

rémi schaffter plongée en réalité virtuelle

R

Rémi Schaffter est assistant doctorant en didactique de l'histoire à la HEP Vaud. Il aime citer Guy de Maupassant: « Le voyage est une espèce de porte par où l'on sort de la réalité comme pour pénétrer dans une réalité inexplorée qui semble un rêve. » Réflexion personnelle sur le thème du voyage exploratoire dans les jeux modernes.

Rien de tel que la période des vacances estivales pour aborder le thème des voyages. Chacun choisit sa destination selon ses envies et ses moyens, du pays voisin à celui situé à l'autre bout du monde. Le voyage, c'est l'évasion. Mais il est également possible de s'évader tout en restant chez soi: en lisant un livre ou en regardant un film, voire un documentaire. Nous allons nous pencher ici sur un autre moyen, moins exploité en milieu scolaire: le jeu vidéo. Ce dernier offre en effet une approche quelque peu différente et je vais m'appuyer essentiellement sur mon expérience personnelle pour vous la présenter.

Le média vidéoludique, source d'amusement mais aussi de débats, est en effet une industrie qui a pris progressivement de l'importance, au point de générer plus de profits que le septième art lui-même. Il fait désormais partie du quotidien, bien qu'il faille éviter toute forme de généralisation abusive sur ce point. Mais quel est l'apport supplémentaire du jeu vidéo par rapport aux médias précédents?

Tout d'abord, la notion de jeu est fondamentale. Le joueur n'est pas seulement spectateur et consommateur de ce qui se passe à l'écran, il

peut également devenir un « acteur » prenant des décisions et évoluant dans le cadre préparé par les développeurs de jeux. Et ce fameux cadre nous permet de revenir au « voyage », car une de ses composantes se révèle être les environnements virtuels dans lesquels le ou les joueurs évolueront.

Préhistoire, Antiquité ou Renaissance ?

Îles tropicales et lagons turquoise, déserts ocres et rougeâtres parsemés de cactus de l'Ouest américain, sommets enneigés et monastères mystiques dans les cimes de l'Himalaya, villes des quatre coins du monde... les jeux vidéo offrent un catalogue conséquent de destinations que le joueur pourra explorer plus ou moins librement, mais cela va au-delà: selon le jeu choisi, l'utilisateur sera propulsé dans le passé, voyageant à travers la Préhistoire, l'Antiquité, le Moyen Âge, la Renaissance et l'ère industrielle, ou projeté dans un futur plus ou moins lointain.

Nous dépassons ainsi un cadre potentiellement « réaliste » pour entrer pleinement dans le domaine de la fiction. Car les jeux vidéo, à travers

Îles tropicales et lagons turquoise, déserts ocres et rougeâtres parsemés de cactus de l'Ouest américain, (...) les jeux vidéo offrent un catalogue conséquent de destinations que le joueur pourra explorer plus ou moins librement...

la direction artistique qui a orienté leur développement, proposent une grande variété d'histoires et d'environnements fictifs. Voyager dans un univers déjà connu comme la Terre du Milieu et ainsi explorer l'œuvre de Tolkien sous un autre angle, ou plonger dans un univers créé de toutes pièces, chaque nouvelle partie peut ainsi devenir une invitation à la découverte, à la surprise, à l'observation, invitation renforcée par certains défis proposés aux joueurs qui leur demandent d'explorer les moindres recoins de la zone de jeu. Des anciennes cités de notre monde, parfois reconstituées avec l'aide d'historiens, aux planètes et espaces lointains modélisés d'après les conseils et observations d'astronomes, le joueur peut ainsi « voyager » très loin pour un budget relativement modeste.

Et la pédagogie dans tout ça ?

Il convient désormais d'amener la réflexion sur le potentiel et les possibilités offertes par le jeu vidéo et de s'interroger sur ce qui peut attirer l'attention des élèves qui y jouent, voire ce que le jeu vidéo peut leur apporter sur le plan pédagogique. Étant moi-même amateur de jeux vidéo, j'explore depuis des années ces univers à travers un éventail de jeux de différents genres: FPS (*First Person Shooter*, ou jeu de tir à la première personne), jeux de stratégie, jeux d'actions et d'aventures, *Point'Click* (jeux où les interactions sont résolues en cliquant à la souris) et jeux

d'énigmes, RPG (*Roleplay Games*, ou jeux de rôles) (lire l'encadré).

