

# ON ENSEIGNERA L'HISTOIRE AVEC LES JEUX VIDÉO

*Et si la pédagogie de demain s'appuyait davantage sur des programmes ludiques? Certains professeurs d'histoire les utilisent déjà pour captiver leurs élèves. Mais ils peuvent aussi servir dans d'autres disciplines, comme la philosophie*

Par **XAVIER DE LA PORTE**

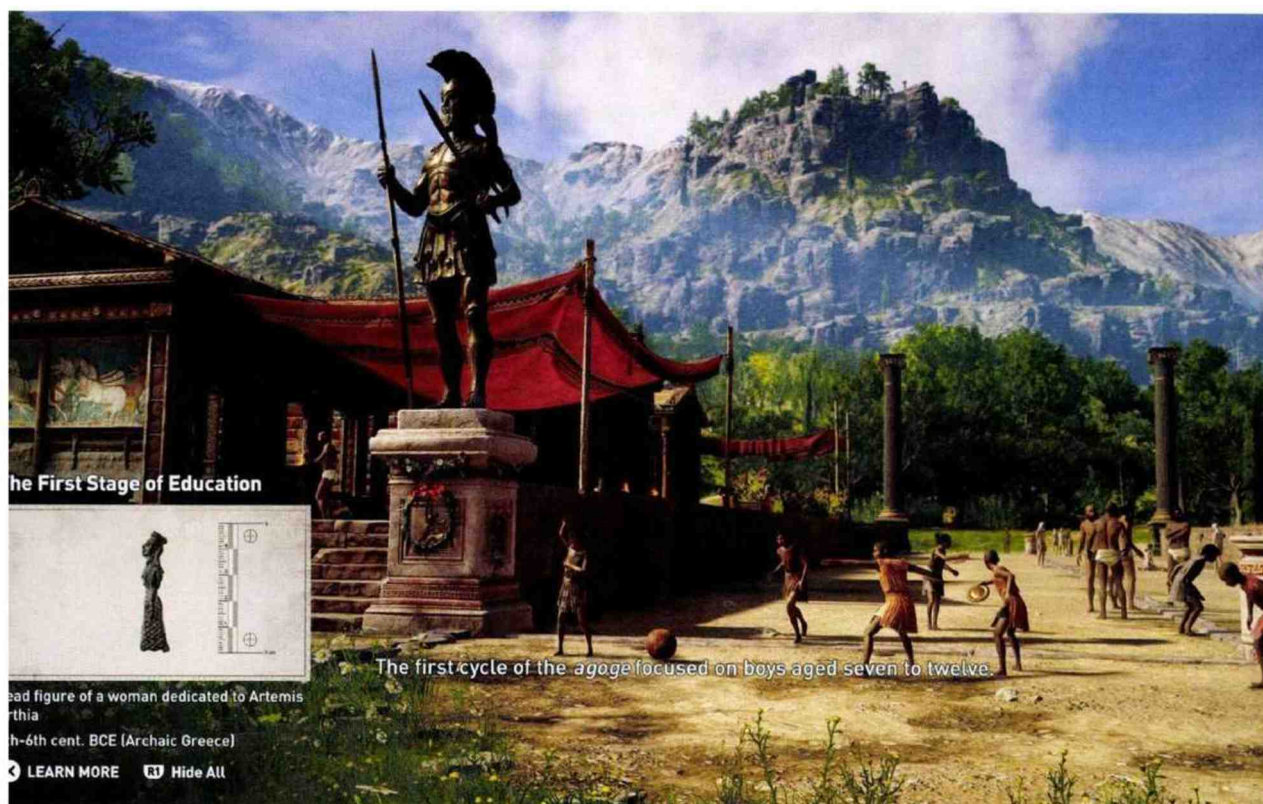
**I**ls sont en sixième et étudient la Grèce antique. Ce matin, ils n'ouvrent pas de livre mais allument des ordinateurs pour aller visiter Athènes dans... un jeu vidéo. Le développeur français Ubisoft a ajouté à sa célèbre saga « Assassin's Creed » un mode « Discovery Tour », afin que les élèves puissent se promener dans une capitale hellène pixelisée, grimper sur une colline pour admirer un Parthénon intègre, visiter temples et ateliers, lire des notices sur



