

## **Communizm, créer soi-même un « jeu vidéo » pour l'enseignement de l'histoire au secondaire I : un exemple de démarche pour les enseignants**

### **Introduction**

Les jeux vidéo et les cours d'histoire sont-ils compatibles ? Telle est la question de départ de la démarche proposée ici. Cela fait un certain temps déjà que ce média est entré dans le quotidien des élèves. L'histoire est exploitée comme base de départ ou comme source d'inspiration lors de la création de certains jeux, voire de certaines licences à succès comme la série des « *Age of Empire* » éditée par *Microsoft Game Studios*, ou plus récemment des « *Assassin's Creed* » de l'éditeur *Ubisoft*. Les documentaires et les films étant déjà un outil de travail dans l'enseignement de l'histoire, je souhaite vérifier si les jeux vidéo peuvent également être utilisés pour renforcer les apprentissages ou s'ils doivent rester anecdotiques dans le discours de l'enseignant. Face au risque de perdre les élèves avec des jeux déjà existants dans le commerce mais qui sont inadaptés pour une utilisation en classe, je souhaite explorer une autre voie : créer moi-même, sans aucun coût supplémentaire, un support de cours interactif s'inspirant des jeux vidéo et de leurs mécaniques pour renforcer à la fois l'intérêt et les apprentissages des élèves, tout en étant accessible pour ces derniers et utilisable avec le matériel informatique de mon école. Bien sûr, ce support doit être en adéquation avec le Plan d'études romand et proposer un contenu correspondant à ce que j'enseigne aux élèves. Avant d'aborder la démarche proprement dite, il convient cependant de rappeler quelles difficultés sont inhérentes aux pratiques d'enseignement exploitant les jeux vidéo.

### **Pratiques enseignantes et obstacles**

L'emploi du jeu vidéo en classe peut suivre deux axes principaux : le premier sert à illustrer le propos de l'enseignant en utilisant le jeu vidéo comme une ressource audiovisuelle normale, en intégrant aux supports de cours, par exemple, des captures d'écrans ou des vidéos réalisées à partir d'un jeu. Le second consiste à laisser les élèves utiliser un jeu vidéo en classe. La deuxième possibilité ouvre des horizons plus vastes aux enseignants que la simple démarche illustrative, en exploitant pleinement le potentiel des jeux vidéo et l'interactivité qu'ils représentent. Cependant, plusieurs obstacles de taille peuvent saborder complètement la réussite de l'expérience. Par exemple, il convient de s'interroger sur la validité et la pertinence des contenus « *historiques* » proposés. L'anachronisme le dispute souvent à l'invention pure, surtout lorsque le scénario du jeu greffe de la fiction à la trame historique ou permet au joueur de réécrire l'histoire, comme le proposent de nombreux jeux de stratégie. Mais le principal problème demeure le but même du jeu vidéo : entre le divertissement et l'apprentissage de l'histoire, il est aisé de découvrir lequel pèse réellement dans la balance. Le côté ludique, qui se préoccupe de l'amusement des joueurs, est vital dans les jeux ayant des visées commerciales, mais il risque de parasiter les apprentissages des élèves et ainsi d'aller à l'encontre des objectifs souhaités par l'enseignant. Obtenir un jeu vidéo compatible avec l'enseignement de l'histoire et les objectifs pédagogiques de l'enseignant peut donc sembler ardu. La démarche que je souhaite décrire ici demande beaucoup de temps pour être mise en place, car l'enseignant doit créer un jeu par ses propres moyens, mais elle amène à la production d'un média avec des contenus adaptés aux objectifs scolaires.



Captures d'écran du jeu réalisées par l'auteur et représentant différents documents fictifs consultables par les élèves durant le jeu. Chaque document est composé d'un mélange de textes réécrits et d'images tirées d'internet et modifiées. Le but de ces « faux » documents était de représenter l'omniprésence de la propagande dans les régimes totalitaires, mais aussi de transmettre des indices aux joueurs. Depuis l'image en haut à gauche : journal officiel, affiche de propagande, document administratif, tract, manuel scolaire.

