

# LUDIFICATION ET ESCAPE GAMES

---

*Sors ! Sors ! Sors !*

*Expression culte du jeu télévisé Fort Boyard.*



G. Michnik

L'utilisation du jeu d'évasion en classe est une composante d'un courant plus vaste en éducation, qui existe depuis longtemps mais revient en force depuis une dizaine d'années : la ludification, ou gamification, ou encore ludicisation.

Les nuances entre ces termes font débat parmi les spécialistes. Pour **Alvarez, Djaouti et Rampnoux** dans *Apprendre avec les serious games ?*, gamification et ludification sont synonymes et consistent à « associer du jeu ou des mécaniques du jeu à des contextes ou objets qui en sont dépourvus à l'origine » ; ces termes s'opposent au serious game ou jeu sérieux (associer une visée utilitaire à un jeu). D'après **Sanchez, Young, et Jouneau-Sion** dans *Classcraft : de la gamification à la ludicisation*<sup>1</sup>, « Gamification est parfois traduit en français par ludification alors même que ce terme est également employé en anglais pour désigner la diffusion du jeu dans la culture. [...] Ainsi, en s'appuyant sur **Henriot, Genvo** propose le terme ludicisation pour insister non pas sur le jeu-game, l'artefact qui est utilisé pour jouer, mais les interactions qui se mettent en place lorsqu'il accepte de jouer. [...] Ce terme nous semble en effet plus approprié quand il s'agit de concevoir une situation d'apprentissage qui combine des visées éducatives et des caractéristiques ludiques. »

Nous avons choisi dans cet ouvrage d'utiliser le terme francophone et couramment accepté de ludification, pris dans son sens le plus large.

La ludification consiste à associer du jeu ou des mécanismes de jeu à des contextes ou objets qui en sont dépourvus à l'origine, ici le contexte de la classe. Les plus-values pédagogiques de la ludification, et des serious games en général, sont de l'ordre de la motivation des élèves, l'apprentissage par essai et erreur, les possibilités de différenciation, la stimulation des interactions pédagogiques entre élèves, et les représentations concrètes offertes aux élèves<sup>2</sup>. C'est une expérience que l'on peut qualifier d'immersive, dans laquelle le plaisir de jouer est un puissant moteur de ses apprentissages.

Support pédagogique s'appuyant sur des mécanismes ludiques, le serious game offre aux joueurs une occasion de suivre des règles afin de parvenir à un but et obtenir une récompense (satisfaction d'avoir joué, atteint l'objectif ou gagné) par l'intermédiaire de challenges. Le jeu est ainsi qualifié de sérieux lorsqu'il incite le joueur à prendre conscience de ses apprentissages. Mais de quelles façons ? En opérant des choix et en en subissant les conséquences. L'objectif est, par une succession d'essais/erreurs, de dépasser les obstacles et de progresser à son rythme, de se défier. Les challenges sont un prétexte pour le joueur de franchir des caps, d'exceller et clarifier des notions. Plus qu'un défi individuel, il s'agit aussi de se rassurer, et conforter ses capacités ou compétences personnelles.

1. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01405965/document>

2. *Apprendre avec les serious games ?*, Alvarez, Djaouti et Rampnoux, Réseau Canopé, 2016.

## Le *flow*...

Cette envie de performer est développée par **Mihaly Csikszentmihalyi**, psychologue hongrois, via *la théorie du flow* ou « expérience optimale »<sup>1</sup> caractérisant la manière d'un individu de se représenter l'expérience globale de jeu. Cette pratique suppose l'aptitude du joueur à se plonger, s'immerger pleinement dans une activité ludifiée et à la mener jusqu'à sa finalité. En 1975, le psychologue distingue quatre composantes de base du flow : le contrôle, l'attention, la curiosité et l'intérêt intrinsèque. Il définit, en 1993, huit dimensions de l'expérience de *flow* : des consignes et objectifs explicites, un feedback immédiat et un degré de difficulté adapté aux compétences des joueurs, une attention focalisée, une fusion entre l'action et la conscience, la sensation d'exercer un contrôle, une perte de la conscience du soi, une déformation du temps, une auto-satisfaction.

Le degré d'implication, d'immersion du joueur est tributaire de ces variables externes. Le challenge doit être clairement défini : quels sont les objectifs à atteindre ? La rétroaction immédiate vient alors en support dans le cas d'un échec (tâtonnements, essais/erreurs, entraînements).

La faisabilité de l'activité en est le point de départ. Rassuré par l'adéquation entre le niveau de difficulté de l'épreuve et ses compétences personnelles, le joueur mesure ce qui doit être fait et évalue sa progression dans le jeu. Être complètement impliqué suppose aussi de se focaliser sur la tâche à accomplir et pouvoir la mener efficacement en adoptant différentes stratégies.

La concentration de l'individu est donc fortement sollicitée. Elle peut se révéler intense et ne pas laisser la place à la conscience du soi. On ne pense à rien d'autre qu'au jeu. La notion du temps est modifiée également. Le joueur se focalise sur le temps présent, oubliant le temps qui passe.

