

MASTER
MÉTIERS DE L'ÉDUCATION, DE L'ENSEIGNEMENT ET DE LA
FORMATION

Mention	Parcours
Second degré	Master MEEF Histoire-Géographie M2B
Site de formation :	INSPE Croix de Pierre, Toulouse

MEMOIRE

Les représentations de l'Histoire antique dans les jeux vidéos et leurs applications pédagogiques

Maxime Taulier

Directeur-trice de mémoire (en précisant le statut)	Co-directeur-trice de mémoire (en précisant le statut)
Thibaud Lanfranchi	Claire Dreyfus
Membres du jury de soutenance : (en précisant le statut)	
- Thibaud Lanfranchi, maître de conférences en histoire romaine à l'Université Toulouse-Jean Jaurès.	
- Claire Dreyfus, professeure d'histoire-géographie et enseignement moral et civique au collège Rosa Parks à Toulouse, et formatrice académique à l'INSPE Croix de Pierre Toulouse	
-	
-	
Soutenu le 22/06/2021	

**Les représentations de l'histoire antique dans les jeux
vidéos, et leurs applications pédagogiques**

Sommaire

A) Partie Scientifique

I- Quelles représentations de l'antiquité dans les jeux vidéos ?

- 1) Différentes contraintes et modes de représentation
- 2) La question des sources
- 3) Les risques potentiels

II- Une représentation parfois fantasmée de l'antiquité

- 1) L'utilisation de symboles et lieux-communs
- 2) La nécessité de faire appel à des spécialistes
- 3) Une dynamique ludique

III- Les limites des représentations et du format

- 1) L'impossible défi de l'objectivité
- 2) L'obstacle de la perception du jeu vidéo
- 3) Le jeu vidéo, ennemi de lui-même ?

B) Partie Didactique

I- De l'utilisation du numérique et des outils vidéoludiques dans le cadre scolaire

- 1) Évolution des engagements institutionnels pour le numérique
- 2) Compétences du socle commun et compétences numériques des enseignants

- 3) Outils vidéoludiques et système éducatif : expérimentations en classe

II- Apports institutionnels et enjeux pédagogiques

- 1) Instructions officielles
- 2) Ressources pédagogiques
- 3) Enjeux pédagogiques et adaptations didactiques

III- Adaptation du jeu vidéo comme support pédagogique dans le cadre d'une séquence

- 1) Plan de la séquence
- 2) Objectifs pédagogiques
- 3) Notions et vocabulaire
- 4) Première partie de séance
- 5) Deuxième partie de séance

Introduction :

Les jeux vidéos constituent aujourd'hui un véritable média de masse, interactif et multi support. Ils représentent en effet la première industrie culturelle en France et dans le monde, et ont dépassé en 2002 le cinéma en terme de chiffre d'affaire global.

Les jeux vidéos bénéficient donc d'une attention grandissante depuis quelques décennies, et deviennent parfois un objet d'études, notamment sur les nombreux usages qu'il est possible d'en faire. À mesure que le jeu vidéo gagne en crédibilité en tant que média, des voix s'élèvent pour mettre en valeur la dimension pédagogique que certains jeux peuvent porter en eux, mais aussi les possibles bénéfices que pourrait donner une transposition d'un jeu dans un contexte scolaire. En effet, il semble que le jeu vidéo soit un type de support à part : si la technique à laquelle il fait appel est similaire à celle utilisée pour des reconstitutions en 3D de ruines archéologiques dans un milieu scientifique, le jeu vidéo porte également en lui cette ludicité inaliénable due à son utilisation par les élèves dans le but de se divertir. Il apparaît dès lors judicieux de se saisir de ce type de support apprécié par les élèves pour le mettre au service de l'apprentissage.

Depuis la fin du Xxème siècle, l'Histoire a constitué un vivier d'idées et d'inspirations pour des centaines de jeux. Le site internet Historiagames recensait ainsi 222 jeux portant sur l'antiquité en Février 2017. Cependant, il convient de rester vigilant vis-à-vis des représentations historiques offertes aux joueurs par les studios de développement, car leur objectif n'est pas toujours de restituer une historicité parfaite.

En effet, si l'Histoire est une véritable manne d'idée pour les studios de développement, leur objectif est rarement de proposer un cours d'histoire numérique. Très souvent, l'Histoire ne sert que de prétexte, de cadre à un scénario fictif dans lequel sont entremêlés des éléments de fiction et des faits historiques, au service du besoin de ludicité. On assiste donc régulièrement à des représentations biaisées de l'antiquité dans les jeux vidéos, érigées à partir de symboles, de lieux communs, de stéréotypes (éléments de décor, lieux et personnages célèbres, etc...) qui, si il participent à la reconstitution d'une ambiance et d'un univers mental, n'ont pas d'intention archéologique et présentent l'antiquité par le biais de grandes idées.

Ce travail est réalisé dans le cadre d'un mémoire de fin d'études de Master MEEF, et s'attachera donc à s'interroger sur la possibilité d'une adaptation pédagogique et didactique d'un jeu vidéo, ainsi qu'à la pertinence d'une telle utilisation. Nous serons donc amenés à étudier les avantages et les limites de l'utilisation d'un jeu vidéo dans le cadre scolaire.

Il s'agira donc ici de se demander si les représentations historiques proposées par les jeux vidéos permettent leur utilisation dans le cadre scolaire ?

Partie scientifique

I- Quelles représentations de l'antiquité dans les jeux vidéos ?

1- Différentes contraintes et modes de représentations

Le jeu-vidéo constitue aujourd'hui un des premiers médias mondiaux en terme d'audience : Médiamétrie indique par exemple en 2020 qu'en France, 71% de la population joue aux jeux vidéos au moins de manière occasionnelle.

Depuis le XXème siècle, les studios de développement ont, de nombreuses fois, relevé le défi de la représentation historique dans leurs œuvres, avec plus ou moins de succès. De *Age of Empires*, où le joueur doit développer une civilisation historique grâce à l'amélioration d'unités et de bâtiments pour ensuite se mesurer à d'autres civilisations contrôlées par d'autres joueurs, à *Wolfenstein*, qui propose un univers dystopique dans lequel l'Allemagne Nazie aurait gagné la seconde guerre mondiale pour étendre sa domination sur toute l'Europe, les développeurs ont abordé le genre du jeu historique de différentes manières et proposé différents types de représentations historiques : la fidélité peut être un enjeu crucial du produit fini, de la même manière qu'elle peut n'être qu'une toile de fond sur laquelle se dessinent les éléments fictionnels, issus de l'imaginaire des créateurs du jeu, afin de servir un scénario.

Si les récents progrès de la représentation numérique d'éléments du réel ont aujourd'hui amené les consommateurs et les spécialistes à accorder une importance primordiale à l'apparence esthétique des graphismes d'un jeu, poussant les studios de

développement à proposer des représentations toujours plus réalistes, toujours plus fidèles du monde réel, il convient de se rappeler que ce désir de fidélité vis-à-vis du monde réel, d'une retranscription presque photographique d'un environnement, n'a pas toujours été présent car, les moyens techniques ne l'ont pas toujours permis.

En effet, contrairement au très récent *Assassin's Creed Odyssey*, que nous étudierons particulièrement au cours de ce mémoire et qui propose une restitution la plus fidèle possible de l'environnement (végétation, architecture, faune, flore, codes vestimentaires...) de la grèce antique, transformant presque l'expérience proposée par le jeu en simulation, notamment grâce à son mode "Discovery Tour" et au travail des nombreux spécialistes de la période qui ont participé au projet, les jeux plus anciens qui visaient le même objectif devaient passer par des chemins dérobés pour un résultat beaucoup moins gratifiant.

On retrouve ainsi dans des jeux plus anciens, ce qu'on peut considérer comme des marqueurs de la représentation de l'antiquité, des symboles, souvent issus de lieux-communs, signifiant au joueur son contact avec des éléments virtuels se réclamant d'une appartenance à l'univers antique. Par exemple, *Rome : Total War*, jeu de stratégie au tour par tour et de combat tactique en temps réel sorti en Octobre 2004 sur ordinateurs, propose aux joueurs un univers calqué sur ses jeux précédents (et suivants), à la différence près que les éléments graphiques sont ici souvent issus d'un imaginaire antique : chaque faction présente par le jeu est représentée par un symbole historique : les romains étant bien entendu représentés par le sigle SPQR tandis que l'empire parthe est représenté par un Lion ailé. En outre, les villes romaines construites par le joueur auront toutes la même apparence à cause de l'absence de variété dans les bâtiments qui la composeront : thermes, temples, palais, sont tous identiques et issus d'un imaginaire collectif inspiré des bâtiments présents dans le vrai Rome.

Enfin, il conviendra d'évoquer un genre de jeux à part, le plus souvent utilisés dans le cadre pédagogique, communément appelés "serious games". Sur l'antiquité grecque,

on peut par exemple citer le récent *Mythologie Quest : la Chouette et le Péplos*, qui propose aux élèves du primaire ou du secondaire de résoudre des énigmes dans l'Athènes du Vème siècle avant J.-C., pendant la fête des panathénées. Ce format de jeu est particulier dans le sens où c'est l'un des rares genre pour lequel la ludicité n'est pas l'objectif premier. Ici, c'est l'apprentissage du joueur qui est valorisé, et chaque action qu'il effectuera dans le jeu lui permettra d'accumuler des connaissances académiques sur la période historique traitée par le serious game.

2- La question des sources

La première contrainte à laquelle sont exposés les développeurs, puis les historiens mobilisés sur un projet de jeu-vidéo ayant pour finalité de représenter une période historique, est donc le besoin de reconstitution. Pour répondre à ce besoin, une mobilisation des sources est nécessaire : le défi est de synthétiser les sources dont nous disposons afin de retranscrire un univers, une ambiance, et d'immerger le joueur/spectateur dans un contexte qui se veut le plus authentique et historiquement précis que possible.

Parmi la multitude de sources qui sera mobilisée, les auteurs anciens jouent bien sûr un rôle primordial : des auteurs tels qu'Hérodote, Thucydide ou Cicéron apportent quantité de détails sur les sociétés antiques, leurs pratiques, leurs moeurs et leur organisation.

Pour autant, aucune reproduction numérique du monde antique n'aurait été possible sans l'archéologie et ses différentes branches, qui constitue la pierre angulaire de toute volonté de retranscription d'une époque donnée.

Dans le jeu *Assassin's Creed Odyssey*, développé par Ubisoft en 2018 et qui se déroule dans la Grèce Antique du Vème siècle avant J.-C., pendant la guerre du Péloponnèse, l'équipe des développeurs a fait appel à des experts en Archéozoologie, afin de restituer la faune de la région au Vème siècle. De la même manière, tout

l'environnement sonore et musical du jeu repose sur le travail de l'archéo-musicologie pour reproduire les instruments de l'époque et les sons qu'ils pouvaient produire.

