



Pédagogie, Universités et Mondes Virtuels

COMPTE-RENDU

Ces deux journées de colloque ont été organisées par le Centre Droit et Nouvelles Technologies de l'Université Jean Moulin Lyon 3.

Il a été largement suivi, tant dans les Mondes Virtuels que via les réseaux sociaux (Twitter : @FDVLyon #MVLyon #virtuniv)

Jeudi 23 mai 2013

Colloque Droit et Justice dans les Mondes virtuels



Le colloque a été introduit par M. Franck Marmoz, Doyen de la Faculté de droit.

La matinée consacrée au « visage de la justice dans les Mondes Virtuels » a été entamée par Chrystelle Géazeau qui a su convoquer les grands penseurs (Lock, Montesquieu, Beccaria...) pour alimenter une réflexion introductive riche sur la notion de justice face à la virtualité.

La seconde intervention a été l'occasion d'une mise en abyme des Mondes Virtuels, puisque Valentin Callipel s'est exprimé à travers son avatar dans le Monde Virtuel de la Faculté de droit de Lyon (<http://maps.secondlife.com/secondlife/Lutece/206/199/22>), où le colloque était retransmis en direct). Cet intervenant a su, courageusement (il était alors de 4 heures du matin pour lui... !) démontrer, en prenant notamment appui sur les expériences de son laboratoire de Cyberjustice de l'Université de Montréal (<http://www.laboratoiredecyberjustice.org/fr/Home/Home>), en quoi la question de la territorialité conduisait à envisager une justice virtuelle hors de son état et hors de l'État.

C'est ensuite le droit civil et le droit des obligations qui sont entrés en jeu. Le premier travail a consisté en la délicate mission de déterminer si les actions au sein des mondes virtuels avaient une

nature réelle ou personnelle. Cette réflexion, qui est confiné au droit de la propriété, a été livrée au public par de Caroline Laverdet, avocat à la Cour (<http://www.laverdet-avocat.com/>), qui est par ailleurs l'une des rares universitaires à s'intéresser aux questions juridiques liées aux environnements virtuels. Cela a conduit naturellement à l'intervention d'Adrien Bascoulegue, qui a bien voulu prendre le parti de réfléchir sur les possibles implications d'un préjudice virtuel reconnu à l'avatar, en accordant une possible personnalité juridique à ce dernier.

C'est sur cette prise de position fort prospective que la matinée s'est conclue. L'après-midi a fait suite à cette première série de réflexions, en s'attachant cette fois au « bras de la justice dans les Mondes Virtuels ». Les réflexions sont allées crescendo, grâce à des intervenants qui ont bien voulu se prêter au jeu (même si les Mondes Virtuels ne méritent certainement par cette qualification...).

C'est ainsi que le lieutenant de police Dimitri Delpout a exposé au public, à la lumière de sa pratique professionnelle, comment des investigations pourraient être menées par un policier virtuel. Étonnamment, une solution bien connue de la procédure pénale a été retenue : la technique de l'infiltration.

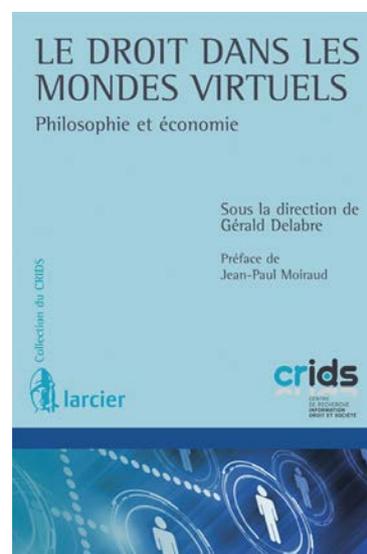
Ce fut ensuite à Camille Kurek d'envisager en quoi une peine virtuelle pouvait exister et avoir vocation à s'appliquer à l'avatar. De son propre aveu, réticente à une telle idée, poussant à distinguer l'avatar du joueur qui le manipule, elle a pourtant su mener une brillante réflexion, qui l'a conduite à une démonstration parfaitement structurée tant en matière juridique que sociologique.

Le dernier intervenant, Thomas Muller, huissier de justice, c'est à son tour placé dans la peau d'un avatar, devenant cette fois huissier de justice virtuel. Il a ainsi pu détailler quelles pourraient être les procédures mais aussi les pouvoirs qui seraient nécessaires à un avatar qui exercerait de telles fonctions dans les Mondes Virtuels.