les grands événements et les coutumes, tout en étant guidés par des personnages prestigieux (là, c'est Hérodote qui raconte une bataille, après ils discuteront philosophie avec Socrate). Les informations distillées sont précises et justes. La reconstitution est impressionnante. La manipulation de l'avatar donne un sentiment de liberté. Les élèves accumulent des connaissances en s'amusant, et participent en fin de séance à un quiz, pour lequel ils doivent trouver les réponses ensemble.

Visiter des paysages disparus recréés par la magie de l'informatique, comprendre comment naissent et meurent les civilisations en jouant à des jeux de stratégie, incarner des personnages historiques et mesurer les conséquences de grandes décisions, ne plus se demander ce qu'on aurait fait pendant la guerre mais être, le temps d'une partie, un jeune Européen de 1930, les possibilités offertes par le jeu vidéo sont immenses. Dans certaines classes de France et d'ailleurs, elles sont de plus en plus exploitées, à mesure que croît l'intérêt des éditeurs de jeux pour l'usage éducatif de leurs productions,





à mesure aussi que progresse le nombre d'enseignants avec un passé de *gamer*, éprouvant ainsi moins de réticences à faire entrer le jeu vidéo dans la classe. William Brou est l'un d'eux. Son parcours est significatif. Quand il devient enseignant au collège, il fait une « petite introspection » et s'aperçoit que les jeux vidéo ont participé à son intérêt pour l'histoire. « *Je me souviens qu'après avoir "revécué" la bataille d'Iwo Jima dans "Battlefield 1942" j'avais recherché des informations dans les encyclopédies familiales. Volontairement ou involontairement – par les narrations, les images et les sons –, les jeux transmettent des infos.* » D'où l'idée d'utiliser, pour la classe de quatrième à laquelle il doit enseigner la Révolution française, « *Assassin's Creed* », dont l'épisode « *Unity* » se

*Avec Discovery Tour Egypte (page de gauche) et Discovery Tour Grèce (ci-dessus), Ubisoft a souhaité ajouter une dimension pédagogique à sa saga « Assassin's Creed ».*

déroule à cette époque. « *J'ai construit une séquence consistant à comparer la prise de la Bastille telle que le jeu la présente et ce qu'on en a appris en classe. Et ceux qui d'habitude dormaient au fond de la classe ont levé le nez.* »

**PÉDAGOGIE DU DÉTOUR**

Lors de la conférence Keys to Learn, organisée fin janvier par Ubisoft, cette intuition a été confirmée par tous les participants (canadiens, britanniques, américains), acteurs de structures scolaires ou parascolaires: « *Si vous voulez que vos élèves arrivent à l'heure, dites-leur qu'ils vont jouer.* » La motivation, l'éveil à la curiosité historique à partir de ce qui constitue la culture des élèves (le jeu vidéo est le bien culturel le plus vendu en France depuis plus d'une

décennie maintenant) sont des arguments souvent utilisés par les promoteurs de cette « *pédagogie du détour* » à la sauce numérique. Le jeu présenterait même, selon William Brou, plus d'avantages en matière d'apprentissage cognitif que d'autres outils, comme le cinéma: « *Dans un film, on est observateur d'une histoire qui est construite, on voit ce qui est devant la caméra et on imagine ce qui est autour. Dans un jeu, on est acteur, on a une vue à 360° et on est libre de faire des choses qui n'ont pas forcément été prévues les développeurs.* » Quant aux jeux de stratégie – à l'instar de la célèbre série « *Civilization* » –, ils possèdent d'autres qualités didactiques, comme l'expliquent deux chercheurs dans la revue québécoise « *Traces* »: « *Par la simulation des relations* ►►





