

**LES JEUX ELECTRONIQUES AU SERVICE DU DEVELOPPEMENT
DE LA PENSEE REFLEXIVE**

**ELECTRONIC GAMES AT THE SERVICE OF DEVELOPING
REFLEXIVE THINKING**

Meryem HADDAD

Université Mohamed Khider-Biskra, Algérie. meryem.haddad@univ-biskra.dz

Résumé

Notre étude s'intéresse aux jeux vidéo comme étant des supports ludo-éducatifs permettant de développer des savoir-faire dans le cadre d'un environnement informel. Nous avons interrogé une population estimée de 111 collégiens algériens sur leurs attitudes relatives à la réflexivité, à l'habileté numérique et à la capacité de transposer le savoir-faire acquis par le jeu dans les attitudes sociales.

Les résultats montrent qu'il existe une relation très forte entre le jeu et la pensée réflexive. Toutefois, notre étude révèle que les enquêtés ne transposent pas leurs habiletés virtuelles sur les scènes de vie quotidienne.

Mots-clés : jeux vidéo, réflexivité, savoir-faire, ludo-éducatif, apprentissage

Abstract

Our study explores video games as ludo-educating supports which allow us to develop skills in informal learning. We interviewed a population composed of 111 Algerian college students on their attitudes as related to reflexivity, digital skills

and their ability to transpose the know-how acquired by playing in social attitudes.

The results of our study show that there is a very strong relationship between games and reflexive thinking. However, our study reveals that the students do not transpose their virtual skills into daily life.

Keywords: Video games, reflexivity, know-how, ludo-educational, learning

Le concept de réflexivité est au cœur de toutes les disciplines confondues, il est chargé de significations dans les différents champs de savoir (Tore, 2013). Dans la pléthore de définitions offertes, nous retenons que la réflexivité ou pensée réflexive c'est la façon de penser le monde, autrui et soi-même. D. Schön (1983, 1994) cité par (Bouissou & Brau-Antony, 2005) (à qui on doit le terme « praticien réflexif », emploie la réflexivité pour la formation initiale des enseignants pour parler de l'agir professionnel de l'enseignant. En effet, cette attitude du praticien réflexif ne pourrait-elle pas laisser entendre ou du moins « l'enfant réflexif ».

Alors qu'on oublie souvent de s'interroger sur la réflexivité chez l'enfant voire l'élève.

A travers cet article, nous souhaitons relier entre l'habitude du jeu et le développement de la réflexivité.

Cette thématique suscite chez nous un nombre de questionnement :

Quelle est la relation entre la pensée réflexive et les jeux électroniques ?

Quel est l'impact des jeux vidéo sur le développement des savoir-faire numériques ?

Pour répondre à ces questionnements, nous considérons que la réflexivité est une attitude qui pourrait s'acquérir dans le milieu

écologique de l'enfant par le jeu. Elle se traduit par le fait de penser l'action et de modifier son action au cours de son déroulement ; les attitudes liées au jeu pourraient permettre à l'apprenant d'acquérir une réflexivité dans son quotidien.

Pour répondre à notre problématique, nous avons fait appel à une étude par questionnaire destiné à 111 élèves du cycle moyen dans les wilayas de Batna et de Sidi Bel-Abbès pour évaluer l'effet de l'addiction aux jeux vidéo sur le développement des habiletés numériques et réflexives transférables dans le quotidien de l'écolier.

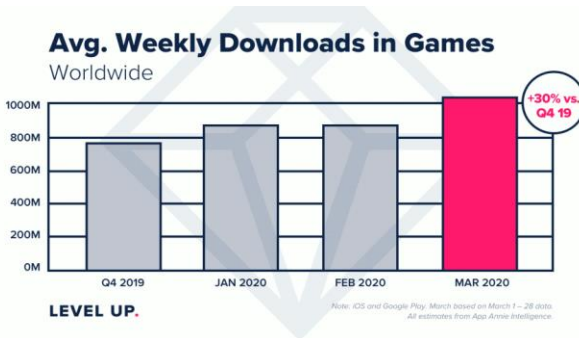
L'importance de notre étude consiste à considérer les jeux vidéo comme un support aussi bien ludique qu'éducatif qui pourrait permettre à l'apprenant de développer des habiletés numériques, réflexives et linguistiques.

Avant de présenter les résultats du questionnaire, nous préférons donner des éléments d'éclaircissement sur le rapport entre les jeux vidéo et la réflexivité ainsi que le savoir-faire numérique.