Enfin, le rapport de synthèse de cette journée a été proposé par Gérard Delabre, tentant une réécriture de dispositions de procédure civile et de procédure pénale à la lumière des réflexions menées par les conférenciers et les enjeux de la création d'une justice dans les Mondes Virtuels.

L'ensemble de ces conférences sera disponible, à la suite de celles des deux colloques précédents, à cette adresse : <http://suel.univ-lyon3.fr/droit/colloques-et-conferences-de-centres-et-instituts/centre-droit-et-nouvelles-tecno/voircategorie/95/droit-et-mondes-virtuels>

Il convient également de mentionner la prochaine publication des actes des deux premiers colloques consacrés au Droit dans les Mondes Virtuels (http://editions.larcier.com/titres/127133_2/le-droit-dans-les-mondes-virtuels.html) .



Workshops autour des Mondes virtuels en éducation

Cette journée a été organisée en deux parties. Elle a proposé dans un premier temps des réflexions et retours d'expérience sur l'utilisation des Mondes virtuels en pédagogie, en particulier à partir des réalisations menées par le Centre Droit et Nouvelles Technologies en partenariat avec d'autres universités françaises et étrangères.

Dans un second temps, des propositions et une discussion ont été ouvertes quant aux aspects institutionnels de l'utilisation des Mondes virtuels au bénéfice des acteurs de l'enseignement, à travers le concept d'Université-Nuage.

Workshop Simulation en pédagogie immersive



Jean-Paul Moiraud, spécialiste de la pédagogie immersive, professeur au Lycée La Martinière Diderot (<http://moiraudjp.wordpress.com/>, <http://tutvirt.blogspot.fr/>) a proposé une réflexion théorique et pratique sur les enjeux des mondes virtuels en pédagogie. Le débat a été enrichi par les réflexions et questionnements des différents acteurs déjà impliqués dans des actions de formation dans des environnements virtuels, et particulièrement grâce à la présence de Guillaume Reys, animateur du monde DentalLife (<http://www.dentallife.fr/>).

La présentation a débuté par la diffusion du machinima issu de la simulation de procès pénal menée en immersion avec les étudiants de l'Ecole de Droit de Lyon (<http://fdv.univ-lyon3.fr/ecolededroit/>).

Voir le film : <http://youtu.be/hzBpGj7Bq40>



Jean-Paul Moiraud a ensuite présenté les enjeux philosophiques du virtuelle grâce aux écrits de différents auteurs (Marcello Vitali Rosati, Alain Milon...), ceci le conduisant à proposer une définition du monde virtuel en tant que concept pédagogique.

Cette définition lui permet alors d'identifier des usages pédagogiques qu'il classe au nombre de quatre : construire des cours, simuler des situations, s'immerger dans un concept et concevoir par collaboration. Les exemples donnés sont forts (cours et simulations juridiques à la Faculté de Droit de Lyon, médecine de catastrophe à la Faculté de Toulouse...). Au sein de ces usages repérés, une notion centrale est mise en avant : le tutorat. Là encore, les différents moments de tutorat (avant, pendant et

après *–postmortem–* la simulation) ainsi que ces différents modes (tutorat disciplinaire, pédagogique et technique) sont largement étudiés. Pour cela, Jean-Paul Moiraud a créé la notion d'*avatuteurs*.

La conclusion de cette présentation met l'accent sur la nécessité de scénarisation des processus pédagogiques en immersion dans les mondes virtuels.

Les débats ont également laissé une large place à la manière dont il convient d'envisager les espaces et leur construction dans ces environnements spécifiques. A également été soulignée la nécessité de valoriser le travail fourni par chacun des acteurs contribuant à ces processus pédagogiques immersifs.

Télécharger la présentation : <http://www.slideshare.net/FaculteDroitVirtuelle/workshop-simulation-en-pdagogie-immersive>



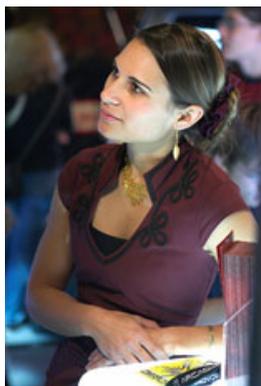
Conférence de presse

Une conférence de presse a permis de fournir un point d'étape sur le travail effectué depuis quatre ans par le Centre Droit et Nouvelles Technologies dans les Mondes Virtuels. La seconde partie a quant à elle été consacrée à une présentation du futur: l'Université Nuage.

