

STOP IT : un jeu d'évasion qui éduque aux médias

Emmanuel CHAPEAU

ULiège

Didactique en arts du spectacle,
information et communication
Centre interfacultaire de formation des
enseignants (Cifen)
UR DIDACTIfen

Professeur de communication
Athénée Léonie de Waha — Liège

Les jeux d'évasion (*escape room* et *escape game*) connaissent un succès croissant, comme en atteste la multiplication des salles de jeux et des articles en magasin dédiés à ce mode d'amusement. L'école suit le mouvement et plusieurs outils pédagogiques permettent de développer ces pratiques dans nos classes, comme des sites de référence sur le modèle « boîtes à outils », des comptes rendus d'expériences menées par des enseignants ou encore des formations délivrées spécifiquement sur ces projets.

Ce type de dispositifs s'inscrit dans un mouvement de ludification des apprentissages, une dynamique qui tente de transférer certaines valeurs et mécaniques associées à l'univers du jeu (dynamique de quête, aspect amusant, etc.) au monde scolaire. Les promoteurs de cette « gamification » des apprentissages louent les capacités du jeu à développer certaines *soft skills* dans le chef des apprenants comme la collaboration, la curiosité, le raisonnement logique, etc. La recherche insiste cependant bien plus sur l'indispensable insertion du jeu dans un scénario pédagogique s'il veut prétendre contribuer au développement de

certaines de ces compétences : c'est sur cet aspect qu'insistent différents travaux de démythification du numérique comme celui sur les « ludomythes » de Margarida Romero et Éric Sanchez¹, ou encore l'ouvrage *Apprendre avec le numérique. Mythes et réalités* de Frank Amadiou et André Tricot².

Tout jeu est un média et son utilisation dans le cadre d'une activité pédagogique peut potentiellement conduire l'élève à développer plusieurs compétences reprises dans la matrice du référentiel du Conseil supérieur de l'éducation aux médias³. Ceci dit, dans un usage classique du jeu qui place l'élève dans le rôle de joueur, la compétence en lecture médiatique domine (voire écrase) les trois autres que sont l'écriture, la navigation et l'organisation médiatique. Ceci est d'autant plus regrettable, pédagogiquement parlant, que cette compétence en lecture est précisément celle qui est la plus développée par les usages médiatiques domestiques des élèves.

Partant de ce constat, nous avons conçu, avec une classe de l'option « Communication » de l'athénée Léonie de Waha (une école secondaire liégeoise d'inspiration Freinet), un dispositif qui conduit un groupe d'élèves (de 16 à 18 ans) à développer un jeu d'évasion. Le thème de celui-ci, dénommé *STOP IT*, est le traitement médiatique de la question migratoire, un sujet qui faisait régulièrement la une des médias d'information avant la Covid. Les élèves de ce groupe avaient été sensibilisés à cette question via la consultation d'une liste comportant les noms de 34 361 migrants et réfugiés décédés du fait des politiques européennes en matière d'accès à l'espace européen. Ce qui les avait profondément touchés (voire énervés), c'était le fait que cette liste avait été publiée dans certains médias étrangers (le *Guardian* le 20 juin 2018 par exemple), mais pas par la presse belge. Qu'à cela ne tienne, leur décision fut

de créer un jeu pédagogique de type « jeu d'évasion » dont la liste serait l'une des pierres angulaires afin de mieux la faire connaître à un public cible composé d'élèves de 12 à 15 ans.

Nous avons construit avec les élèves une scénarisation pédagogique articulée autour de deux parcours d'apprentissage distincts.

Le premier s'attachait à doter les élèves des connaissances et compétences nécessaires au niveau du contenu matière que sous-tend le projet, à savoir cette relation entre les médias et la représentation du phénomène migratoire. Les élèves ont d'abord accompli plusieurs activités exploratoires afin d'interroger la manière dont les migrants étaient présentés dans les médias qui leur sont familiers (notamment la presse traditionnelle et les réseaux sociaux). Le cours s'est ensuite séquencé autour d'autres médias moins connus des élèves comme la bande dessinée du réel, le photojournalisme ou encore les *newsgames*. Lors de cette phase du travail, les élèves ont bien évidemment consulté une large gamme de médias, mais ils ont également exercé des compétences d'écriture médiatique via, par exemple, l'édition de capsules vidéo basées sur de l'analyse photographique⁴.