## Objectifs

Le but premier de la démarche est d'observer si le jeu vidéo et ses mécaniques propres, comme l'interactivité avec le joueur ou le sentiment d'immersion<sup>1</sup> qu'il suscite, favorisent les apprentissages. En créant moi-même ce support plutôt que de dépendre d'un jeu issu du commerce, je m'affranchis des obstacles cités précédemment et m'assure que le contenu du jeu est conforme non seulement aux objectifs du PER mais également à mes propres attentes, et que les éléments en lien avec l'histoire présents dans le jeu sont identifiables par les élèves. Il faut que le résultat soit au maximum compatible avec les ressources informatiques des établissements vaudois et accessible au plus grand nombre de personnes, y compris à celles n'ayant pas l'habitude des jeux vidéo. Il est également souhaitable qu'il soit calibré pour être utilisé sur deux périodes de 45 minutes au maximum et que les contenus proposés traitent suffisamment en profondeur la notion de totalitarisme<sup>2</sup>, ma thématique, afin que les élèves en découvrent les aspects essentiels. Enfin, il faut que le jeu en lui-même soit assez stimulant pour susciter l'intérêt des élèves, mais pas au détriment des apprentissages. Il doit donc faire appel à la réflexion et à l'observation plutôt qu'aux réflexes et à l'adresse des joueurs. La phase de création du jeu représente le défi le plus important, comme nous allons le voir par la suite.

## Conception du jeu *Communizm*

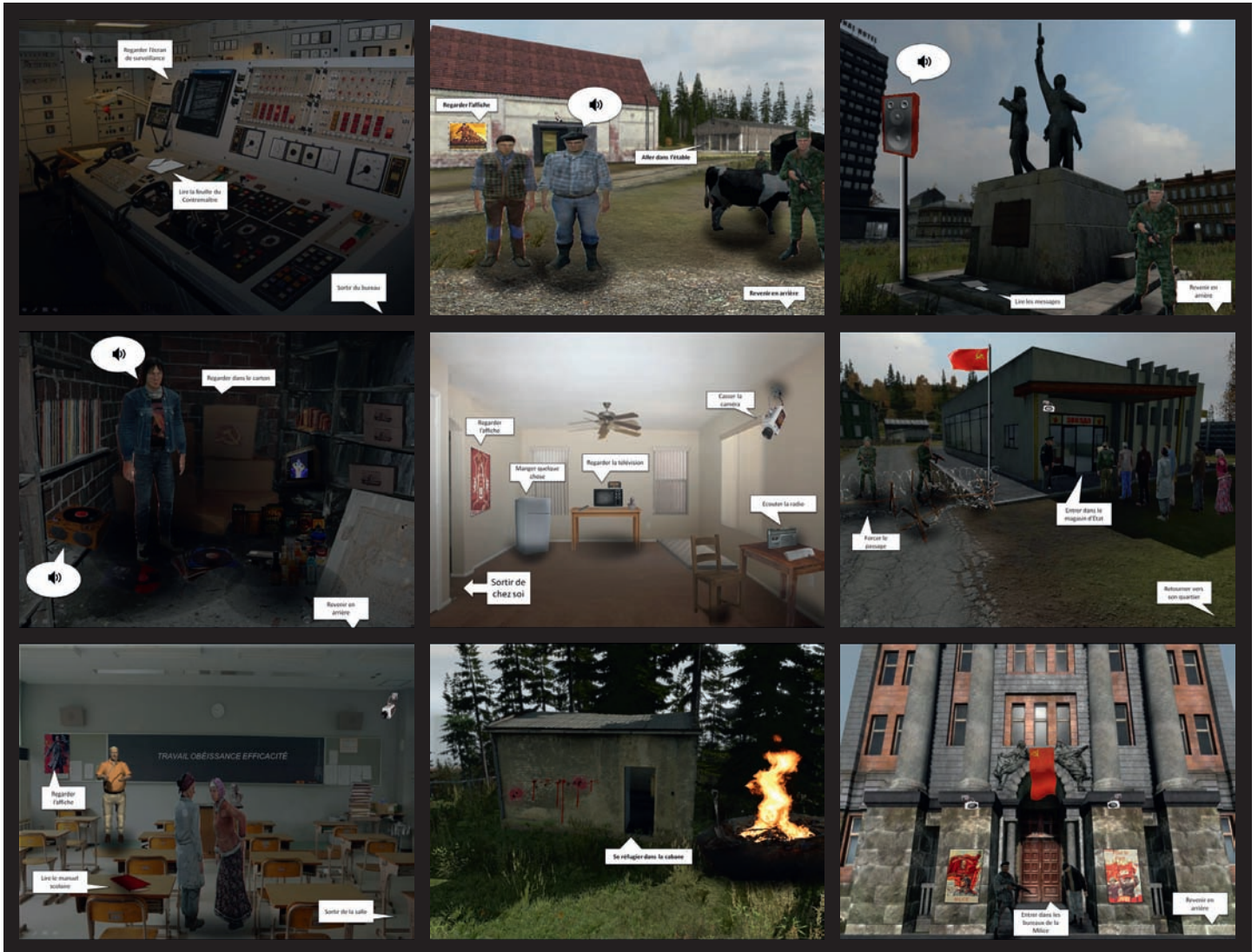
À travers cette expérience, j'essaie de créer un support de cours interactif incluant des effets sonores et des vidéos, des animations qui donnent aux élèves l'illusion d'interagir avec un vrai jeu vidéo, alors qu'il s'agit en réalité d'un diaporama conçu sur *Microsoft Office PowerPoint*. N'ayant aucune connaissance en programmation, je choisis un outil que j'ai l'habitude d'utiliser, puis je vérifie ce qu'il est possible de réaliser à l'aide de ce programme

