



HAL
open science

Ludopédagogie et IAG : questions éthiques et philosophiques

Julian Alvarez, Clément Alvarez

► **To cite this version:**

Julian Alvarez, Clément Alvarez. Ludopédagogie et IAG : questions éthiques et philosophiques. Journées Scientifiques Ludopédagogie, Université de Caen Normandie; CEMU Caen Normandie, Dec 2024, Caen, France. hal-04824401

HAL Id: hal-04824401

<https://hal.science/hal-04824401v1>

Submitted on 6 Dec 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

Ludopédagogie et IAG : questions éthiques et philosophiques

Julian ALVAREZ
Université de Lille, CRISTAL-NOCE (UMR 9189) / GERiICO (ULR 4073),
Immersive Factory, Ludoscience, France
julian.alvarez@univ-lille.fr

Clément ALVAREZ
Ludoscience,
clement@ludoscience.com

Introduction

Le Diplôme Universitaire "Apprendre par le jeu / Concevoir un dispositif gamifié" (DU APLJ / CGD)¹ a été initié en 2014 par le CRI (Centre de Recherche Interdisciplinaire) via Antoine Taly et Frédéric Deleage. Sa maquette définitive a été élaborée en 2017 avec l'association de l'INSPE de Lille et l'université de Lille par l'intermédiaire de Julian Alvarez. Depuis le grand confinement de 2020, cette formation est dispensée en mode distanciel et vise à former chaque année deux promotions de quinze apprenants à la ludopédagogie. La particularité de cette formation est qu'elle repose pour partie sur une approche agile. En effet, les usages, méthodes et technologies en lien avec la ludopédagogie évoluent rapidement. Ainsi, au cours des différentes promotions dispensées, les besoins pour élaborer des jeux sérieux et des séances ludopédagogiques ont connu des besoins variés. Par exemple, en 2017, l'emploi de technologies comme *Genially* et *Kahoot!* ont été au cœur des questionnements. En 2018, c'était plutôt les *Serious Escape Games*. Puis durant la période du Covid 19, ce sont des technologies comme *Gather Town* ou des Campus Virtuels associant de la réalité virtuelle qui ont été interrogés pour permettre de proposer des activités ludopédagogiques en mode distanciel. Plus récemment, en 2024, ceux sont les Intelligences Artificielles Génératives (IAG) qui sont au centre des préoccupations. La mise en place de ces cours autour de l'IAG a été l'occasion d'opérer une approche réflexive nous amenant à reconsidérer les contenus de la formation en ludopédagogie via une série de questionnements éthiques et philosophiques. Après avoir exposé les objectifs du cours associant de l'IAG, nous proposons de partager l'état de nos réflexions et les perspectives associées.

Cours associant IAG et ludopédagogie

Sur les 120 heures de cours dispensés au sein du DU APLJ / CDG, la partie agile du programme représente un volume d'une dizaine d'heures environ. Sachant qu'il est possible de se retrouver confronté à d'autres besoins inédits, nous avons proposé pour les promotions 2023-2024 d'affecter 4 heures sur la découverte des IAG. Ce galop d'essai avait pour ambition de faire découvrir aux apprenants différentes technologies dont notamment ChatGPT et adcreative AI. Pour contextualiser l'emploi des IAG, il a été proposé de montrer comment réaliser un jeu de cartes type Trading Card Game (TCG) (David-Marshall et al., 2010). Cependant, l'idée n'était

¹ <https://www.univ-lille.fr/formations/fr-00144018/> (consulté le 28/06/2024)

pas juste de créer un artefact. En effet, la production d'un Serious Game Design Document (SGDD) (Alvarez, 2019) implique également de prendre en considération toute une chaîne de valeur autour de l'artefact : l'équilibrage du jeu, son histoire, son packaging, sa diffusion et sa promotion... Toute cette chaîne de valeur a donc été passée en revue dans le cadre du cours proposé.

