

Extrait du MARSOUIN.ORG

<http://marsouin.telecom-bretagne.eu/spip.php?article246>

Qu'apprend l'étudiant qui joue aux jeux vidéo ?

- Publications / Projets de recherche -

Date de mise en ligne : jeudi 27 novembre 2008

Description :

Mots clefs : étudiants - joueurs - jeux vidéo - approche clinique - apprendre

MARSOUIN.ORG

Certaines recherches montrent que les jeux vidéo sont exploités dans l'enseignement (Carlson, 2001 ; Foreman 2004) et d'autres font état des apprentissages qu'acquièrent les joueurs à travers leurs pratiques ludiques en ligne (Perriault 1987 ; Berry 2007). Et ce, comme l'étaient précédemment les jeux usuels qui, bien que reconnus par bon nombre de chercheurs comme des activités de loisirs (Natkin 2003 ; Lafrance 2006) étaient déjà utilisés comme des supports pour apprendre (Brougère 1995).

Toutefois, de tout temps, le jeu s'oppose plus ou moins directement au travail (Cailliois 1967 ; Henriot 1989). Travail qui peut-être rapproché de la notion de travail scolaire pour l'enfant et l'adolescent, et du travail académique pour les jeunes adultes. Mais, si pour les premiers, l'encadrement des parents et des enseignants s'avèrent suffisants pour que les pratiques des jeux n'empiètent pas trop sur le travail scolaire, qu'en est-il lorsque les cadres institutionnels et parentaux se font moins sentir ?

C'est la situation dans laquelle sont la plupart des étudiants universitaires qui jouent aux jeux vidéo. Or, des travaux de recherches récents mentionnent au sujet de ces jeunes adultes qui jouent sur internet, le risque d'un désinvestissement potentiel de leurs études au profit des jeux en ligne (Valleur 2003 ; Griffiths 2004).

Cette recherche empirique menée dans le cadre d'un doctorat en Sciences de l'Education, a pour but de vérifier ce qu'il en est localement (Moisy, 2007). Elle tente donc, de répondre aux questions suivantes : comment l'étudiant investit-il psychiquement les jeux informatiques en ligne ? Et comment concilie t-il concrètement ses pratiques de jeu et ses études ?

Quinze entretiens non directifs ont été menés auprès d'étudiants joueurs de jeux vidéo, en suivant une démarche clinique d'orientation psychanalytique (Blanchard-Laville, Chaussecourte, Hatchuel et Pechberty, 2005). Je me propose dans cet article de faire état de quelques résultats de cette étude à partir de l'analyse en profondeur de trois entretiens. Je montrerai que pour Myriam, Eric et Amélie, les jeux vidéo comme supports de loisirs ont été également supports d'apprentissage. Pour les deux premiers, leur pratique intensive du jeu vidéo qui est devenu un temps leur objet d'étude, s'est transformée en pratique que l'on peut qualifier d'addictive. Mais, finalement cette expérience singulière du jeu vidéo leur a permis d'apprendre à se connaître. Quant à Amélie, le jeu vidéo est comme pour sa mère un support de loisirs et d'apprentissages informels qui n'entre nullement en conflit avec ses études. Par son approche méthodologique cette étude apporte un nouveau regard sur les étudiants et joueurs de jeux vidéo.