



C'est devenu si compliqué de communiquer avec les ados ?

Xavier Pommereau — Beaucoup d'adultes sont aujourd'hui désemparés. Comment parler aux jeunes pour se faire entendre ? Comment mieux comprendre leurs réactions ? Les professionnels qui ont en charge les adolescents, qu'ils soient soignants, éducateurs ou enseignants, ainsi que de nombreux parents, ne savent plus comment communiquer avec ceux que j'appelle les « ados.com », c'est-à-dire les ados branchés d'aujourd'hui.

Comment expliquez-vous cela ?

XP — Nos jeunes sont des enfants de l'image qui se disent davantage à travers ce qu'ils montrent d'eux qu'avec des mots, surtout lorsque les adultes ne cessent de vouloir « les faire parler ». Nous voulons être à leur écoute, mais eux ont du mal à « se dire » sans se sentir immédiatement jugés ou en difficulté face à nous qui maîtrisons le champ du langage.

Qu'avez-vous imaginé pour résoudre ce problème ?

XP — Si les ados.com se sentent à l'aise pour s'exprimer dans l'univers du numérique, du Web, des jeux vidéo, alors pourquoi les adultes – professionnels et parents – n'iraient pas sur ce terrain d'échanges pour communiquer avec eux ? Le développement des serious games dans le domaine de l'éducation et de la santé va tout à fait dans ce sens. J'ai souhaité mettre mon expérience de trente ans de pédopsychiatrie pour concevoir un serious game qui se révèle être en réalité, après trois ans de travail, un véritable simulateur de comportement adolescent — un SCA comme le goût des acronymes ne va sans doute pas tarder à le baptiser !

Pour les « Nuls », c'est quoi exactement un serious game ?

XP — C'est un jeu vidéo (game) « sérieux », c'est-à-dire un logiciel interactif qui combine un mode ludique et une intention sérieuse — de type pédagogique, éducative ou thérapeutique. Ce n'est donc pas un simple divertissement, et cela n'a rien à voir avec les jeux de combat ou les jeux de rôle faisant évoluer des avatars dans un monde imaginaire fantastique.

Comment pourrait-on présenter « Tattoo or not Tattoo » ?

XP — Dans cette application interactive, le « joueur » incarne Chloé, une adolescente de 16 ans un peu borderline, qui tente d'obtenir de son père l'autorisation de se faire tatouer. Celui-ci est a priori plutôt hostile à ce genre de plan. Le dialogue s'établit à partir des choix de répliques que fait le joueur, et le père y répond avec plus ou moins de patience et d'adresse. Pour rendre l'échange réaliste, les propos tenus peuvent être très « trash » et la profondeur de l'arborescence du jeu est aujourd'hui sans équivalent dans le monde du serious game : si l'on devait l'imprimer en Times New Roman Corps 12 (comme le présent texte), il faudrait une feuille de papier de 10 mètres de haut et de 40 mètres de large !

À quoi peut servir un jeu comme ça ?

XP — C'est un outil de médiation destiné aux professionnels et aux parents cherchant à améliorer le dialogue avec les ados. En l'utilisant avec eux, en relation duelle ou en groupe, le jeu offre une surface de projection à la fois familière et amusante qui ouvre vraiment l'échange, car il donne envie d'exprimer son point de vue. Nous l'avons testé auprès d'environ 500 jeunes, à l'unanimité tous et toutes l'ont trouvé très intéressant pour aborder avec les adultes des sujets qui fâchent.

Une fois que l'on a joué, que se passe-t-il ?

XP — La partie débouche sur un profil du joueur fonction de ses choix, sous la forme d'un diagramme établi à partir de 5 paramètres cotés pour chaque réplique choisie (impulsivité, sincérité, adaptabilité, expression des émotions et compréhension de la situation). Il se poursuit par un bilan complet commenté par mon avatar, réplique par réplique, donnant accès à des rubriques détaillées sur les enjeux de l'adolescence et les complications de la vie de famille à cet âge. Chaque partie peut être interrompue, rejouée in extenso, imprimée, et même sauvegardée dans des dossiers e-ados (selon la formule d'abonnement choisie).

Comment utilise-t-on le jeu ?

XP — Une fois téléchargée sur un PC ou un Mac (bientôt également sur tablettes), l'application se lance très simplement en quelques clics. Il est intéressant qu'un adulte référent puisse accompagner le « joueur » adolescent en situation individuelle ou en groupe lorsqu'il fait une partie. Il peut d'ailleurs pimenter la consigne du jeu, par exemple en demandant au joueur de se montrer très franc ou au contraire très hypocrite, sans pour autant perdre la partie.

Le jeu peut aussi être utilisé en formation avec les jeunes professionnels pour les aider à mieux comprendre les réactions adolescentes. Diverses expérimentations nous ont également montré qu'il pouvait servir de support de discussion dans les Cafés de Parents. J'ai d'ailleurs envie que le site de CLASH BACK puisse contribuer à fédérer un forum-réseau de ces nouveaux espaces de rencontre qui sortent les parents de leur isolement éducatif. J'animerai gracieusement ce réseau pour en stimuler le développement, et serais très fier d'être le parrain de Cafés de Parents.

Chloé est-elle la seule héroïne de CLASH BACK ?

XP — Non, bien sûr ! Son cousin Guillaume, 15 ans, viendra en principe nous rejoindre dans le prochain épisode dont la sortie se fera en mars 2015... à condition que Interactive Situations parvienne d'ici-là à amortir le coût de développement très important de ce type d'application. Si les dieux du numérique soufflent un vent favorable, ce second épisode intitulé « Cannabis Enquête » verra l'adolescent – pourtant innocent mais avec beaucoup de « bêtises » à son actif – devoir s'expliquer devant un Principal qui l'accuse de faire du trafic, après qu'un camarade l'ait dénoncé. Et si tout se passe bien, à la demande générale, un troisième épisode faisant cette fois « jouer » l'adulte en situation face à un ado récalcitrant, verra le jour fin 2015.

« Tattoo or not tattoo » — le premier épisode de CLASH BACK

