

Le jeu «sérieux», un filon chaud-fonnier

Depuis cinq ans qu'elle existe, la coopérative Entrée de jeux s'oriente de plus en plus vers le «serious game», un outil pédagogique ludique. Le succès est au rendez-vous.

PAR VINCENT.COSTET@ARCINFO.CH

Un plateau, des cartes, des dés à dix faces. On y a joué avant tout le monde. Et on parie que les ados vont se laisser prendre au jeu. Son nom: «Ça fait plaisir?» En juin, la coopérative chaud-fonnière Entrée de jeux livrera son nouveau bébé à la fondation Addiction Neuchâtel. En stimulant le débat des jeunes à propos de leurs loisirs, cette création s'affiche comme un moyen de prévention original.

C'est le but des «serious games», en français «jeux sérieux»: l'expérience ludique comme outil d'apprentissage. Respectivement ingénieur et psychologue de formation, Loïc Hans et Johan Jaquet exploitent le filon depuis cinq ans. Biberonnés au festival de jeux Ludesco, ils ont fini par faire de leur passion leur métier.

«Meurtre à 1000 mètres»

Et le succès est au rendez-vous. Leur palette se diversifie et les partenariats, souvent conclus avec des acteurs institutionnels, se multiplient dans toute la Suisse romande et s'amorcent outre-Sarine. Il y a quelques mois, le duo chaud-fonnier a même engagé une Valaisanne, Elise Michellod, pour renforcer les compétences artistiques de la petite équipe. Les deux «Chauxois» sont spécialisés dans les jeux non-numériques.

Et des nobles causes. Ils n'ont pas que la santé en tête. «Dès le départ, nous souhaitons contribuer à la culture et au tourisme de la Métropole horlogère, en mettant en avant le patrimoine», raconte Johan Jaquet. Deux enquêtes viennent de sortir au Musée d'histoire.



Loïc Hans et Johan Jaquet n'ont pas laissé la pandémie mettre un frein à leurs projets. ARCHIVES DAVID MARCHON

“
Jouer permet de faire
l'expérience de quelque
chose, par exemple d'une
période historique.”

JOHAN JAQUET
COFONDATEUR D'ENTRÉE DE JEUX

Deux versions de «Meurtres à 1000 mètres», jeu de piste qui s'apparente au Cluedo et aide à s'enfoncer dans le crâne les noms des personnages ayant

façonné la ville aux 18e et 19e siècles.

Pour mieux mémoriser

Dans quelques mois, les Neuchâtelois découvriront «Local BeesNess», un jeu de plateau produit avec le soutien du Canton, en partenariat avec la Ville et Ludesco, qui aiguïsera peut-être chez les joueurs le goût du commerce local. Pour gagner, il y a intérêt à acquérir la carte Abeille, clin d'œil appuyé au vrai moyen de paiement – et de recharge – en circulation à La Chaux-de-Fonds, depuis l'introduction de la monnaie locale.

Depuis l'année dernière, Entrée de jeux pimente sa partie. Loïc Hans et Johan Jaquet proposent une formation dispensée dans les murs de la Haute Ecole de gestion Arc: le jeu comme outil de promotion et de communication. Les cours s'adressent à un large public professionnel.

«L'instrumentalisation du jeu ne plaît pas aux puristes, qu'ils soient académiciens ou actifs dans l'industrie ludique», admet Johan Jaquet. Mais la technique recèle un grand avantage, pour autant qu'on évite le piège des «jeux éducatifs barbaques», qui se résument à des

'quiz': «Jouer permet de faire l'expérience de quelque chose, par exemple d'une période historique. On mémorise mieux en passant plus de temps sur les documents. Mais l'expérience ludique en général n'échappe pas à la tendance sociétale: elle aussi se raccourcit, et nous devons en tenir compte.»

Avec le temps, Loïc Hans et Johan Jaquet «deviennent» de plus en plus sérieux. Mais ils n'ont pas totalement renoncé au jeu pour le jeu. La variété des expériences ludiques présentées sur leur site web en témoigne.