Cette volonté de retranscription d'un univers sensible s'inscrit dans la thèse avancée par Jean-Clément Martin et Laurent Turcot dans leur article *Histoire et jeu vidéo* : pour un professeur, il est nécessaire lorsqu'il dispense un cours d'histoire de s'efforcer de "faire sentir le siècle aux étudiants". Jusqu'à la fin du XXème siècle, les moyens technologiques à notre disposition ne nous permettaient que de filmer une reconstitution réelle, tandis que les professeurs se servaient de ces productions audiovisuelles comme support sensible pour les étudiants.

Aujourd'hui, les avancées techniques, notamment les créations d'images numériques de plus en plus précises et proches d'une véritable photographie ou d'un véritable film, permettent de repousser les limites, de proposer des représentations qui sont non seulement de plus en plus fidèles, mais aussi de plus en plus interactives : il est désormais possible de s'immerger dans un univers numérique et d'y évoluer jusqu'à se l'approprier, ce qui laisse toute la place à l'immersion historique pédagogique, qui pourrait révolutionner notre manière d'enseigner dans les décennies à venir.

3- Les risques potentiels

Pour autant, le professeur et l'historien doivent rester vigilants devant le risque omniprésent que l'univers qui leur est offert ne soit qu'un amas de lieux communs et de retranscriptions de symboles. Par exemple, le jeu *Rise of the Argonauts*, sorti en 2008 et développé par Liquid Entertainments, propose une aventure type arcade, avec une multitude de "missions" qui sont autant de petites aventures, dans un univers inspiré de la mythologie grecque mais dont l'interprétation devient très libre. Si ce jeu ne se réclame pas d'une fidélité historique parfaite, le risque que présente tout jeu à inspiration historique est de travestir la représentation de l'époque dans l'esprit du joueur, en particulier si ce dernier est jeune, ou non initié à la période historique dont il est question dans le jeu.

D'autres jeux revendiquent en revanche une fidélité historique devant laquelle il faut parfois faire preuve de la même vigilance, car malgré le soin apporté par le studio de développement à restituer la période avec fidélité, le risque que la représentation soit biaisée et donne au joueur une fausse idée de la période reste présent, et le rend inutilisable dans un contexte pédagogique.

Les équipes de développement, conscientes de l'exigence du public et des spécialistes semblent récemment mettre un point d'honneur à s'appuyer sur des experts et des historiens lorsqu'il s'agit de créer une représentation historique. Ainsi, Ubisoft emploie des historiens pour le développement de ses jeux et selon Thierry Noël, historien justement employé par Ubisoft, c'est précisément le soin apporté à la reconstitution et la précision des jeux dans l'historicité qui explique le succès rencontré par la franchise. Cette volonté de précision dans l'historicité se retrouve dans le *Discovery Tour de Assassin's Creed Odyssey*, qui prend le joueur par la main pour lui offrir une représentation pédagogique de la Grèce Antique en 431 avant J.-C., et entrerait presque dans la catégorie des serious games utilisables dans un contexte éducatif tant le contenu vise à dispenser un véritable cours d'Histoire.

II- Une représentation parfois fantasmée de l'antiquité

1- L'utilisation de symboles et lieux-communs

Comme évoqué dans la partie précédente, il semble que l'univers vidéo-ludique s'appuie sur ce que les spécialistes s'accordent à désigner de lieux-communs, de symboles, d'imaginaire historique, allant jusqu'à parfois travestir la vérité dans leurs représentations, par exemple, des sociétés antiques.

On retrouve l'utilisation de ces symboles et lieux communs dans le jeu *Assassin's Creed Odyssey* : des sculptures comme l'Athéna Parthénos, monumentale représentation de la déesse Athéna faite d'ivoire et d'or qui se situait dans le Parthénon de l'Acropole

Athénienne, ou encore le colosse de Rhodes sont proposées dans le jeu, mais la reproduction de la statue d'Athéna se contente d'apparaître entièrement dorée sans véritable ressemblance, par exemple, à la reproduction miniature de l'artiste Phidias retrouvée à Athènes au XIX^{ème} siècle et aujourd'hui conservée au musée national archéologique d'Athènes, tandis que le colosse, depuis longtemps disparu, n'est qu'une reproduction numérique de ce que la statue aurait pu être et représenter.

L'importance de l'utilisation de ces symboles pour donner corps à la Grèce Antique dans un tel jeu apparaît par ailleurs encore plus probante lorsque le joueur souhaite analyser son environnement un peu plus en profondeur et laisse son attention se focaliser sur des éléments du décor un peu moins mis en valeur par les développeurs. Il se rendra ainsi compte très rapidement que les temples proposent tous la même frise ré-utilisée sur tous leurs frontons, tandis que les ornements et symboles sont très peu diversifiés et font figure de cache-misère face à ce qu'on ressent comme une absence d'information, de source, d'idée de la part des développeurs : tous les bâtiments ou presque que nous sommes amenés à visiter sont par exemple ornés de la même clé grecque, tandis que les robes des statues des caryatides de l'Erechteion virtuel ne respectent pas le drapé des statues originales, ou que d'autres statues moins imposantes et importantes sont toutes identiques, comme si tout l'environnement n'était finalement que générique.

Le créateur de la série *Total War*, Kevin MWDowell, assurait dans l'entretien pour le journal *Le Monde* avec Pierre-Alexandre Compte : *Le jeu vidéo peut-il être fidèle à l'Histoire*, que la "volonté [du studio] de respecter le style de la période est intacte" lorsque ce dernier développe un jeu. Or, il s'agit bien ici du problème évoqué : il n'est souvent pas vraiment question d'Histoire, mais plutôt de "caractéristiques identifiables", de symboles, de lieux-communs qui permettront la traduction d'un "style" censé être propre à la période à reconstituer.

On assiste aussi dans *Assassin's Creed Odyssey* comme dans *Rise of the argonauts* à une véritable réécriture des mythes grecs ou romains ou de l'Histoire telle

qu'elle est entendue par les spécialistes de la période, et donc à la création d'un nouvel univers fictif dans lequel "sont mélangés des éléments empruntés au réel et des créations fictionnelles", selon les mots de Christophe Hugot dans son compte-rendu de *Game of Rome ou l'antiquité vidéoludique* de Laury-Nuria André publié en 2016 aux éditions Passages. Ainsi, Socrate participe aux aventures du héros que nous incarnons dans *Assassin's Creed Odyssey*, de la même manière qu'Hérodote nous attend parfois derrière une colonne pour nous prodiguer des conseils sur la manière de mener à bien l'une des missions du jeu.

2- La nécessité de faire appel à des spécialistes

L'expression de Christophe Hugot précédemment citée fait écho à la pensée de Vincent de Meupou qui, dans *Les jeux vidéos ne sont pas l'ennemi de l'histoire !*, considère que le jeu devient le matériau dans lequel le joueur puise à sa guise pour créer sa propre histoire, son propre univers forcément en décalage avec ce que nous concevons comme la réalité historique.

Or, si le joueur puise à sa guise dans un matériau pour créer sa propre histoire, la même action est préalablement réalisée par les développeurs du jeu lors de sa conception.

C'est précisément ce contre quoi mettent garde Laurent Turcot et Jean-Clément Martin dans leur article *Histoire et Jeu vidéo* paru en 2016 : "la possibilité d'inventer et de réinventer la trame même des événements" constitue évidemment un risque pour le joueur non initié à la période dont il est question dans le jeu. Celui-ci pourrait alors prendre pour authentiques des représentations qui seraient au mieux des retranscriptions de symboles, d'une "histoire de surface" qui, si elle n'est pas erronée, peut présenter des approximations, ou, au pire, des représentations simplement fausses de ce qu'étaient les sociétés antiques et leurs pratiques, et une trame historique teintée de mythologie dans laquelle la fidélité n'aurait aucune importance.

C'est la raison pour laquelle un jeu vidéo affichant une volonté de fidélité historique doit faire appel à des spécialistes de la période. Ainsi, Ubisoft a mobilisé, pour *Assassin's Creed Origins*, qui se déroule en Egypte Ancienne, et *Assassin's Creed Odyssey*, qui se déroule en Grèce Antique, des historiens spécialistes de la période afin d'être en mesure de restituer les périodes traitées dans ces deux jeux de la manière la plus fidèle possible. Sur le dernier opus, *Assassin's Creed Odyssey*, les joueurs ont même pu observer l'apparition d'un nouveau "mode de jeu", probable réponse aux détracteurs du studio Ubisoft sur l'acuité des représentations historiques de ses jeux, appelé *Discovery Tour*. Le *Discovery Tour* permet au joueur d'avoir accès à un serious game dans le jeu. En effet, l'expérience de jeu entière est alors dirigée vers l'acquisition de connaissance, dans une démarche pédagogique et scientifique construite à l'aide d'historiens et d'experts du cadre géographique afin d'en assurer l'exactitude du contenu, mais aussi son adaptation à l'usage éducatif.

Si ce mode de jeu inédit peut apparaître comme une caution scientifique de la part du studio pour faire taire ses contempteurs, il est surtout la preuve que le support de représentations historiques que constitue le jeu vidéo peut tout à fait être en adéquation avec les contraintes et impératifs du milieu de l'enseignement.

3- Une dynamique ludique

Si la volonté des développeurs et des éditeurs de jeux vidéos n'est pas toujours, lorsqu'il s'agit de créer un jeu vidéo historique ou à inspiration historique, de présenter une reconstitution historiquement fidèle, les manquements de certains jeux, et cela est d'autant plus vrai à mesure que nous remontons dans le temps et nous intéressons à des jeux de plus en plus anciens, ne sont parfois dûs qu'à des problèmes plus empiriques. Maxence Bidu disait d'ailleurs, répondant aux questions de Pierre Ropert le 17 Novembre 2014 sur France Culture pour *L'histoire fait date dans les jeux-vidéos*, que les studios sont parfaitement conscients du fait que les jeux qu'ils produisent ne seront pas en mesure

d'être d'une fidélité historique à toute épreuve : "Une représentation ne sera jamais fidèle, du fait des limitations techniques, mais les créateurs du jeu en sont parfaitement conscients, voire en jouent". La plupart des problèmes que présentent certains jeux en terme de fidélité, de confusions entre l'Histoire et la mythologie, seraient donc très souvent d'abord liés à des limitations techniques : manque de temps, de moyens, ou la simple impossibilité pour le joueur potentiel d'avoir accès à une console ou un ordinateur capable de restituer le travail du studio de développement, mais aussi parfois à une véritable volonté des développeurs, un parti-pris artistique, car si la volonté de fidélité existe, elle n'apparaît souvent qu'en second plan, derrière le besoin premier de ludicité.

C'est pourquoi des éléments fictionnels sont donc très souvent entremêlés avec des éléments historiques, notamment dans des jeux comme *Assassin's Creed*, mais aussi dans d'autres types de jeux se voulant plus pédagogiques, dans lesquels la reconstitution historique tient lieu de simulation. Des licences comme *Total War*, *Crusader Kings* ou encore *Civilizations* reprennent par exemple des concepts historiques, utilisent le cadre historique comme fondations, mais y ajoutent des éléments plus ou moins fantasmés et issus de l'imaginaire, parfois des développeurs, parfois collectif, afin de servir le besoin qui prime sur tous les autres et que nous avons déjà évoqué ci-dessus : le besoin de ludicité.

