

Le jeu vidéo comme médiateur d'apprentissages informels

Le cas des jeux Europa Universalis
et Crusader Kings

Clément Dussarps (MCF ESPE-Université de Bordeaux)

Anne Cordier (MCF ESPE-Université de Rouen Normandie)

En guise d'introduction

Préalable

- Il ne sera pas question de la 1^{ère} guerre mondiale...
- ... mais bien d'Histoire et de jeux vidéo :
 - de 768 (début du règne de Charlemagne) à 1821 (*post* chute de Napoléon & congrès de Vienne)
- Une approche par les Sciences de l'Information et de la Communication / domaine des cultures de l'information

Nos questionnements du jour

- **En quoi le jeu vidéo peut constituer un médiateur de savoirs informels en histoire ?**
- Dans quelle(s) mesure(s) la pratique de jeux vidéo favorise-t-elle la mise en œuvre de pratiques informationnelles (ici, en histoire) ?

Un paradoxe fort

- Ludification de la société et de la pédagogie
MAIS « le joueur » et « le jeu » dans la sphère informelle restent mal considérés

1. Quelques références d'appui

Apprendre en jouant ?

- Jeu vidéo : « objet social, culturel et technique unique » (Zabban, 2012), « dixième art » (Coville, 2013)
- Le jeu est « *improductif* », « *frivole* », « *dénué de tout intérêt matériel et de toute utilité* » (Huizenga, 1951 ; Caillois, 1958 ; Brougère, 2005)
« *Jouer pour apprendre : est-ce bien sérieux ?* » (Berry, 2011)
- Et pourtant... « *il se trouve qu'en jouant il se peut qu'on apprenne* » (Brougère, 2005)
- On peut développer des savoirs et savoir-faire *via* les jeux vidéo, d'ordre :
 - social (comme la gestion d'une communauté dans un jeu de rôle massivement multijoueur)
 - sensori-moteur (Sudnow, 1984)
 - cognitif : mémoire, attention (Leroux, 2017), représentation spatiale (Calvert, 2005), résolution de problèmes (Gee, 2005)
- Plus rares sont les travaux de recherche à...
 - citer des apprentissages théoriques (autres que liés à l'univers du jeu)
 - s'intéresser à d'autres publics que les enfants
 - **considérer les liens entre médiations des savoirs informels et les pratiques informationnelles**

2. Présentation de la méthodologie

Nos terrains... de jeux

Europa Universalis / Crusader Kings

- Jeux de stratégie (type « plateau »)
- Complexes, très complets sur certains volets, difficiles d'accès (tutoriels très limités, nombreuses données à comprendre...)
- Les jeux sont basés sur l'Histoire, avec un souci de justesse historique
- Le rôle du joueur dans EU :
 - Gestion de la politique intérieure et extérieure d'un Etat
 - *Tous* les états peuvent être joués, du monde entier
- Le rôle du joueur dans CK :
 - Gestion d'un personnage (Roi, Seigneur, membre de la famille royale, Duc...)
 - *Idem* : tout personnage « important » peut être joué

Historique Sauvegardes

- L'essor des Ottomans
11 novembre, 1444
- Les Empires du désert
11 novembre, 1444
- Les Premières Nations
11 novembre, 1444
- Royaumes d'Orient
11 novembre, 1444
- La chute de Constantinople
29 mai, 1453
- Un nouveau monde !
1 janvier, 1492
- La Ligue de Cambrai
10 décembre, 1508

Date de début

1444

11 novembre

Le monde en 1444 ap. J.-C.

Cliquez sur la carte pour choisir un pays

Aucun pays sélectionné



Comtat Venaissin (États Pontificaux) - (🇮🇹)



La faiblesse supposée des Ottomans a incité le pape Eugène IV à appeler à la croisade contre eux en 1443. L'Occident étant toujours plongé dans la guerre de Cent Ans, Ladislas III, roi de Hongrie et de Pologne, a entrepris de débarrasser la Chrétienté de ce fléau. Menée par le « Chevalier blanc de Valachie », Jean Hunyadi, l'armée hongroise a connu quelques succès initiaux avant d'être finalement vaincue. Le sultan Murad II, ayant abdicqué, est revenu pour aider son fils et a mené l'armée ottomane à la victoire lors de la bataille de Varna, au cours de laquelle le roi Ladislas a été tué.

