

Les nouvelles tribus ludiques

Samuelle Ducrocq-Henry, professeur au Département de Création et Nouveaux Médias de l'UQAT

Responsable du centre universitaire de Longueuil dédié à la création 3D

Site de recherche : www.ludisme.com

Signe que les temps changent, les « Serious Games », ces jeux vidéo dits « sérieux », favorisent l'arrimage des technologies vidéoludiques à des objectifs médicaux, éducatifs ou de formation professionnelle. Mais si le potentiel des jeux vidéo n'échappe pas à l'oeil averti, la pluralité des genres et des contenus impose bien des nuances, car les enjeux ne s'y limitent pourtant pas.

Parallèlement, l'arrivée des jeux en réseau a modifié l'industrie du jeu, les attentes des joueurs, leurs usages : décuplant les possibilités scénaristiques, le nombre des participants et les types d'interventions dans les jeux multi-joueurs dépassent désormais les simples principes cathartiques ou de simulation. Collectivement et individuellement, on apprend, on se socialise à travers eux, mais pas de la façon attendue. Huit ans d'enquête de terrain dans les LAN parties, ces compétitions de sports électroniques, nous ont appris que même discutables ou polémiques, nombre de jeux favorisaient ces apports. Pourquoi? Parce que l'enjeu est dans l'usage et non le contenu, ce que tout joueur confirme souvent avec ses propres mots.

Notre théorie, nommée « LAN pédagogique » vise l'usage détourné de jeux vidéo existants, joués collectivement. La superposition des mondes réels et virtuels favorisant l'intégration introspective de données par l'interaction avec autrui, ce que le E-learning n'a pas assez entrevu, notre dispositif sollicite sur le plan théorique, des procédés de construction identitaire favorisant la socialisation; le développement de compétences nouvelles repose par ailleurs sur l'immersion et la motivation intrinsèque qu'offrent ces jeux collectifs.

À peu de coût, transposable dans toute classe informatique, notre modèle repose sur la création de scénarios pédagogiques pensées par les enseignants selon leur discipline; ils attribuent aux élèves des rôles et des objectifs à atteindre dans les mondes virtuels, en vue de les pousser à négocier ensemble, en classe, des stratégies et des collaborations via des jeux populaires qui sont leur langage.

<http://www.ludisme.com/media/lelienmultimediano06.jpg>

<http://www.ludisme.com/images/arcadia/lapresse2.jpg>