Il convient également de se rappeler que le scénario d'un jeu doit bien souvent avoir recours à des éléments fictionnels pour donner corps au récit : c'est le cas pour *Assassin's Creed Odyssey*, qui, si il permet au joueur d'évoluer dans une grèce antique reconstituée et de prendre part à des événements historiques liés, par exemple, à la guerre du Péloponnèse, il nécessite néanmoins la présence d'éléments fictionnels, d'un arc narratif propre au personnage incarné, au service de la ludicité du jeu. Finalement, il importe de se demander si le jeu que nous avons sous les yeux contribue, ou non, à la compréhension d'une période historique et de ses enjeux, malgré les éléments fictifs qui viennent parasiter la reconstitution, ce qui nous amène à nous interroger sur les limites du format.

III- Les limites des représentations et du format

1- L'impossible défi de l'objectivité

D'après ce que nous venons de montrer, il semble donc que la liberté du joueur dans un univers reconstitué se réclamant d'une fidélité historique constitue un frein au développement d'une véritable pédagogie car cela nuirait au but premier du jeu : la ludicité. En effet, la présence nécessaire d'éléments fictionnels dont le rôle est de donner corps au scénario n'est pas négociable, à moins que le parti-pris du studio de développement soit de délivrer un serious game, au risque de toucher une audience beaucoup moins large. Ainsi, la portée éducative d'un jeu-vidéo à thématique historique serait conditionnée par la volonté et la capacité du joueur : si ce dernier est par exemple trop jeune ou trop peu initié à la période dont il est question, le risque est grand qu'il ne délaisse la trame de fond historique pour se focaliser sur le scénario, mais surtout l'aspect ludique offert par le format : ce que nous désignerons sous le terme de "mécaniques" du jeu et qui regroupe le déplacement du personnage dans son environnement et les phases d'actions (combat, courses, phases de déplacement spécifiques). L'attitude du joueur est donc la première condition de la portée pédagogique d'un jeu-vidéo sur l'Histoire antique.

Mais quand bien même l'équipe de développement, comme ce fut le cas pour *Assassin's Creed Odyssey*, mettrait en œuvre tous les moyens dont elle dispose pour proposer une représentation la plus fidèle possible de la Grèce en 431 avant J.-C., Laury Nuria-André nous met en garde dans *Game of Rome* contre l'impossibilité de représenter ce que nous ne pouvons connaître : selon elle, l'antiquité telle que nous nous la représentons aujourd'hui est un mythe. *Assassin's Creed Odyssey* ne serait donc qu'une représentation subjective de la Grèce antique en 431 av J.-C. à travers le prisme de la société du XXIème siècle, constitué de la somme de connaissances que nous disposons à son propos.

Ainsi retrouvons-nous dans *Assassin's Creed Odyssey* les marqueurs de cette

subjectivité dont il est presque impossible de se départir en tant que produit du XXIème siècle : les sonorités musicales grandiloquentes typiques des productions hollywoodiennes et de ce dont relève l'épique aujourd'hui, mais aussi des références à d'autres œuvres vidéoludiques ayant marqué le paysage audio-visuel par le passé : la scène d'ouverture du jeu fait directement référence au style cinématographique du péplum.

Enfin, le risque est grand, pour le développeur comme pour le joueur, de tomber dans le piège d'une représentation anachronique de la Grèce antique et de son environnement, à la lumière de ce qu'elle est à notre époque, piège dans lequel *Assassin's Creed Odyssey* semble fréquemment tomber en représentant presque des décors de carte postale qu'un touriste enverrait aujourd'hui, empreintes d'éléments qui n'appartiennent pas à l'univers antique comme le montre l'omniprésence des maisons blanches en chaux et des champs de vignes, signes anachroniques de l'influence inévitable du prisme de notre époque sur notre vision de la Grèce Antique.

2- L'obstacle de la perception du jeu-vidéo

Pour finir, il convient de prendre en compte le fait que le support que constitue le jeu-vidéo doit faire face à un changement des mentalités si nous voulons qu'il soit en mesure d'offrir un intérêt pédagogique. En effet, il semble qu'une des principales limites du support pédagogique potentiel que constitue le jeu vidéo soit les perceptions dont il est l'objet, parfois de la part même des joueurs.

Si le jeu vidéo garde aujourd'hui encore dans la culture populaire une image de divertissement pour enfants, cette même image est souvent partagée par ses utilisateurs, qui n'allument pas leur console de jeu dans l'optique d'engranger des connaissances sur une période historique donnée dans le cas d'un jeu à thématique historique, mais pour se baigner d'une ambiance exotique, voyager, se divertir.

Finalement, il apparaît que seule la volonté du joueur, qui jouit d'une liberté totale

lors de son expérience de jeu, pourra déterminer si cette dernière sera enrichissante et synonyme d'acquisitions de nouvelles connaissances, ou un simple voyage dans le temps duquel ne resteront que des grandes lignes, des symboles qui, sans être erronés, ne sont pas en mesure de restituer la complexité de ce qu'est, par exemple, la société grecque antique en 431 avant J.-C; dans le cas de *Assassin's Creed Odyssey*.

Cette volonté du joueur, primordiale dans la perception pédagogique ou non des représentations de l'histoire antique, peut par ailleurs se manifester dès le choix de jeu. Si nous avons déjà mentionné les serious games, qui se départissent du besoin de ludicité pour proposer des représentations historiques uniquement axée sur la pédagogie, il existe des tentatives de compromis de la part de certains studios de développement, afin d'essayer de conserver le côté ludique de la représentation historique proposée par le jeu, tout en s'efforçant de bâtir une véritable pédagogie autour d'une période historique étudiée. Ce genre de jeu de niche, destiné à des joueurs bien souvent passionnés d'histoire, est bien représenté par *Europa Universalis : Rome*, édité par Paradox Interactive et sorti en 2008, qui propose de prendre la tête d'une civilisation antique dans un *war game* stratégique au cours duquel le joueur est confronté à des événements historiques qui interviennent à mesure de son avancement. Si l'uchronie finit par prendre le dessus sur le récit et les représentations historiques, le soin apporté par le studio de développement à la fidélité lors des phases événementielles historiques participe à placer le joueur dans une position d'apprenant.

3- *Le jeu vidéo, ennemi de lui-même ?*

D'après les hypothèses formulées ci-dessus, il semble donc que les représentations historiques de la Grèce antique proposée dans les jeux vidéos disponible au public souffrent par dessus tout du format qui les portent. Les joueurs ne s'investissent pas dans leur expérience de jeu en tant qu'étudiants, mais en tant que spectateur/joueur, dans l'attente d'un divertissement. Par ailleurs, un problème d'accessibilité peut limiter l'audience d'un jeu vidéo : c'est le cas de certains évoqués ci-dessus comme *Europa*

Universalis, qui nécessite une connaissance préalable de la période et de ses mécanismes sociétaux pour bénéficier d'une expérience de jeu divertissante. Or, même ici, le besoin de ludicité s'immisce dans la fidélité des représentations historiques, faisant passer la démarche pédagogique que le joueur pouvait associer au jeu au second plan.

Les seules représentations historiques valables dans les jeux vidéos ne seraient donc proposées que par les serious games, qui s'affranchissent du côté ludique pour se focaliser sur la fidélité historique et la portée pédagogique de la simulation. Mais les serious games, comme le montrent leurs audiences extrêmement faibles et leur exclusive utilisation dans le contexte scolaire, font figure d'ovnis sur le marché du jeu vidéo, et le grand public reste hermétique à l'acquisition brute de connaissances quand ce n'est pas son objectif prioritaire.

Finalement, le joueur cherche à jouer, et si les représentations historiques qui lui sont offertes doivent être étayées par des spécialistes et se montrer aussi fidèles que possible afin d'éveiller le grand public à l'Histoire antique, et plus généralement à l'Histoire, il semble que le support ne se limite dans la plupart des situations à ce rôle d'éveil, de restitution de l'ambiance, de l'esthétique générale d'une période historique, pour laisser au joueur le choix d'aller plus loin et de débiter un véritable apprentissage, ou non.

Partie didactique

I- De l'utilisation du numérique et des outils vidéoliques dans le cadre scolaire

Le secteur vidéo-ludique est aujourd'hui en pleine expansion : les jeux-vidéos attirent de plus en plus d'adolescents, mais aussi d'adultes, dans le sillage des conséquences des nombreux confinements lié à la pandémie mondiale de Covid-19, tandis que le système éducatif accorde de plus en plus d'importance au numérique, que ce soit en tant que support pédagogique ou outil de communication.

Il s'agira donc ici de se demander si les jeux vidéo sont en mesure de constituer un support pédagogique : comment les utiliser dans le cadre d'un cours d'Histoire, quelles représentations choisir, quelle est leur application dans un contexte pédagogique et quelle plus-value pédagogique les représentations historiques numériques offertes par les jeux-vidéos peuvent-elles apporter au système éducatif ?

1. Evolution des engagements institutionnels pour le numérique

Si le numérique n'a pas immédiatement fait son entrée dans le système éducatif depuis sa démocratisation à la fin du XXème siècle, les pouvoirs en place ont progressivement souhaité lui accorder une place de plus en plus importante. Aujourd'hui,

la stratégie numérique du gouvernement pour le l'éducation est bien réelle, et fut introduite le 8 Juillet 2013 par l'application de la loi pour la refondation de l'École de la République, qui fait véritablement entrer le monde éducatif dans l'ère du numérique.

Grâce à cette loi, le “numérique éducatif” se voit doté d'un nouveau service public entièrement dédié, dont la mission principale est “d'organiser une offre de productions pédagogiques numériques à destination de l'ensemble de la communauté éducative”. Sa création permet de répondre aux nombreux nouveaux enjeux de notre époque en terme d'éducation : “inscrire le numérique dans les enseignements et développer des pratiques pédagogiques diversifiées”, mais aussi inciter les élèves à aller à l'école et y trouver du plaisir, tout en permettant une formation de base des élèves de la primaire et du secondaire aux outils du numériques qu'ils auront à utiliser lors de leurs études supérieures et de leur vie professionnelle et de les éduquer aux médias. La création du service public du numérique éducatif répond également à un enjeu crucial apparu au début du XXIème siècle, qui est la sensibilisation des plus jeunes aux risques liés aux mauvaises utilisations d'internet, et notamment des réseaux sociaux.

La loi pour la refondation de l'École de la République permet ainsi aux établissements scolaires de disposer de véritables services numériques, leur permettant de “prolonger et d'enrichir l'offre des enseignements qui y sont dispensés et de pouvoir aider les élèves de manière plus individualisée”. Les enseignants ont donc accès à différentes ressources pédagogiques numériques qu'ils peuvent mobiliser à leur guise, mais aussi des nouveaux moyens de formation continue en ligne tandis que des applications comme ProNote permettent un meilleur suivi de l'élève, et une communication fluidifiée avec les parents d'élèves.

