

L'iminaire de la Quête dans les espaces ludiques en ligne : retombées didactiques

Communication à la 1^{ère} Journée Multimédia de l'Université Marc Bloch
Strasbourg, avril 2002

Patrick Schmoll

Je ne m'intéresse pas tellement aux NTIC pour les moyens qu'elles offrent de transmettre des savoirs. Ça, c'est une manière de poser les savoirs, leur élaboration, d'un côté, et de se dire, de l'autre et de manière distincte : comment est-ce que je peux les faire connaître d'un public de collègues ou d'étudiants ? Ce qui m'intéresse, c'est la manière dont les moyens choisis modifient ces savoirs eux-mêmes, les modalités de notre rapport au monde, et la manière dont nous les transmettons.

C'est une question qui a des retombées didactiques : est-ce que les NTIC permettent d'inventer des dispositifs originaux pour enseigner et apprendre autrement, et du même coup modifient la nature même, et les enjeux, de ce que nous enseignons et apprenons ?

Je vais partir d'un point de vue pratique, qui est de considérer que la rédaction d'un site est un acte de communication, qui postule que les auteurs s'adressent à des lecteurs avec une intention, mais que les lecteurs, de leur côté, ont aussi des intentions quand ils consultent le site. Il existe donc une stratégie d'écriture de la part des auteurs, qui s'adressent à une représentation qu'ils ont des mobiles de leurs lecteurs (U. Eco).

Quelle est cette représentation ? Dans de nombreux cas de sites à visée pédagogique, les auteurs postulent que l'apprenant, s'il cherche à apprendre, c'est qu'il en a fait le choix avec ses conséquences : il est disposé à y consacrer le temps nécessaire et à entrer dans les contraintes de l'apprentissage, par exemple se taper la lecture de longues pages de textes à l'écran. Dans cette conception du site pédagogique, les NTIC offrent des possibilités techniques intéressantes : elles permettent de stocker les documents et de les rendre accessibles par un système d'indexation, d'économiser du papier, d'éviter des déplacements physiques en bibliothèque ou à l'amphi, de pratiquer des exercices en ligne avec correction automatique, etc. Ces possibilités ne transforment pas fondamentalement notre rapport aux connaissances et aux modalités traditionnelles, notamment universitaires, de leur transmission.

Dans une visée un peu plus stratégique, le rédacteur d'un site peut se poser la question de savoir si ses visiteurs vont effectivement en apprendre quelque chose, et pour cela, s'ils en suivront les parcours au lieu de juste faire un tour et ne plus y revenir. Après tout, Internet c'est bien pour rechercher de l'information, mais il ne faut pas perdre de vue que le livre reste le support de texte le plus pratique : on peut le feuilleter, on peut le transporter sur soi, le lire dans son lit, tout ce que l'ordinateur ne permet pas encore. Par ailleurs, en allant à l'amphi ou à la bibliothèque, on sort de chez soi et on rencontre des gens dans un milieu qui encourage au travail : Marc Michel souligne que l'une des causes d'échec de l'enseignement à distance, c'est la solitude de l'apprenant.

La question pédagogique associée aux NTIC devient alors : comment élaborer des sites qui attirent les étudiants, les intéressent, et surtout les retiennent dans un parcours d'apprentissage ?

Autour de quoi se forment les communautés en ligne ?

Stratégiquement, la question pourrait être : comment construire un site qui donne envie d'apprendre ? Mais comme c'est au fond le résultat qui compte, on peut formuler la problématique de manière plus rusée : comment faire que l'exploration d'un site conduise ses visiteurs à avoir appris quelque chose, même si, en y entrant, ils n'avaient pas envie, ni même seulement envisagé, d'en apprendre quelque chose ? Pour cela, il faut d'abord que les visiteurs y restent suffisamment longtemps et y reviennent régulièrement. Autrement dit, il faut que le site soit, dans tous les sens du terme, *captivant*. C'est cette idée de *captation* que j'aimerais travailler ici, à partir d'un des traits qui me semble la constituer, la notion de Quête.

L'une des manières de dessiner la structure-type d'un site captivant, c'est de s'intéresser aux sites à succès qui existent déjà sur Internet, ceux qui sont fréquentés, même s'ils n'ont pas une visée pédagogique. La fréquentation à laquelle je m'intéresse ici ne concerne pas l'effectif des visites : il existe des trucs techniques dans la rédaction des pages qui permettent d'attirer les consultations de milliers de visiteurs, mais ceux-ci n'y passeront qu'une seule fois, feront peut-être un tour rapide et ne reviendront plus. Ce qui nous intéresse, dans une perspective qui reste pédagogique, c'est la fréquentation de visiteurs qui en quelque sorte s'installent sur le site, dans la durée et la régularité, et interagissent avec les concepteurs du site et entre eux. En d'autres termes, quels sont les sites qui sur Internet suscitent une *vie communautaire* ? Question qu'on peut formuler en se plaçant sur un plan plus général encore : qu'est-ce qui, au fond, fait que les gens se connectent sur Internet pendant des heures et y retournent régulièrement ?