1. JEUX VIDEO : UNE PRATIQUE SOCIALE RECRUESCENTE

En 2020, et sous l'influence du confinement prolongé des enfants et adolescents entraîné par la pandémie du corona virus, les jeux vidéo accaparent le quotidien des jeunes. Ainsi, l'agence française pour le jeu vidéo (afjv) annonce que conséquemment au confinement, les gens passent plus de temps chez eux. Ce chamboulement dans la vie quotidienne exigeant une distanciation, a entraîné de nouveaux comportements sur la connectivité en ligne sur téléphonie Mobile. Ainsi, le site recense au premier trimestre (janvier-mars) de l'année 2020 un rebond de (30%) de nombre de téléchargements de jeux pour mobiles par rapport au quatrième trimestre (2019) comme l'indique la figure ci-après :

Figure 1 : téléchargements des jeux autour du monde (2020)

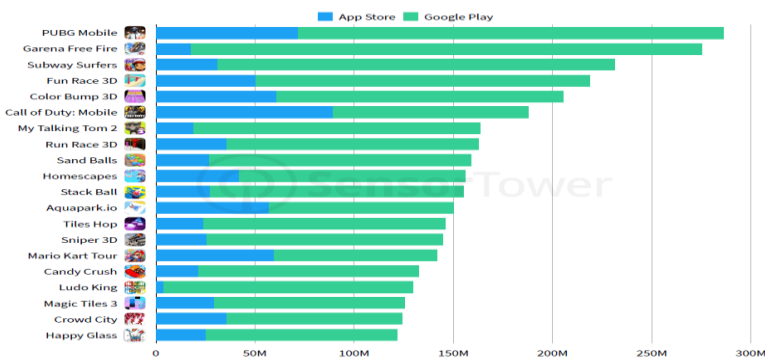


Source : agence française des jeux vidéo

En termes de dépenses, le marché d’applications mobiles, assiste à une consommation ayant « le plus gros montant jamais atteint en termes de dépenses de consommation » estimé de (23.4) milliards de dollar seulement dans le premier trimestre de l’année 2020 (Forsans, 2020)

En parallèle à cette hausse d’engouement pour les jeux constatée durant le confinement, la Compagnie Sensor Tower montre qu’un site comme (Google Play) affiche par ordre décroissant le nombre de téléchargements des jeux les plus populaires par millions durant le deuxième trimestre de l’année 2020.

Figure 2 : jeux téléchargés en 2020



Source : Sensor Towerⁱ (2020)

Comme le montre la figure ci-dessus, PUBG vient en tête suivi de Free Fire quant au nombre d'utilisateurs des jeux vidéo qui ne cesse d'accroître au fil des années ce qui justifie l'éprise incessante envers cet outil de divertissement et l'effervescence de l'industrie des jeux vidéo à l'ère du numérique.

Ces statistiques nous révèlent la place prépondérante du jeu dans le quotidien des gens autour du monde. A ce juste titre Sensor Towerⁱⁱ montre une disparité écrasante entre le téléchargement des jeux placés en tête de toutes les catégories offertes respectivement sur Google Play et App Store durant le deuxième trimestre 2020. Les téléchargements des jeux ont enregistré une incroyable augmentation de (51%) pour un total de (12.3) milliards sur Google Play et (8.18) milliards sur App Store contre les autres catégories d'application qui ne dépassent pas les seuils de (1) milliard de téléchargement.

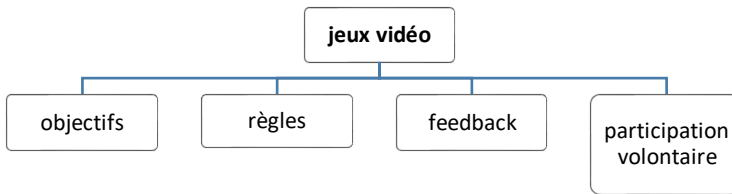
En consultant ces chiffres, nous nous interrogeons sur l'utilité pédagogique, réflexive et numérique d'une potentielle addiction aux jeux vidéo. Comment conscientiser les jeunes pour profiter pédagogiquement des jeux ?

Pour y répondre, nous tentons de rapprocher entre les composantes d'un jeu électronique et le rapport au développement de l'attitude réflexive.