Parmi ces nouvelles ressources pédagogiques, on recense notamment M@gistère, “un dispositif de formation continue en ligne et interactive, spécifiquement conçu pour les enseignants du premier degré dans le cadre des heures dédiées aux actions de formation continue”, Eduthèque, “un portail destiné aux enseignants du premier et du second degré

leur permettant, sur accès réservé, de disposer gratuitement de ressources numériques des grands établissements publics scientifiques et culturels pouvant être mobilisés pour un usage pédagogique, ou encore Prep'Exam, qui offre "un accès en ligne aux sujets du brevet et du baccalauréat des trois dernières années pour permettre une meilleure préparation des candidats aux examens et accompagner les professeurs tout au long de l'année.

De leur côté, les élèves bénéficient eux aussi de nouveaux services numériques leur permettant de recevoir un accompagnement tout au long de leur scolarité. S'inscrire au lycée par le biais d'internet leur est désormais possible pour faciliter les démarches, tandis que les élèves aveugles et voyants peuvent aujourd'hui utiliser Total Accès, "application et site mobile fournissant des informations relatives à l'orientation et à l'insertion professionnelle accessibles aux personnes en situation de handicap visuel".

Enfin, un service comme Ma seconde chance, Mon stage en ligne, Mon industrie permet une "géolocalisation des structures de formation [et est] destiné aux jeunes en situation de décrochage", leur permettant de trouver des "propositions de stage en ligne et des informations pour mieux connaître les métiers des filières professionnelles.

Par ailleurs, le service public du numérique participe à une meilleure inclusion de tous les élèves dans le système éducatif : "les élèves présentant un handicap ou un trouble de la santé invalidant et/ou les élèves ne pouvant être scolarisés en milieu ordinaire, se voient proposer des solutions adaptées leur permettant de bénéficier de l'instruction au même titre que les autres élèves."

Ce nouveau service public permet aussi un rapprochement entre "les acteurs de la recherche, de l'industrie et du monde enseignant afin de contribuer au renforcement d'une filière économique française du numérique éducatif".et ainsi "favoriser le développement de nouveaux outils permettant d'améliorer les apprentissages des élèves." Les stratégies numériques du pays sont découpées par académie, chaque académie étant pourvue d'un délégué académique au numérique nommé par le recteur et chargé de mettre en place une "stratégie numérique à l'échelle territoriale et de coordonner les

actions avec les collectivités territoriales, en relation étroite avec les écoles supérieures du professorat et de l'éducation (ESPE).

Pour finir, il convient d'évoquer la création du label "Collège connecté" : au nombre de 23, "ces collèges bénéficient d'un accompagnement pédagogique et d'investissements spécifiques qui leur permettent d'intégrer davantage le numérique dans les enseignements et la vie scolaire de l'établissement", et ont pour vocation d'être "des accélérateurs d'innovation et de changement".

Aujourd'hui, une place particulière est en outre accordée à la "simplification des relations avec les usagers et la modernisation du fonctionnement de l'Etat avec des systèmes d'informations repensés" dans le cadre de la mise au service de "l'école de la confiance" du numérique. L'objectif affiché est "la réussite de tous les élèves". Le numérique serait donc un allié de poids pour "accompagner la politique ministérielle dans toutes les dimensions, de la transformation pédagogique au service des apprentissages et de leur évaluation à la formation aux enjeux et aux métiers de demain". Récemment, à l'occasion de l'université d'été Ludovia 2019, le ministre de l'éducation nationale a d'ailleurs réaffirmé l'importance du numérique dans sa stratégie de réforme du système éducatif : "le numérique constitue un des leviers majeurs de la politique éducative que nous menons". En effet, "les technologies numériques revêtent un rôle crucial dans l'apport de ressources éducatives adaptées et accessibles aux élèves en difficulté". Elle permettent entre autres de "contribuer à améliorer l'accueil et la pleine intégration de ces élèves", mais aussi de "faciliter le suivi de leur scolarité par leurs parents." Le grand avantage de ces nouvelles technologies numériques est surtout qu'elles permettent "systématiquement des modalités d'accès et d'usage alternatifs", c'est à dire une accessibilité élargie à de nouveaux moyens pédagogiques, ce dont bénéficient l'ensemble des élèves du pays.

Il faut également prendre en compte la plus-value pédagogique que constitue l'usage du numérique dans un contexte éducatif aujourd'hui. En effet, n'étant pas

directement issu du contexte scolaire, le numérique permet parfois aux élèves de sortir du cadre scolaire dans la mesure où ils y sont confrontés au quotidien dans leur temps libre et qu'ils y associent une dimension ludique. L'attention et la concentration des élèves ne peut donc qu'être renforcée par l'utilisation de supports numériques parfois plus attrayants qu'un texte à lire sur papier, ou des images photocopiées.

Si cet aspect ludique est à prendre compte, c'est bien entendu l'aspect pratique du numérique qui justifie sa plus-value. Lors des derniers mois, les différents confinements liés à la pandémie de Covid-19 ont par exemple posé problème aux professeurs et à leurs élèves. Grâce au numérique, à des applications d'appel de groupe, à des plateformes collaboratives, la continuité pédagogique a pourtant été assurée malgré le contexte difficile.

Enfin, les progrès fulgurants du numérique depuis le début du XXIème siècle permettent aujourd'hui une représentation de plus en plus fidèle d'objets du réels ou du passé, parfois disparu ou endommagés, permettant par exemple aux spécialistes de représenter le visage du plus vieil australopithèque connu à ce jour, ou de restituer la grandeur de statues grecques aujourd'hui perdues dans les méandres du temps. Le numérique semble donc également être en mesure de concrétiser des concepts parfois abstraits pour l'élève, et de les représenter pour faciliter leur apprentissage.

Dès lors que le numérique apparait comme une plus-value pédagogique, il convient de réfléchir à son potentiel pédagogique, et à une possible application dans un contexte scolaire. Ainsi, dans *Jeux vidéos et éducation*, Julien Annart considère que le jeu vidéo est aujourd'hui un véritable "moyen parmi d'autres pour apprendre". En effet, selon lui, le jeu vidéo peut constituer un support pédagogique sous plusieurs conditions : il préconise d'abord de l'utiliser dans le cadre d'une "pédagogie active", qui permet de "comprendre par le faire et se veut inclusive", même si une approche pédagogique classique reste valable. Finalement, les jeux vidéos, qui constituent un "média interactif", sont associables à des démarches pédagogiques préexistantes comme le "learning by doing", et portent une véritable valeur pédagogique grâce à des mises en situation des élèves face à des

“résolution de situations-problèmes”, mais aussi car les jeux vidéos font appel à des compétences réutilisables dans un contexte scolaire : “l’apprentissage par l’essai-erreur, la capacité de motivation, l’ouverture sociale et la concrétisation de l’abstrait” sont autant de démarches pédagogiques induites par l’utilisation d’un jeu vidéo, et qu’il est possible d’appliquer dans le cadre scolaire.

Nous évoquerons enfin brièvement les propos de Jean Clément Martin dans *Faut il avoir peur des jeux vidéos*, qui disait que ce n’est pas un hasard que “le recteur Philippe Joutard ait, le 4 Juin 2015, parlé des jeux vidéo lors de la journée organisée, en Sorbonne, autour des programmes d’histoire ! Il les voit comme un moyen que les enseignants peuvent saisir pour faire réfléchir sur le rapport à la vérité historique.”

L’utilisation d’un jeu vidéo dans un contexte scolaire pourrait donc “donner aux élèves le goût de l’analyse, l’appréciation de l’anachronisme, le plaisir de la comparaison et de la déduction ; pour déboucher sur un objectif qui pourra étonner, mais qui paraît essentiel : la résistance à la sidération.” Un jeu vidéo amené à offrir des représentations historiques pourrait donc constituer un véritable support pédagogique, qu’importe l’exactitude des représentations historiques qu’il porte en lui, car il permettrait quoiqu’il en soit un éveil des élèves vis-à-vis de ce qu’est la vérité historique. Pour Jean Clément Martin, le rôle éducatif du jeu vidéo va encore plus loin : sa pratique permettrait selon lui de “toucher de nombreux jeunes évoluant dans les marges de la scolarité “classique”, qui entrent ainsi “en histoire””.

2. Compétences du socle commun et compétences numériques des enseignants

Depuis le décret du 30 Août 2019 relatif au “développement des compétences numériques dans l’enseignement scolaire, dans l’enseignement supérieur et par la formation continue, et au cadre de référence des compétences numériques (JO du 01-09-2019)”, le Ministère de l’Education nationale a mis au point un cadre de référence des compétences numériques (CRCN afin de valoriser l’utilisation du numérique dans le cadre

scolaire. Le référentiel donne lieu à l'octroi d'une certification (Pix) en fin de collège et lycée, qui s'obtient par le biais d'une évaluation d'un référentiel de compétences numériques, compétences par exemple mises à profit lors d'une utilisation des jeux vidéo dans un cadre scolaire.

La mobilisation d'un jeu vidéo dans un contexte pédagogique semble donc tout à fait adaptée aux nouveaux domaines de compétences numériques et à leurs nouvelles compétences. En effet, le deuxième domaine intitulé "Communication et collaboration" propose des compétences telles que "s'insérer dans le monde numérique", tandis que le dernier domaine de compétences, "environnement numérique", incite l'élève à "évoluer dans un environnement numérique". L'acquisition de ces compétences par les élèves et étudiants semble, par exemple en Histoire, peut passer par une confrontation avec des représentations historiques numériques.

Pour les professeurs, toujours dans le cadre d'un cours d'Histoire, l'utilisation d'un tel support fait également écho aux compétences qu'ils se doivent de maîtriser en lien avec le référentiel de compétences des métiers du professorat et de l'éducation. Ce référentiel "définit les objectifs et la culture commune à tous les professionnels du professorat et de l'éducation", et demande aux acteurs de la communauté éducative l'acquisition de certaines compétences en lien avec le numérique.

Ainsi, il est demandé aux professeurs et au personnel d'éducation "d'intégrer les éléments de la culture numérique nécessaires à l'exercice de son métier. Il apparaît indubitable que les jeux vidéos font aujourd'hui entièrement partie de notre culture numérique, et qu'ils portent la particularité d'avoir une influence intergénérationnelle qui ne peut être que bénéfique dans un cadre scolaire lors d'une utilisation par le professeur d'un tel support pédagogique.

L'utilisation d'un tel type de support pédagogique permet également l'intervention de la ludicité dans le processus d'apprentissage des élèves, et permettrait d'obtenir de la part d'élèves moins réceptifs aux méthodes pédagogiques traditionnelles une attention

renouvelée. Indirectement, le professeur affiche donc sa volonté de mobiliser une autre des compétences du référentiel de compétences communes à tous les professeurs : “construire, mettre en oeuvre et animer des situations d’enseignement et d’apprentissage prenant en compte la diversité des élèves”. En effet, les représentations historiques numérisées proposées par certains jeux vidéos permettent de concrétiser des représentations parfois abstraites dans l’esprit de l’élève : un élève de sixième en plein apprentissage du monde grec, de sa culture et de ses mythes pourrait par exemple être directement immergé dans cet univers par le biais d’un écran grâce aux représentations historiques proposée par le jeu *Assassin’s Creed Odyssey* et son mode de jeu *Discovery Tour*, qui mène le joueur à travers un musée virtuel sur la Grèce en 431 avant J.C.