► complexes entre causes et conséquences, les jeux vidéo "mettent au jour" les ramifications du changement historique, et aident les élèves à mieux comprendre les concepts procéduraux de l'histoire. » William Brou le dit un peu différemment: « L'histoire, ce n'est pas simplement des dates et des boutons de manchette. C'est l'étude de gens qui ont vécu dans des contextes particuliers et qui ont fait des choix. Pour cela, le jeu est un excellent outil, parce qu'il met le joueur dans une situation où il doit prendre des décisions, que le professeur peut ensuite lui faire expliciter. » L'usage pédagogique du jeu ne supprime donc pas l'enseignant, bien au contraire. « Je ne cherche pas le jeu qui va me remplacer, qui va raconter l'histoire mieux que je ne le fais, poursuit-il. Tout jeu est le support d'une critique de la manière dont il met en scène l'histoire. "Tropico", par exemple, est un jeu américain qui représente les dictatures en Amérique du Sud, ça mérite nécessairement une discussion. » Bien sûr, le jeu tord l'histoire, pour des

**"Je ne cherche pas le jeu qui va raconter l'histoire mieux que je ne le fais. Tout jeu est le support d'une critique de la manière dont il met en scène l'histoire."**

**WILLIAM BROU,  
PROFESSEUR D'HISTOIRE**

*Pour « Medal of Honor », des vétérans de la Seconde Guerre mondiale ont été consultés par les développeurs du jeu.*

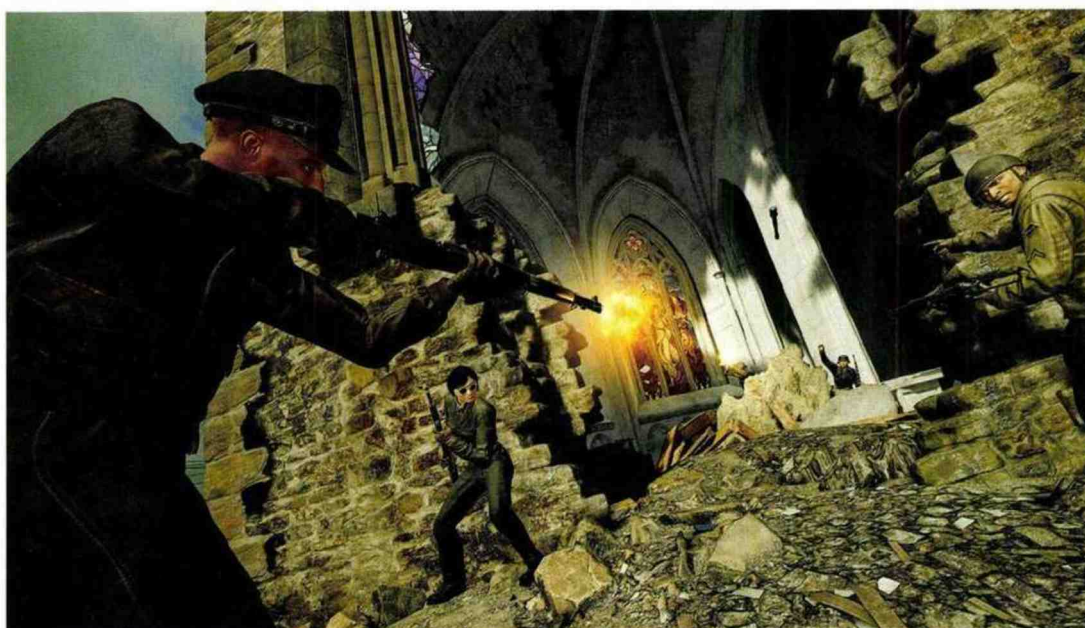
nécessités ludiques, c'est donc l'occasion de faire de l'éducation aux médias en exerçant un esprit critique sur des produits culturels que les élèves sont amenés à rencontrer. « De toute façon, ils ont déjà joué à ces jeux, ou vont y jouer. »