2. JEUX VIDEO ET DEVELOPPEMENT DE L'ATTITUDE REFLEXIVE

McGonigal (2011) affirme que les jeux électroniques renferment quatre composantes essentielles que le joueur met en œuvre et respecte tout au long du processus de jeu : l'objectif, les règles, le feedback, la participation volontaireⁱⁱⁱ représentées dans ce qui suivra :

Figure 3 : Composantes du jeu électronique



Source : adapté de McGonigal (2011)

Expliquons ces composantes des jeux :

Objectif du jeu correspond au résultat spécifique que le joueur œuvre à atteindre. Il permet alors de maintenir l'attention du joueur tout au long du jeu ce qui pouvait donner un sens au but.

Règles : correspondent à des limites sur la démarche suivie par les joueurs pour atteindre l'objectif. Pour lesquelles, le joueur devrait réfléchir à limiter les moyens pour atteindre les buts du jeu. Ceci dit, que les règles du jeu libèrent la créativité et favorisent la réflexion stratégique en jouant.

Feedback : correspond à l'évaluation continue du niveau du joueur, elle prend forme de points de niveaux, de score ou d'une barre de progression. Ce feedback a un objectif pédagogique pour prévenir le joueur du temps qu'il lui reste pour atteindre son objectif pour le motiver à continuer.

Participation volontaire : elle se traduit par la liberté d'entrer ou de sortir d'un jeu à volonté garantit que l'acte de jeu intentionnellement stressant et stimulant est vécu comme une activité sûre et agréable.

En analysant ces composantes, nous déduisons qu'au-delà de l'aspect ludique, jouer les jeux électroniques exige de la part du joueur de mobiliser un certain nombre de savoir-faire, des habiletés semblables à ceux mobilisés pour résoudre une situation-problème en classe (بوشلاق, 2019). Nous pouvons rappeler les aspects tels que la progressivité du jeu allant du

simple au complexe ; la réflexion à résoudre des problèmes ; l'évaluation ; la concurrence et la récompense.

A ce juste titre, Charlier (2000) rapproche entre l'apprentissage formel (en classe) et l'apprentissage informel à l'aide des jeux médias, il montre que l'apprentissage formel est souvent axé sur l'acquisition des savoir-connaissance [compétence] alors que l'apprentissage informel dans le champ des dispositifs médiatiques en ligne sollicite « *des démarches opératives* ». *C'est-à-dire, il privilégie surtout des démarches « renvoyant au mouvement ou à la mobilité (l'expérimentation, la manipulation, la déambulation...)* » (Charlier, 2000) celles-ci sont plutôt ancrées dans la réflexivité.

Dans cet ordre d'idées, le jeu vidéo ou électronique, cet outil de diffusion de l'information (Schafer & Thierry, 2012) constitue alors « *une œuvre audiovisuelle et culturelle où le joueur doit contrôler une ou plusieurs actions [parallèlement] sur un écran qui affiche une image en transformation, en action* » (Tordo, 2012). A travers l'action, le joueur tente de résoudre un ensemble d'enjeux en respectant « plusieurs règles prédéfinies » (Tordo, 2012). Ainsi, pour réussir à trouver l'énigme, résoudre l'action ou passer à un stade supérieur qui est l'objectif du jeu lui-même, le joueur devrait mobiliser de la réflexion, de l'action, la vigilance, ... un ensemble d'effort cognitif et corporel pouvant développer chez l'enfant joueur une réflexivité « précoce » qui se traduit dans le jeu par une coordination dynamique entre les actions du joueur et de son avatar pour atteindre le but de jeu (qui est gagner). En parlant de la combinaison entre l'action et le but à atteindre par le jeu, la définition de la réflexivité attire notre attention « savoir connaître et définir sa position, en tenant compte aussi bien de ses origines que du but qu'on se fixe. » (Di Filippo, 2012). Ceci dit, nous pouvons déduire qu'il existe un rapport étroit entre le développement de la réflexivité et l'action entreprise dans le jeu. Pour sa part, J-P, Gee (2003) atteste que les jeux informatiques/vidéo sont des machines d'apprentissage

[informel], ils peuvent être instructifs de sorte qu'ils sont joués et téléchargés abondamment et continuellement. Le jeu vidéo se situe alors à la confluence du divertissement et de l'instruction parce qu'il rallie entre la dimension ludique et l'effort cognitif nécessaire à l'apprentissage (Dussarps, 2020). Le jeu vidéo est à cet effet un outil ludo-éduquant (Alvarez, 2007) cité par (Schmoll, 2019) qui s'inscrit dans le cadre de l'apprentissage informel qui passe d'une progressivité des difficultés allant du simple au complexe pour permettre au joueur la résolution des problèmes du jeu.