Le second parcours s'attachait à identifier les composantes d'un jeu d'évasion et à mettre au jour les éléments structurels les plus importants du dispositif. Nous avons, entre autres, visité des salles dans le monde réel et les avons analysées en regard d'une grille d'observation. Enfin, nous avons beaucoup tâtonné pour identifier, tester et valider les fameuses énigmes propres à ce type de jeu.

STOP IT a par ailleurs bénéficié de la collaboration de différents partenaires extérieurs. Maxime Verbesselt d'Action Médias Jeunes a développé techniquement une interface numérique qui participe grandement à la dimension interactive du jeu. Dans le cadre de leurs stages d'enseignement, plusieurs étudiants de l'ULiège⁵ ont accompagné certaines phases du projet, comme le design de la boîte du jeu. Notons rapidement que celle-ci a été conçue par les élèves en utilisant plusieurs outils numériques du RELAB de Liège (découpeuse laser, thermogravure, etc.).

Par rapport au simple fait de placer l'élève dans la peau du joueur, ce scénario pédagogique, davantage inscrit dans une logique de création du dispositif ludique, nous semble offrir plus de garanties tant au niveau du développement de réelles

aptitudes nouvelles des élèves dans le domaine médiatique qu'au niveau de la mobilisation de différentes compétences transversales telles que la collaboration, l'autonomie et la créativité. Le basculement opéré par le groupe classe, d'une posture de joueur à celle de développeur semble avoir contribué à asseoir un haut niveau de motivation et de responsabilisation dans le chef de ces élèves.

Si vous désirez en apprendre davantage à propos de ce dispositif pédagogique, il vous est loisible de demander la boîte de jeu, dès septembre 2021, via un mail adressé à la direction de l'athénée Léonie de Waha. En outre, le jeu sera présenté en janvier prochain au salon SETT 2022, un événement autour des technologies en milieu pédagogique. Enfin, le jeu bénéficiera d'une documentation plus approfondie sur un support de formation en ligne dont la sortie est prévue courant septembre. Cet outil en cours de développement s'organise autour d'une approche Freinet du numérique (AFN), approche selon laquelle les élèves sont outillés numériquement pour réaliser collectivement un travail dont ils perçoivent le sens et le rapport au réel. Cet outil entend faire dialoguer la pédagogie Freinet et le numérique afin de proposer à ses utilisateurs une large gamme de balises les conduisant sur le chemin d'une intégration du numérique en classe dans la droite ligne de l'esprit Freinet. *STOP IT*, à bien des égards, s'impose comme une forme archétypale de cette voie originale, en regard de l'orientation classique très (trop) techno-centrée sur les outils.

Notes

1. SANCHEZ, E. & ROMERO, M. (2020). *Apprendre en jouant. Mythes et réalités*. Paris : Retz.
2. AMADIEU, F. & TRICOT, A. (2014). *Apprendre avec le numérique. Mythes et réalités*. Paris : Retz.
3. La matrice, éditée par le CSEM en 2013 (MAJ 2016), est consultable via ce lien : <https://www.csem.be/educer-aux-medias/productions/les-competences-en-education-aux-medias-cadre-general-edition-2016>
4. Quelques exemples de ces capsules : le travail d'Éline Botte sur <https://vimeo.com/472956543>, le travail d'Alice Lepoint sur <https://vimeo.com/473330399>, le travail d'Alix Toussaint sur <https://vimeo.com/478493556>
5. Émilie Lemaire et Chloé Dôme du master en Arts visuels et de l'espace, Vincent Elayeb de l'AESS en Information et Communication.