Les figures ci-dessous illustrent les rendus de jeux de cartes TCG réalisés avec l'assistance d'IAG dans le cadre des cours dispensés au sein du DU APLJ/CDG entre 2023 et 2024.

Rapidement avoir proposé ces cours, des appropriations des IAG ont été recensés auprès des apprenants. Certains ont ainsi réorienté la manière de réaliser leurs différents projets de jeux sérieux. Par leurs questionnements et repositionnements, nous avons pris la mesure de ce que représentent désormais les IAG en termes de remise à plat des chaînes de valeurs dans l'industrie du jeu et notamment dans celui du jeu vidéo. En effet, l'assistance des IAG permet de produire à la volée des visuels, des sons, des vidéos, des scénarios, du code, du playtest, des plans marketing, des plans de diffusion, des états de l'art / benchmark... avec un rendu professionnel. Le tout, avec des économies d'échelles et des rapidités de productions accrues. Si les IAG sont vus comme des assistants, leur palette est très large. Ils peuvent remplacer pour partie plus ou moins importante, des scénaristes, des graphistes, des codeurs, des musiciens, des playtesteurs, des gamedesigners et tout un ensemble d'activités intellectuelles... Actuellement plusieurs gros acteurs de l'industrie vidéoludiques licencient bons nombres de leurs effectifs et vont jusqu'à fermer des studios^{2,3,4}. Si plusieurs raisons concomitantes peuvent expliquer ce phénomène, il est fort probable que l'avènement de l'IAG fasse partie de l'équation. Les prochaines itérations d'IAG devraient gagner en pertinence, en rapidité et devraient logiquement s'avérer plus productifs encore.

IAG et ludopédagogie

Dans ce contexte, assurer des formations en lien avec du jeu sérieux, qu'il soit de type vidéoludique ou non, nous amène à opérer une remise en question sur la manière dont les IAG peuvent faire évoluer les technologies, les conceptions et les pratiques. De, là, nous pouvons considérer que les IAG constituent d'ores et déjà un moyen d'améliorer la productivité, la créativité et opérer des économies d'échelles pour réaliser des jeux sérieux tant sur le plan des artefacts (serious games) que des activités (serious play). Si cela peut venir télescoper les studios et les auteurs qui produisent du jeu sérieux à façon, cela ouvre en parallèle des perspectives pour tout un ensemble de publics qui n'est pas en mesure d'être commanditaire. Ainsi, bons nombres de professeurs des écoles ou d'acteurs de santé sont par exemple dans l'impossibilité de mobiliser des budgets idoines pour passer commande auprès de serious game designers de jeux sérieux pour leurs besoins ludopédagogiques. Avec l'avènement des IAG et des abonnements autour d'une vingtaine d'euros par mois, se pourrait-il que cela change la donne ? Cela permettra-t-il l'avènement de serious games aux rendus plus aboutis, plus proches

² https://www.lemonde.fr/pixels/article/2024/05/07/arkane-austin-tango-gameworks-microsoft-ferme-quatre-de-ses-studios-de-developpement-de-jeux-video_6232087_4408996.html (consulté le 28/06/2024)

³ <https://www.rtf.be/article/crise-dans-le-jeu-video-les-studios-de-alone-in-the-dark-et-wizard-with-a-gun-ferment-chacun-leurs-portes-11391037> (consulté le 28/06/2024)

⁴ <https://emploi.developpez.com/actu/354675/PlayStation-licencie-900-personnes-et-ferme-entierement-le-studio-de-Londres-Sony-revele-egalement-que-ses-studios-bases-aux-Etats-Unis-seraient-touchees/> (consulté le 28/06/2024)

des standards industriels ? Cela va-t-il amener les apprenants à exiger d'utiliser ou de pouvoir réaliser des serious games comparables à ce que produisent des professionnels ?