- Nouveau Monde aléatoire
- Pays personnalisé
- Pays aléatoire
- JOUER

Le début d'une partie : choix de la période historique

Cliquez sur la carte pour choisir un pays

Historique Sauvegardes

- L'essor des Ottomans
11 novembre, 1444
- Les Empires du désert
11 novembre, 1444
- Les Premières Nations
11 novembre, 1444
- Royaumes d'Orient
11 novembre, 1444
- La chute de Constantinople
29 mai, 1453
- Un nouveau monde !
1 janvier, 1492
- La Ligue de Cambrai
10 décembre, 1508

Date de début



1444



11 novembre

Aucun pays sélectionné

CATHOLIQUE ORTHODOXE SUNNITE

Mer de Libye



La faiblesse supposée des Ottomans a incité le pape Eugène IV à appeler à la croisade contre eux en 1443. L'Occident étant toujours plongé dans la guerre de Cent Ans, Ladislas III, roi de Hongrie et de Pologne, a entrepris de débarrasser la Chrétienté de ce fléau. Menée par le « Chevalier blanc de Valachie », Jean Hunyadi, l'armée hongroise a connu quelques succès initiaux avant d'être finalement vaincue. Le sultan Murad II, ayant abdicqué, est revenu pour aider son fils et a mené l'armée ottomane à la victoire lors de la bataille de Varna, au cours de laquelle le roi Ladislas a été tué.

- Nouveau Monde aléatoire
- Pays personnalisé
- Pays aléatoire

JOUER

Différentes « vues » : états, religions, SERG, relief, climat...

Protocole de recherche (Phase 1)

- Questionnaires à visée exploratoire (déc. 2016 - mars 2018)
- Profil joueur, profil socio-démographique, attrait pour l'histoire/géo., apports d'EU/CK, « quizz » et origines de quelques apprentissages arbitrairement choisis
- Deux publics : joueurs d'EU/CK et non joueurs de ces jeux
- Réponses :
 - Joueurs des jeux EU et CK → 570 réponses exploitables → E1
 - Non joueurs de ces jeux → 376 réponses exploitables → E2
(mais joueurs quand même) (509 en tout, 133 arrêtées au « quizz »)
- Modalités de passation :
 - Jeuxvideo.com : forums concernés et d'autres (non joueurs d'EU/CK)
 - Le forum Réseau-JS

Photographie des enquêtés



Public très masculin
(94% à 98,5%)



24-25 ans (moyenne)
(médiane : 22-24 ans)



Etudiants
(31% à 38%)

18% en Histoire dans E1



En emploi
(32% à 35%)



Collégien/lycée
(18% à 19%)



Niveau d'études > BAC
(63% à 66%)

Filière au BAC (actuelle ou passée) :

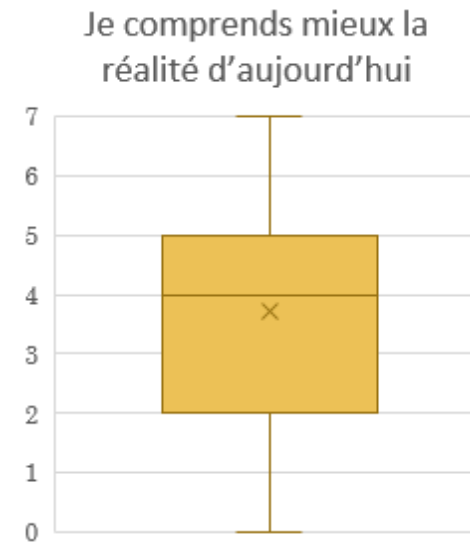
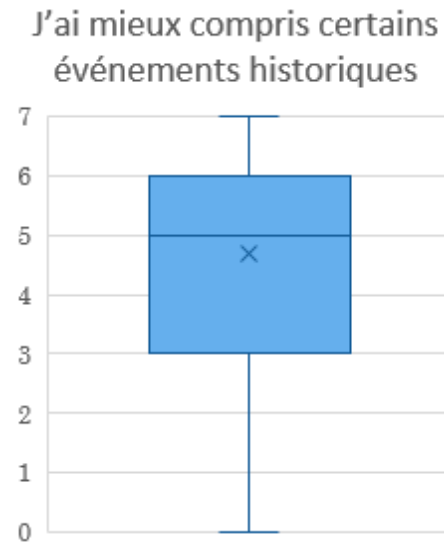
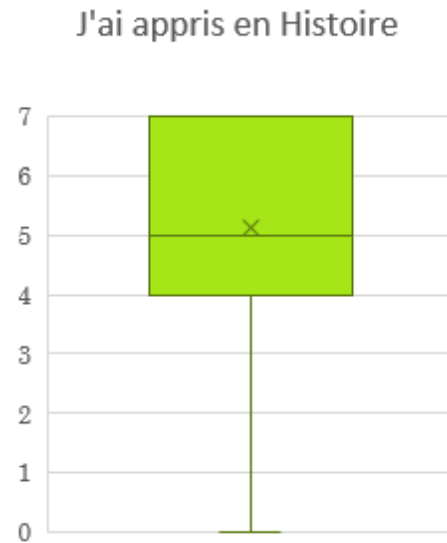
- Filières générales (E1 : 73% ; E2 : 63,5%)
- S filière la plus fréquente (E1 : 41% ; E2 : 36%)

