

Transcription du podcast : « Idée reçue 7 : le jeu multi-joueurs, multi-rôles, c'est trop compliqué à créer avec Gaëlle Guigon » produit par l'université de Lille / DAPI disponible sur [https://soundcloud.com/dapi-universite-de-lille/idee-recue-7-le-jeu-multi-joueurs-multi-roles-cest-trop-complique-a-creer-avec-gaelle-guigon/s-12heZgwOmft?si=b102fbdf2123411d8f9b12db956f7268&utm\\_source=clipboard&utm\\_medium=text&utm\\_campaign=social\\_sharing](https://soundcloud.com/dapi-universite-de-lille/idee-recue-7-le-jeu-multi-joueurs-multi-roles-cest-trop-complique-a-creer-avec-gaelle-guigon/s-12heZgwOmft?si=b102fbdf2123411d8f9b12db956f7268&utm_source=clipboard&utm_medium=text&utm_campaign=social_sharing)

Gaëlle Guigon est l'interviewée. Caroline Behague est journaliste

Caroline Behague : « League of Legends, World of Warcraft, Final Fantasy, les jeux multi-joueurs multi rôle en ligne et leur équivalent en plateau drainent aujourd'hui des millions d'utilisateurs à travers le monde. Ils sont un phénomène de société. Il permet tout à la fois le plaisir des interactions sociales dans des scénarios élaborés où chacun peut interpréter un rôle différent au service d'une compétition commune. Quels apprentissages permet ce jeu d'équipe ? Sont-ils difficiles à penser et à créer ? Gaëlle Guigon est chercheuse et elle propose des outils pour faciliter la création de jeux multi-joueurs, multi-rôle toujours dans le cadre des apprentissages bien sûr. Bonjour Gaëlle ! »

Gaëlle Guigon : « Bonjour Caroline. »

Caroline B. : « Tout d'abord, est-ce que tu pourrais te présenter. »

Gaëlle G. : « Oui bien sûr donc je suis ingénieur techno-pédagogique à IMT Nord Europe et doctorante à Sorbonne université. Ma thèse est donc sur un certain type de jeu sérieux. Ce sont des jeux pédagogiques qui vont être multi-joueurs et où chaque joueur va incarner un rôle. Et les rôles vont avoir des tâches et des objectifs pédagogiques différents. Les jeux vont être asymétriques et synchrones. Ils vont faire des choses différentes mais en même temps. Le but de ma thèse, c'est d'aider les enseignants à concevoir les scénarios de ces jeux là puisque c'est un aspect qui est assez complexe à mettre en place. Et ensuite une fois qu'ils auront leur scénario, on va pouvoir passer à une partie de conception du jeu, mais là du coup c'est ça ne fait plus partie du sujet de ma thèse, c'est une partie différente. »

Caroline B. : « Est-ce que tu peux nous donner des exemples concrets de ce type de jeu ? Quels sont les jeux connus qui utilisent ce genre de principe ? »

Gaëlle G. : « Assez connu, il y a les loups-garous de thiercelieux où on va avoir par exemple des loups-garous, des villageois, une sorcière, etc. Donc chacun va avoir son propre rôle à jouer. Ils vont avoir des objectifs de jeu différents etc. Après il peut y avoir le jeu root où chaque joueur dirige sa propre colonie, son propre personnage. Le but est plus ou moins le même : c'est d'être le chef de la forêt, mais les actions qui vont avoir à faire sont totalement différentes les uns des autres. Donc là, ils sont purement ludiques. Mais nous, on essaie d'adapter ça en pédagogique. Le but étant de former les étudiants à leur futur métier puisqu'en fait on ne travaille jamais seul. Et le but, c'est de comprendre les relations qu'ont les personnes entre elles, par exemple, dans leur futur métier. Et quelles compétences ont chacun des métiers et comment faire pour communiquer entre eux.

Caroline B. : « Mais est-ce que les jeux en équipe sont toujours efficaces pour l'apprentissage ou des membres de l'équipe peuvent s'imposer sur d'autres ? »

Gaëlle G. : « En majorité ce qu'on voit d'après les études, c'est qu'en effet les jeux en équipe favorisent l'apprentissage. Bien sûr, s'il y a des jeux qui contiennent beaucoup de joueurs,

certaines peuvent être mis un peu de côté et ne s'impliquent pas autant que d'autres dans le jeu. Il va falloir trouver, en fonction du type de jeu conçu, le meilleur nombre de personnes dans le jeu par équipe par exemple. Sachant que même si des personnes arrivent moins bien que d'autres, peut-être que les leaders peuvent par exemple leur expliquer ce qu'ils ont compris et ça va leur permettre d'ancrer aussi leur apprentissage, leurs connaissances, etc. Et l'apprentissage entre pairs comme ça est aussi très bénéfique. Donc va falloir trouver un bon équilibre entre les deux.

