

## Les avatars téléportés vers l'école



*P*lutôt que de les opposer sans fin et inutilement, Les Dossiers de l'ingénierie éducative préfèrent tirer parti du fait que l'École et le virtuel ont l'imaginaire, le monde de l'imaginaire, en commun. Qu'il s'agisse des diverses formes de jeux en ligne ou des univers 3D.

### **Une ouverture doublement sérieuse**

*Quel potentiel d'auto-apprentissage recèlent les serious games, spécialement conçus pour former leurs joueurs ? De quels savoir-faire, de quelles compétences favoriseraient-ils le développement ? Quelles interactions prévoir dans les jeux de simulation pour en rendre les modèles accessibles aux élèves ? Ces questions maintenant connues suscitent publications, séminaires, débats – et même un dossier en ligne sur Educnet.*

*Nous revenons sur le sujet avec l'aide d'European Schoolnet et de l'Interactive Software Federation of Europe qui ont lancé une enquête transnationale auprès des enseignants ; sous l'angle psychologique avec un praticien qui utilise les jeux vidéo pour lutter contre l'échec scolaire ; en consultant les chercheurs qui interrogent la validité des modèles exploités dans un jeu en vogue sur le Net ; et du point de vue pédagogique lorsque l'histoire et la géographie s'intéressent aux situations d'apprentissage créées par les jeux de simulation.*

*Cela signifie-t-il que le rapprochement entre les mondes virtuels et l'École est déjà banalisé au Ministère, à Bruxelles et par la psychanalyse, ou bien reste-t-il encore une chance de déborder le consensus ?*

### **Jeux de rôle, univers 3D et réalité alternative**

*Des artistes du Net, des concepteurs de jeux vidéo et des habitués des mondes persistants nous familiarisent avec quelques-unes des figures du virtuel.*

- *Dans les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games), les participants sont reliés du point de vue technique par le biais d'un réseau de serveurs accessibles sur Internet, du point de vue fictif par le biais de leurs avatars, ces personnages qui les représentent et les figurent, qu'ils font agir et interagir. Les univers habités par les joueurs sont dits persistants car le jeu continue même lorsque l'on n'est pas connecté.*

*Nous avons dit fictif. De quelle manière la fiction structure-t-elle l'imaginaire interactif ? Un expert du domaine explique pourquoi et comment les scénaristes des jeux vidéo n'ont pas seulement à construire une histoire à l'architecture déjà bouleversée par les effets de l'interactivité, mais aussi à mettre en place des règles cachées au joueur pour maintenir un équilibre entre une trop grande facilité qui l'amènerait à se lasser et une trop grande difficulté qui le découragerait. Délicate intention lorsque les éditeurs de jeux vidéo ambitionnent de passer à l'éducatif.*

- *Second Life est à la fois un univers virtuel en 3D et un réseau social, dont les potentialités – ubiquité, apesanteur, téléportation – ne sont pas encore totalement exploitées, mais qui voit naître des communautés éducatives et des initiatives institutionnelles : les cas de détournement commencent à se multiplier. Une enseignante expose comment elle y vit ses relations avec ses étudiants ou comment son avatar communique avec les leurs, au-delà des questions techniques du chat et du dialogue téléphonique. Une académie développe dans ce drôle de monde un village d'apprentissage des langues ; une université y installe à coup de métaphores visuelles des salles de réunion pour accueillir ses étudiants dans des situations d'interaction dont les*

# de la vraie vie?

implications restent à observer et à comprendre.

De manière plus recherchée, il nous est également raconté comment sont scénarisées, interprétées et mises en scène les machinimas, ces films tournés dans le flux des jeux vidéo ou des univers 3D, en l'occurrence *Second Life*.

• Nous savons déjà que les membres des communautés qui se forment dans les jeux massivement multijoueurs et dans *Second Life* finissent par correspondre, se téléphoner et se rencontrer dans la vraie vie.

Un nouveau degré est franchi avec les jeux intrusifs – au sens où ils sortent de l'écran pour faire intrusion dans le quotidien des joueurs –, autrement appelés jeux « à réalité alternative » ou « en réalité alternée » (pour *Alternate Reality Games*, la traduction n'est pas encore stabilisée). Le joueur y est la cible de messages censés lui révéler l'existence d'un monde parallèle ou l'inviter à débusquer un complot : mails, textos, coups de fil, sites web, vidéos, petites annonces, lettres, chat, voire scènes improvisées par des acteurs, tout est bon pour l'impliquer. Cela se joue en équipes et permet d'échanger avec d'autres participants.

On entrevoit comment ces modes de communication pourraient être adaptés dans des activités ludiques conçues et organisées pour inciter à rédiger, parler une langue étrangère, ou s'immerger dans une autre époque historique.

## Et en classe?

Mais cette adaptation a déjà commencé et les mondes virtuels n'ont pas laissé indifférents certains enseignants du primaire et du secondaire. Cela se vérifie dans les deux expériences célèbres du dialogue des élèves avec les habitants du village du XIX<sup>e</sup> siècle *Anvie-la-Corbeline*, ou

du concours franco-québécois *Histoires croisées* depuis le XVII<sup>e</sup> siècle, tout comme dans les romans collectifs écrits à distance, ou les échanges internationaux menés en cours de langues.

Dans les témoignages rassemblés ici, on voit comment l'enseignant s'approprié des interactions inventées ailleurs dans des activités qui s'insèrent dans sa discipline en même temps qu'elles s'ouvrent sur la fiction : les *Djinns* de Victor Hugo courent-ils sur le Web ? quelle correspondance échanger avec des personnages disparus ou imaginaires ? comment vivre au jour le jour dans un hôtel de pixels construit pour se perfectionner en allemand ?

## Un virtuel éducatif?

S'exprimer dans le domaine des TICE, c'est constamment se positionner face à deux discours extrêmes et opposés : celui censé venir de l'enseignant « qui ne fait pas cours à des avatars dans les limbes, mais sur le terrain à de vrais adolescents », et celui du webolâtre convaincu qu'il va moderniser le vieux roman et le film en noir et blanc à coups de virtuel.

Pourtant, un autre échange est déjà entamé entre certains dispositifs virtuels et quelques pratiques inscrites dans l'Internet pédagogique.

Les TICE ne valent et ne vivent que dans la circulation de leurs outils, la transmission des expériences et la réécriture constante de leurs usages.

Pour preuve, la rubrique « Un point d'actu » fait apparaître les résultats maintenant tangibles du travail collaboratif mené par des enseignants dans leurs communautés de pratique en ligne. Sans avatars il est vrai.



LES DOSSIERS  
DE L'INGÉNIERIE ÉDUCATIVE