

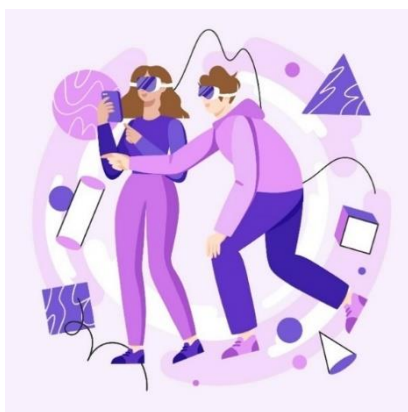
FICHE D'INFORMATION

Comment les jeux peuvent-ils contribuer au développement des compétences de communication et de l'empathie ?

L'image la plus courante du gamer est celle d'un adolescent solitaire passant des heures seul sur sa console ou son ordinateur pour s'évader dans un monde virtuel. Cette image découle généralement d'un manque d'expérience ou de perspective sur les jeux vidéo.

Les fermetures et autres mesures de restriction liées à COVID-19 sont un exemple récent qui montre comment des personnes de tous âges peuvent jouer à des jeux vidéo pour se connecter avec d'autres personnes. Les jeunes et les adultes utilisent des jeux vidéo, ou des versions virtuelles de jeux de société, pour rester en contact avec leurs amis (Tassi, 2021).

Parmi les cas d'utilisation les plus intéressants dans le domaine de l'éducation, on peut citer la façon dont MinecraftEdu a permis aux classes de réaliser des activités de groupe, en particulier chez les plus jeunes, et la façon dont les étudiants des collèges ont recréé un sentiment de communauté dans certains cas en recréant leur campus (Anderson, 2020 ; Favis, 2020 ; Webster, 2020). Pratiquement tous les jeux collaboratifs pourraient permettre aux enseignants de mener des projets et des activités de groupe avec les élèves.



Source: Technology vector created by par pikisuperstar - www.freepik.com

Mais de quelle manière les jeux vidéo peuvent-ils permettre aux gens de se connecter, de développer leurs compétences en communication et leur empathie ?

Tout d'abord, les joueurs communiquent souvent lorsqu'ils jouent. En 2017 en Europe, 36 % et 31 % des joueurs ont utilisé des réseaux sociaux et des services de chat en ligne sur leurs consoles (ISFE, 2018). Cela ne prend pas en compte le fait de jouer à des jeux multijoueurs avec d'autres personnes dans la même pièce par exemple, et ces chiffres auraient sans aucun doute augmenté en 2020.

Les jeux multijoueurs en ligne demandent aux joueurs d'organiser et de coordonner leurs actions avec leurs équipes pour accomplir des défis. Les compétences de tous les joueurs et de leurs personnages doivent être prises en compte. Les joueurs plus expérimentés peuvent également prendre les nouveaux venus sous leur aile et leur expliquer comment mieux jouer. En cas de victoire ou de défaite, il est toujours préférable que les équipes fassent un débriefing et analysent leurs performances pour s'améliorer.

L'empathie peut être développée en communiquant avec les autres dans une certaine mesure, mais aussi en prenant le rôle d'un personnage dans le jeu. Certains jeux sont même conçus pour faire comprendre au joueur la santé mentale ou d'autres problèmes personnels.

BIBLIOGRAPHIE

Anderson, P. (2020, March 31st) 'Campus is closed, so college students are rebuilding their schools in Minecraft', Theverge.com. Available at: <https://www.theverge.com/2020/3/31/21200972/college-students-graduation-minecraft-coronavirus-school-closures>

BBC (2020). "Lockdown and loaded: coronavirus triggers video game boost" [Online]. Available at: <https://www.bbc.com/news/business-52555277>

ISFE (2018) Video Gamers In Europe 2018. Interactive Software Federation of Europe. Available at: https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2018/11/isfe_final_combined.pdf

Favis, E. (2020, April 15th) 'With coronavirus closing schools, here's how video games are helping teachers', The Washington post. Available at: <https://www.washingtonpost.com/video-games/2020/04/15/teachers-video-games-coronavirus-education-remote-learning/>

Tassi, P. (2021, January 17th) 'Video Games Are Not A Pandemic Scourge, They're Keeping Both Children And Adults Sane', Forbes. Available at: <https://www.forbes.com/sites/paultassi/2021/01/17/video-games-are-not-a-pandemic-scourge-theyre-keeping-both-children-and-adults-sane/>

Webster, Ad. (2020, August 21st) 'Minecraft Education is perfectly suited for this surreal back-to-school moment', Theverge.com. Available at: <https://www.theverge.com/21377192/minecraft-education-edition-back-to-school-pandemic>

Le projet #Gaming4skills a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission n'est pas responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.

Code du projet : 2020-1-FR01-KA201-080669

<https://www.gaming4skills.eu/>

#gaming4skills

<https://www.facebook.com/Gaming4skills>