avant d'aller plus loin. La navigation entre diapositives sans quitter le diaporama étant rendue possible grâce aux liens hypertextes, je teste empiriquement chaque fonctionnalité que je souhaite implémenter dans le projet : des effets sonores et des vidéos qui se déclenchent automatiquement ou grâce à la souris, la présence de personnages et d'objets animés ou encore des effets de trompe-l'œil grâce à des textures et à l'outil dessin. Parallèlement, je complète mes recherches sur le totalitarisme afin d'en extraire les caractéristiques principales et pour identifier les éléments que je veux présenter dans le jeu. Le scénario du jeu étant basique, à savoir explorer pour enquêter sur la disparition d'une personne et, ainsi, découvrir au fil des indices la nature coercitive d'une dictature, je me concentre sur les lieux qui apparaîtront dans le jeu et refléteront le caractère totalitaire d'un État de ce type : des lieux publics et privés, faisant référence au monde du travail, des loisirs ou encore de l'école.

Pour certains éléments, comme les personnages animés, les arrière-plans, les effets sonores et vidéo, je me limite à l'utilisation de programmes gratuits disponibles sur Internet, comme le logiciel de capture vidéo *Fraps* et celui de conversion nommé *QGifer*, ou encore des applications déjà disponibles sur mon ordinateur personnel, comme *iTunes* et *Garageband* pour les effets sonores, *iMovie* pour le montage vidéo et l'*Aperçu* de Mac pour détourer les images. Enfin, des recherches internet sur *Google.com* me permettent de trouver les textures, les images et les fichiers au format « *.gif* » nécessaires. Pour la plupart des arrière-plans et des personnages animés, j'utilise un jeu vidéo déjà en ma possession, à savoir *Armed Assault II*, car il offre des décors et des représentations inspirés par l'ex U.R.S.S. des années 1980 et plus tardives. La conception prend au final neuf mois, à raison de plusieurs heures par semaine, avec un pic plus intense sur la fin du projet, en comptant les heures de recherche et d'essais pour atteindre le résultat souhaité. Je copie le format et l'interactivité des jeux appelés *Point'n'Click* afin de favoriser au maximum son accessibilité. Cela donne ainsi un jeu où les élèves se déplacent dans un environnement virtuel en cliquant sur des icônes décrivant l'action possible : se déplacer à un endroit spécifique, interagir avec un objet, tourner la page d'un livre et ainsi de suite. Chaque interaction renvoie à une autre « page »

