

Un simulacre de convention politique, tel est le jeu auquel les étudiants de la Northwestern University (Illinois) ont coutume de s'adonner tous les quatre ans, depuis 1908. A cette occasion, ils choisissent les candidats qu'ils aimeraient voir élus à la présidence et à la vice-présidence. Pour se familiariser avec la réalité politique, ils se constituent en congrès, font campagne, prononcent des discours, votent et vérifient même la légalité du scrutin, avec le sérieux de professionnels.

Les critiques reconnaissent généralement que ces jeux stimulent l'enthousiasme. Mais ils font remarquer que les quelques études effectuées à ce sujet ne confirment pas que les élèves aient appris par ce moyen rien qu'ils n'aient pu apprendre par les méthodes classiques. Après avoir pesé les résultats de six études différentes concernant la portée éducative d'exercices tels que « Life Career », « Disaster Game », « International Simulation » et autres, Cleo H. Cherryholmes, professeur de sciences politiques à l'université d'Etat du Michigan, en tire des conclusions décevantes. Tout en reconnaissant que les simulations créent bien de nouvelles motivations et de nouveaux sujets d'intérêt pour l'étudiant, il a dû constater qu'elles ne se traduisent par aucune modification importante ou cohérente de la faculté d'acquiescer ou de retenir des données, du sens critique ou même du comportement. « Les élèves n'apprennent pas beaucoup plus de faits et de principes en participant à une simulation qu'en suivant les cours plus classiques de la salle de classe », écrivait-il récemment dans la revue « American Behavioral Scientist ».

simulations et psychosociologie

Le professeur Cherryholmes concède pourtant qu'il « est plausible de présumer que les simulations ont des effets qui n'ont été ni définis ni mesurés » dans les études qu'il a analysées. Il recommande d'accorder plus d'attention à « l'impact psychosociologique » des jeux. C'est précisément dans ce domaine que les jeux peuvent avoir les plus profondes répercussions, affirme Sarane S. Boocock, de l'université Johns Hopkins. Pour en donner la preuve, elle a étudié l'effet des jeux « Life Career » et « Game of Democracy » sur quelque 1 200 délégués des clubs des 4-H qui assistaient à une conférence nationale. La moitié des jeunes gens ont été réunis en un groupe expérimental qui participait aux jeux, l'autre moitié constituant un groupe témoin qui ne jouait pas.

Sarane Boocock a constaté que les participants tendaient à retirer du jeu législatif une vue plus réaliste des pres-



sions qui s'exercent sur les législateurs et les empêchent d'agir uniquement selon leurs « principes ». Chose peut-être plus importante encore, les données ainsi réunies ont dénoté chez les joueurs, après les exercices, « une tendance à un sens plus profond de l'efficacité politique ». Aussi, Sarane Boocock estime-t-elle que ses constatations ne sont pas sans importance, si on les envisage à la lumière de plusieurs études sociologiques du comportement politique. Les études qu'elle a effectuées ont montré, en effet, que les individus les plus enclins à prendre une part active à la politique sont ceux qui ont un sens profond du « pouvoir » ou de l'efficacité. « En d'autres termes, il se peut que la contribution unique en son genre apportée par les expériences de simulation consiste à donner aux jeunes la confiance nécessaire pour agir en s'appuyant sur les données théoriques qu'ils ont acquises au sujet d'une situation politique ou sociale donnée », écrit Sarane Boocock dans la revue *American Behavioral Scientist*.

Il n'est pas douteux qu'utilisés comme il convient, les jeux puissent avoir une valeur certaine. Lorsqu'ils sont employés en même temps que d'autres méthodes d'enseignement, ils peuvent fournir d'utiles points de départ à des discussions. Employés au mieux, ils peuvent donc constituer le complément d'autres programmes éducatifs, en concrétisant et en animant des notions qui semblent souvent abstraites dans les manuels. A défaut d'autre chose, ils peuvent tout au moins donner au joueur une idée de la complexité et de la multiplicité des facteurs dont il faut tenir compte lorsqu'on prend une décision. Et l'on peut concevoir qu'ils renforcent la confiance des jeunes lorsqu'ils auront à affronter des problèmes mondiaux véritables qui leur paraissent extrêmement éloignés de leur propre vie.

Mais les jeux sont d'une nature telle qu'ils prêtent à l'abus, surtout s'ils sont

utilisés par des professeurs inexpérimentés ou paresseux. Employés sans le secours des manuels ou des discussions de groupe, les jeux — qui reflètent, pour la plupart, des institutions économiques et politiques véritables — risquent d'encourager des attitudes conformistes, car le succès découle de l'acceptation de la « réalité simulée » plutôt que de l'examen de ses imperfections.

un jugement difficile

Un autre sujet de préoccupation, c'est l'accent souvent mis sur la victoire, qui peut amener le joueur à méconnaître le véritable objectif du jeu, c'est-à-dire l'acquisition de connaissances nouvelles. Autrement dit, les pressions à court terme créées par le désir de remporter un succès de popularité peuvent amener le joueur à conclure que l'ultime vertu consiste à mettre au point une stratégie efficace, basée en grande partie sur des manœuvres. Si le jeu peut donner naissance à un héros de l'école, il est donc permis de douter toutefois que les valeurs qui ont contribué à cette révélation soient moins superficielles que celles qui portent l'athlète à la gloire.

Il est naturellement trop tôt pour savoir s'il sera possible de remédier à ces inconvénients ; trop tôt donc pour faire preuve d'un pessimisme définitif à l'égard de ces nouveaux exercices. Quelles que soient les incertitudes qui entourent encore ces jeux, certains faits peuvent déjà être tenus pour acquis. Le marché des jeux est en plein essor ; il reflète une nouvelle tendance à s'éloigner de deux articles de base de l'enseignement admis depuis longtemps : les manuels scolaires qui donnent de la vie américaine une image idéalisée et purement théorique et l'ancien système de relations entre le professeur et l'élève, dans lequel le premier fait avaler au second des formules que celui-ci doit régurgiter.

On met de plus en plus l'accent sur le réalisme et on attend de plus en plus des étudiants qu'ils apprennent tout seuls, ou tout au moins sans l'intervention de professeurs qui « bourrent la cervelle » de leurs élèves à grands coups de règle sur leur bureau. ■■■■