Si nous sommes axés sur les artefacts, il convient aussi de questionner ce que les IAG apportent sur le plan des activités. L'avènement de *ChatGPT 4o* amène désormais d'autres modalités s'affranchissant du seul échange textuel. Il est ainsi possible d'opérer des requêtes vocales, mais aussi de partager des images via une caméra. Ainsi, un apprenant peut montrer ses écrits sur une feuille de papier et être accompagné dans la résolution d'équations du second degré par l'IAG. Selon les prompts associés, *ChatGPT* se gardera bien de donner les réponses au profit d'une série de questionnements. L'idée étant de guider au mieux l'apprenant à mobiliser les méthodes idoines pour solutionner par lui-même l'exercice⁵ (). De là, quels usages et transpositions peut-on envisager avec l'emploi des IAG dans le cadre d'activités et encadrements ludopédagogiques ? Le Serious Play Design Document (SPDD) vise à structurer l'activité de jeu sérieux. C'est-à-dire faire en sorte d'amener le ou les participants à vivre une séance durant laquelle ils vont tour à tour se voir introduire l'activité, puis jouer et enfin participer à un débriefing (Alvarez, 2019). Ces trois étapes se basent sur les « trois temps pédagogiques » de Nicole Tremblay (2007).

Concrètement, dans une séance ludopédagogique, nous pouvons structurer ces trois temps pédagogiques comme suit :

Le premier temps est celui de l'introduction de l'activité. Il consiste pour la personne qui propose l'activité à présenter le jeu sérieux, ses règles, le pourquoi de cette activité et le tout en recherchant l'engagement des participants.

Le second temps, celui de l'animation du jeu, réclame à la personne qui propose l'activité d'accompagner le ou les participants pour animer, guider et arbitrer le jeu. Il doit également solutionner tous problèmes qui pourraient bloquer le jeu : répéter les consignes, trouver des alternatives si l'artefact de jeu présente des problèmes (pannes, pièces manquantes...) et observer.

Le troisième temps, celui du débriefing, nécessite d'abord de refermer le jeu. Les participants doivent connaître l'issue du jeu, gagnants et perdants éventuels, pour ensuite basculer dans le débriefing. Il s'agit alors de capitaliser sur l'expérience de jeu sérieux et guider les participants vers les objectifs utilitaires. Le tout, en contextualisant les propos avec les événements qui se sont produits durant la phase de jeu.

La personne qui organise l'activité est ainsi tour à tour : conteur, maître du jeu et enfin enseignant. Objectivement, peut-on voir des limites quant à ce que des IAG puissent incarner ces différents rôles ?

Questionnements autour des IAG appliquées en ludopédagogie

Avec les versions actuelles sans doute est-ce encore le cas. En effet, il convient d'évaluer finement les émotions des participants, leurs communications non-verbales, aller au-devant des problèmes techniques et humains à résoudre pour faire en sorte que l'activité de jeu se déroule

⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=DQacCB9tDaw> (consulté le 29 juin 2024).

le mieux possible... Tous ces aspects demande une compréhension fine de la communication interpersonnelle, de faire preuve d'agilité et d'être en capacité d'agir concrètement sur le terrain... Ceci vaut notamment pour des activités ludopédagogiques en présentiel avec des groupes d'apprenants. Mais lorsque les apprenants sont en mode auto-dirigés, seuls, devant un ordinateur pour faire usage d'un jeu sérieux numérique, les choses changent. Il devient plus complexe de disposer d'une personne qui accompagnerait l'ensemble des apprenants simultanément. Dans ce cas, il se pourrait que l'IAG devienne un compagnon virtuel qui puisse assister la personne qui organise l'activité et potentiellement l'appeler lorsqu'il est dans l'incapacité de répondre aux requêtes d'un apprenant.