<sup>1</sup> NATKIN Stéphane, « Du ludo-éducatif aux jeux vidéo éducatifs », *Les Dossiers de l'Ingénierie éducative*, n° 65 (3), 2009, p. 13-14.

<sup>2</sup> TODOROV Tzvetan, *Le siècle des totalitarismes*, Paris : Éditions Robert Laffont, 2010, p. 155.



Captures d'écran du jeu réalisées par l'auteur et représentant différents environnements et lieux accessibles aux élèves. Depuis la première image en haut à gauche : Un bureau de contremaître, une ferme, une place publique, un entrepôt pour le marché noir, l'appartement du joueur, un magasin d'État, une salle de classe, une zone en forêt, un bâtiment officiel.

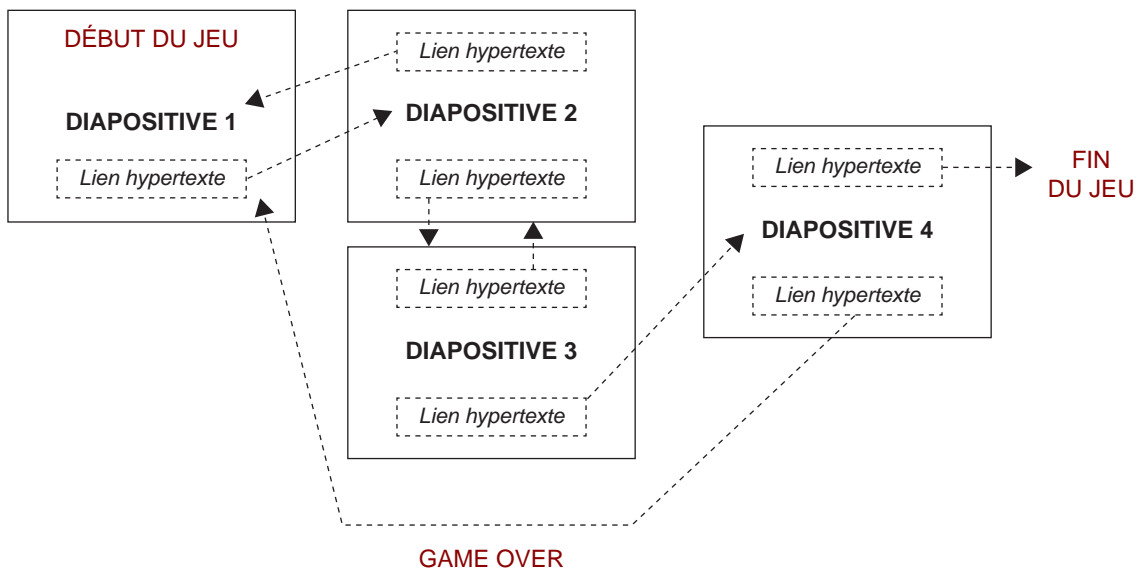
du diaporama grâce aux liens hypertextes. Cette manière de procéder permet ainsi d'effectuer des retours en arrière ou de choisir différents chemins dans le jeu sans quitter le diaporama. Le principe est alors similaire à celui des « *Livres dont vous êtes*

*le héros* », qui consistent en une lecture non linéaire, pendant laquelle le lecteur est amené à faire des choix, qui le renvoient à différents paragraphes dans le livre (il est ainsi possible de passer directement du paragraphe 30 au paragraphe 201).



