



Crédit photo©Laurent PROST

**11ème colloque de la FNAME - Salle de Montission / St-Jean-le-Blanc (Orléans)**  
« LE JEU : quels enjeux pour les apprentissages ? *Se construire - Penser - Apprendre* »

**Vanessa LALO**

Psychologue clinicienne diplômée de Paris VII, spécialisée dans les addictions et les médias numériques.

**« Le numérique, un jeu d'enfants ? Usages, apprentissages et thérapies ? »**

**Le jeu, un besoin humain**

« Le jeu devrait être considéré comme l'activité la plus sérieuse des enfants. » Montaigne percevait déjà le potentiel sérieux du jeu. En jouant, l'enfant fabrique son imaginaire, lui permettant de mettre à distance certains mouvements négatifs et d'intérioriser des images mentales des différentes situations rencontrées. Le jeu apporte donc la continuité dont un enfant a besoin pour se construire. Dès le plus jeune âge, le jeu sert donc d'appui à la reconnaissance de la réalité (Freud, 1920) car lorsque celle-ci ne donne pas immédiatement satisfaction, l'enfant crée des jeux de substitutions, pour mieux supporter l'absence de réponses. L'expérience de la réalité pousse donc à être créatif tout en permettant de nombreuses expérimentations. « On dirait que », début de nombreuses histoires d'enfants, pose d'emblée un cadre : on fait « comme si » (Winnicott, 1971). S'inventer 1000 vies à la minute, c'est le principe même du jeu.

**Jeunes et connectés**

Les jeunes l'ont bien compris : les jeux vidéo et les outils numériques ne sont pas réservés aux tout-petits. Plaisir du jeu, communication, solidarité, ouverture sur le monde, culture, socialisation, apprentissages font partie de leur quotidien. Pourtant ce monde virtuel ne semble pas toujours à la portée des adultes. Entre incompréhension des codes et usages, fascination et angoisse envers les outils, difficulté à accepter la régression ludique et le désir d'apprendre, les adultes sont parfois démunis. Peut-on comprendre les pratiques des jeunes ? Comment rentrer dans un univers où les jeunes naviguent sans boussole, excluant les adultes sans repères ? Quelles réponses sont apportées par le numérique ? Et surtout quels bénéfices ?

**Evolutions sociales et pédagogiques**

Internet, réseaux sociaux et autres Youtube peuvent déconcerter. La facilité des jeunes à employer ces outils laisse encore un goût amer car leur intérêt n'est pas toujours flagrant. Pourtant leur richesse est indéniable : support au partage, discussions collectives, développement des compétences, apport de connaissances et bien d'autres aspects positifs. Guité (Guité, 2011) s'amuse d'ailleurs à dire : « Si l'enseignement consiste à transmettre des connaissances, l'école n'est rien à la mesure d'Internet. » Il ne s'agit plus aujourd'hui de proposer des connaissances brutes aux jeunes, mais de leur apprendre à chercher l'information, à la critiquer. Somme toute, les jeunes ont besoin d'apprendre à apprendre.

**Bénéfices numériques**

Même si les outils numériques sont de plus en plus présents dans les foyers, un point noir demeure malgré tout : les jeux vidéo. Encore méconnus pour leurs vertus, ils s'offrent pourtant une nouvelle vie grâce aux outils vidéoludiques appelés serious games, conçus avec les ressorts du jeu vidéo tout en proposant un objectif sérieux, à vocation pédagogique, informative, préventive ou encore thérapeutique. Les serious games offrent un vaste panel d'utilisations dont nous aurions tort de nous priver.

Défouloirs, cathartiques, développant les fonctions cognitives, faisant travailler l'imaginaire, intégrant les apprentissages à leurs mécaniques et axant leurs objectifs à des buts quasi exclusivement positifs, les jeux vidéo et autres versants sérieux représentent de formidables renforts éducatifs. Ils sont immersifs, engagent le corps, suscitent l'attention et la concentration.

**Pour ouvrir**

Loin des enfants d'antan, les jeunes usent aujourd'hui, dès leur plus jeune âge, du numérique sous toutes ses facettes. Sont-ils les seuls à pouvoir se les approprier ? Comment se positionner face aux outils numériques ? Quelles nouvelles communications induisent-ils ? Peut-on les intégrer à l'éducation ? Quel sera l'enseignement de demain ?

Du réel au virtuel et du virtuel au réel, entre jeux d'enfants et jeux d'adultes, quelle place pour le numérique ?

---

Freud S., 1920, « Au-delà du principe de plaisir » in *Essais de psychanalyse*, Paris, Payot, 2001.

Guité, 2011, « Générations Internet et médias sociaux : l'éducation déstructurée », Conférence à l'Université du Québec à Chicoutimi (UQAC), 27/09/2011

Winnicott D. W., 1971, *Jeu et Réalité*, Paris, Gallimard, 1975.