
Fiche pratique n° 3 : Régler les problèmes techniques

Nul doute : les jeux vidéo représentent une véritable occasion pour aborder, autrement, une animation culturelle, un projet pédagogique ou une action d'éducation aux images. Pour vous aider, Le Fil des images vous propose une série de fiches pratiques, que nous publierons à échéances régulières. Après la [définition du projet](#), le [choix du jeu](#), cette fiche détaille les précautions à prendre, en amont, pour garantir le bon déroulement de l'atelier.

Les fiches pratiques s'appuient sur le travail mis en place à la MJC de Chenôve, en partenariat avec Centre Image, Pôle régional d'éducation aux images en région Bourgogne–Franche-Comté. Par Kévin Martin Izarn, chargé de développement numérique et participation des habitants à la MJC de Chenôve.

Le choix du jeu vidéo et la façon dont vous allez l'utiliser dans votre atelier n'ont pas été faciles... «?Malheureusement?», d'ultimes préparatifs, d'ordre matériel cette fois, s'imposent avant de pouvoir vous lancer vraiment?! Oui, car ce que l'on aimerait tous éviter, dans la mesure du possible, c'est de devoir gérer, en plein atelier, une panne technique ou un ordinateur récalcitrant, qui, en plus de bloquer l'atelier en cours, dissiperont probablement les participants...

ÉTAPE N° 1 : VÉRIFIER LES CONFIGURATIONS

– La première précaution à prendre sera de vérifier la «?configuration requise?» pour pouvoir jouer au jeu dans de bonnes conditions : **c'est-à-dire de vérifier si les composants électroniques de vos ordinateurs (processeur, RAM, carte graphique, espace de stockage) et logiciels (systèmes d'exploitation) sont adaptés aux caractéristiques décrites dans la fiche technique du jeu.**

Généralement, deux «?configurations requises?» sont présentées dans la fiche technique du jeu :

- une «?minimale?» qui vous permettra de lancer le jeu sans toutefois profiter de tout son potentiel graphique?;
- une «?recommandée?» qui offrira la meilleure expérience de jeu.

Évidemment, l'investissement n'est pas le même selon que vous souhaitez atteindre l'une ou l'autre de ces configurations.

Prêtez attention également aux tâches connexes que vous pourriez demander à vos machines en plus de l'exécution du jeu, notamment la capture vidéo (pour faire du Machinima, par exemple) : celles-ci réclament des ressources supplémentaires et doivent être considérées au moment de la configuration de vos machines.

Cette étape de vérification est incontournable. Si les caractéristiques requises ne sont pas

atteintes, le jeu « ?laguera? », c'est-à-dire que les images saccaderont du fait de l'incapacité de la machine à procéder aux calculs de rendu de l'image (lumières et ombres, affichage des textures, mouvements et physique, etc.)... ce qui rendra le jeu impraticable?!

BON À SAVOIR

Les jeux sur consoles ne sont pas concernés par ces considérations. En effet, un jeu édité sur console est (normalement) développé de façon à pouvoir être exécuté par cette dernière. Vous n'avez donc pas à vous soucier de la configuration de vos machines.

LE CONSEIL DE KÉVIN

« ?Peut-être craignez-vous que de tels ateliers soient trop onéreux pour être mis en place dans votre structure?? Rassurez-vous?!



- Primo, tous les jeux ne demandent pas une configuration très élevée pour tourner convenablement. Si le marketing met souvent en avant les jeux Triple-A (AAA) dont les graphismes époustouffants demandent effectivement des machines perfectionnées, ceci est beaucoup moins le cas pour les jeux indépendants, développés par de plus petits studios. Par souci d'économie, ces studios modestes concentrent leurs moyens sur le développement du gameplay et de l'histoire, moins sur l'élaboration de graphismes réalistes et gourmands en ressources.

La rubrique "indépendants" des catalogues de jeux est souvent une mine pour découvrir des jeux facilement exécutables sur des ordinateurs moins performants. S'y trouvent des jeux à l'esthétique dans la mouvance du pixel art (ambiance rétro garantie?!) ou épurée.

- Secondo, il vous faudra considérer que les ordinateurs (sauf les portables) sont, en plus d'être multifonctions, adaptables. Au bout d'un certain temps, quand leurs limites sont atteintes, il est possible d'effectuer une mise à niveau (remplacement de composants plus performants). Si à l'achat le coût est élevé (comptez environ 800 € pour une tour de PC Gamer), la durée de vie de l'ordinateur peut être allongée de cette manière, et ainsi rendre

accessibles les derniers jeux sortis.?»

ÉTAPE 2 : VÉRIFIER LA CONNEXION

Comme nous l'avons déjà recommandé précédemment, il est intéressant d'un point de vue pédagogique de faire jouer ensemble, en parties multijoueurs, les participants à l'atelier : l'expérience de jeu est partagée et des interactions naissent entre eux. Cependant, mettre en réseau des ordinateurs ou des consoles pour une partie commune demande quelques préalables...