Capture d'écran du jeu réalisée par l'auteur et représentant le briefing d'introduction ainsi que la description des interactions réalisables par les élèves. Chaque icône carrée étant un lien hypertexte menant l'élève vers une autre diapositive. L'accessibilité est ainsi favorisée car toutes les interactions possibles sont explicitement visibles et peuvent être accomplies en un clic de souris.

Schéma représentant le fonctionnement des liens hypertextes dans le diaporama servant de support au jeu *Communizm* :



## Obstacles rencontrés

En premier lieu, il apparaît rapidement qu'il est difficile de représenter fidèlement un lieu ou une époque particulière avec les ressources rudimentaires à disposition. De plus, certaines caractéristiques des régimes totalitaires, comme la surveillance des citoyens, doivent être facilement identifiables par les élèves, alors que les moyens utilisés par ces régimes sont généralement cachés aux yeux de la population, à l'instar des mises sur écoute par exemple. Ma démarche s'oriente donc vers une représentation exagérée des dictatures pour rendre plus explicite le concept en lui-même. La mise en place du dispositif révèle également des difficultés qu'il faut anticiper rapidement. Par exemple, l'installation de *Microsoft Office* sur dix ordinateurs nécessite un temps de préparation qui augmente exponentiellement en cas de problèmes techniques. Le diaporama est volumineux (plus de 2,34 gigaoctets) et *Powerpoint* n'est pas prévu pour un tel usage. Le ralentissement des ordinateurs voire l'arrêt spontané du programme font donc partie des désagréments pouvant se produire. Enfin, la répartition des élèves ne doit pas excéder deux personnes par poste, si possible munies d'écouteurs. Les effets sonores du jeu, comme la musique, les bruitages ou les enregistrements audio, deviennent rapidement inaudibles si plusieurs séquences sonores se produisent en même temps. Enfin, malgré la volonté d'orienter les élèves vers des apprentissages plutôt que vers un moment de divertissement, il arrive que ceux-ci laissent de côté le questionnaire pour se concentrer sur le jeu en lui-même.

## Mise en place du dispositif et réaction des élèves

La séquence est conduite avec une classe d'une vingtaine d'élèves de 11<sup>e</sup> année en voie pré-gymnastique à l'établissement primaire et secondaire du Mont-sur-Lausanne. Une fois terminé, le jeu est préalablement testé sur différentes machines, des *Mac Book Pro*, et avec divers programmes. Malheureusement, les suites *LibreOffice* et *Keynote* ne réussissent pas à exploiter le format et des erreurs se produisent. Il faut donc installer

temporairement *Microsoft Office* sur certains ordinateurs avec l'aide du responsable informatique et des licences à notre disposition, ce qui limite les possibilités. Les élèves doivent se répartir à quatre par poste, ce qui empêche l'emploi des écouteurs et provoque un parasitage sonore. Malgré ces défauts de jeunesse, dus à un postulat de départ basé sur la gratuité et la simplification de la démarche, le premier essai se révèle néanmoins prometteur, car il sait aiguillonner la curiosité des élèves. Au cours des deux périodes à disposition, tous les groupes terminent le jeu au moins une fois, les plus rapides recommençant l'expérience en explorant plus en détail l'univers virtuel à disposition afin de compléter le questionnaire. De plus, outre les retours positifs des élèves, dont certains demandent « *Quand allez-vous sortir la suite?* » ou s'intéressent aux procédés employés pour créer le jeu, la plupart des caractéristiques du totalitarisme peuvent être identifiées par les élèves au cours de la mise en commun. La démarche n'est malheureusement pas menée plus avant faute de temps. Elle est néanmoins reconduite avec les élèves de deuxième année d'une classe d'histoire et d'une classe d'allemand dans un gymnase, avec des réactions similaires. Le jeu en lui-même semble montrer un contenu suffisant pour occuper les élèves pendant deux périodes sans les ennuyer, tout en restant suffisamment court pour ne pas empiéter plus longtemps sur le programme de l'enseignant.