Somme toute, nous pouvons dire que les jeux vidéo (non éducatifs) stimulent l'intellect du joueur qui devrait se préparer constamment à faire face à des challenges imprévisibles. Ils développent l'intelligence du déplacement dans l'espace, et de l'orientation dans un coup d'œil dans son écran (Tisseron & Gravillon, 2013). A la différence de la TV face à laquelle le jeune adolescent semble s'y enfermer et s'y perdre passivement, les jeux vidéo offrent au joueur la possibilité d'agir activement, de se déplacer de pour atteindre son objectif.

Les jeux, au-delà des polémiques qu'ils peuvent susciter, peuvent offrir des potentiels numériques, interactionnelles, communicationnelles du joueur avec son univers virtuel qu'il peut transférer dans les domaines de la vie (Tisseron & Gravillon, 2013).

Compte tenu de ces atouts, le jeu électronique mériterait d'être valorisé dans le cadre de l'apprentissage formel à l'intérieur d'une institution pour aider l'apprenant à prendre conscience de ses effets ludo-pédagogiques et les transférer dans sa vie quotidienne. Après cet aperçu conceptuel, nous présentons dans ce qui suivra l'enquête menée auprès de (111) collégiens de la wilaya de Batna et de Sidi Bel-Abbès sur leur rapport ludo-éducatif au jeu vidéo.

3. OUTIL ET METHODE D'ENQUETE

Nous avons fait appel à une étude empirique par questionnaire quantitatif destiné aux collégiens de 2 et 3 AM des CEM de Bouamama Amara et CEM d'Arris situés respectivement dans les wilayas de Batna (la périphérie)iv et de Sidi Bel Abbès (centre-ville). La passation s'est effectuée durant la période s'étalant de novembre à décembre 2020. A l'issue de cette enquête, nous avons pu collecter 111 réponses dont (67) sont issues du CEM de Batna (une zone semi rurale à l'Est) et (43) issues du CEM de Sidi Bel-Abbès (grande ville de l'Ouest d'Algérie). A travers ce choix de deux zones différentes, nous voulons comparer les différences des attitudes liées aux jeux entre une zone rurale et une zone urbaine.

Le questionnaire est composé de (10) items formés de (3) questions ouvertes dont l'objectif est de collecter des informations sur les catégories de jeux prisés par les répondants, leurs atouts pédagogiques et réflexifs. (7) questions sont de type QCM^v. Les items du questionnaire sont regroupés en (3) grandes rubriques qui visent à dévoiler le rapport entre les jeux vidéo et la réflexivité des apprenants. Présentons les trois rubriques de notre questionnaire :

- Profil des répondants : cette première rubrique comporte (3) items qui escomptent des indications sur l'âge, le sexe, et le niveau scolaire du collégien.
- Attitudes individuelles liées aux jeux vidéo : cette deuxième rubrique comporte (4) items, elle porte sur la présence des jeux vidéo dans le quotidien des collégiens, les catégories les plus appréciées, ainsi que les habitudes ludiques adoptées par les joueurs.
- Jeux vidéo et développement de la réflexivité : la dernière rubrique contient quant à elle (3) items qui visent à interroger les collégiens sur l'impact des jeux vidéo sur la réflexivité. Pour ce faire, nous avons pris en considération deux paramètres : le

savoir-faire (linguistique et culturel) et le savoir-être (attitude sociale, comportement général, coopération, prise de décision, agilité, réaction efficace,...)

4. RESULTATS ET DISCUSSION

Profil des répondants (Rubrique n°1)

La communauté d'étude est représentée par (111) collégiens algériens dont (67) issus des CEM Bouamama Amara dans la wilaya de Sidi Bel Abbas, et (43) sont issus du CEM d'Arris (Wliaya de Batna).

La population est formée de (52,3%) de filles et (47,7%) de garçons (item 1). A travers cette question, nous estimons rapprocher entre les attitudes ludiques des garçons et celles des filles.

En ce qui concerne l'âge des enquêtés, le pourcentage le plus élevé pour le groupe d'âge [11-13] ans est de plus de 40,5%, et plus de [13] est de 59,5%. Malgré la disparité quant à l'âge et le sexe de notre échantillon, la totalité des répondants (100%) affirme être des habitués des jeux vidéo (item 3).

