

Apprendre l'histoire avec le jeu vidéo Assassin's Creed?



UNE ÉTUDE EXPLORATOIRE
MENÉE AUPRÈS DE 329 ÉLÈVES DU SECONDAIRE



Thierry KARSENTI
Julien BUGMANN
Simon PARENT
Université de Montréal

TABLE DES MATIÈRES

Introduction	2
Genèse du projet :	3
Le jeu vidéo en éducation : un outil particulièrement efficace	4
Peut-on apprendre avec le jeu vidéo ?	5
Le jeu vidéo <i>Assassin's Creed</i> , un <i>blockbuster</i> au service de l'enseignement ?	6
<i>Assassin's Creed</i> , du jeu vidéo ludique au jeu vidéo potentiellement pédagogique	7
Problématique.....	8
Méthodologie.....	9
Présentation des principaux résultats de l'étude	12
Des pratiques de jeux vidéo genrées.....	12
Un recours à <i>Assassin's Creed</i> en classe particulièrement apprécié par les élèves.....	14
Le jeu vidéo pour en apprendre plus sur les évènements historiques et les personnages ...	14
5 principaux avantages exprimés par les élèves quant à l'utilisation d' <i>Assassin's Creed</i> à l'école.....	15
5 principaux défis exprimés par les élèves quant à l'utilisation d' <i>Assassin's Creed</i> à l'école	20
Des élèves qui en redemandent... ..	21
... des pratiques pédagogiques déterminantes.....	21
Discussion et conclusion	23
Bibliographie	25

INTRODUCTION

Qui eut cru qu'un jeu appelé *Assassin's Creed* franchirait un jour le seuil des portes des établissements scolaires ? Et pourtant... aujourd'hui, en 2018, les initiatives intégrant ce jeu vidéo sont de plus en plus nombreuses, au point de voir l'éditeur créer une version éducative pour son dernier opus.

On assiste certes depuis plusieurs années à l'émergence de la pratique du jeu vidéo en éducation, et même à la prise en considération sociale de ce type d'outil à des fins pédagogiques, mais on était loin de penser que l'éducation pourrait être un jour autant en phase avec le quotidien numérique des élèves. Et si la clé de l'éducation ne se trouvait-elle pas ici ? En d'autres termes, est-ce qu'en étant au plus proche des pratiques ludiques et vidéoludiques des élèves, cela ne serait-il pas plus simple pour aller vers certains apprentissages ? En effet, comment ne pas prendre en compte ce média qu'est le jeu vidéo alors que tous les jeunes ont déjà joué, ou jouent de manière fréquente, et parfois passionnée, aux jeux vidéo ? Finalement, est-ce que le jeu n'en vaudrait-il pas la chandelle ?

Dans ce contexte, et alors que l'industrie vidéo ludique est en passe de devenir l'industrie culturelle numéro une devant le cinéma et le livre, il est d'une importance capitale que de s'intéresser à cette influence du jeu vidéo sur les apprentissages des élèves.

Par conséquent, ce rapport présente les conclusions d'une recherche exploratoire menée sur l'impact des usages d'un jeu vidéo particulier à l'école. Ce jeu vidéo, appelé *Assassin's Creed* a cela de particulier qu'il n'a pas été conçu, initialement, pour apprendre aux élèves, mais qu'en raison de son potentiel attractif et vraisemblablement pédagogique, il pourrait être un allié privilégié de tout éducateur en histoire et/ou en géographie, par exemple. C'est ce que nous avons cherché à voir dans le cadre de cette recherche exploratoire menée en 2018 au Québec (Canada). Reposant sur une méthodologie de recherche impliquant des observations en classe, des entretiens avec plusieurs centaines d'élèves et des enquêtes par questionnaire, ce document propose un premier regard sur l'impact d'un tel outil en éducation secondaire.

Nous montrons notamment que l'apport d'un tel jeu vidéo à l'école semble indéniable pour les élèves, mais que cela reste dépendant de l'usage que l'on en fait. Ainsi, pour que cet usage soit pédagogiquement intéressant pour les enseignants, il se doit d'être utilisé à son plein potentiel, c'est-à-dire en s'inspirant des passages vidéo mais aussi et surtout de la scénarisation du jeu vidéo.

Ce rapport est conçu de la manière suivante : (1) tout d'abord, nous préciserons la genèse de ce projet et les raisons qui nous ont amenées à nous rendre dans certains établissements scolaires afin d'observer les usages de ce jeu vidéo par des enseignants au secondaire et interroger les élèves sur leurs perceptions de

ces usages. Nous procéderons ensuite à un détour théorique sur l'impact du jeu vidéo en éducation (2) et sur les données issues de la recherche en ce qui concerne le recours au jeu vidéo *Assassin's Creed* à l'école et ses potentiels impacts éducatifs. Puis nous décrirons notre problématique de recherche (3), notre méthodologie (4) avant de présenter nos résultats (5). Une conclusion et une discussion (6) viendront conclure cette étude exploratoire avec la présentation de la bibliographie (7).

