéo soient souvent dénigrés.

guerre, jeu vidéo, Université Concordia, étude

Haut de la page

Recommander

Tweeter

0

0

© Le Devoir 2002-2012

Stratégie Web et référencement par Adviso
Design Web par Egzakt