Très tôt, je me suis particulièrement intéressé aux jeux vidéo présentant une composante « historique », avec les jeux de stratégie de la licence *Age of Empire*. J'ai découvert l'existence d'événements ou de personnages historiques à travers ce genre de médias. Bien que j'aie découvert ce thème à travers la bande dessinée, des jeux vidéo comme *Medal of Honor* ou *Battlefield*, en me plongeant dans une version reconstituée des champs de bataille de la Seconde Guerre mondiale, ont renforcé mon intérêt pour cette dernière. Par la suite, quand j'entendais parler d'un documentaire ou d'un livre qui abordait une thématique qui m'avait interpellé dans un jeu, il y avait de fortes chances que j'y jette un œil pour répondre à mes interrogations ou compléter mes connaissances.

Encore aujourd'hui, il m'arrive d'aller comparer les représentations historiques repérées dans un jeu vidéo avec d'autres sources. C'est là le premier point positif qui pourrait influencer les élèves: susciter la curiosité, l'envie de découvrir, d'en apprendre plus. Mais chaque utilisateur aura ses propres raisons de choisir un jeu plutôt qu'un autre, et il y a autant de raisons que de joueurs: profiter d'un moment de divertissement, être en compétition, relever des défis et ainsi de suite.

U

Un panel de compétences transversales

Je vous ai décrit ici un exemple possible en lien avec l'histoire, mais cela ne marche pas forcé-



ment pour toutes les disciplines scolaires, ni avec tous les jeux vidéo. De plus, réussir à gérer une ville avec son réseau électrique et ses canalisations, ses transports, ses impôts dans un *Sim City* ne transformera pas le joueur en un maire ou un urbaniste. De même, connaître le tableau périodique des éléments de *Minecraft* ne fera pas de l'élève un chimiste. Faire décoller sa fusée dans *Kerbal Space Program* n'en fera pas non plus un ingénieur aéronautique. Les jeux vidéo sont construits autour de représentations, décidées par les concepteurs et véhiculant leur vision, avec les avantages et limites que cela implique.

Le jeu peut ainsi devenir un outil à but illustratif, comme le film ou le documentaire, mais il perd alors l'interactivité qu'il est censé offrir aux utilisateurs. Or, c'est à travers cette dernière que son potentiel pourrait idéalement se dévoiler. Mais faire « jouer » les élèves ne suffit pas: sans cadre,

Le joueur n'est pas seulement spectateur et consommateur de ce qui se passe à l'écran, il peut également devenir un « acteur » prenant des décisions et évoluant dans le cadre préparé par les développeurs de jeux.

sans séquence d'enseignement ni objectif(s) pédagogique(s), les espoirs d'une amélioration des apprentissages seront vite déçus.

Les jeux vidéo « classiques » ne semblent donc pas être le moteur idéal pour susciter l'acquisition de connaissances, mais ils peuvent faire appel à d'autres processus qui peuvent apporter des plus-values. Parmi celles-ci, la motivation et l'implication dans la tâche reviennent très souvent dans les articles qui associent jeu vidéo et apprentissage.

Qui ne s'est jamais plongé dans une activité qui lui plaît pour ensuite relever la tête et se rendre compte que le temps s'est écoulé plus vite que prévu ? Ce genre de chose est fréquent avec les jeux vidéo, car bon nombre d'entre eux cherchent à créer un sentiment d'immersion, à happer le joueur dans leur univers au point que celui-ci soit totalement absorbé par ce qui se passe sur l'écran.

Adopter un point de vue mathématique et planifier ses besoins

Enfin, un panel de compétences transversales peut être mis à contribution grâce aux mécaniques de jeux qui dépendent des genres vidéo-ludiques eux-mêmes : le principe du multijoueur est de connecter les utilisateurs à travers le monde : un Européen pourra ainsi communiquer et collaborer avec des joueurs ailleurs en Europe, en Asie ou sur le continent américain. Ensemble, ils devront s'organiser, utiliser un vocabulaire commun (souvent basé sur l'anglais), établir des stratégies...

