



HAL
open science

Intégration de jeux en ligne massivement multijoueurs au sein d'un projet international d'apprentissage collaboratif en ligne (COIL)

Philippe Lépinard

► To cite this version:

Philippe Lépinard. Intégration de jeux en ligne massivement multijoueurs au sein d'un projet international d'apprentissage collaboratif en ligne (COIL). 5ème Colloque International Game Evolution, May 2021, En ligne, France. hal-03221351

HAL Id: hal-03221351

<https://hal.science/hal-03221351>

Submitted on 8 May 2021

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.

Intégration de jeux en ligne massivement multijoueurs au sein d'un projet international d'apprentissage collaboratif en ligne (COIL)

Problématique : les jeux en ligne massivement multijoueurs de type bac à sable peuvent-ils soutenir une démarche ludopédagogique de type COIL ?

Contexte et objectif du projet

L'objectif du projet est de concevoir un dispositif d'apprentissage expérientiel de portée internationale dans le cadre du projet pédagogique et de recherche en ludopédagogie EdUTeam de l'Institut de Recherche en Gestion (IRG, EA 2354). Débutées en 2019 à l'IAE Gustave Eiffel (Université Paris-Est Créteil, UPEC) en partenariat avec l'École des Sciences de la Gestion de l'Université du Québec à Montréal (ESG-UQAM), les premières expérimentations nationales ont été réalisées avec Minecraft *Education Edition*. Toutefois, les limitations techniques de ce jeu vidéo ont amené l'équipe projet à trouver une alternative plus pertinente. Le jeu Minetest a alors été choisi pour poursuivre l'étude.

Minetest

Minetest est un jeu vidéo *open source* et gratuit de créativité pure à l'image des briques LEGO®. Il n'y a aucune contrainte scénaristique. La construction est donc totalement libre (bac à sable) et le monde, gigantesque, est composé de blocs destructibles et repositionnables à l'infini (*mining*). Le *crafting* (artisanat) est le dispositif qui permet aux joueurs de concevoir des objets ou matériaux non présents à l'état brut (outils, verre, etc.). Le récent *mod Classroom* propose des fonctionnalités spécifiques aux enseignants afin de faciliter l'intégration du jeu en classe : gestion de certaines autorisations (comme la capacité de voler), gel des participants, regroupement des étudiants autour de l'avatar de l'enseignant, etc. Minetest est multiplateforme et ne demande pas de puissantes configurations informatiques. Le monde virtuel est accessible en permanence à partir d'un serveur distant dédié et peut accueillir plusieurs dizaines de participants,



Philippe Lépinard
Univ Paris Est Créteil, IRG, F-94010 Créteil, France
philippe.lepinard@u-pec.fr



5^{ème} Colloque International Game Evolution – 17 et 18 mai 2021

Poster associé à un document détaillé



Résultats de l'expérimentation internationale (février – mars 2021)

Du 10 février au 30 mars 2021, avec plusieurs enseignants provenant de cinq pays (Inde, Ukraine, Allemagne, France et Canada), nous avons mené une première expérimentation internationale unique au monde intégrant trente-sept étudiants. Nous avons utilisé Microsoft Teams pour les discussions et les outils de gestion de projet en parallèle de Minetest. L'objectif était principalement technique afin de nous assurer que le serveur tenait la charge sur un usage ininterrompu pendant presque deux mois (sur douze fuseaux horaires). Cette réussite technique intégrale va permettre d'atteindre nos objectifs initiaux afin de proposer aux participants de cette expérimentation la conception de cours et/ou de projet internationaux (gestion de projet, management, créativité, etc.) pour l'année universitaire 2021-2022. Grâce à cette première expérience ludopédagogique internationale réussie, nous disposons dorénavant d'une modalité innovante de coopération universitaire multiculturelle agile, inclusive, modulaire et accessible financièrement puisque le seul coût à envisager est la location ou l'acquisition d'un serveur dédié.