

L'expérience émancipatrice : le rôle des personnages médiateurs dans l'émergence d'une attitude réflexive chez le joueur/apprenant

Thomas Constant
CNAM - CEDRIC
Université Paris IV - Rationalités Contemporaines
thomas.constant@cnam.fr

Jérôme Dupire
CNAM - CEDRIC
292, rue St Martin - 75003 Paris
dupire@cnam.fr

Présentation des auteurs

Thomas Constant est doctorant en cotutelle sous la direction de Daniel Andler (Rationalités Contemporaines, Université Paris Sorbonne) et Stéphane Natkin (Cédric, CNAM Paris). Ses travaux de recherche se portent sur l'acte de médiation au sein des jeux vidéo et des serious games.

Jérôme Dupire est maître de conférences au Conservatoire National des Arts et Métiers (Paris). Ses activités d'enseignement et de recherche portent sur les interactions homme-machine, au travers desquelles il traite de deux domaines majeurs: le jeu vidéo et les aides techniques pour les personnes handicapées.

1. INTRODUCTION

Le travail présenté ici a été réalisé dans le cadre du master professionnel Didactique de l'image de l'Université Sorbonne Nouvelle. Il associe une approche théorique sur la question de la médiation dans les jeux vidéo à une application dans le serious game *Donjons & Radon*, objet du stage de fin de master mené avec le Groupe Compas de l'Institut de l'Ecole Normale Supérieure, partenaire du projet.

La recherche se base sur une étude des mécaniques d'apprentissage présentes au sein de jeux vidéo commerciaux, pour souligner des processus de transmission de connaissances et de compétences utiles pour la prise en main du jeu. A partir d'une analyse des personnages comme moteurs de l'apprentissage, il s'agit de constituer une classification de personnages dits médiateurs. Quels sont dès lors les enjeux ludiques et pédagogiques de tels personnages ? Quel type d'expérience peuvent-ils faire émerger dans un contexte d'enseignement, au cœur de dispositifs d'apprentissage ? L'objectif est de questionner l'intérêt et le potentiel de ces personnages dans un serious game.

2. CONSTRUIRE LES PERSONNAGES MEDIATEURS

2.1 Les cadres d'apprentissage

La première étape du travail a consisté à identifier des temps et des espaces alloués à l'apprentissage. A l'intérieur de ces cadres, les personnages acquièrent différentes fonctions qui vont assurer la formation du joueur, facilitant l'acquisition des compétences nécessaires pour qu'il puisse progresser dans le jeu. Trois cadres distincts sont identifiés :

1. Le didacticiel, un premier temps dédié à l'apprentissage des fonctionnalités basiques du jeu.
2. Un temps d'expérimentation libre, où le joueur peut moduler son apprentissage.
3. Un temps d'évaluation du joueur, lui permettant d'analyser le travail accompli.

Présentés sur le modèle des « micro-mondes » [1], dans lesquels se cumulent des situations problèmes [2], la définition de tels cadres permet de proposer une approche de ces temps de jeu par la constitution de modèles pédagogiques singuliers. Le rôle spécifique des personnages est ensuite analysé.

2.2 Conceptualisation des personnages

Avant de délimiter ces rôles, une conceptualisation des personnages rencontrés au cours du jeu doit permettre de faire émerger les interactions sociales entre le joueur et le personnage [3]. Elle doit montrer en quoi ces interactions sont régies par des facteurs internes aux personnages [4], débouchant sur des échanges conflictuels. Les personnages se distinguent suivant :

- des types (qui sont les personnages ?)
 - personnage joueur / non-joueur
 - opposant / assistant / indifférent
- des spécialisations (comment interagissent-ils ?)
 - omniprésent / permanent / intermittent
- des formes (à quoi ressemblent-ils ?)
 - caractéristiques physiques
 - caractéristiques de communication
 - préférences sociales
- des fonctions (comment sont-ils manipulables ?)
 - type et moyen de contrôle

Ce travail de conceptualisation est nécessaire pour aborder les spécificités des personnages de jeux vidéo en tant que moteurs de l'apprentissage, à savoir des personnages médiateurs.

2.3 Définir les personnages médiateurs

Confrontés aux théories concernant l'apprentissage social et cognitif [5] ainsi qu'aux travaux sur l'acte de médiation en pédagogie [6], ces personnages sont présentés comme médiateurs de l'apprentissage du joueur. Quatre fonctions sont dessinées :

1. Le personnage guide, qui accompagne le joueur lors de son premier contact avec le jeu. Il lui offre une somme de connaissances factuelles pour pouvoir interagir avec le monde virtuel.
2. Le personnage formateur, qui forme le joueur à résoudre les premiers problèmes. Sa disparition met fin au didacticiel.