Caroline B. : « Et quels sont les autres bienfaits finalement de la coopération ou de la collaboration au moment des apprentissages ? »

Gaëlle G. : « Oui, il va y avoir par exemple le fait d'apprendre à communiquer, à expliquer ces idées aux autres. Déjà, rien que le fait de reformuler des choses, ça permet d'ancrer ce qu'on a appris. D'apprendre aussi peut-être à répartir les tâches, à dire aux autres, voilà, moi je vais travailler là-dessus, peut-être que toi tu peux m'aider à faire ceci et à renforcer aussi ces aspects là du travail en équipe qui vont retrouver plus tard par exemple dans leur travail ou ce genre de choses. »

Caroline B. : « Alors et quand on parle d'un jeu multi-joueur multi-rôle ça semble compliqué et compliqué à créer. Qu'en est-il exactement ? »

Gaëlle G. : « Alors déjà créer un jeu n'est pas facile, donc créer un jeu pédagogique l'est encore plus. Pour un jeu multi-joueur, ça peut l'être encore plus surtout quand les rôles sont distincts. C'est un peu comme créer un jeu différent pour chaque rôle mais tout ça dans un seul jeu. Justement comme la partie la plus complexe, c'est le scénario de savoir exactement qui va faire quoi à quel moment c'est là qu'est le sujet principal de ma thèse pour justement aider les enseignants à concevoir ce scénario et la partie qui nous intéresse nous aussi c'est de pouvoir aider les élèves à ce qui coopèrent c'est le but (c'est pas juste que chacun travaille de son côté). Donc nous, on veut s'assurer que les différents rôles puissent coopérer au moment où l'enseignant l'a prévu dans son scénario.

Caroline B. : « Et quelle est l'importance d'un scénario pour la réussite d'un jeu. »

Gaëlle G. : [voix joyeuse] « Il est très important puisque c'est le scénario qui va emporter l'élève dans son immersion, qui va lui donner un intérêt à poursuivre le jeu, parce que par exemple, on va avoir donc dans l'intrigue : pourquoi est-ce qu'il fait le jeu, quel est l'intérêt pour lui de le terminer ce jeu, qu'est-ce qui va se passer si jamais il le termine pas. Et le fait d'avoir aussi par exemple une histoire tout au long des étapes, ça va le maintenir dans cet état d'immersion.

Caroline B. : « Est-ce que tu peux nous parler des outils que tu mets au point, que tu crées ? »

Gaëlle G. : « Oui, on a créé deux outils. Donc le premier il est au format tangible. En fait, c'est sous forme de pièces de puzzle. Elles sont en bois et elles sont également aimantées et elles sont surtout réinscriptibles. Donc en fait, l'enseignant va pouvoir écrire sur les tuiles qui ont chacune leur particularité. Donc, il y en a qui sont dédiées aux objectifs pédagogiques, à

définir le contexte du jeu, le rôle, les tâches du rôle, etc. Et ces tuiles vont être à remplir dans un certain ordre, donc ils vont devoir suivre une procédure qu'on a fait tester plusieurs fois avec des enseignants et des ingénieurs pédagogiques pour justement les amener de manière plus intuitive à créer ce scénario et que ce soit plus simple pour eux. Donc ça c'est le premier outil qui est tangible. Et ensuite, pour des problématiques de par exemple de sauvegarde ou de si on souhaite coopérer à distance entre concepteurs, on a développé un autre outil, c'est sa version numérique. Mais on va avoir quelques petites fonctionnalités en plus, donc comme la sauvegarde ou d'autres petites fonctionnalités qui vont être plus faciles à mettre en place en version numérique qu'en version tangible.