Le constat ne joue pas, on s'en doute, en faveur des sites et des produits éducatifs. Je vais m'intéresser ici à un des domaines très fréquentés d'Internet : les sites de jeu (téléchargement de jeux vidéo, jeux en ligne, et sites de discussion portant sur ces jeux). Ceci essentiellement en raison des passerelles qu'on peut lancer entre les activités de jeu et les activités de recherche et d'apprentissage.

Le jeu est depuis de nombreuses années sollicité en appui à des processus d'acquisition de connaissances ou de compétences, pour les rendre plus attrayants, et aussi parce que les mises en situation facilitent l'apprentissage. Depuis une trentaine d'années, les supports pédagogiques ont évolué, en intégrant des images, des scénographies BD, des exercices d'application et de mises en situation, de l'interactivité. On a constaté de tous temps que le jeu est le moyen d'apprentissage le plus performant. C'est qu'il existe un lien profond entre la capacité à jouer, et la capacité à apprendre et à inventer, à prendre une distance par rapport au réel, à créer des configurations nouvelles. Einstein disait que le jeu est la forme la plus achevée de la recherche.

Le multimédia et Internet ont ouvert des possibilités énormes de renouveler les formes du jeu par l'interactivité, et des logiciels de jeux éducatifs sont apparus sur le marché, en même temps que les logiciels plus strictement éducatifs et culturels ont utilisé l'interactivité pour transformer l'exposé linéaire en parcours de découverte.

Il faut cependant souligner que ce qui fait l'intérêt d'un jeu, c'est sa futilité, le fait qu'il nous permet d'échapper à un monde contraint par l'utilité. Le problème des jeux éducatifs, c'est que leur enjeu est "sérieux". Il faut donc s'arranger pour que le jeu serve, non pas à instrumenter un apprentissage, mais à susciter une attitude ludique, laquelle peut être adaptée partout. La pédagogie subtile est celle qui transforme un travail en un ensemble d'énigmes dont il est agréable de trouver la solution dans un autre but que l'utilité directe de ce travail. En fait, on s'amuse et c'est par un effet collatéral qu'en plus on apprend.

Cela nous ramène à Internet, parce que, qu'est-ce qui caractérise l'usage le plus commun d'Internet dans le grand public ? C'est que les internautes y apprennent des tas de chose, de façon éclatée, simplement en se promenant sur la toile. J'insisterai donc moins sur le fait qu'Internet peut être un médium à intégrer dans la conception de supports ludo-éducatifs, et davantage sur ce fait original qu'Internet est *en soi* un espace de jeu, non pas parce qu'il aurait été conçu comme tel intentionnellement par ses concepteurs, mais parce qu'il a été subverti dans ce sens, de manière imprévue, par ses utilisateurs.

Je rappelle qu'à l'origine le Réseau était un outil d'échange de données stratégiques entre les ordinateurs du Pentagone, qui est devenu par extension un outil d'échange et d'information scientifique, mais il a très vite été détourné par les utilisateurs eux-mêmes pour en faire un outil de communication entre eux, sur des thèmes en majorité non professionnels : la première liste de diffusion sur Internet réunissait des amateurs de science-fiction.

L'un des facteurs important qui en ont fait un espace de jeu, c'est que précisément, Internet est vécu comme un espace. C'est ce que traduisent les expressions spatiales telles que *naviguer*, *visiteurs*, *page d'accueil*, et la notion même de *site*. Objectivement, se connecter sur le Réseau, ce n'est pas autre chose que consulter des informations distantes sur un écran. C'est d'ailleurs un peu à cela que se ramènent les sites les plus courants. Mais à partir du moment où on rencontre d'autres personnes, sur les forums et les "chats", et qu'on échange avec elles, l'écran devient imaginairement une fenêtre ouverte sur quelque chose qui se passe au-delà. Internet se présente comme un univers à explorer, une nouvelle *terra incognita*.

L'imaginaire de la Quête

J'étudie quelques communautés de jeu sur Internet. L'imaginaire de la Quête : chasse au trésor, accomplissement d'une mission, recherche de la vérité, me semble, non seulement au principe de ce qui permet à un site ludique de fonctionner, mais au cœur de ce qui structure Internet dans son entier comme espace de découvertes et de rencontres avec les autres. Ce n'est sans doute pas le seul modèle structurant, et il n'est pas systématique, mais il éveille des universaux anthropologiques très forts et transculturels. Ce qu'on appelle la cyberculture peut sans doute s'analyser, ne serait-ce que partiellement, à partir de cet imaginaire, à commencer par la philosophie dont se réclament les *hackers* : décrypter un code, forcer les secrets des institutions établies, nous projette au fond dans l'imagerie d'une lutte de David contre Goliath, de l'intelligence de l'individu ou du petit groupe au service d'un idéal de transparence, de savoir partagé, contre les forces ténébreuses et impersonnelles des monstres modernes que sont les grandes organisations.

Ce qui peut nous intéresser ici, ce sont les retombées de cette structure en termes didactiques, c'est à dire ce qui peut motiver les lecteurs d'un site à entrer dans le texte qu'il propose comme dans un espace et à se l'approprier, voire à en rester captif...