Pour finir, le jeu vidéo constituant aujourd’hui un média parmi d’autres, il semble même être du devoir de l’enseignant de connaître et d’utiliser ce nouveau type de supports pédagogiques : le référentiel de compétences des professeurs indique en effet que le professeur doit “maîtriser les connaissances et les compétences propres à l’éducation aux médias et à l’information”. Son rôle serait alors également de prendre une position de spécialiste et de médiateur entre ce support et l’élève, afin de mettre en lumière, par exemple, les confusions entre Histoire et mythes possibles dans ce type d’oeuvre, ou parfois les anachronismes.

3. Outils vidéoludiques et système éducatif : expérimentations en classe

Le jeu vidéo semble donc être en mesure de constituer un support pédagogique dans un contexte scolaire. Nous nous pencherons ici sur une possible mise en pratique d’une utilisation d’une représentation historique issue d’un jeu vidéo lors d’une séance. Comme mentionné précédemment, le *Discovery Tour* du jeu *Assassin’s Creed Odyssey* semble constituer le support pédagogique idéal dans la mesure où son objectif affiché est d’instruire le joueur sur la Grèce antique et ses différentes facettes. Concrètement, le *Discovery Tour* est né de la volonté du studio de développement de mettre à disposition

les informations collectées lors de l'élaboration du jeu aux joueurs. En effet, des historiens et des spécialistes furent sollicités lors du développement du jeu pour s'assurer de l'exactitude des représentations. L'un d'eux, Maxime Durand, affirmait même dans une interview pour l'université de Montréal en 2020, qu'il reçoit parfois des messages d'enseignants indiquant qu'ils utilisaient parfois les jeux sur lesquels il est consulté pour illustrer leurs cours.

Le *Discovery Tour* propose tout d'abord la visite de sites historiques du Péloponnèse antique. Il débute par la visite de l'Acropole d'Athènes et amène le joueur de bâtiment en bâtiment, lui donnant des informations sur le contexte et la date de construction des monuments de l'acropole. Le *Discovery Tour* fournit par ailleurs de nombreuses informations sur la vie quotidienne des habitants, le fonctionnement de la société, l'agriculture : ainsi, le professeur peut par exemple illustrer la culture des oliviers et les techniques d'agriculture utilisées à cette époque en longeant les limites du temple de Delphes. Le jeu propose en effet une représentation de ce type d'agriculture grâce aux actions des PNJ (personnages non joueurs), tandis qu'un document iconographique et un texte explicatif viennent confirmer sa portée pédagogique.

Il semble donc que l'utilisation de *Assassin's Creed Odyssey* soit possible dans un cadre scolaire, mais sous quelles conditions ?

Les représentations offertes par le jeu portant sur la Grèce antique pendant la guerre du Péloponnèse, donc de la fin du Ve siècle avant J.C., le chapitre 1 "La Méditerranée antique : les empreintes grecques et romaines" du Thème 1 "Le monde méditerranéen : empreinte de l'antiquité et du moyen-âge" du programme de seconde constitue le cadre idéal pour l'utilisation du jeu. On pourrait alors imaginer une mise en activité autour du personnage de Périclès et de ses représentations dans le jeu : l'élève devrait comparer les représentations du personnage effectuées dans l'œuvre d'Ubisoft, et celles offertes par un dossier documentaire constitué de sources traditionnelles : documents iconographiques, textes d'auteurs antiques, l'objectif étant de juger de l'acuité de la représentation de Périclès proposée par le studio de développement de *Assassin's Creed*

Odyssey, et présenté sous la forme de la question suivante : “Un joueur de *Assassin’s Creed Odyssey* peut-il connaître le personnage de Périclès à la suite de son expérience de jeu ?”

Le jeu vidéo pourrait donc constituer un support pédagogique à condition de sensibiliser l’élève à la distance à placer entre les représentations offertes par le média, et la réalité historique, d’autant plus que les représentations historiques proposées par les jeux ne sont souvent pas sans défauts ou inexactitudes. Dès lors, il devient intéressant de proposer à des élèves ayant déjà travaillé sur la période dont il est question de relever les éléments fictifs représentés dans le jeu, et de les comparer à ceux contenus dans un dossier documentaire traditionnel. Ce type d’activité peut par ailleurs constituer une bonne sensibilisation à la distance à prendre avec les représentations données par un média, qui travestissent parfois la réalité.

Par ailleurs, il semble judicieux de préférer des versions éducatives des jeux, comme c’est le cas pour une utilisation du *Discovery Tour de Assassin’s Creed Odyssey* : ces modes, mis à disposition des consommateurs par les studios, sont spécifiquement conçus parfois spécialement conçus pour être utilisés dans un contexte éducatif. Parmi ces déclinaisons éducatives, on retrouve le *Discovery Tour de Assassin’s Creed Origins* qui se déroule en égypte antique, mais aussi des jeux comme *Minecraft’Edu* ou *Sim City’Edu*.

II- Apports institutionnels et enjeux pédagogiques

Il s’agira ici de se demander dans quelle mesure l’utilisation d’un jeu vidéo dans le cadre scolaire est-elle réellement possible : est-ce possible de faire le lien avec les programmes scolaires ? Quels jeux préférer à d’autres ? Quels objectifs pédagogiques y associer et, surtout, de quelle manière les adapter à une exploitation didactique et pédagogique ?

1. Instructions officielles

Le bulletin officiel du ministère de l'éducation nationale indique le cycle 3 est consacré à "la construction de progressive et de plus en plus explicite de leur rapport au temps et à l'espace, à partir des contributions de deux enseignements disciplinaires liés, l'histoire et la géographie, dont les finalités civiques et culturelles à la fin du cycle et culturelles à la fin du cycle". L'objectif affiché est donc de sensibiliser les élèves du troisième cycle à leur position dans le temps et l'espace.

Pour ce faire, plusieurs compétences doivent être travaillées. Tout d'abord, il s'agira pour les élèves de savoir se repérer dans le temps et l'espace grâce à la construction de repères historiques et géographiques. Cette première compétence renvoie aux représentations mentales de l'élève, aux repères qu'il a intégrés. Il s'agit donc ici d'offrir à l'élève des images fortes qui tiendront lieu de repère dans sa reconstitutions mentale d'un période ou d'un espace. En l'occurrence, il semble ici qu'une utilisation d'un jeu vidéo à représentation historique soit à même de participer à la construction de ces repères grâce aux images concrètes que propose ce type de support pédagogique.

L'utilisation d'une représentation historique issue d'un jeu vidéo fait par ailleurs écho à la quatrième compétence indiquée par le bulletin officiel : "poser des questions, se poser des questions". En effet, le professeur prendra soin d'indiquer qu'il s'agit de rester vigilant face à ce type de représentations contenant souvent des éléments fictifs, et cela participe au développement d'une approche critique de l'élève vis-à-vis des documents qui lui sont présentés.

Pour finir, le dernière compétence mobilisée par l'utilisation d'une représentation historique numérique est "S'informer dans le monde du numérique", qui pose les questions suivantes : Comment s'informer dans le monde du numérique, mais surtout quelle attitude adopter vis-à-vis des informations qu'il nous offre ?

2. Ressources pédagogiques

Tout d'abord, le programme de Sixième semble particulièrement adapté à l'utilisation de représentations historiques numériques issues de jeux. Le premier thème, intitulé "La longue histoire de l'humanité et des migrations" propose par exemple d'étudier les premiers états et les premières écritures, et donne la possibilité de travailler sur l'Égypte antique. Pour ce faire, l'utilisation du *Discovery Tour* de *Assassin's Creed Origins* semble parfaitement adaptée dans le cadre d'une étude des premières écritures, et pour la compréhension du fonctionnement des premiers états, notamment l'organisation de l'irrigation et de l'utilisation des ressources.

Le thème 2, intitulé "Récits fondateurs, croyances et citoyenneté dans la méditerranée antique au I^{er} millénaire avant J.-C.", comporte un chapitre intitulé "Le monde des cités grecques", dans lequel l'étude d'un sanctuaire panhellénique est nécessaire. Un professeur pourrait alors tout à fait proposer une visite de la représentation numérique du temple de Delphes dans l'antiquité offerte par *Assassin's Creed Odyssey*. Le *Discovery Tour* proposant une visite guidée du sanctuaire au joueur, ce type de support pourrait servir à concrétiser ce qu'était le temple à l'époque des Grecs de l'antiquité dans l'esprit d'un élève de 6^{ème}. La compétence "pratiquer différents langages en histoire", pour "reconnaître ce qui relève ou non du récit historique" sera notamment mobilisée lors de la confrontation de l'élève avec les représentations issues du *Discovery Tour*.

Enfin, le thème 3, intitulé "l'empire romain dans le monde antique" est notamment mis en oeuvre à travers l'étude d'un chapitre intitulé "conquêtes, paix romaine et romanisation". Eduscol indique que "la Rome impériale pourra être présentée au moyen de reconstitutions et d'images contemporaines de différents sites et édifices". Pour ce faire, on peut imaginer l'utilisation d'un jeu vidéo offrant des représentations de la Rome Impériale, tel que *Rome : Total War*, qui offre par exemple des reconstitutions de la conquête romaine à travers les siècles, tandis qu'une étude du Colisée pourrait être menée à partir de sa reconstitution dans *Ryse : Son of Rome*. L'objectif est ici de faire

comprendre aux élèves “les spécificités de l’empire romain comme construction territoriale et politique”, mais aussi “le rayonnement de la civilisation romaine”.

En seconde, le thème 1 : “Le monde méditerranéen : empreintes de l’antiquité et du moyen-âge, qui contient le sous-thème 1 : “la méditerranée antique, les empreintes grecques et romaines

3. Enjeux pédagogiques et adaptations didactiques

Il s’agit ici de se pencher sur les enjeux didactiques que posent l’utilisation d’une représentation historique issue d’un jeu vidéo dans un contexte scolaire.

Tout d’abord, la principale caractéristique d’un tel support pédagogique est son interactivité. En effet, l’élève s’investit dans le jeu par son action et quitte son statut d’élève passif en état de réception d’informations pour prendre part à la représentation proposée par le jeu.

De ce fait, l’histoire et les mythes représentés par le jeu ne sont plus immobiles et figés, mais véritablement concrétisés par l’environnement presque sensible du joueur lors de son évolution à travers ces représentations historiques grâce à son expérience de jeu. Dès lors, le joueur devient presque acteur de l’Histoire et de ses représentations, lui permettant de s’immerger dedans et de se l’approprier, afin de donner de meilleurs résultats qu’une étude simplement passive de la période en question.

