



HAL
open science

Soupe à l'oignon et management : une instrumentalisation vidéoludique à des fins utilitaires

Julian Alvarez

► **To cite this version:**

Julian Alvarez. Soupe à l'oignon et management : une instrumentalisation vidéoludique à des fins utilitaires. Jeux et détournements, MISHA; Université de Strasbourg, Nov 2020, Strasbourg, France. hal-04770386

HAL Id: hal-04770386

<https://hal.science/hal-04770386v1>

Submitted on 15 Nov 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

Soupe à l'oignon et management : une instrumentalisation vidéoludique à des fins utilitaires

Julian ALVAREZ

EA 2445 – DeVisu, Université Polytechnique Hauts-de-France

Valenciennes, France, julian@ludoscience.com

Le 4 juillet 2002 le titre vidéoludique *America's Army* (US Army, 2002) est diffusé gratuitement sur Internet. Si *America's Army* se présente sous la forme d'un jeu de divertissement, ses visées sont utilitaires : promouvoir l'armée américaine, dispenser un entraînement aux soldats américains et faciliter le recrutement (Sinclair, 2009) (Alvarez et Djaouti, 2012/2010, pp.26-28). Au milieu des années 2010, Gilles Brougère pose la question de savoir si *America's Army* n'est finalement pas une exception : « *Un mythe se crée selon lequel on pourrait sans problème utiliser le jeu, le fun et atteindre les objectifs. Il faut plutôt accepter la tension d'une telle stratégie avec le risque de la disparition de l'objectif ou de celle du fun ou du jeu. Maintenir les deux, renvoie sans doute à l'exception archétypale nécessairement limitée, celle d'America's Army.* » (Brougère, 2014, p.89). Outre ce questionnement sur la mise en tension entre le plaisir de jouer et les objectifs utilitaires, nous pouvons recenser les propos de Catherine Kellner qui a mené des études avec des jeux ludo-éducatifs auprès d'enfants : « *le jeu « n'a pas ce que nous pourrions appeler une valeur instrumentale. Il ne sert à rien sinon à jouer et à y prendre plaisir* » (Kellner, 2000, p.69). Cette citation pose comme limite l'emploi du jeu pour faire autre chose que se divertir. A cela se rajoute le fait que la question de Brougère est plus épineuse qu'elle ne paraît de prime abord. En effet, il ne s'agit pas de faire usage du jeu à visée utilitaire dans n'importe quelle situation, mais plus précisément de savoir si cette expérience peut être vécue en situation formelle : jouer à l'école pour apprendre par exemple.

Pour tâcher de répondre aux interrogations soulevées par Brougère et Kellner, nous devons comprendre le pourquoi de l'emploi du jeu en situation formelle et d'appréhender à quels desseins peut correspondre concrètement une telle mise en œuvre. Par une approche hypothéticodéductive basée sur de la littérature scientifique dans le domaine des sciences humaines et des game studies, nous tâcherons de répondre à de telles questions en commençant par distinguer du jeu dédié au divertissement et du jeu à visée utilitaire (Serious Game, Serious Play, Jeu Sérieux). Cette démarche nous amènera à appréhender les notions de plaisir et de motivation associés aux jeux et aux apprentissages. Avec ces lectures, nous pourrons en déduire que l'artefact importe peu et que c'est l'activité proposée autour du jeu (Serious Play Design) qui peut nous apporter les réponses aux questions soulevées par Brougère et Kellner (Alvarez, 2019). Pour illustrer les propos, nous étudierons une approche concrète de mise en œuvre de Serious Gaming qui détourne le jeu vidéo *Overcooked!* (Team17, 2017) dans le cadre de formations dédiés au développement de savoir être dans le cadre du management.

ALVAREZ, J. & DJAOUTI, D. (2012/2010). « Introduction au Serious Game / Serious Games: an Introduction », *Editions Questions Théoriques*, LIMOGES, (FRANCE), 320 p., ISBN 978-2-917131-22-0

ALVAREZ, J. (2019). « Design des dispositifs et expériences de jeu sérieux. Multimédia [cs.MM]. Université Polytechnique des Hauts-de-France, 2019., <https://hal.archives-ouvertes.fr/tel-02415027v1>

BROUGÈRE G. (2014). « Le jeu partout ou nulle part ? », *Actes colloques scientifiques e-virtuoses 2012-2013, Play Research Lab, CCI Grand Hainaut*, VALENCIENNES, (FRANCE).

KELLNER, C. (2000). « La médiation parle cédérom « ludo-éducatif » : Approche communicationnelle », Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication, *Université de Metz école doctorale « Pratiques interculturelles : écrits, médias, espaces, sociétés »*, Centre de Recherche sur les Médias, METZ, (FRANCE).

SINCLAIR, B. (2009). « America's Army bill: \$32.8 million », *Gamespot*, PARIS, (FRANCE), <https://www.gamespot.com/articles/americas-army-bill-328-million/1100-6242635/>, (consulté le 15 Septembre 2019).