	E1	E2	TOTAL
(Très) gros joueurs	29 %	42 %	35 %
Joueur moyen/régulier	7 %	8 %	8 %
Joueur du WE	48 %	39 %	44 %
Joueur de vacances	4 %	2 %	3 %
« Petit joueur »	12 %	9 %	10 %

3. Quelques premières pistes

Médiations et médiateurs en questions

- Grâce à EU/CK...



- L'apprentissage en tant que tel est clair pour de nombreux joueurs, de même que la compréhension de certains événements historiques (complément à l'école).
- En revanche, cela ne les aide pas forcément à faire lien avec la réalité aujourd'hui
 - Quid de l'utilité d'un médiateur (enseignant en histoire par exemple) ?

De « l'envie d'aller plus loin »

- (E1) Suite à un élément historique ou géographique découvert dans EU/CK, vous arrive-t-il d'aller chercher + d'informations ?

	Fréq.
Jamais	5 %
Cela m'est arrivé 1 fois	2 %
Cela m'est arrivé 2 ou 3 fois	19 %
Cela m'est arrivé entre 4 et 10 fois	22 %
Cela m'est arrivé plus de 10 fois	52 %

- Achètent + souvent des JV de stratégie
- Sont « experts » sur EU ou CK
- Ont de meilleurs résultats au quizz
- Sont plus souvent issus de filière générale OU professionnelle (pas technologique)
- Sont plus intéressés par l'histoire
- **Aucun lien avec : sexe, âge, temps passé à jouer aux JV**

➔ **La pratique de ces jeux appelle l'approfondissement de connaissances (motivation (+ surprise) + appétence = volonté d'enrichissement)**

De « l'envie d'aller plus loin »

- Jusqu'à quel point étendez-vous vos recherches ?

	Fréq.
Très peu : quelques lignes ou une courte vidéo	9 %
Moyennement : quelques pages d'un livre, sur Internet ou une vidéo d'au moins 5 minutes	50 %
Beaucoup : je lis une partie d'un livre et/ou de nombreuses pages sur Internet et/ou je regarde au moins 1 reportage sur le sujet	30 %
Enormément : plusieurs reportages et/ou un livre entier et/ou plusieurs encyclopédies et documents entièrement consultés	8 %
Autre	3 %

→ L'envie « d'en savoir plus » conduit à déployer des pratiques informationnelles

Synthèse et perspectives liées

→ Bien sûr, ils apprennent en jouant !

→ La pratique de ces jeux appelle l'approfondissement de connaissances

Quelle importance (accordée et effectivement objectivement) de ces formes d'apprentissage ?

Quelles motivations intrinsèques et extrinsèques conduisent l'activité de ces joueurs ?

→ L'envie d'en savoir plus conduit à déployer des pratiques informationnelles

Quel est le « régime d'engagement » (Thévenot) adopté par les acteurs ?

Quelles modalités de recherche adoptées par les joueurs (focales sur les sources convoquées, l'évaluation de l'information et des sources...) ? Travail d'historien ?

Comment, concrètement, s'enrichit le répertoire des pratiques informationnelles des joueurs à travers ces recherches approfondies ? (Sources, méthodes, etc.)

MERCI DE VOTRE ATTENTION !

Clément Dussarps (MCF Université de Bordeaux)

clement.dussarps@u-bordeaux.fr

Anne Cordier (MCF ESPE-Université de Rouen Normandie)

anne.cordier@univ-rouen.fr