Parallèlement à cette habitude extra-scolaire, les rendements scolaires des apprenants paraissent satisfaisants (item 2). Ainsi, (43,2%) déclarent avoir un « bon » niveau, (37,8%) quant à eux affirment avoir un niveau «moyen» et enfin (18,9%) ont un niveau « excellent ». Cette question nous révèle que les jeux vidéo constituent une habitude partagée entre les apprenants tous azimuts.

Attitudes individuelles liées aux jeux vidéo (Rubrique n°2)

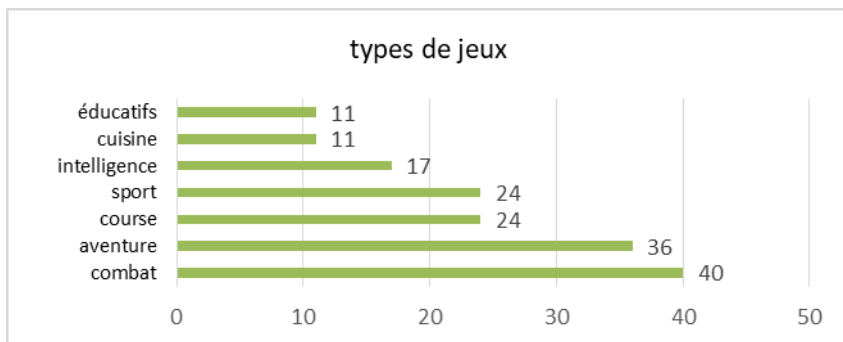
Les jeux électroniques constituent une habitude quotidienne de (61.26%) des répondants, et une habitude hebdomadaire de (32.43%) des élèves (item 4). Seulement (6.31%) des élèves de sexe féminin montrent que le jeu est une habitude mensuelle.

En ce qui concerne les outils numériques mobilisés par les enfants pour jouer, (item 5), nous voyons que (62.7%) utilisent les tablettes électroniques, alors que (11.9%) utilisent la console

XBOX et (9%) utilisent la PS3 tandis que (16.4%) utilisent des smartphones.

Les jeux les plus téléchargés (item6) par nos enquêtés sont des jeux à caractère ludique comme le montre (la figure n°1). Le choix des apprenants (des deux sexes) est orienté principalement vers les jeux de combat selon (40) réponses, puis, les jeux d'aventure préférés par (36) répondants suivis par les jeux de course (24). Enfin, nous constatons que (11) répondants sur 111 dont (5) sont des filles de Batna et (6) filles de Sidi Bel-Abbès optent pour les jeux éducatifs et de cuisine.

Figure 4 : Types de jeux préférés



Source : réalisée par la chercheure

Ce classement de préférence des jeux d'aventure au détriment des jeux éducatifs confirme d'une part, que les statistiques des sites de téléchargements des jeux Play Store (voir supra) affichent la prévalence de nombre de téléchargement des jeux d'aventure. D'autre part, le rejet des jeux à visée éducative par les apprenants serait dû au manque de didactisation des jeux dans le contexte formel en Algérie pour conscientiser l'apprenant de leur importance ludique et éducative.

Nous constatons que les jeux d'équipe prennent une place importante dans les attitudes d'apprenants, ils constituent (69.37%) plus que les jeux solitaires qui constituent (30.63%) des habitudes (item 7). Dans ce sens, nous pouvons dire que le jeu en

équipe offre une simulation de la vie sociale qui permet à l'apprenant d'acquérir une ouverture d'esprit, une solidarité avec ses compagnons pour être autonome et responsable (S-P René, 2010).

Ce penchant vers le jeu en équipe a poussé nos répondants de choisir les jeux de combats et d'aventure (item 8). Les jeux les plus prisés sont Free Fire (41) ; Bubg (38) ; Mine Craft (11) ; Pro Evolution (5) ; Racing (3) Contre Strike (2). Ces jeux favorisent l'interaction virtuelle entre les amis, développent la capacité de positionnement dans l'espace et la rapidité dans les prises de décision.

Jeux vidéo et développement de la réflexivité (Rubrique n°3)

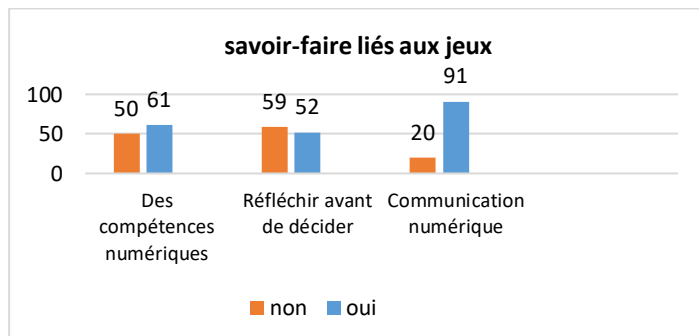
Nous souhaitons dans cette section sonder la prise de conscience des répondants du développement des savoir-faire : numérique, communicatif, culturel et linguistique.