Bien des éditeurs de jeux, conscients du développement de l'usage pédagogique de leurs productions, et profitant des capacités toujours plus grandes de la machine, manifestent un souci croissant d'exactitude historique. Après avoir été accusé de « propagande » par Jean-Luc Mélenchon lors de la sortie de l'épisode « Unity » – et raillé par des historiens ayant relevé les nombreux anachronismes et mésinterprétations dans la représentation du Paris révolutionnaire –, Ubisoft a renforcé ses liens avec des historiens pour coller le plus possible à ce qu'on sait du passé, et a développé ces « Discovery Tour » entièrement consacrés à la pédagogie. Même chose chez l'éditeur EA, où, pour le dernier opus de « Medal of Honor », qui se déroule durant la Seconde Guerre mondiale,

les créateurs sont allés à la rencontre de vétérans, afin de rendre compte le mieux possible de leur vécu de la guerre. Ou chez Microsoft, qui développe des activités didactiques au sein du jeu de construction « Minecraft ». D'ailleurs, pour Deirdre Quarnstrom, chargée de cette tâche, cela dépasse la question triviale de l'apprentissage d'une discipline: « Au-delà des connaissances, jouer c'est apprendre la manipulation, la créativité, la collaboration, la prise de décision, autant de qualités qui seront nécessaires dans les emplois de demain. »

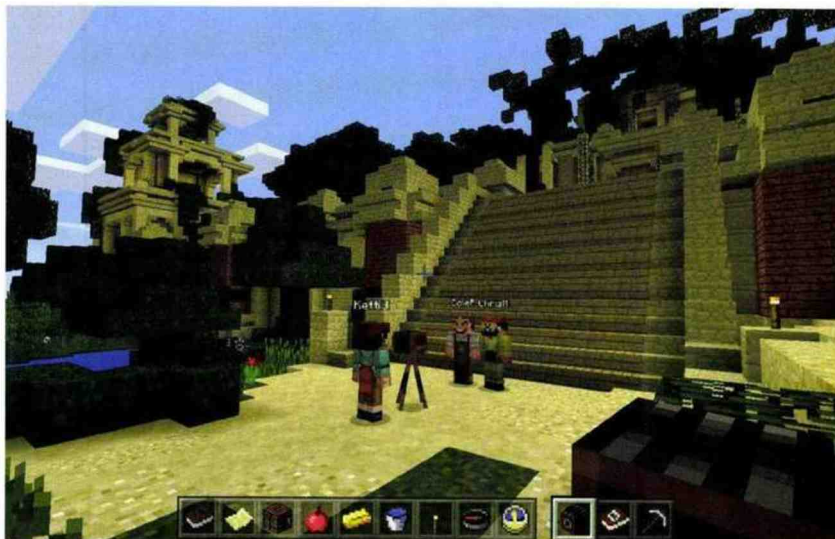
**MUSÉE VIRTUEL BIEN FAIT**

On pourrait en conclure que le jeu vidéo est l'avenir de l'enseignement de l'histoire, d'autant plus quand la réalité virtuelle aura pris le relais et qu'il suffira d'enfiler un masque pour se retrouver dans le Versailles de Louis XIV. Mais c'est plus compliqué que cela, si on en croit Romain Vincent. De la même génération que William Brou, il a connu une trajectoire parallèle, mais, sept



à huit ans après ses premières expérimentations dans sa classe – et un travail de thèse qui l'a amené à assister à celles de ses collègues –, il est plus mesuré. Ses réserves sont de plusieurs ordres. D'abord pratique : il n'y a pas toujours de matériel disponible. Qui donc faire jouer dans la classe ? Certains jeux – ceux de stratégies notamment – nécessitent beaucoup de temps, et sont compliqués à manipuler. D'ailleurs, chez eux, « beaucoup d'élèves ne jouent pas, ou alors sur des smartphones. Ou, si c'est sur console, ils jouent à des jeux qui ne sont pas ceux que les professeurs apportent en classe ». Il ne nie pas que le vidéoludique puisse fournir des connaissances ou éveiller une curiosité historique, mais « quand on joue aux jeux vidéo, ce qu'on apprend d'abord c'est à jouer ». Ainsi quand on utilise le jeu vidéo comme outil pédagogique, on est le plus souvent amené à lui ôter ses qualités ludiques, comme le fait le « Discovery Tour », qui, pour lui, n'est rien d'autre qu'un « musée virtuel très bien fait. »