Ainsi, on peut donc établir une plus value de l’usage des jeux vidéos dans un contexte scolaire, et cela pose la question de l’élaboration d’une séquence avec une utilisation de ce type de supports vidéoludiques. Laurent Turcot, historien sollicité lors du développement de *Assassin’s Creed Unity*, affirmait d’ailleurs sur France Culture en 2014 que “La jeune génération pense en terme de jeux vidéos, il faut s’en saisir, les appréhender et en expliquer les biais” : l’utilisation d’un jeu vidéo comme support pourrait

donc peut-être également permettre un rapprochement entre l'univers parfois très fermé de l'adolescence, et le "monde des adultes" dont le professeur est le représentant dans la salle de classe.

Comme indiqué précédemment, il semble que les thèmes les plus propices à l'utilisation des jeux qui entrent dans le cadre de notre objet d'étude, à savoir les représentations historiques qu'ils proposent, soient le thème 2 de Sixième, "Récits fondateurs, croyances et citoyenneté dans la Méditerranée antique au I^{er} millénaire avant J.-C. et le thème 1 de Seconde : "Le monde méditerranéen : empreintes de l'antiquité et du Moyen-Âge", particulièrement le sous-thème 1 : "La méditerranée antique : les empreintes grecques et romaines."

Dans le cadre du programme de 6^{ème}, il pourrait donc être intéressant de montrer la relation entre l'histoire et le mythe grâce aux représentations données par *Assassin's Creed Odyssey*, dans lequel cette relation et ses modalités apparaissent de manière régulière, et induisent inévitablement la question : les grecs croyaient-ils en leurs mythes ? Dans le cadre du programme de Seconde, il s'agira d'évoquer les "empreintes grecques et romaines". Le choix du terme est ici intéressant, car en prenant comme support pédagogique les représentations historiques offertes par le jeu *Assassin's Creed Odyssey*, il ne s'agira pas forcément d'analyser précisément l'historicité contenue dans le jeu, mais plutôt de se demander comment le studio de développement a-t-il choisi de représenter cette période historique et sur quels symboles et empreintes se sont-ils basés pour le faire ?

III- Adaptation du jeu vidéo comme support pédagogique dans le cadre d'une séquence

Il s'agit ici de mettre en application le support pédagogique que peut constituer le jeu vidéo lors d'une séquence portant sur "Le monde des cités grecques" dans le cadre du deuxième thème de Sixième : "Récits fondateurs, croyances et citoyenneté dans la

Méditerranée antique au 1er millénaire avant J.-C.”.

1. Plan de la séquence

Récits fondateurs, croyances et citoyenneté dans la Méditerranée antique au 1er millénaire avant J.-C.

L'unité culturelle grecque

Première partie : Cours dialogué et trace écrite

- Introduction sur les caractéristiques de la culture grecque : langue commune, activités économiques similaires et relations commerciales étroites entre les cités, agriculture commune, culture artistique commune, religion et mythes communs, etc...
- Cours dialogué sur les caractéristiques de l'union culturelle grecque, évocation des mythes tels que l'Odyssée et le labyrinthe du Minotaure.

Séance 2 : Les sanctuaires panhelléniques

- Phase de “jeu dirigé” : le professeur guide les élèves à travers la représentation du sanctuaire d'Olympie proposée dans le *Discovery Tour de Assassin's Creed Odyssey*
- Etude de l'exemple du sanctuaire d'Olympie grâce à sa représentation dans le jeu *Assassin's Creed Odyssey* dans le *Discovery Tour* : mise en exergue lors d'une séance de jeu dirigé avec le professeur des éléments constitutifs du sanctuaire du sanctuaire d'Olympie

2. Objectifs pédagogiques

Il s'agira ici de répondre à la problématique suivante : quelle place la religion occupe-t-elle dans le monde des cités grecques ?

L'étude est centrée sur les faits religieux, déclinés sous les trois aspects du récit fondateur; des croyances et de la citoyenneté, ce dernier aspect renvoyant à la religion civique. Nous nous attacherons donc, à travers une démarche déductive appuyée sur des exemples identifiés dans le jeu, à montrer comment les citoyens grecs de l'antiquité participent à la vie religieuse de la cité, notamment en participant aux jeux à Olympie. La place structurante de la religion dans les sociétés antiques apparaît ainsi, puisqu'elle structure la vie de la cité, le calendrier, les rites et la participation des citoyens à la vie religieuse.

Le thème dans lequel entre cette séquence s'articule autour de la Méditerranée antique et de trois civilisations : la Grèce des cités, Rome et les Hébreux.

Il s'agira ici de faire comprendre aux élèves que malgré le morcellement du monde grec, constitué d'une multitude de cités indépendantes qui sont parfois en guerre entre elles, une unité culturelle existe. Il conviendra alors de s'interroger sur ce qui constitue cette culture grecque : religion commune, mythes communs, langue commune et pratiques communes : musique, philosophie, art, sports et agriculture.

L'étude d'un sanctuaire panhellenique, ici celui d'Olympie, permettra dans un deuxième temps de montrer cet univers culturel commun dont font partie les grecs de l'antiquité.

Enfin, elle permet une interrogation sur le rapport entre l'Histoire et les croyances, et l'Histoire et les mythes, afin de pousser les élèves à "distinguer l'histoire de la fiction", comme demandé dans le socle 3 du domaine de compétence

3. Notions et vocabulaire

Il s'agira pour l'élève de retenir les notions suivantes :

Sanctuaire : espace consacré à un dieu ou une déesse, regroupant plusieurs temples

Panhellénique : commun à tous les grecs

Trêve sacrée : Pause dans les guerres permettant à tous les Grecs de l'antiquité de se rendre aux Jeux Olympiques.

Mythe : récit racontant les aventures et exploits de dieux et héros

4. Première partie de séance (1 heure)

Le titre du chapitre : l'unité culturelle du monde grec, ainsi que la problématique suivante seront notés par les élèves : **Comment se caractérise l'unité culturelle du monde Grec ?**

Il s'agira tout d'abord d'évoquer les mythes communs aux grecs, signes de leur unité culturelle : l'Illiade et l'Odyssée sont l'exemple le plus significatif de l'unité culturelle grecque dans la mesure où ces mythes sont connus de tous les grecs dès l'enfance. Pour ce faire, l'enseignant s'appuiera sur le manuel scolaire de référence présent dans l'établissement, afin de montrer des représentations de scènes de ces mythes sur, par exemple, des poteries antiques.

Dans le cadre de cette première partie de séance, nous évoquerons également le mythe du minotaure et du labyrinthe, et ses origines minoennes. L'enseignant utilisera la visite guidée du *Discovery Tour de Assassin's Creed Odyssey* d'une reconstitution du palais de Knossos pour parler du mythe du minotaure tout en évoquant les origines minoennes de la civilisation grecque.

Le document vidéo sera projeté au tableau, tandis que le professeur incarne le joueur et mène les élèves dans les différentes étapes de la visite en s'attachant à focaliser la caméra sur des éléments clés de la représentation du palais de Knossos.

Ainsi, les élèves seront amenés à mobiliser les compétences suivantes : "Je reconnais un récit" et "Je trouve, j'identifie et j'utilise des informations numériques".

Trace écrite :

Après la diffusion de l'extrait de jeu qui nous intéresse, le professeur devra s'attacher à transmettre dans la trace écrite les éléments évoqués ci-dessus : l'unité

culturelle grecque est notamment garantie par le partage d'une mythologie, d'une religion et d'une langue commune, tandis que ces mythes participent à transmettre les valeurs prêchées par la société grecque antique comme le courage, la force ou l'intelligence.

5. Deuxième partie de séance

La deuxième heure de la séance sera consacrée aux sanctuaires panhelléniques. Nous nous focaliserons sur le sanctuaire d'Olympie, qui accueille tous les 4 ans les jeux olympiques. Il s'agira ici de montrer que malgré les guerres auxquelles se livrent régulièrement les cités entre elles, ces dernières font partie de la même entité culturelle et se plient aux mêmes règles : la trêve sacrée permet à tous les grecs de se rendre au sanctuaire même en temps de guerre, tandis que les jeux rassemblent les grecs autour de cette culture commune qui les rassemble malgré les différends qu'ils peuvent avoir.

L'enseignant pourra utiliser le mode visite libre du *Discovery Tour* de *Assassin's Creed Odyssey* pour mener les élèves vers les différents bâtiments emblématiques du sanctuaire tels que le temple de Zeus, le trésor, le gymnase ou encore l'hippodrome, tout en expliquant leurs rôles. Enfin, il effectuera la visite guidée proposée par le *Discovery Tour* : "Les jeux olympiques", qui relate leur déroulement jour par jour.

A l'issue de la séance, une mise en activité en coopération sera effectuée lors de laquelle les élèves auront à répondre à plusieurs questions en lien avec ce qu'ils viennent d'étudier. Ils devront alors répondre aux questions suivantes :

1. Parmi les bâtiments que vous venez de voir dans le sanctuaire d'Olympie (Temple de Zeus, Autel de Zeus, Temple d'Héra, Gymnase, Hippodrome, Stade, Palestre), classez dans deux colonnes les bâtiments dont la fonction est religieuse, et les bâtiments dont la fonction est sportive.
2. D'après le mythe grec, qui fut le fondateur des jeux olympiques ?
3. Citez deux sports pratiqués pendant les jeux olympiques.

4. Que gagne le vainqueur des jeux olympiques ?
5. Comment est garantie la présence des grecs de toutes les cités à Olympie pour les jeux ?

Pour finir, les élèves prendront note de la trace écrite suivante :

Les grecs de l'antiquité partageaient une culture commune : ils pratiquaient la même religion et croyaient aux mêmes mythes qui se transmettaient oralement dès le plus jeune âge et servaient notamment à l'éducation des enfants grâce à la transmission des valeurs prônées par la société grecque.

Les grecs partageaient aussi les mêmes traditions et les mêmes lieux religieux : les sanctuaires panhelléniques, dédiés à l'entièreté de l'aire culturelle grecque. Par exemple le sanctuaire d'Olympie, construit à la gloire du dieu Zeus, accueille tous les 4 ans des jeux olympiques auxquels sont conviés des athlètes de toute la Grèce.

Pour garantir la sécurité et la présence des grecs des différentes cités, une trêve sacrée est décrétée, interdisant la guerre pendant la période des jeux olympiques

Conclusion :

Nous nous sommes tout d'abord posé la question des représentations de l'antiquité dans le domaine vidéo-ludique : quelles reconstitutions sont-elles proposées par les jeux, quelles sont leurs caractéristiques, et à quel besoin répondent-elles selon la logique d'un studio de développement, mais aussi quels sont les risques potentiels que contiennent ce type de représentations ?

Nous avons par la suite réfléchi à la nature des représentations historiques de l'antiquité proposées par le secteur vidéo-ludique et en sommes arrivés à la conclusion que celles-ci sont trop souvent biaisées par l'existence en elles d'éléments fictifs indissociables de la ludicité que portent les jeux vidéos. Pour autant, les défauts contenus dans ces représentations ne sont pas rédhibitoires dans la mesure où ils invitent souvent le joueur à s'interroger sur la différenciation entre le mythe et l'Histoire, et qu'ils peuvent être mis au service, dans un contexte pédagogique, d'une démarche critique en parallèle avec une autre représentation moins fantasmée.