En parallèle, via les visuels et les vidéos photoréalistes qu'ils peuvent produire, les IAG viennent aussi questionner les représentations des personnes qui dispensent des séances ludopédagogiques. On peut envisager via des filtres affichés sur écrans ou en réalité augmentée, de changer l'apparence des ludopédagogues pour qu'ils soient travestis en conteurs, maîtres du jeu et professeurs durant les trois temps pédagogiques. Ceci dans l'idée d'aider les apprenants à visualiser les changements de postures de leur ludopédagogue. Mais cette question des apparences pourrait aller plus loin. Le ludopédagogue serait aussi en mesure de se cacher derrière une représentation avatariale qui l'avantagerait physiquement parlant. Si on peut imaginer des représentations issues de la culture vidéoludique, on peut aussi imaginer des représentations qui se calqueraient sur le physique même du ludopédagogue mais avec quelques années en moins, en gommant quelques imperfections liées au passage du temps... La représentation avatariale du ludopédagogue resterait éternellement jeune année après année... Dans une société mondialisée où le juvénisme pourrait s'avérer une forme de dictat, nous voici alors doté d'une prothèse numérique à même de pouvoir nous jouer des représentations. Grâce à l'IAG, le ludopédagogue peut aussi parler plusieurs langues et s'adresser ainsi à un parterre d'apprenants situés dans des lieux ou pays différents pour proposer la même activité. Tout ceci fonctionne tant que l'activité s'opère via des interfaces numériques. La question est alors de savoir si cela condamnerait de tels acteurs à rester cachés pour ne pas mettre en péril leur activité professionnelle en mode présentiel. Dans un tel monde, dévoiler son vrai visage ou son incapacité à s'exprimer dans une langue étrangère serait une nouvelle forme de « coming out ». L'idée étant de faire preuve d'authenticité.

Si de tels procédés se joueraient au niveau des ludopédagogues, il est probable que cela pourrait aussi concerner les apprenants. En effet, il est courant lors de visioconférences de mettre un fond virtuel en guise de décors. L'étape suivante pourrait être celui de faire appel à un clone numérique piloté par une IAG qui s'adapterait aux situations : faire semblant d'être présent et attentif à un cours alors qu'il vaquerait à d'autres occupations... Dans un tel schéma, nous serions dans un jeu de dupe où ni le ludopédagogue, ni l'apprenant ne seraient authentiques voire présents. Seule des IAG seraient en représentation pour feindre l'activité ludopédagogique.

Conclusion

Il s'agit ici de quelques interrogations que le cours sur l'emploi des IAG en ludopédagogie nous ont inspirés. Mais au-delà de ces spéculations, il semble important d'amener dès à présent les questions philosophiques et éthiques sur le terrain de la formation à la ludopédagogie. L'idée étant de préparer autant que possible nos apprenants aux mutations que les IAG vont induire tant sur le plan des technologies que des usages. Nous tâcherons d'amener ces questionnements

dans les prochaines sessions du DU APLJ/CDG. Mais, cela nous amène à repenser en profondeur les contenus de certains pans de notre formation en ludopédagogie. Par exemple, revoir les méthodologies et les temps dédiés à la production des SGDD et des SPDD en faisant appel aux IAG. Comme l'explique Margarido Romero (2024) : « Il y a eu la période avant et après JC, maintenant nous connaissons la période avant et après Chat GPT »⁶. Il convient donc d'en prendre acte.

Bibliographie

ALVAREZ J., (2019). « Design des dispositifs et expériences de jeu sérieux ». Université Polytechnique des Hauts-de-France.

DAVID-MARSHALL, B., VAN DREUNEN, J., & WANG, M. (2010). Trading Card Game Industry.

TREMBLAY, N. (2007). « Formation initiale des enseignants, médiation pédagogique et approche philosophique », in TREMBLAY, N. (dir.), Des pratiques philosophiques en communauté de Recherche en France et au Québec, *Presse de l'Université de Laval (PUL)*, LAVAL, (CANADA), pp. 95-116.

⁶ Propos tenus lors d'une soutenance de doctorat le 24/06/2024 à l'université de Nice.