Romain Vincent a des réticences plus fondamentales. « C'est déjà compliqué d'expliquer comment se fait l'histoire et ce qu'est un document historique, alors si on doit en plus expliquer que le jeu est un usage propre à visée ludique qui nécessite des déformations de l'histoire, on risque de perdre les élèves les plus fragiles. » Les fabricants de jeux eux-mêmes donnent parfois l'impression de s'y perdre, partagés entre la volonté de donner des gages à l'historiographie et la nécessité ludique. La bande-annonce de « Valhalla », dernier opus d'« Assassin's Creed », qui se déroule chez les Vikings, est symptomatique : pour montrer qu'ils ont tenu compte des travaux les plus récents sur la question, les créateurs dépeignent un peuple pas aussi sanguinaire qu'on le dit, mais qui aurait été rendu terrible – il faut



« Minecraft: Education Edition » propose des activités didactiques dans l'univers du jeu de construction « Minecraft ». Microsoft y voit davantage qu'un simple apprentissage, il s'agit de développer la créativité, la collaboration ou la prise de décision.

bien trancher des têtes avec des haches, sinon ce n'est pas marrant – par le refus des rois chrétiens de négocier avec eux. Malin, mais un peu tordu, en tout cas tellement métadiscursif qu'on finit par ne plus rien y comprendre.

A ce problème, il faut en ajouter un autre : les nécessités ludiques et marketing privilégient des périodes au détriment d'autres, ce qu'admet volontiers William Brou : « Je ne connais pas de jeu sur la guerre d'Algérie, et je ne vois pas comment il pourrait en exister. C'est trop clivant. » Ou alors, il faut aller chercher chez les éditeurs indépendants des jeux plus subtils et plus confidentiels, « des jeux pour profs d'histoire », comme le dit en rigolant Romain Vincent. Peut-être accorde-t-on trop d'ambition à la plupart des jeux, dont le cadre historique ne reste qu'un prétexte. Sid Meier, créateur de « Civilization », ne disait pas autre chose, quand il s'exprimait sur cette question lors d'une conférence : « Entre nous, on rigole souvent en disant qu'on

fait nos recherches dans la section "enfants" d'une bibliothèque. On veut que le joueur puisse démarrer le jeu, sans en savoir plus que la moyenne. [...] Le but du gameplay est juste que vous puissiez vous fabriquer votre propre histoire, dans un monde qui paraît assez réel pour donner de l'enjeu à cette histoire. »

Et si c'était un problème de discipline ? « En France, qu'on le regrette ou non, l'enseignement de l'histoire repose essentiellement sur des faits, explique Romain Vincent. Ce n'est pas là où le jeu excelle. Finalement, j'ai vu des utilisations beaucoup plus intéressantes en technologie, en français ou en philo. » Et de raconter un cours de philosophie où une élève était invitée à jouer, devant la classe, à « Papers, Please », dans lequel le joueur incarne un garde-frontière devant décider s'il laisse ou non passer des migrants. Plus de problème d'exactitude historique et de représentation d'un réel passé, le jeu déploie toute sa puissance immersive et fictionnelle pour faire

ressentir un dilemme moral et permettre à la classe d'en discuter. La mise en situation, la force du graphisme et l'habileté de la narration peuvent être exploitées dans le but de faire éprouver une expérience qui, sinon, semblerait lointaine ou abstraite.

Dans son dernier livre, « Vivre avec le trouble », la philosophe américaine Donna Haraway, 75 ans, explique ce qu'elle a ressenti en jouant à « Never Alone », un jeu développé en collaboration avec les Iñupiaqs, un peuple autochtone de l'Alaska. Parce que le jeu laisse entendre leur langue, parce qu'il fait ressentir une représentation du monde propre à cette culture, et donne la possibilité d'agir dans ce monde, « Never Alone » fournit, l'air de rien, une expérience aux confins de l'anthropologie, de l'ethnologie et de la philosophie. La sensation dépasse alors tout discours. C'est peut-être là que le jeu vidéo est un outil indépassable et qu'il déploiera dans l'avenir toutes ses vertus pédagogiques. ■