Enfin, nous avons réfléchi aux limites posées par les représentations historiques proposées par les jeux vidéos de l'antiquité, mais aussi du format lui-même.

En effet, il nous a alors semblé que l'objectivité nécessaire à l'historicité n'était que très difficilement atteignable dans un cadre aussi corrompu par la subjectivité que le secteur vidéoludique, dont tout l'intérêt réside dans le fait que le joueur bénéficie d'une liberté totale dans sa subjectivité.

Le jeu vidéo nous est alors apparu comme victime de sa propre nature et de sa place dans l'imaginaire collectif lors d'une utilisation pour autre chose que du pur divertissement, bien que ses possibilités techniques puissent aujourd'hui constituer une chance pour les futures représentations historiques qui, si elles ne sont pas toujours parfaites dans un jeu-vidéo, ont au moins le mérite de sensibiliser le grand public à l'Histoire et à ses problématiques.

Bibliographie

Partie scientifique

- Laury-Nuria André, *Game of Rome ou L'Antiquité vidéoludique*, Passage(s), 2016, 110 p
- Rabino, T. (2013). « Jeux vidéo et Histoire ». *Le Débat*, 5(5), 110-116. <https://doi.org/10.3917/deba.177.0110>
- Martin, J. (2015). « Faut-il avoir peur des jeux vidéo » ?. *Administration & Éducation*, 2(2), 75-80. <https://doi.org/10.3917/admed.146.0075>
- Boutonnet, V. (2018). Chapitre 8. Jeux vidéos et interprétations historiques : étude d'Assassin's Creed. Dans : Marc-André Éthier éd., *Pensée critique, enseignement de l'histoire et de la citoyenneté* (pp. 131-141). Louvain-la-Neuve, Belgique: De Boeck Supérieur. <https://doi.org/10.3917/dbu.ethie.2018.01.0131>
- Jean-Clément Martin et Laurent Turcot. *Histoire et jeu vidéo*, 2016 p. 225-230
- Pierre Robert, « L'histoire fait date dans le jeu vidéo », *France Culture*, 2014
- Vincent de Maupeou (2019) « Les jeux vidéos ne sont pas les ennemis de l'Histoire », *La revue des médias*, INA, 2019
- José-Louis de Miras, « Le jeu vidéo historique comme objet de recherche », p 7-21, *Essais*, 2019
- Pierre-Alexandre Conte, Le jeu vidéo peut-il être fidèle à l'Histoire ? », *Le Monde*, 2011

Partie didactique

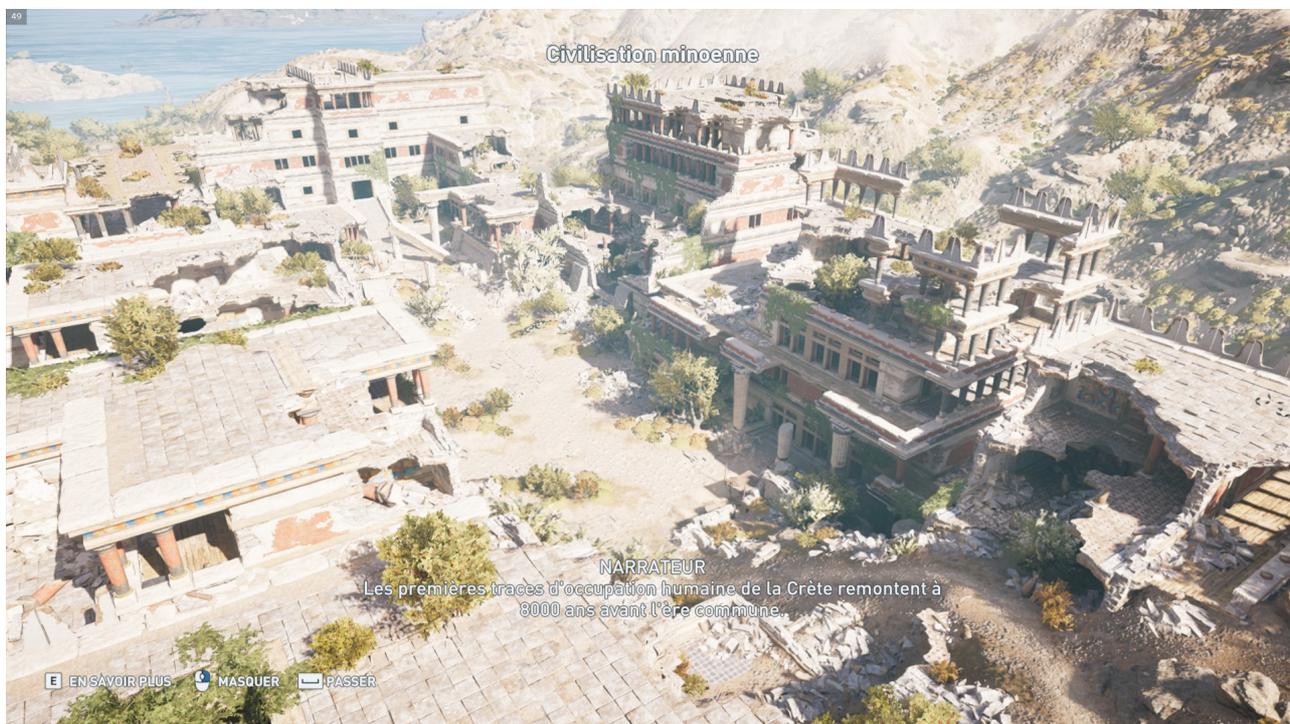
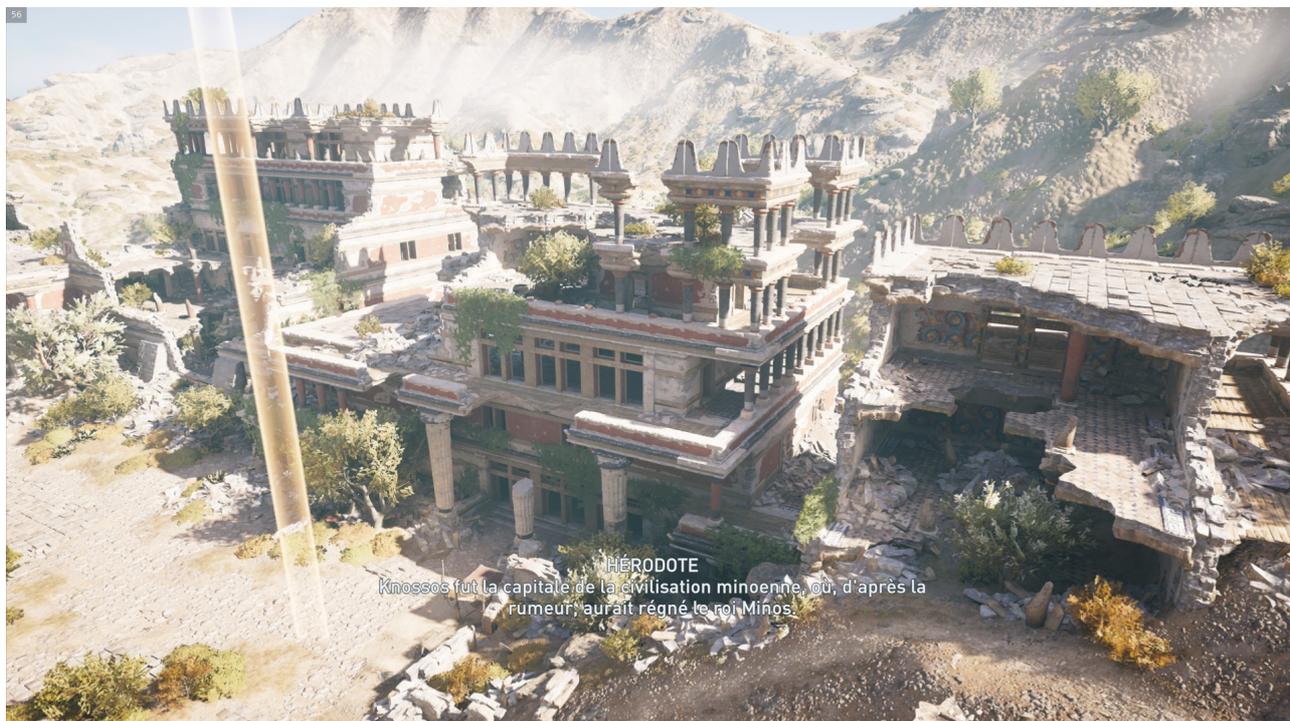
- « Faut-il avoir peur des jeux vidéo » Jean-Clément Martin, Dans *Administration & Éducation* 2015/2 (N° 146), pages 75 à 80
- Education.gouv

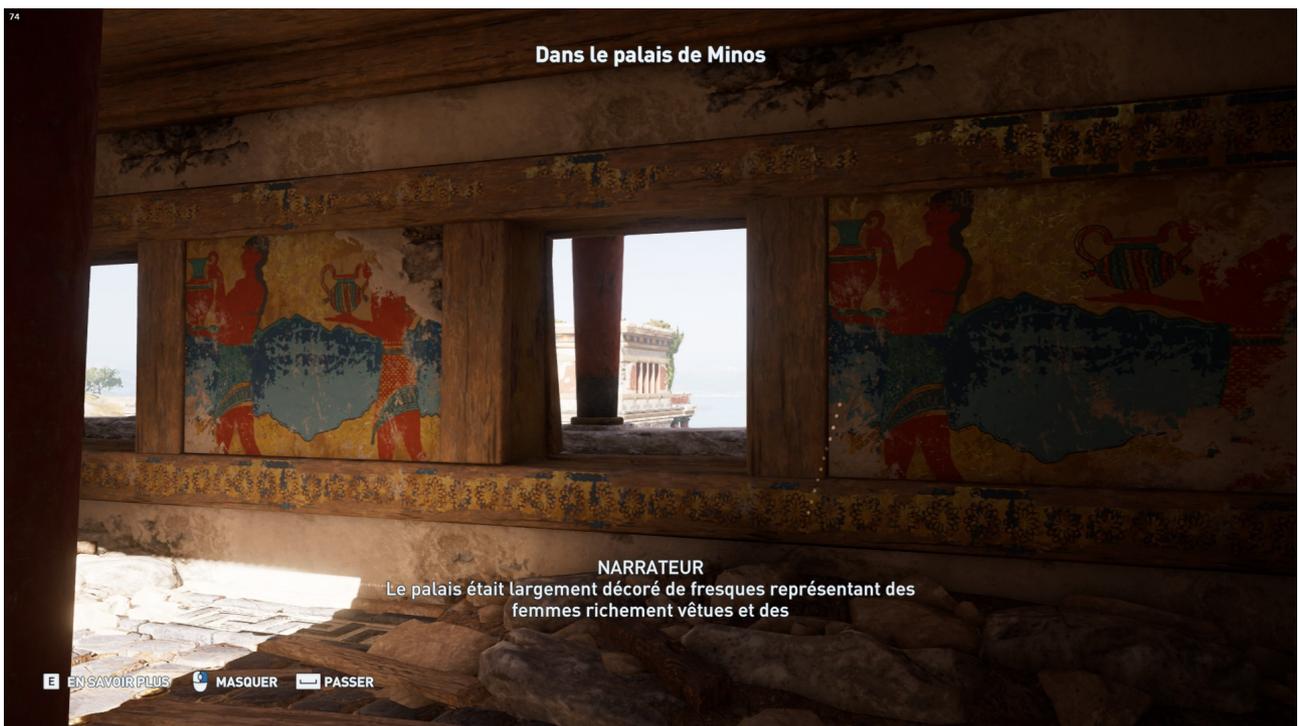
- [Eduscol.education.fr](https://www.eduscol.education.fr)

