

---

# Esprit critique ou factchecking ? La difficile analyse des jeux vidéo en cours d'histoire

Romain Vincent\*<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Laboratoire Experice – université paris villetaneuse – France

## Résumé

Cette communication souhaite rendre compte de " l'impression de réalité " (Jacquinot-Delaunay, 2012) produite par les enseignants d'histoire quand ils utilisent un dispositif de divertissement, le jeu vidéo, dans leurs séances pédagogiques. Notre enquête s'appuie sur l'observation de dix-sept enseignants du secondaire en situation, dont huit d'histoire. Les données sont constituées d'enregistrements vidéos de ces séances et complétées par des entretiens avec les enseignants et certains de leurs élèves. En entretien, les enquêtés justifient leur séance en s'appuyant sur l'idée que la pratique du jeu vidéo au sein des loisirs entrerait en concurrence avec les savoirs transmis par l'école. Cette rhétorique, proche d'une " panique morale " (Tessier & Saint-Martin, 2020) et appuyée par certaines formations académiques, engendre une pratique pédagogique singulière : le jeu vidéo est comparé avec des sources historiques et des travaux d'historiens universitaires pour en déterminer la justesse. Les enquêtés estiment ainsi participer au développement de " l'esprit critique " des élèves. Cet objectif constitue le cœur des séances de Laetitia (4e, *Assassin's Creed Unity*) et de Mahaut en faisant l'objet d'un travail écrit. Laetitia souhaite que ses élèves de 4e critiquent la bande-annonce d'*Assassin's Creed*, un jeu se déroulant pendant la Révolution française, à l'aide des sources historiques sur cet événement. Mahaut a recours à *Call of Duty World War II* pour transmettre des connaissances mais également pour répondre à une difficulté de gestion de classe en 3e. Après de mauvaises expériences les années précédentes, elle estime que le génocide des Juifs d'Europe est difficile à aborder dans son établissement. Pour contourner cette difficulté, elle a préparé une séance pendant laquelle où les élèves doivent comparer un extrait du jeu avec un corpus documentaire.

L'étude de ces deux cas révèle la difficulté pour les élèves d'effectuer cet exercice de comparaison sans l'aide de leurs enseignantes. Les captations réalisées en classe permettent en effet de montrer ce que Nicole Tutiaux-Guillon (2008) appelle l'interaction didactique. Ce modèle dominant en cours d'histoire est composé de cinq temps : Question, réponse brève d'un élève, évaluation, reformulation puis compléments de l'enseignante. Les interactions retranscrites représentent bien ces échanges rapides donnant une large place à la parole enseignante : l'analyse critique du jeu vidéo n'est pas tant réalisée par le travail sur documents que par l'interaction didactique opérée par l'enseignante. Ce travail est en effet particulièrement ardu pour des élèves peu habitués à cette analyse savante d'un dispositif de divertissement. Cette pratique peut ainsi être source de confusions et de difficultés d'interprétation, à l'instar de l'utilisation du film de fiction (Doussot, 2015) ou de la transformation d'objets du quotidien en support d'apprentissages (Bautier & Goigoux, 2004). Surtout, en s'inscrivant dans une pratique scolaire de l'histoire consistant à prélever des informations dans des documents censés montrer " la réalité du passé " (Fabre, 2018), le jeu vidéo semble acquérir une

---

\*Intervenant

crédibilité historique qu'il ne possède pas dans la sphère du loisir. En effet, en entretien, les élèves de Laetia et de Mahaut peinent à retranscrire l'analyse critique effectuée en classe.

D'un point de vue didactique, cet exercice s'éloigne de la méthode historique de critique des traces du passé (Gomes, 2023). Ces dernières ne sont en effet pas étudiées comme telles et servent à être comparées avec une fiction contemporaine. Sur un plan pédagogique, Laetia et Mahaut doivent intervenir très régulièrement pour guider les élèves vers les réponses attendues, voire faire le travail d'analyse à leur place. Il est ainsi difficile d'affirmer que cette pratique pédagogique permette de développer l'"esprit critique" des élèves comme il est envisagé par les enseignants. Afin d'apporter un cas contraire (Hamidi, 2012), celui d'Estelle (1ère, HGGSP, *This War of Mine*) diffère des séances de Laetia et Mahaut. En effet, au cours de celle-ci, l'enseignante proposait à sa classe de 1re de mobiliser les connaissances du cours effectuées précédemment afin d'interpréter historiquement ce jeu vidéo sans faire mention d'un travail spécifique sur "l'esprit critique". Dans ce cas, le jeu vidéo est étudié selon ses spécificités propres et non comme un média manipulant les joueurs.

En souhaitant montrer comment les enseignants scolarisent un dispositif de divertissement pour tenter de développer une réflexivité critique chez les élèves, cette intervention s'inscrit donc dans l'axe 1 de ce colloque.

### **Bibliographie indicative**

- Bautier, E., & Goigoux, R. (2004). Difficultés d'apprentissage, processus de secondarisation et pratiques enseignantes: Une hypothèse relationnelle. *Revue française de pédagogie*, 148(1), 89-100.
- Doussot, S. (2015). Film de fiction en classe d'histoire et inégalité des compétences d'interprétation. *Spirale. Revue de recherches en éducation*, 55(1), 165-177.
- Fabre, M. (2018). Préface. In *Pensée critique, enseignement de l'histoire et de la citoyenneté* (p. 7-12). De Boeck Supérieur.
- (Gomes, 2023) Gomes, L. (2023). *Enseignement de l'histoire et esprit critique*, PUR.
- Hamidi, C. (2012). De quoi un cas est-il le cas ? Penser les cas limites. *Politix*, 100(4), 85-98.
- Jacquinet-Delaunay, G. (2012). *Image et pédagogie*. Éditions des archives contemporaines.
- Tessier, L., & Saint-Martin, A. (Éds.). (2020). *Les dossiers de l'écran: Controverses, paniques morales et usages éducatifs des écrans*. Editions Du Croquant.

**Mots-Clés:** jeux vidéo, histoire, esprit critique, factchecking, fiction