En s'impliquant pleinement, il vit le jeu et en oublie son environnement extérieur car l'expérience est vécue comme agréable et satisfaisante. Du plaisir de jouer, il en découle un sentiment de dépassement et de satisfaction personnelle.

Ces éléments réunis, le joueur s'aventure totalement dans le jeu sans cette sensation d'effort. Le plaisir donc, avec l'absence de contraintes.

Dans cet environnement naturellement favorable et propice à la ludification, il est donc apte à persévérer et à apprendre, par le jeu. Ces conditions placent le participant dans une attitude de jeu positive, il est apte à accueillir les apprentissages, favorisant ainsi une assimilation des informations. La motivation est un facteur clé essentiel : « tout ce qui est produit par le *flow* devient la récompense »<sup>2</sup>.

1. *Flow : A Psychology of Optimal Experience*, Mihaly Csikszentmihalyi, HarperCollins, 1991.

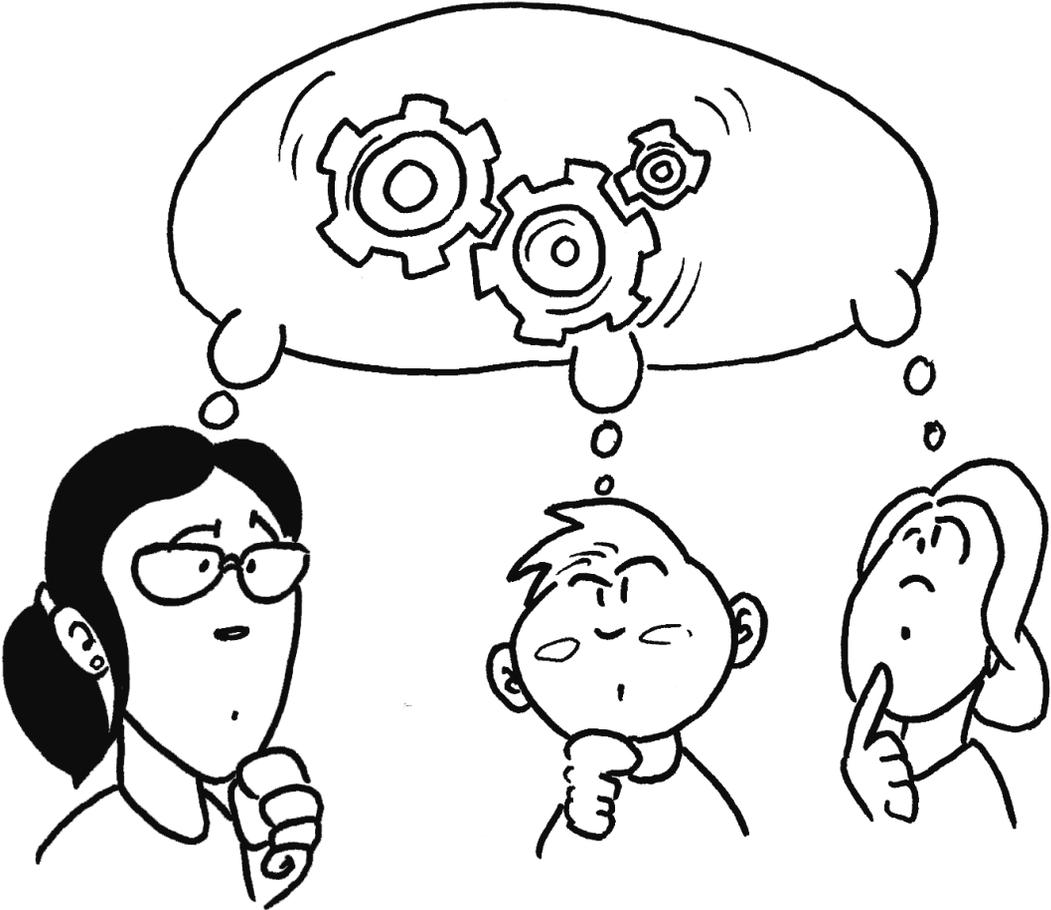
2. David Farmer (1999) émet une définition similaire dans *How does it feel to be in «the flow» ?*

## CE QUI SE JOUE...

---

C'est à plusieurs  
qu'on apprend tout seul.

*Idée défendue par la méthode Freinet sur le  
travail coopératif.*



Un escape game pédagogique est un vivier de compétences et attitudes à développer chez les élèves via une mise en situation et action. Si des savoirs sont effectivement mobilisés par la découverte de notions ou par un réinvestissement de contenus disciplinaires, des compétences sont également sollicitées.

Il n'y a pas de savoir sans compétence, et inversement, notamment dans une démarche d'apprentissage ludifiée. Ainsi, en quoi un jeu d'évasion permet-il l'acquisition de compétences sociales ?

De manière générale, certaines compétences sont inhérentes au concept même de l'escape game, le définissant par nature. Une, en particulier, est forte et se dégage pleinement : la coopération.