Avant de s'y mettre, nous voulons d'abord, connaître les raisons de cette habitude ludique.

Les réponses à l'item (8) portant sur les raisons du jeu montrent que (56) apprenants jouent principalement pour le divertissement et le plaisir du jeu. Alors que (28) apprenants jouent pour apprendre une LE contre (17) sujets seulement, souhaitent connaître de nouvelles cultures. Or, nous remarquons que le développement des compétences numériques constitue un objectif d'une minorité des apprenants estimée de (10). Nous pouvons en déduire que le jeu est principalement un moyen de divertissement plus qu'un outil d'apprentissage informel.

Toutefois, en dehors des raisons manifestes des jeux, le jeu vidéo permet de développer un certain nombre de compétences que les apprenants intègrent inconsciemment à l'instar des compétences langagières, communicatives, l'autonomie, la créativité,... (St-Pierre, 2010) auxquelles il faudrait penser en classe de langue. La figure ci-après rend compte de trois (3) savoir-faire (item 9) :

Figure 4 : savoir-faire liés aux jeux



Source : réalisée par la chercheure

Ainsi, (91) répondants avouent que le jeu permet de développer des techniques de communication numérique avec les co-équipiers durant les jeux collectifs. Il semblerait en effet que la communication numérique durant le jeu nécessite la mobilisation d'une certaine dextérité pour coordonner entre l'action en cours et la discussion à entretenir. Nous déduisons que les jeux aident à développer des compétences numériques attestées par (61) apprenants.

Il convient à ce juste titre de dire que le jeu de coopération et d'équipe permet aux apprenants d'apprendre des compétences communicatives comme le précise Frété, (2002) cité par (St-Pierre, 2010) les jeux développent « *la capacité à comprendre les rôles d'émetteur et de récepteur et d'adapter son mode de communication en fonction de divers contextes.* » (St-Pierre, 2010).

Le feedback qui correspond à la rapidité et l'efficacité de l'action du joueur (McGonigal, 2011), exige de la part du joueur une concentration et une réflexion sur l'action en cours. A cet effet, (59) des répondants soulignent l'acquisition de la compétence du feedback à travers le jeu. Cependant, (51) apprenants négligent cet aspect réflexif approprié au jeu.

Nous pouvons en déduire à cet effet, que ces derniers considèrent l'acte de jouer comme un acte machinal ludique exempt de la réflexion et qui s'acquière avec le simple entraînement.

- Les conditions nécessaires pour la réussite dans les niveaux du jeu (item 9).

Cette question vise à montrer la prise de conscience des apprenants des atouts réflexifs des jeux qui pourraient être transposés dans le quotidien scolaire et/ou social à l'instar de la planification et de la coopération.

(57) des répondants montrent que pour réussir le jeu, il est d'abord essentiel de répondre aux objectifs visés préalablement. Parallèlement, l'entraînement successif a permis à (55) élèves d'apprendre de leurs échecs et d'éviter de refaire les mêmes erreurs. Pour ce faire, (50) répondants avouent qu'ils planifient leurs attitudes pour jouer et résoudre la situation-problème.

En effet, le jeu vidéo selon (43) répondants permet de coordonner entre le regard et le geste, ce qui pourrait agir positivement sur l'agilité numérique pour contrôler ses gestes tout en œuvrant à éviter les échecs.

Ces conditions de réussite ne sont pas exemptes au jeu mais elles sont nécessaires pour surmonter une situation-problème pédagogique. Ces comportements mobilisés par les apprenants pour gagner au jeu révèlent que les jeux engagent des compétences réflexives définies comme

« Une manière de penser consciente de ses causes et de ses conséquences qui l'amène à rechercher des solutions afin de résoudre une situation particulière ou problématique »
(Lefebvre, 2015)

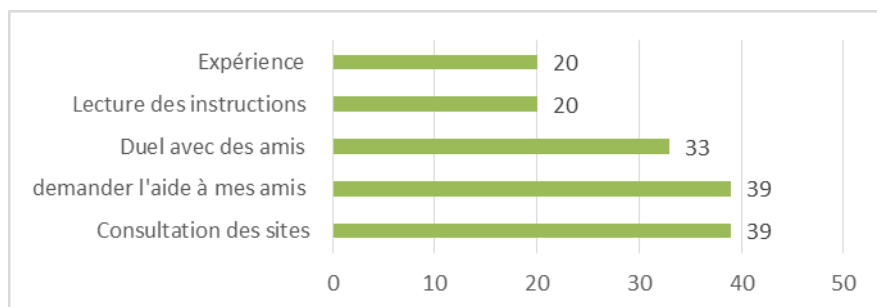
Il est crucial de préciser que les étapes de jeux sont similaires aux étapes du processus d'apprentissage et qu'il est nécessaire de les transposer au contexte de classe.