Dans certains cas, pour optimiser l'efficacité du personnage virtuel qu'il contrôle, le joueur devra adopter un point de vue mathématique, anticiper et planifier ses besoins afin d'atteindre de manière efficace et rapide le résultat souhaité. J'ai également pu lire quelques exemples d'intégra-

Un jeu seul n'aura normalement pas d'impact pédagogique marquant, sauf avec de la chance et auprès d'un public déjà réceptif.

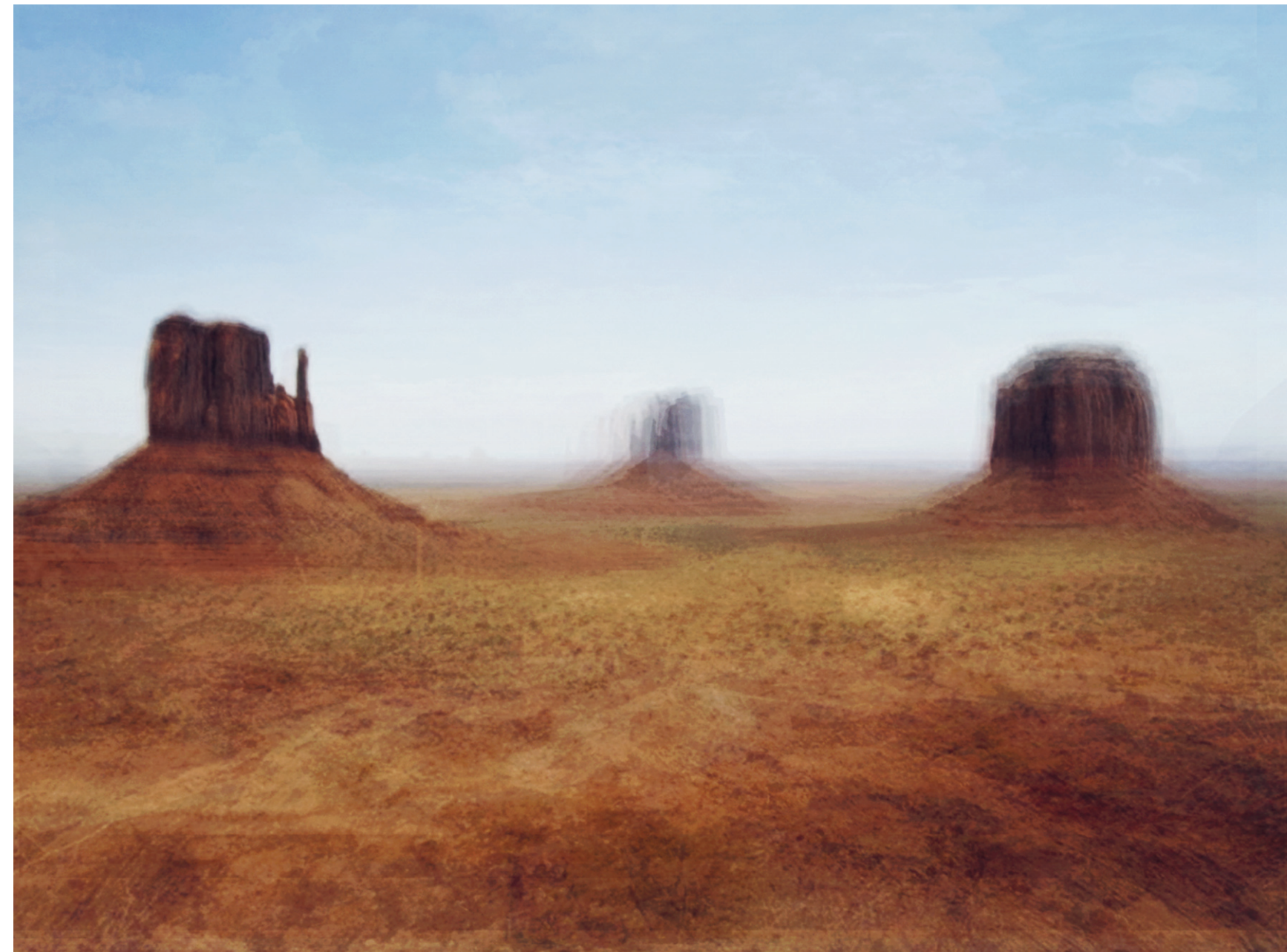
Pour maximiser les chances d'un effet positif, il devra s'intégrer à une séquence d'enseignement prévue à cet effet...