D'après la définition de **Sylvain Connac**, « la coopération est l'ensemble des situations où les élèves produisent ou apprennent à plusieurs, impliquant du partage de désirs et de la générosité réciproque. Ils œuvrent et agissent ensemble. » Définition que nous compléterons par les propos d'**Olry-Louis** en 2011 : c'est « la façon dont les membres d'une dyade (binôme) ou d'un groupe donné, confrontés à un apprentissage particulier, rassemblent leurs forces, leurs savoir-faire et leurs savoirs pour atteindre leurs fins. »

Dans l'enseignement, les modalités et les occasions sont nombreuses pour développer la coopération entre pairs. Il existe différentes situations d'apprentissage permettant une mise en œuvre de la coopération dont les jeux coopératifs qui, par nature, favorisent un sentiment d'amitié. « Ils participent d'une éducation à la paix parce que l'on apprend à se faire mutuellement confiance. »<sup>1</sup>

La coopération évoque le travail en petits groupes autour d'une activité précise. En ce sens, le travail d'équipe concourt au développement de compétences transversales. Avec l'escape game, nous allons au-delà d'une situation didactique de travail collaboratif cadrée par l'enseignant et ses consignes. Dans un défi-évasion, la coopération se met en place de prime abord par la constitution d'une équipe<sup>2</sup>, dont l'organisation spontanée en petits groupes aléatoires est à privilégier.

La situation-problème exposée via la résolution d'énigmes demeure à l'identique d'un travail de groupe, mais suppose une réflexion collective plus engagée du fait de la mise en jeu, de l'imbrication des énigmes, du nombre de participants et de la pression du temps.

---

1. Propos de Sylvain Connac, recueillis lors de sa conférence du 30 mai 2018, à la *Journée de l'innovation* de Besançon.

2. Une équipe est, par définition, un groupe de personnes devant accomplir une tâche commune, qui se distraient et agissent ensemble. Source : Centre national de ressources textuelles et lexicales (<https://cnrtl.fr>).



La coopération vise l'émergence d'un conflit socio-cognitif permettant de clarifier et de confronter ses conceptions personnelles, ses points de vue et ses démarches. Nous préférons le terme d'**intelligence collective** associé à cette coopération, que nous qualifierons ici de « naturelle ».

L'escape game, de par son scénario, induit ainsi une unité des participants qui ne peuvent accomplir la mission qui leur a été allouée sans communication, échanges et partages. La mise en commun des indices, des informations et autres découvertes, le partage des tâches constituent un vecteur essentiel à la progression du jeu et à sa résolution. Au-delà de l'interactivité entre les individus, il convient de se partager également un espace pour (inter-)agir : la classe devient aussi un terrain de jeu.

L'intelligence collective ou l'art de réfléchir à plusieurs dépend du niveau des énigmes proposées et de leur degré d'**imbrication**.

Les tâches complexes incluent la compréhension de concepts, et doivent être à la portée des élèves du groupe disposant de ressources adéquates pour les résoudre. « Plus la tâche demande un niveau de coopération élevé, plus les compétences développées alors par les élèves sont d'un haut niveau de raisonnement, ce qui a à son tour un effet sur l'apprentissage en cours. »<sup>3</sup>

Le nombre de participants est une donnée à prendre en compte dans un défi-évasion, qui influe sur le degré de coopération. Il existe en effet différents types de coopération selon le nombre d'élèves présents dans le groupe : à deux, nous parlons de dyades ou de binômes ; entre deux et cinq élèves, il s'agit d'un groupe coopératif ; le niveau suivant est celui du groupe-classe.

L'intelligence collective est donc efficiente dans ce dernier cas, avec une préconisation : un escape game ne peut généralement excéder une quinzaine de participants. Si des parcours parallèles permettent une répartition de l'ensemble des joueurs en petits groupes, une imbrication des énigmes favorisera des moments de rassemblement, où chaque groupuscule pourra alors participer à la résolution collective d'une énigme.

Cependant, les difficultés de mise en œuvre de la coopération restent les mêmes que dans toutes situations d'apprentissages collaboratives. Plusieurs variables intrinsèques entrent en jeu : les relations personnelles et tensions, la place sociale accordée à chacun, l'habitude de la classe à coopérer, le contexte culturel qui incite les élèves à s'engager collectivement dans l'apprentissage, ou au contraire à travailler de manière plus individuelle. Chaque individu doit donc pouvoir trouver sa place et s'engager dans le groupe.

« L'intelligence collective est l'art de maximiser simultanément la liberté créatrice et l'efficacité collaborative (Pierre Levy). »

Favoriser l'intelligence collective

<https://scape.enepe.fr/intelligence-collective.html>

S'CAPE 26/05/18

Dans le cas d'une imbrication, certaines énigmes nécessitent l'apport de plusieurs autres énigmes afin d'être résolues à leur tour.

3. Hugon, 2008 ; Gillies, 2014.