Caroline B. : « Alors comment est-ce qu'on peut s'assurer de la bonne synchronisation des tâches des différents joueurs avec tes outils ? »

Gaëlle G. : « Alors la première chose, c'est que chaque tâche a une unité de temps ; en fait a une durée définie. Donc là, on a choisi l'unité de temps pour que ce soit plus simple d'un projet à l'autre. Donc par exemple, une unité de temps, c'est court et trois unités de temps, c'est une tâche longue. Donc le plus rapide à faire à l'instant T par exemple avec le kit tangible, ça va être de compter les unités de temps pour arriver jusqu'à la tâche commune et vérifier que pour chaque rôle, on arrive bien à la tâche commune au même moment. Pour simplifier ça, parce que des fois il peut y avoir des scénarios plus complexes avec beaucoup de rôles qui ont des tâches communes qui s'entrecroisent, on a développé un système de vérification automatique qui est basé sur les réseaux de Petri. Et donc il y a un algorithme qui va analyser ces réseaux et qui va pouvoir nous dire automatiquement si les tâches sont réalisables ou pas simultanément. Et va pouvoir également donner des conseils s'il va falloir rajouter des tâches annexes dans des tâches facultatives, à rajouter dans les scénarios pour laisser un petit peu de marge puisque les joueurs n'avancent pas forcément au même rythme ou les tâches prévues par l'enseignant ne sont pas forcément à la durée qui a été prévue. Par exemple, il peut penser qu'une tâche va durer une unité de temps et en fait pour un joueur qui va avoir plus de difficultés, il va mettre deux unités de temps. Donc pour combler ces différences, on va rajouter des tâches facultatives. Et c'est ce que le système va préconiser si jamais les fenêtres de recouvrement pour ces tâches communes sont un peu trop justes.

Caroline B. : « Qu'est-ce qu'un bon scénario selon toi ? Qu'est-ce qui fait la réussite d'un scénario ? »

Gaëlle G. : « Un bon scénario, c'est un scénario qui va motiver ses apprenants et qui va réussir à atteindre aussi les objectifs qu'on s'est fixé. Ça peut être des compétences pédagogiques mais aussi des soft skills. Mais pour moi je trouve que c'est important que l'apprenant se sente impliqué dans le jeu dans le scénario et ait envie d'aller jusqu'au bout et se sente satisfait à la fin du scénario. »

Caroline B. : « Et ça, ça marche s'il a des tâches qui le tiennent en haleine par exemple dans un jeu ? »

Gaëlle G. : « Ce qui est aussi pas forcément évident, c'est d'équilibrer entre le pédagogique et le ludique. Donc là avec l'outil, c'est ce qu'on essaie de proposer aussi. Que l'enseignant

puisse ajouter plus ou moins d'éléments ludiques dans son scénario pour adapter. Par exemple, il va pouvoir ajouter des événements aléatoires puisque même dans la vraie vie, on a souvent des événements aléatoires qui vont changer les actions qu'on va devoir faire par la suite. Mais on va pouvoir avoir d'autres options, des personnages non joueurs etc. Et le but, ça va être d'entretenir comme ça la motivation des joueurs.

Caroline B. : « Très bien et combien de temps faut-il pour créer un jeu parce que ça a l'air assez long. Tu peux nous expliquer un petit peu selon toi quels sont les moyens humains et de temps nécessaire à la création d'un bon jeu ?

Gaëlle G. : « Alors ça varie énormément en fonction de la taille du jeu qu'on souhaite concevoir. Ça peut être par exemple un jeu très court avec uniquement deux rôles si on le fait sur un support assez simple, etc. Ça peut aller très rapidement à le concevoir. Par exemple, j'en ai fait un pour un enseignant de lycée donc c'est lui qui a conçu le scénario et après moi je l'ai aidé à concevoir les supports du jeu. On a pu concevoir absolument tout le jeu en deux semaines. Donc c'était assez intense mais voilà, on a pu le faire en deux semaines avec un jeu à deux rôles qui durait à peu près trois quarts d'heure. Après, ça peut prendre plusieurs mois par exemple, j'ai fait un autre jeu avec des enseignants de collège pour les révisions du brevet. Et donc là, il y avait environ 8 enseignants sur le projet, 4 rôles dans le jeu, chacun avait une discipline différente, celle qui était révisée pour le brevet et en plus chaque rôle avait un support différent. Par exemple, on avait sur ordinateur, tablette, casque de VR et avec du matériel scientifique. Donc c'était beaucoup plus de conception pour tous les rôles et là ça a demandé à peu près 6 mois de conception, le temps que tout le monde ait le temps de tout construire.

Caroline B. : « Merci Gaëlle pour cette intervention. »

Gaëlle G. : Ok à bientôt.

Caroline B. : « Vous retrouverez en ligne des liens qui vous mèneront vers les outils proposés par Gaëlle Guignon et la liste de ces jeux préférés. À très bientôt pour un nouvel épisode de Ludopédagogie le podcast où l'on s'informe sur l'utilisation du jeu dans les apprentissages. »