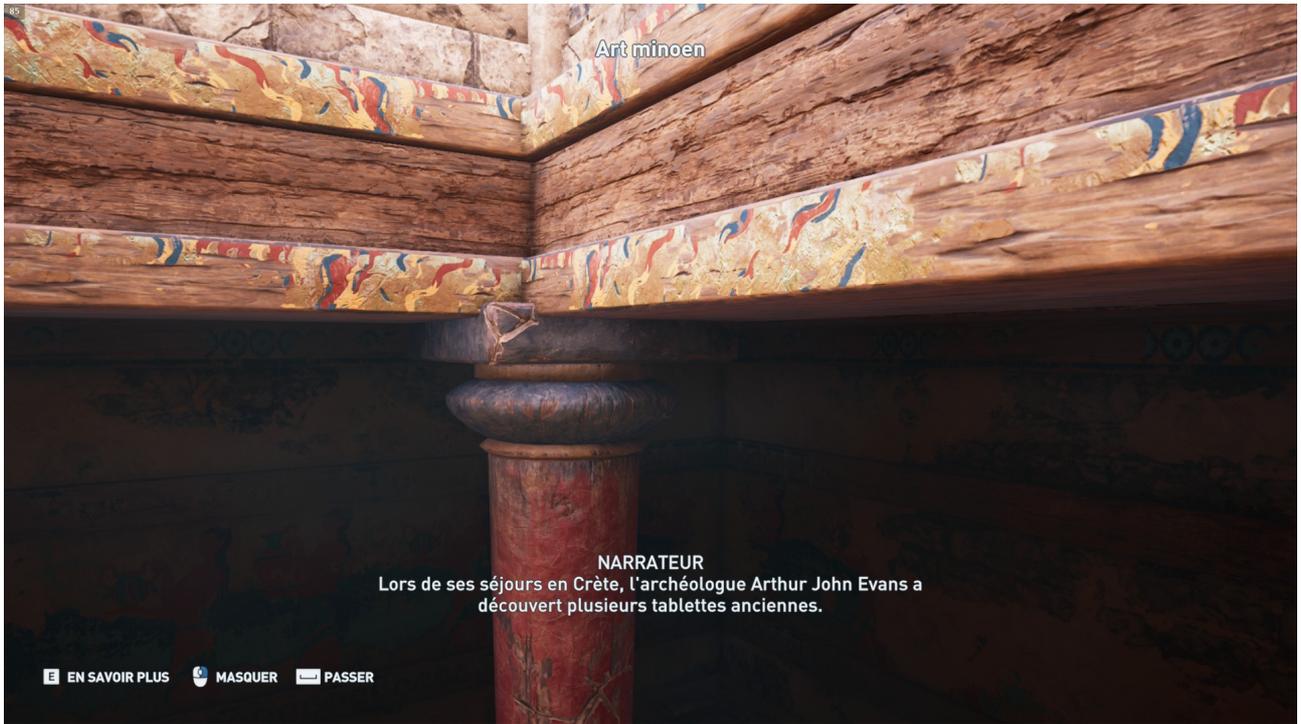
- [Livrescolaire.fr](https://www.livrescolaire.fr)

Annexe

1- Captures d'écran issues des différentes étapes de la visite guidée du palais de Knossos du *Discovery tour* de *Assassin's Creed Odyssey*







Art minoen

NARRATEUR

Lors de ses séjours en Crète, l'archéologue Arthur John Evans a découvert plusieurs tablettes anciennes.

EN SAVOIR PLUS MASQUER PASSER



La naissance du Minotaure

NARRATEUR

Selon le mythe, le Minotaure moitié homme moitié taureau, fut le fruit de l'accouplement de la reine Pasiphaé avec un

EN SAVOIR PLUS MASQUER PASSER

93

Dédale

NARRATEUR

Dédale fut un personnage important de la mythologie grecque.

 EN SAVOIR PLUS  MASQUER  PASSER

93

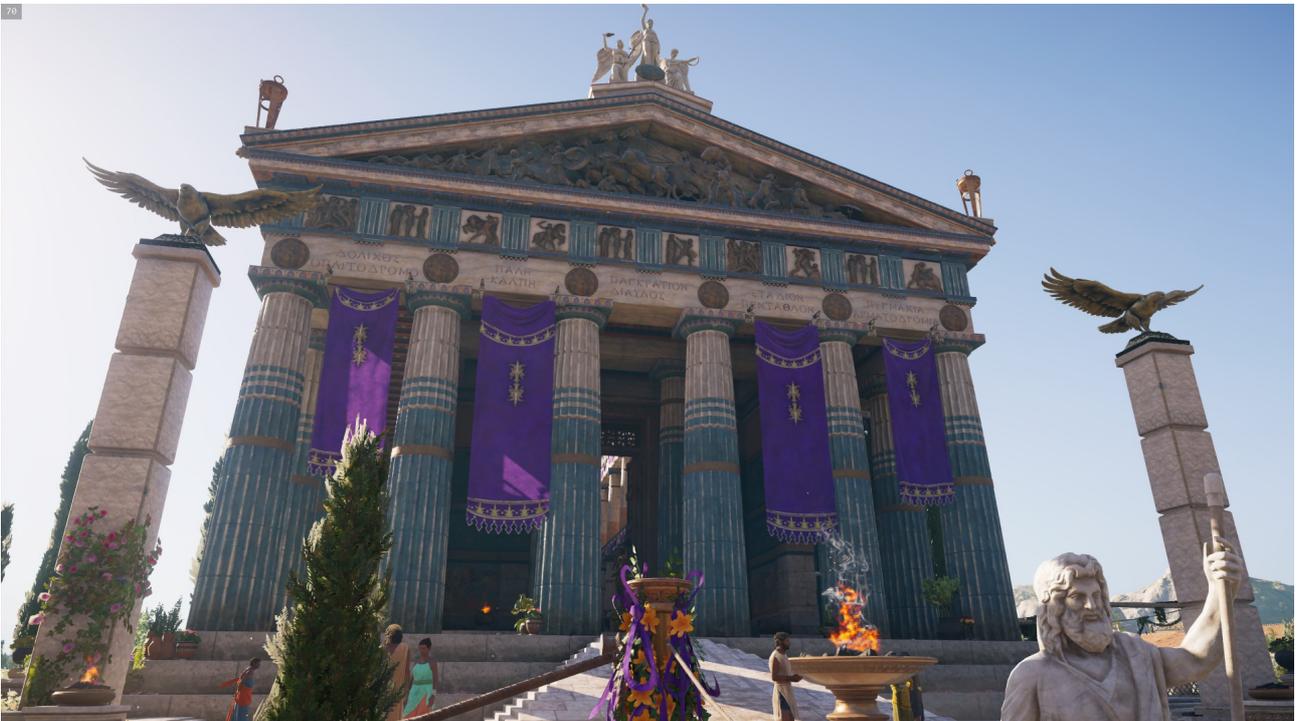
Dédale

76

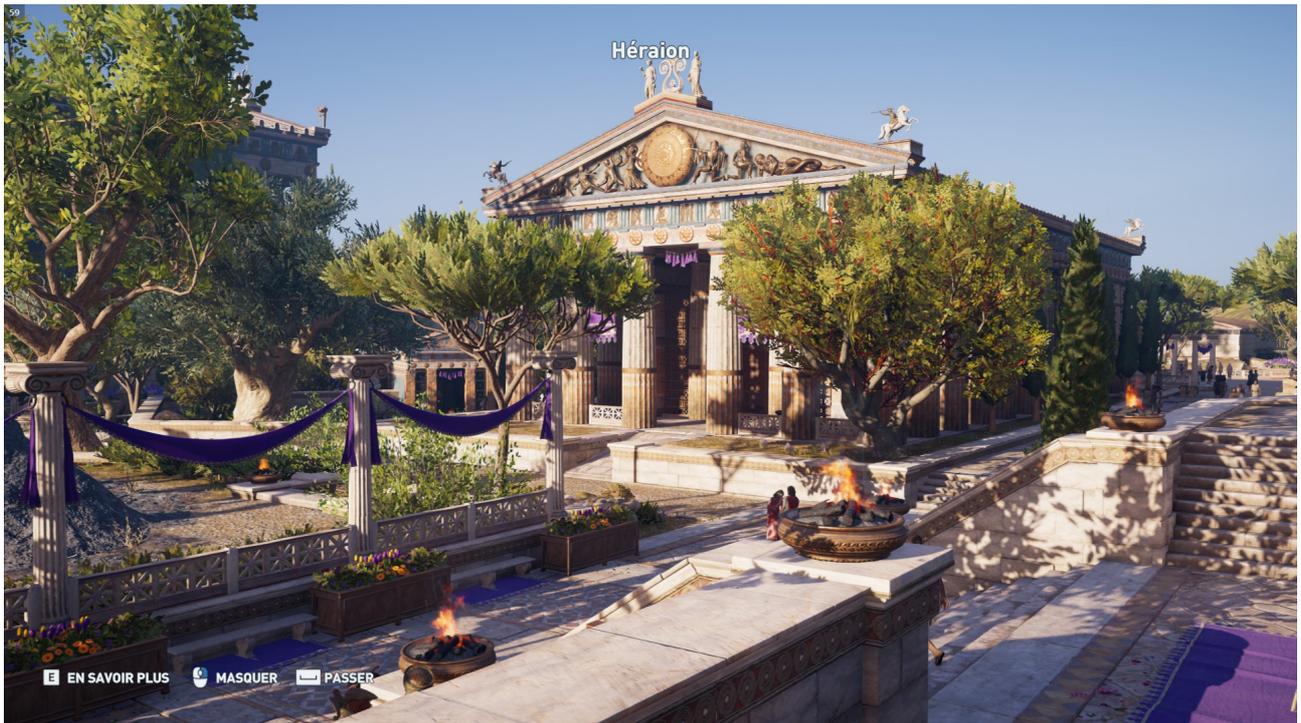


2- Captures d'écran de la représentation du sanctuaire d'Olympie et de ses différents bâtiments :

Temple de Zeus :



Temple d'Héra :



Statue de Zeus :



Hippodrome :