Voir la vidéo : <http://youtu.be/eEzJb22ZRRA>



Workshop L' Université Nuage

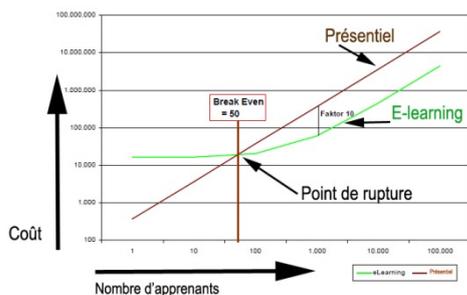


La présentation a été conduite par Samuelle Ducrocq-Henry, professeur chercheur à l'UQAT (Université du Québec) (<http://www.ludisme.com/>)

Le projet Université Nuage résulte de la connaissance approfondie du E-Learning par Samuelle Ducrocq-Henry, en particulier dans le cadre de ses recherches ayant conduit à travailler sur l'utilisation des jeux en réseau pour la formation (LAN pédagogique) (http://www.dailymotion.com/video/xcsdpb-volet-pratique-du-lan-pedagogique-videogames#.UZ_FWmpdxq).

La définition proposée de l'Université-Nuage est « *un campus virtuel mondial recréé en 3D, favorisant une immersion des étudiants et professeurs dans des infrastructures virtuelles hébergées sur serveur dédié* ». Ce projet serait ainsi de nature à accueillir « *les établissements de formation internationaux dans leurs activités de transmission de connaissances et de recherche, tout en diminuant les coûts de l'enseignement supérieur (allègement des infrastructures, mutualisation des ressources)* ». »

Coûts comparés de l'enseignement en présentiel versus le E-learning						
Méthode	Création	Coût fixe		Coût variable		Nombre de participants
		Mise en oeuvre	Mise à dispo.	Mise en oeuvre	Mise à dispo.	
E-learning	16.300	0	39	16.344 €	16.743 €	20.729 €
Présentiel	0	265	103	370 €	3.696 €	36.976 €
						60.586 €
						459.157 €
						4.444.811 €
						36.976.190 €



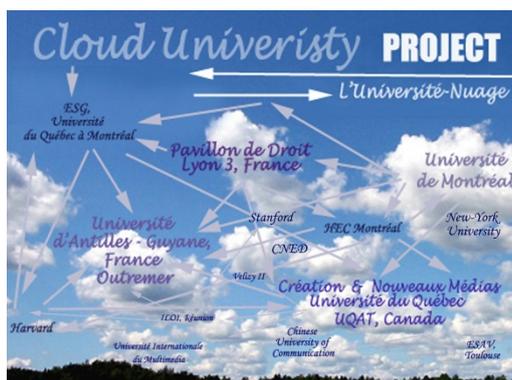
Source: Template 11p (hangman-credit,addictive.com)

L'un des intérêts de ce projet se manifeste rapidement à travers les chiffres. En effet, l'Université Nuage est de nature à réduire de moitié les coûts de l'enseignement actuel. Ainsi, pour former 100 000 étudiants, l'enseignement délivré en présentiel aura un coût de 4 440 000 €. Le même nombre d'étudiants pourra être formé en E-Learning dans le cadre de l'Université Nuage pour un coût de 37 000 €.

Mais les avantages qualitatifs s'avèrent encore plus nombreux : abolition des distances, création de coopérations et de collaborations interuniversitaires, enrichissement du corps enseignant, tutorat par les pairs en classe...

Enfin, en se fondant sur l'état de l'art et les meilleures pratiques, c'est-à-dire celles offrant la meilleure réussite en matière de E-Learning, Samuelle Ducrocq-Henry prône une Université Nuage permettant la mise en place d'apprentissages hybrides, mêlant à la fois environnements physiques et virtuels.

Télécharger la présentation : <http://www.slideshare.net/FaculteDroitVirtuelle/workshop-l-universit-nuage>



Informations – Contact

Gérald DELABRE *Directeur adjoint du CDNT*

Tél. : (0033) 4 78 78 71 40 / (0033) 6 82 81 00 73

E-mail : gerald.delabre@univ-lyon3.fr

Centre Droit et Nouvelles Technologies

Faculté de Droit Virtuelle

15 quai Claude Bernard

69007 LYON

web : <http://fdv.univ-lyon3.fr>