L'idée n'est pas forcément de transformer l'Université en donjon à grand renfort d'imagerie infographique. Je vais prendre un exemple. L'une des communautés avec lesquelles et sur lesquelles je travaille, s'est formée à partir d'un forum dont le thème est une chasse au trésor. Ce qui est intéressant, c'est qu'il n'y a pas ici d'effets graphiques, d'animation qui sollicite l'intérêt du visiteur : nous ne sommes pas dans un jeu vidéo, et les échanges entre les participants à ce forum sont presque exclusivement écrits (en dehors des rencontres régulières organisées "IRL" à Paris et ailleurs). Ce qui suscite la fréquentation régulière du site et la formation d'une communauté à cet endroit, ne nécessite pas une débauche d'applications infographiques et des compétences d'informaticien : c'est au départ un concept exposé dans un livre, sur lequel se construit un imaginaire partagé produit par la narration à plusieurs sur le forum des commentaires sur le livre. On est entièrement dans quelque chose d'intellectuel.

Quelles sont les caractéristiques de cette communauté ?

- une chasse au trésor : au départ, il y a un livre publié en 1993, qui propose un certain nombre d'énigmes, dont la solution doit permettre à celui qui la trouve de découvrir l'endroit précis où est enterré un trésor évalué à 1 million de francs
- une défaillance du concept, puisque la chasse prévue pour durer un an et demi, s'éternise et aujourd'hui, neuf ans après son enfouissement, le trésor n'est toujours pas trouvé
- un enjeu qui divise (il n'y a qu'un seul gagnant), mais qui, parce qu'il s'éternise (tout le monde peut s'installer durablement dans le rêve qu'il peut être un jour le gagnant), devient un enjeu qui réunit : les chercheurs, au lieu de garder leurs pistes pour eux, se mettent à les exposer, à en discuter entre eux; une communauté se forme, avec ses débats de fond ou ses échanges de banalités, ses éclats de rire et ses coups de gueule, et même ses chapelles (autour de certaines pistes) et ses productions culturelles (poésies et nouvelles)
- des effets culturels et pédagogiques collatéraux : en neuf ans, de nombreuses pistes ont été explorées, exposées et discutées sur le forum et les sites personnels par des centaines de chercheurs, contribuant à accroître les connaissances de tous les intéressés dans les domaines les plus divers, du récit de la bataille de Roncevaux dans le texte original de la Chanson de Roland, en passant par la scène du complot dans le Hernani de Victor Hugo, jusqu'à l'histoire des mathématiques. Les chasses au trésor sont un vecteur obligé d'exploration de l'histoire et de la culture. Des collectivités locales et régionales commencent d'ailleurs à voir dans les chasses au trésor organisées un moyen de faire découvrir et de mettre en valeur les richesses de leur patrimoine.

Qu'est-ce qui fait courir les chasseurs de trésor ?

- Le trésor lui-même, bien sûr, surtout quand la dotation atteint des montants qui font rêver. Mais ce n'est pas la seule explication.
- En fait, les jeux de sagacité sont une occasion de donner, dans un espace de compétition, la mesure de son intelligence et de ses connaissances.
- Ils sont ensuite une occasion d'échanger et de partager avec d'autres avec une implication forte, puisque ce partage porte sur des informations auxquelles chacun accorde de la valeur. C'est par là même une occasion de découvrir l'autre, d'exposer dans le respect des différences de points de vue, d'argumenter, d'apprendre à reconnaître ses erreurs de raisonnement, puisque de ce travail sur soi dépend un résultat concret.
- Enfin, c'est donc une manière de se découvrir soi-même. Résoudre des énigmes, c'est essayer de découvrir ce qui se cache par-delà les apparences, afin de mieux appréhender et comprendre le monde qui nous entoure et notre propre manière de nous y insérer. L'intérêt de ce type d'approche est qu'il transforme l'acquisition de connaissances en parcours d'aventure :

une aventure dans les livres et sur le terrain, mais aussi une aventure intérieure, qui transforme notre rapport même à la culture.

On pourrait donc imaginer un parcours pédagogique sous forme d'une chasse au trésor. Mais en même temps, on voit que le dispositif modifie le rapport aux connaissances acquises. Dans les sites ludiques, comme sur Internet en général, le savoir n'est pas une fin en soi, c'est une retombée indirecte d'une pratique dont le but est tout autre. Les enseignants de langue se rendent compte que leurs élèves ne vont pas d'eux-mêmes sur les sites pédagogiques, mais si par exemple ils doivent organiser un voyage en Allemagne, ils iront chercher les renseignements nécessaires sur les sites allemands. Récupérer la dynamique ludique de la Quête dans une perspective pédagogique pose le problème de fond de la pédagogie elle-même : peut-on instrumenter la transmission, récupérer le futile pour l'utile ? Et d'autre part, si la Quête est bien un paradigme des pratiques individuelles et sociales sur Internet, est-ce qu'un de ses enjeux n'est pas d'interroger la relation maître-élève dans sa dissymétrie traditionnelle ? Auquel cas, l'université peut-elle utiliser ce média sans s'interroger sur elle-même ?