

## Vanessa Lalo\* “Le jeu vidéo est un levier”

\* PSYCHOLOGUE CLINICIENNE, SPÉCIALISÉE DANS LES JEUX VIDÉO, LES USAGES NUMÉRIQUES ET LEURS IMPACTS THÉRAPEUTIQUES, COGNITIFS ET PÉDAGOGIQUES.

### Quels changements notez-vous à l'ère numérique dans les comportements sociaux et interpersonnels ?

● **Vanessa Lalo** : La notion d'« individu interconnecté » est essentielle aujourd'hui. Contrairement aux idées reçues, le numérique permet de rompre l'isolement et offre de nombreuses possibilités d'interactions. La question n'est pas celle des « changements à l'ère numérique », mais celle des limites. Pour la première fois dans l'histoire de l'humanité, nous devons en poser, et intégrer nos repères habituels à des objets, à des univers parallèles illimités. Le numérique est avant tout une question de bon sens. Il n'est pas palpable, il est sans géographie, et sa temporalité est distordue. C'est tout un cadre de pensée que nous ne possédons pas encore. Chacun doit trouver ses propres repères et permettre l'émergence d'une posture commune.

### Comment voyez-vous l'impact de l'utilisation du numérique dans le domaine de l'éducation ?

● **V. L.** : Le numérique nous offre une formidable occasion de nous pencher sur les fondements de la pédagogie. D'une transmission verticale, nous sommes passés à une transmission horizontale où tout le monde a accès à l'information. Le numérique n'est ni magique ni automatique, mais il peut être un levier formidable en matière d'apprentissage, de collaboration, de coconstruction, de transmission des valeurs de la République, en utilisant plus facilement les intelligences multiples. Le contexte, les objectifs, les intentions et le discours qui accompagnent les outils numériques sont primordiaux. Il s'agit davantage d'accompagner les jeunes vers le monde et les métiers de demain, en observant ce qu'ils font, pour mieux les aider à cheminer en valorisant leurs compétences. L'enjeu est plus d'« apprendre à apprendre », « apprendre à critiquer », que d'enseigner des contenus qu'ils peuvent trouver seuls.

### Vous êtes une spécialiste du jeu vidéo. Quels en sont les enjeux et les nouvelles pratiques, notamment au service des apprentissages ?

● **V. L.** : Le jeu vidéo est un atout pour le développement de compétences cognitives et fait

appel au « multitâche ». Concentration, mémorisation, planification stratégique, coordination psychomotrice, abstraction spatiale sont sans cesse sollicitées. Le jeu vidéo est un levier pour aborder des notions abstraites complexes, sur le principe de la classe inversée. C'est intéressant d'observer les jeunes évoluer sur un jeu, collaborer, résoudre des problèmes. L'adulte les aide à mettre des mots sur ce qu'ils font. Le transfert de compétences du monde virtuel au monde réel (du comportement à la pensée) s'effectue par le biais de l'intelligence narrative. Cadrés et choisis en fonction d'objectifs précis, les jeux vidéos sont des vecteurs de la continuité éducative.

### Le numérique, vous dites « oui, mais avec quelques précautions ». C'est-à-dire ?

● **V. L.** : Déontologiquement, des questions essentielles vont apparaître pour anticiper les dérives potentielles et penser le cadre légal de l'utilisation d'Internet avec des mineurs. Quant aux contenus, plus les intellectuels, les personnels de bibliothèque et de la culture, et les enseignants vont remplir Internet de contenus de qualité, plus on aura de chances d'avoir un Internet cohérent qui nous ressemble et qui convienne à notre société.



### Pour en savoir plus :

Intégralité de l'interview sur notre blog : <http://blog.sgen.net/numerique/>  
Le site de Vanessa Lalo : <http://vanessalalo.com/>  
Voir également <http://ife.ens-lyon.fr/vst/DA/ListeDossiers.php>



à Dunkerque, créé dans une ancienne usine au cœur d'une cité, pour contribuer à réduire la fracture sociale et numérique.

Pour le Sgen-CFDT, la révolution pédagogique à l'ère numérique induit de nouvelles pratiques pédagogiques innovantes. Loin d'être une menace pour l'École, le numérique dans l'éducation est une véritable chance pour l'institution, la réussite de tous les élèves, et l'évolution de la société et du monde du travail.

Retrouvez  
l'intégralité  
du dossier et plus  
sur notre site  
[sgen.cfdt.fr](http://sgen.cfdt.fr)