- Les techniques suivies pour apprendre un nouveau jeu nouveau (item 10)

Pour maîtriser un nouveau jeu, les attitudes de (69) apprenants nous montrent que le savoir-faire linguistique joue un rôle aussi important que le savoir-faire réflexif et technique. Ainsi, (39) répondants préfèrent consulter des sites internet pour comprendre le fonctionnement du jeu. Et, (20) sujets optent pour la lecture des instructions qui accompagnent les jeux vidéo pour comprendre l'objectif du jeu et les conditions de réussite. Nous pouvons en déduire que le jeu constitue ainsi un outil d'acquisition de savoirs langagiers.

En parallèle, la passion du jeu et la motivation pour réussir poussent (39) sujets à demander de l'aide à leurs amis pour développer des mécanismes de réussite comme le précise le graphique ci-après :

Figure 5 : attitudes du jeu



Source : réalisée par la chercheure

Ces résultats affichés ci-dessus témoignent que les répondants sont impliqués dans le processus du jeu et défient l'échec. Ils éprouvent une motivation pour apprendre à jouer. Pour y parvenir, ils font appel à divers processus d'apprentissage implicite : la coopération avec les pairs, l'auto-formation voire la formation *continue* à travers des duels (39 réponses). Cette attitude révèle que l'aspect ludique et divertissant des jeux est un facteur de motivation des apprenants, d'autonomisation et de coopération (St-Pierre, 2010), (Wastiau, Kearney, & Van den Berghe, 2009)

5. SYNTHÈSE DES RESULTATS DU QUESTIONNAIRE

L'analyse des attitudes ludiques, montre une présence quasi-quotidienne des jeux dans la vie des jeunes écoliers. Une présence qui ne pourrait être sans impact sur les attitudes socio-éducatives. Notre échantillon a développé des compétences numériques liées à la maîtrise des jeux, des compétences communicatives dans des jeux d'équipe. En revanche, la compétence linguistique, qui était initialement considérée comme un but explicite du jeu seulement par (28) apprenants, s'avère aussi importante que la compétence numérique et communicative pour apprendre à jouer. Ainsi, nous avons remarqué que pour développer des techniques de jeu, (69) sujets font appel inconsciemment au savoir linguistique à travers la lecture des descriptions et des instructions qui accompagnent le jeu (20 sujets) et également à travers la consultation des sites internet spécialisés (39 sujets). Cela montre que le jeu constitue un outil d'acquisition implicite des savoirs linguistiques.

En effet, la recherche a dévoilé que les répondants ont réussi à développer une réflexivité (virtuelle) liée au jeu mais dont la transposition dans le milieu social reste limitée.

Notre article a porté sur la relation des jeux vidéo appréciés par les apprenants âgés entre onze et treize ans et le développement de la réflexivité. Pour mesurer cette relation, nous avons adressé un questionnaire quantitatif à 111 apprenants de la wilaya de Batna et de Sidi Bel-Abbés (l'Est et l'Ouest de l'Algérie), les résultats obtenus de cette étude montrent des attitudes identiques des apprenants issus des deux zones géographiques éparses.

Il ressort des résultats de notre contribution que le jeu est omniprésent dans la vie des jeunes enfants, il aide l'apprenant à développer un certain nombre de compétences numérique, communicative, linguistique et réflexive.

Nous avons dévoilé toutefois que les apprenants ne sont pas conscients des atouts ludo-éducatifs des jeux vidéo sur lesquels ils passent plus des 2/3 de la journée ceci est dû au manque de

didactisation du « game learning » en classe de langue ou autre. Raison pour laquelle l'apprenant est en proie de dépenser un temps énorme sur la console sans tirer un profit réflexif à transposer dans la vie réelle.