- Mettez sur une installation haut débit, voire fibrée?! En effet, une partie en réseau nécessite un échange d'informations important et rapide entre les machines. Si la rapidité de la connexion n'est pas au rendez-vous, vous risquez de rencontrer des rollback (retours en arrière) gênants pour le bon déroulement de la partie.
- L'alternative : le réseau local (LAN)

Si toutefois la structure dans laquelle vous mènerez votre atelier ne possède pas d'une connexion haut débit, vous avez encore la possibilité de créer une partie en réseau local, autrement appelé LAN. Ce type de connexion ne passe pas par le réseau internet, donc son fonctionnement ne dépend pas de la



rapidité votre réseau. En revanche, tous les appareils sur lesquels se déroulera la partie devront se trouver à proximité (même pièce, ou bâtiment), d'où l'appellation de réseau «?local?». D'un point de vue technique, un simple raccordement des appareils via des RJ45 (câbles internet) et un switch (appareil multiprise RJ45), et le tour est joué. Lorsque les appareils sont reliés, l'un des ordinateurs doit lancer une partie et l'«?ouvrir au réseau local?» (la manipulation dépend du jeu en question). Chose faite, les autres appareils peuvent rejoindre la partie, connectant par là même les participants à l'atelier.

LE CONSEIL DE KÉVIN

"En effet, en tant qu'animateur de l'atelier, vous interviendrez très probablement dans une structure collective dont le réseau aura certaines spécificités par rapport à un domestique

classique. Ces dernières concernent principalement les paramétrages de sécurité, qu'il faut parfois modifier pour vous connecter à des serveurs de jeux (partie en ligne via internet) ou pour créer des parties locales (LAN). Afin d'éviter tout problème, notre meilleur conseil sera de vous rapprocher du gestionnaire de réseau de votre structure, qui pourra effectuer les manipulations et paramétrages adaptés à la configuration du réseau sur lequel vous interviendrez."

PENDANT L'ATELIER

Malgré une préparation complète de votre atelier et des tests concluants, il est encore probable que vous rencontriez des problèmes techniques lors de l'atelier.

LE CONSEIL DE KÉVIN

"Il faut accepter le fait qu'un problème technique puisse intervenir, malgré toutes les précautions prises en amont. Ça fait partie du 'jeu'?! Personnellement, j'ai appris à transformer un problème en une opportunité, quand il se produit. Ma technique, c'est de ne jamais essayer de résoudre le problème tout seul, mais d'inclure l'ensemble des membres du groupe dans le processus de recherche et de résolution du problème."

L'EXEMPLE DE LA MJC

"Prenons un exemple concret rencontré avec le groupe Minecraft de la MJC de Chenôve. Durant l'année 2018, les jeunes ont travaillé à élaborer un serveur sur lequel d'autres structures pourraient se connecter, d'autres groupes nous rejoindraient pour une partie commune, pour se rencontrer virtuellement à travers le jeu vidéo. Les jeunes ont donc travaillé pendant de nombreuses séances à l'élaboration des modalités de mise en place du serveur (mode de jeu, règles, fonctionnement, hiérarchie...) et à la construction des décors. Problème : au moment de se connecter tous ensemble à la partie, un message d'erreur s'affichait et impossible de dépasser trois connexions simultanées. Certains étaient donc relégués au rang de spectateurs. Afin de ne pas être bloqués dans l'avancée du projet et en même temps trouver une solution à ce problème, nous avons donc réparti les tâches : ceux qui pouvaient se connecter au serveur continuaient son avancement, les autres (deux ou trois selon les séances) faisaient des recherches pour résoudre notre problème. Ce fut chose faite à la séance suivante, après quelques heures de lecture de documentation, de visionnage de tutoriels Youtube et de tests infructueux?! Nous pouvions alors continuer, tous ensemble..."

La méthode peut être déclinée, quel que soit le problème :

- identification du problème ou du besoin
- implication des jeunes dans la recherche de solutions
- phase de tests
- déploiement de la solution la plus probante.

"Quand nous avons cherché un moyen de construire plus vite pour les propositions d'aménagement de renouvellement urbain. Quand nous voulions les 'filmer' pour en faire des clips de présentation. Quand nous cherchions un moyen d'avoir un rendu graphique plus attrayant que les textures de Minecraft... Toujours, la démarche était identique, et à chaque fois la solution est venue des jeunes."

EN CONCLUSION

Comme nous l'évoquerons dans une prochaine fiche, à propos du rôle de l'animateur ou du pédagogue dans ce type d'atelier, vous n'êtes pas (nécessairement) un expert du jeu sur lequel vous vous appuyez.

Votre apport est ailleurs. Laissez l'expérience, les connaissances et les aspirations des jeunes du groupe s'exprimer. Une telle approche apporte une autre dimension à la relation entre l'animateur de l'atelier et ses participants, car alors nous ne nous trouvons plus dans un rapport sachant-apprenant, mais bien dans une relation de co-construction de savoirs plus valorisante pour tous.

Sachez déceler les points d'accroches et les problématiser aux membres de votre groupe : la vision globale de votre projet vous aidera dans cette tâche. Lorsque le problème est identifié, ou que la direction vers laquelle vous voulez aller est définie, laissez votre groupe proposer des pistes en fonction de ses connaissances ou des recherches qu'ils effectueront. Testez-les, éprouvez les solutions techniques?! Évaluez les propositions de chacun sur leur faisabilité et leur inclusion dans le projet global. Vous apprendrez autant que les jeunes se sentiront valorisés.