

MSEPS 35

De la compétition à l'émulation
dans le jeu

Introduction

- Rappel des objectifs et évaluation du MS35 (dimension critique)

Mettre en évidence les processus qui agissent à notre insu et qui produisent des effets non voulus, non souhaitables et parfois non repérés

Aujourd'hui :

Prévenir les effets non voulus des jeux de compétition

Quel problème je veux anticiper aujourd'hui ?

La compétition est omniprésente dans le contexte

- La compétition / la comparaison / l'émulation
- La compétition dans le contexte social
- La compétition dans le contexte scolaire

Quel problème je veux anticiper aujourd'hui ?

Restons vigilants à l'utilisation abusive de jeux compétitifs

■ Il y a beaucoup d'autres leviers => Rappel :

*se confronter au hasard, déjouer le sort, l'imprévu

*faire comme si, se mettre à la place de ...

*connaître le vertige, la vitesse, se griser

*se confronter à, s'opposer à ...

*résoudre une énigme

*faire avec d'autres, communiquer

*le défi

Les effets non souhaitables des jeux éducatifs compétitifs

Les spécificités des jeux compétitifs :

- Motivation déplacée / savoir (extrinsèque)
- Interactions entre pairs basées sur la comparaison
- Accentuation des différences
(je gagne à la condition que quelqu'un perde)
- Stress par rapport à l'apprentissage, voire phobie scolaire (sportive ?)

En résumé... faire un usage abusif du jeu compétitif

-RISQUE de perdre tout l'espace ludique

(concrètement l'énigme mathématique s'évapore parce que le prof demande de finir l'exercice en premier, le « faire comme Matisse » en arts visuels s'évapore parce que le prof rend public les résultats

→ « faire comme Matisse mieux que les autres », ...)

-RISQUE de faire de la classe une arène

(le plaisir s'évapore parce qu'il s'agit de gagner, ...)

-RISQUE d'accentuer la pression en permanence

→ MAIS les effets néfastes peuvent être contrôlés → *voir exemple en salle de sport*

Identification des différentes formes de jeux compétitifs

(pas toujours les mêmes qui gagnent)

- le temps de jeu et la répétition du jeu (nbre d'opportunités)
- la dose d'aléatoire
- avec handicap (imposé, négocié, découlant d'1 premier jeu)

(compétition et collaboration)

- la compétition et la collaboration en même temps
- la compétition teintée de collaboration
- la compétition parce qu'on collabore

(compétition et alea)(compétition et le vertige) (compétition et le « faire comme si ») (compétition et l'énigme) (compétition et le défi)

Identification des différentes formes de jeux compétitifs

(exploitation des résultats)

- résultat différé ou immédiat ?
- publicité ou non des résultats de la compétition
- confrontation directe à la « face » de ceux avec qui je suis en compétition
(ex. Prix Nobel, Grammy Awards et Star Académie)

(multiplication des domaines de compétences)

- introduire des rôles de coach, d'arbitre, de juge, de responsable de la sécurité (le rôle de joueur « compétiteur » se noie dans plusieurs autres rôles)