Nous pensons à travers cette contribution que l'apprenant, dans son environnement écologique pourrait profiter pleinement des jeux pour enrichir l'apprentissage formel lors d'un apprentissage informel appuyé sur les jeux vidéo. Ce game learning informel permet de consolider ses acquis linguistiques ; de s'imprégner des compétences numériques ; de s'ouvrir sur la culture de l'Autre ; et d'acquérir des pensées réflexives nécessaires dans un cadre formel.

Perspectives

Il est toutefois intéressant de réfléchir comment avertir l'apprenant et le conscientiser dès son jeune âge à « condenser son effort cognitif » c'est-à-dire, à optimiser les apports ludico-éducatifs à savoir les compétences linguistiques, numériques, réflexives dans son quotidien réel. A cet effet, l'école devrait pousser les apprenants à transposer leurs compétences liées au jeu lors des activités scolaires et para-scolaires.

Notes

ⁱ Sensor Tower est une plateforme d'analyse d'applications et de veille sur le taux de revenus et de téléchargement des applications, fondée en 2013 basée à San Francisco. Information récupérée de https://en.everybodywiki.com/Sensor_Tower consulté le 2 décembre 2020

ⁱⁱ Récupéré de <https://www.businessofapps.com/data/app-statistics/#2.5>

ⁱⁱⁱ La traduction est faite par l'auteure. Texte d'origine « a goal, rules, a feedback system, and voluntary participation »

^{iv} Précisément à Arris une zone rurale située à 60 km au sud-Est de la wilaya. L'établissement est situé dans un quartier populaire.

BIBLIOGRAPHIE

Bouissou, C., & Brau-Antony, S. (2005). Réflexivité et pratiques de formation. Regards critique. *Revue n 20 113-122 carrefours de l'éducation*, 113-122.

-
- Charlier, P. (2000). Jeux hypermédias et expérience d'apprentissage. *Ou comment penser, à partir des jeux*.
- Di Filippo, L. (2012). La dichotomie chercheur-joueur dans la recherche en jeu vidéo : pertinence et limites.
- Dussarps, C. (2020). Le jeu vidéo médiateur de savoirs en histoire : l'exemple de Crusader King 2 et Europa Universalis 4. *Sciences du jeu*, 13.
- Forsans, E. (2020, avril 6). *Les téléchargements de jeux augmentent de 30% pendant le confinement*. Consulté le 12 1, 2020, sur https://www.afjv.com/news/10149_confinement-les-telechargements-de-jeux-augmentent-de-30.htm. consulté le 2 décembre 2020
- Gee, J. (2003). Ce que les jeux vidéo ont à nous apprendre sur l'apprentissage et l'alphabétisation. *Ordinateurs dans le divertissement (CIE)*, 1.
- Lefebvre, J. (2015). La pratique réflexive, la pensée réflexive et la réflexion : définitions et processus.
- McGonigal, J. (2011). *La réalité est brisée : pourquoi les jeux nous rendent meilleurs et comment ils peuvent changer le monde*. Manhot.
- Schafer, V., & Thierry, B. (2012). Le temps des empires. Une partie à jouer pour les historiens. *Hermès*, 27-31.
- Schmoll, L. (2019). Jeu vidéo d'apprentissage des langues en milieu scolaire : ce qu'en disent les élèves. *Recherches en Communication*, 49.
- St-Pierre, R. (2010). Des jeux vidéo pour l'apprentissage? Facteurs de motivation et de jouabilité issus du game desig. *DistanceS*, 12(1), 4-26.
- Tisseron, S., & Gravillon, I. (2013). Les 4 atouts des jeux vidéo pour les adolescents. . *L'école des parents*, 605(6), 22-23. doi:<https://doi.org/10.3917/epar.605.0022>
- Tordo, F. (2012). Psychanalyse de l'action dans le jeu vidéo. *Adolescence*, 30(1), 119-132. doi:<https://doi.org/10.3917/ado.079.0119>
- Tore, G. (2013). La réflexivité: une question unique, des approches et des phénomènes différents. *Signata. Annales des sémiotiques*, 4, 53-83.

- Vilatte, J.-C. (2007). Vilatte, Jean-Christophe. "Méthodologie de l'enquête par questionnaire. *Laboratoire Culture & Communication Université d'Avignon*.
- Wastiau, P., Kearney, C., & Van den Berghe, W. (2009). Quels usages pour les jeux électroniques en classe ?
- ن. بوشلاق (2019). Electronic Educational Game-Based Learning. *Journal of the Association of Arab Universities for Research in Higher Education*, 39(1).