3. Le personnage tuteur, au rôle proche du personnage formateur, mais qui s'en différencie pour deux raisons :
 - Il n'intervient que suivant la volonté du joueur, qui gère indépendamment son apprentissage.
 - Il apparaît dans le temps de l'expérimentation libre et apporte des connaissances dites de second niveau.
4. Le personnage émancipateur est une proposition plus théorique. Il n'intervient pas directement sur les connaissances, mais permet de transformer l'attitude du joueur face au jeu. Son objectif est de suspendre les processus d'identification et de projection du couple joueur/personnage pour forcer le joueur à avoir une vision globale, analytique et critique du jeu. Le but étant d'amener le joueur à lui faire prendre conscience de la manière dont il a joué au jeu, et par extension, de comprendre quels ont été les mécaniques qui ont orientées sa progression. Par exemple, dans *Amnesia The Dark Descent* (Frictionnal Games, 2010), le personnage joueur, Daniel, est amnésique. C'est grâce à la progression du joueur que Daniel va recouvrer la mémoire. Le joueur, responsable de la construction du personnage, va se désolidariser de ce dernier en découvrant qu'il s'agit en réalité d'un véritable monstre. Cette séparation, qui n'est pas physique (car le joueur continu de manipuler le personnage), entraîne une mise à distance critique du joueur vis-à-vis du personnage, qui cherche à comprendre comment sa progression l'a conduit à réassembler la personnalité de Daniel. Le personnage est dit émancipateur dans le sens où il permet au joueur de prendre conscience des mécaniques ludiques et d'apprentissage dont il est l'objet, et d'observer de manière critique sa place au sein du jeu.

Interrogés comme « objets pour penser avec » [1], ces personnages médiateurs permettraient de générer une expérience améliorant l'efficacité de l'apprentissage. C'est à ce titre que l'expression d'expérience émancipatrice est proposée.

2.4 L'enjeu d'une expérience émancipatrice

Une expérience émancipatrice est liée à un dispositif d'apprentissage articulé autour d'un serious game. Elle est le fait de placer l'apprenant dans une attitude réflexive sur son

apprentissage. Elle doit l'aider à avoir un regard critique sur ses connaissances, son parcours et sur le dispositif d'apprentissage même. Au sein d'un serious game, les personnages médiateurs doivent permettre l'émergence d'une telle expérience. C'est en conduisant le joueur/apprenant à s'émanciper du dispositif (ludique et pédagogique) que ce dernier peut être le plus à même de comprendre les mécaniques qui régissent l'apprentissage et leur structure. Cette proposition théorique fait dialoguer des mécaniques vidéoludiques avec des réflexions pédagogiques, dont le serious game est le point de rencontre.

3. DISCUSSION

Lors de la mise en place du modèle des personnages médiateurs dans le game design du serious game *Donjons & Radon*, le rôle de l'institution a interrogé l'expérience émancipatrice même. En dehors d'une adaptation du modèle aux contraintes liées à la conception et à l'utilisation du serious game, le rôle de l'institution est notable. En standardisant l'apprentissage pour maîtriser la diffusion du message [7], quelle place pour de telles pratiques réflexives ? Ces modalités restent encore à définir au contact d'usages et de pratiques ludiques et didactiques spécifiques.

4. REFERENCES

- [1] Papert, Seymour, *Jaillissement de l'esprit. Ordinateurs et apprentissage*, 1981, Flammarion, Paris (pour l'édition française)
- [2] Meirieu, Philippe, *Apprendre... Oui, mais comment ?*, 1980, 1^{ère} édition, ESF Editeur, Paris
- [3] Salen, Katie et Eric Zimmerman, *Rules of Play. Game Design Fundamentals* de Katie Salen et Eric Zimmerman, 2003, MIT Press, Cambridge, Etats-Unis
- [4] Stout, Jeroen D., *Player, agent, designer. What determines the actions of characters in games ?*, 2009, Utrecht School of Arts, for a EMMA in Gamedesign & Development, <http://jeroenstout.net/work#Show:Player.Agent.Designer>
- [5] Piaget, Jean, *Psychologie et pédagogie*, 1969, Denoël, Paris
- [6] Bruner, Jerome Seymour, *Le développement de l'enfant. Savoir faire. Savoir dire.*, 1998, 6^{ème} édition, PUF, Paris
- [7] Shaffer, David Williamson, *How computer games help children learn*, 2006, Palgrave MacMillan, New York