tion du jeu vidéo dans un scénario pédagogique : la reconstitution de bâtiments historiques grâce à *Minecraft*, par exemple. Les élèves ont dû s'organiser, se référer à des plans, mener une réflexion, etc.

Dans un autre cas de figure, l'utilisation du jeu *Journey* dans le cadre d'un cours d'anglais a servi de base aux élèves pour rédiger un récit, on y revient, de voyage.

Un jeu seul n'aura normalement pas d'impact pédagogique marquant, sauf avec de la chance et auprès d'un public déjà réceptif. Pour maximiser les chances d'un effet positif, il devra s'intégrer à une séquence d'enseignement prévue à cet effet, et son utilisation en classe devra être soumise aux objectifs pédagogiques de l'enseignant et faire l'effet d'une réflexion en amont comme en aval. Un certain nombre de conditions et une forme d'investissement sont donc demandés pour rendre la plus fructueuse possible l'utilisation de cet outil.

Pour revenir au champ lexical du voyage, le monde du jeu vidéo peut finalement être vu comme un catalogue de destinations et d'activités possibles, où les choix pourront être déterminés par le temps et les moyens à disposition, ainsi que les intentions de l'enseignant. Il revient donc à ce dernier de décider s'il souhaite franchir cette porte et explorer les possibilités qui s'offrent à lui. /



Communism et Stalinism : voyage dans un régime totalitaire virtuel

Force est de constater que les jeux vidéo issus du commerce peuvent impliquer des contraintes pouvant décourager les enseignants : prix, compatibilité technique avec le matériel scolaire, contenus inadaptés au contexte scolaire et ainsi de suite. Il existe une solution pour contourner cela, mais elle demande un investissement au niveau du temps qui peut être conséquent, à moins de travailler en équipe : créer soi-même un jeu vidéo.

Pour ma part, déçu de ne pas trouver de jeu vidéo adapté pour aborder la thématique de l'URSS sous Staline, j'ai tenté de créer un petit jeu d'aventure et d'exploration sur *Microsoft Office Power Point* de type *Point&Click*, cela sans

dépenser un centime ou presque. J'ai donc dû recycler des éléments issus d'un autre jeu vidéo ou d'internet afin de disposer des ressources visuelles et sonores nécessaires.

Après neuf mois à travailler seul et périodiquement sur le projet, *Communism* a pu être utilisé en classe, où il a reçu un accueil globalement positif de la part des élèves, et une première institutionnalisation a semblé prometteuse par rapport aux objectifs poursuivis. Ces derniers ont ainsi pu visiter une république fictive soumise à un régime considéré comme « totalitaire » (le terme fait encore débat de nos jours), bien que représenté de façon caricaturale.

Les réactions et demandes a posteriori des élèves ont été pour leur part évocatrices : certains ont demandé si un deuxième opus était prévu ; D'autres ont demandé où ils pouvaient télécharger le jeu. Enfin, un groupe de trois élèves a

reproduit techniquement les mécaniques de jeu, à plus petite échelle, pour un exposé de géographie sur Pompéi.

Stalinism est, pour sa part, l'évolution en cours de *Communism* : tout est recréé de zéro, ce qui implique du dessin sur *iPad* et l'utilisation d'un logiciel spécifiquement conçu pour la création de jeux vidéo, *Construct2*, qui offre ainsi beaucoup plus de possibilités et d'interactions pour les énigmes du jeu, ainsi qu'une stabilité technique accrue et la possibilité d'en faire une application en ligne.

rémi schaffter