## Conclusion et pistes de recherche

Ce manuel d'histoire déguisé en jeu vidéo atteint la majorité de ses objectifs : il éveille l'intérêt et la curiosité des élèves tout en les aidant à mieux appréhender un concept. L'aspect « fait maison » induit par la démarche de l'enseignant joue sans doute un rôle dans cette curiosité, et l'aspect rudimentaire aux yeux d'un véritable concepteur de jeux semble récolter un capital sympathie important de la part des élèves, voire des collègues enseignants, au point que certains élèves auxquels le jeu est présenté reproduisent à petite échelle la démarche pour un exposé sur la catastrophe ayant frappé Herculaneum et Pompéi durant l'Antiquité.

À travers cet exemple, la réflexion peut ensuite être poussée plus loin en classe en analysant des textes, en exploitant de nouvelles sources et en s'interrogeant sur la durée de vie parfois très longue des régimes totalitaires : pourquoi des régimes comme l'U.R.S.S. ou encore l'Allemagne nazie, voire la Corée du Nord, ont-ils pu exister ?

La création de *Communizm* et son emploi dans une classe m'amènent à constater que l'enseignant a la capacité de produire par lui-même un support interactif viable, à la fois éducatif et ludique, sans frais supplémentaires et qui aborde les thématiques de son choix. L'énorme investissement en terme de temps peut être réduit à partir du moment où un travail d'équipe se met en place. En effet, selon les compétences de chacun, il est facile de se répartir des tâches claires comme la création des contenus du jeu, la configuration des programmes nécessaires ou la recherche d'informations entre différents enseignants. La thématique du totalitarisme

n'est bien sûr pas la seule qui peut être représentée. Il est possible d'imaginer un jeu d'enquête dans la Rome antique afin de travailler le latin ou l'histoire, une visite virtuelle de Versailles, ou encore de suivre les traces de Marco Polo ou de Christophe Colomb. D'autres disciplines comme le français peuvent également exploiter cette démarche, par exemple en demandant aux élèves de créer un conte interactif, à la façon d'un *Livre dont vous êtes le héros*, ce qui amènerait une approche intéressante sur la narration. Si, à l'avenir, des démarches similaires rencontraient également du succès, il serait intéressant d'entamer un partenariat avec les acteurs du monde vidéo-ludique, qui se chargeraient des aspects informatiques en conjonction avec les enseignants et les créateurs de supports éducatifs afin d'obtenir un produit à la fois stable techniquement et compatible avec les objectifs d'enseignement du PER et les intentions des enseignants.

## L'auteur

**Rémi Schaffter** est actuellement enseignant à l'établissement primaire et secondaire de Cugy. Après un Master en histoire et en histoire ancienne à l'Université de Lausanne, il achève sa formation pour l'enseignement au secondaire I et au secondaire II à la Haute École pédagogique de Lausanne (2015-2016). À la fois passionné par l'histoire et le monde vidéo-ludique, il s'intéresse notamment à l'intégration des MITIC en classe, aux représentations des concepts en histoire et à la création de supports de cours interactifs, de la présentation assistée par ordinateur au jeu vidéo éducatif.

## Résumé

Cet article présente une démarche menant à la création, par l'enseignant, d'un jeu vidéo avec des moyens accessibles et simples. *Communizm*, qui utilise comme base le programme *Microsoft Office Powerpoint*, présente aux élèves le concept du système totalitaire au moyen d'une enquête virtuelle amenant les utilisateurs à explorer une ville inspirée par l'ancienne URSS. Testé au secondaire I avec des élèves de 11<sup>e</sup> en voie pré-gymnasiale, ce projet sert à présenter un outil supplémentaire à destination des enseignants, afin qu'ils puissent créer eux-mêmes des supports de cours interactifs et ainsi esquisser certains des écueils liés à l'utilisation des jeux vidéo dans un cadre scolaire.