GENÈSE DU PROJET :

Un tel projet de recherche en éducation n'est pas le fruit du hasard et trouve finalement son origine dans la rencontre de notre équipe avec un enseignant qui utilise un tel jeu en éducation. Devant un tel usage vidéoludique en contexte pédagogique, il nous a semblé particulièrement intéressant que de découvrir ces usages et d'en analyser l'impact sur les élèves. Nous avons alors pris la décision de contacter cet enseignant en poste au secondaire pour lui proposer de participer à ce projet de recherche. Dans le même temps, et pour augmenter le nombre de participants et donc la qualité de cette étude exploratoire, nous avons pris contact avec d'autres enseignants qui utilisaient ce jeu vidéo dans les classes, là aussi, au secondaire.

Aussi, signalons que cette recherche n'est nullement le fruit d'une association avec UBISOFT, l'entreprise éditrice du jeu vidéo *Assassin's Creed*. Elle ne souffre donc pas d'une entente quelconque qui serait susceptible de remettre en question ses conclusions.

LE JEU VIDÉO EN ÉDUCATION : UN OUTIL PARTICULIÈREMENT EFFICACE

Le recours aux jeux vidéo à l'école est une pratique qui se développe de plus en plus. Dans certains établissements, cette tendance est même généralisée et on joue à des jeux vidéo de manière régulière en situation éducative. C'est par exemple le cas avec le jeu vidéo Minecraft. Mais cette utilisation du jeu n'est pas nouvelle en éducation et c'est même une pratique que l'on peut qualifier d'historique. Ainsi, de nombreux auteurs se sont penchés sur cette question du jeu en éducation (Dewey, 1963; Piaget, 1959; Winnicott, 1975) et nombreux sont ceux qui ont valorisé son usage au quotidien pour développer les connaissances et les compétences des élèves.

Par ailleurs, jouer à des jeux vidéo est aujourd'hui une pratique fortement présente chez les jeunes, et même de plus en plus chez les moins jeunes. Elle semble d'ailleurs être le prolongement naturel, en version numérique, des jeux dit « traditionnels » avec plateau, dés, et autres sabliers. Pratiqués entre amis, en famille ou, désormais, entre personnes qui ne se connaissaient nullement par avant (grâce aux jeux en réseau), les jeux vidéo font aujourd'hui partie, pour beaucoup, de notre quotidien. Et l'émergence des supports mobiles, tels que les smartphones connectés en permanence à internet a rendu leur pratique massive et accessible en tout temps et en tous lieux.

Signalons également que cette tendance du recours au jeu vidéo est de plus en plus acceptée d'un point de vue institutionnel. En témoigne la reconnaissance universitaire de certains jeux vidéo dans certaines institutions majeures, notamment en Amérique du Nord où les universités n'hésitent plus, ou presque, à les reconnaître comme étant des « sports universitaires » à part entière. En effet, cela a débuté en 2014 par l'Université Robert Morris (Jenny, Manning, Keiper, & Olich, 2017) et aujourd'hui, c'est même l'Université de Montréal qui a officialisé l'entrée d'une équipe de e-sport dans son contingent des équipes universitaires sportives que sont les carabins. A l'Université de Montréal, les hockeyeurs, footballeurs et joueurs de soccer côtoient aujourd'hui les joueurs de jeux vidéo dans l'excellence sportive universitaire et sa forte reconnaissance sociale en Amérique et ailleurs. En Corée du sud, le e-sport a depuis plusieurs années sa propre chaîne de télévision et est devenu un sport national. Dernièrement, la ville de Paris a même annoncé son intention de proposer une compétition de e-sports aux Jeux Olympiques en 2024, ce qui est particulièrement surprenant alors même que certaines activités sportives sont encore très peu reconnues en tant que tel.

Ainsi, le jeu vidéo est de plus en plus reconnu en tant qu'activité sociale et il n'est pas loin d'acquérir, également, une reconnaissance institutionnelle au niveau du potentiel pédagogique. Mais à ce moment-là, il est indispensable de se poser une question majeure : Peut-on apprendre avec le jeu vidéo ?

Peut-on apprendre avec le jeu vidéo ?

S'il y a un tel intérêt pour ce type d'activités, c'est notamment parce que le jeu vidéo peut être particulièrement intéressant pour les élèves. En effet, la recherche a montré qu'il existait de nombreux avantages à la pratique des jeux vidéo (Przybylski, Rigby, & Ryan, 2010; Russoniello, O'Brien, & Parks, 2009; Vella & Johnson, 2012) et que ces outils pouvaient même être particulièrement intéressants d'un point de vue éducatif pour les joueurs (Amato, 2011; Berry, 2009, 2011). On pourrait donc apprendre et s'amuser avec les jeux vidéo, mais aussi se socialiser et apprendre à coopérer (Nachez & Schmoll, 2003), d'autant plus que le jeu vidéo est un fort vecteur de motivation chez les élèves (Karsenti & Bugmann, 2017).

Par ailleurs, il a été démontré que les joueurs du célèbre jeu vidéo en ligne World of Warcraft connaissent, dans l'univers virtuel, moins d'anxiété sociale et moins de solitude que dans le monde réel (Martončík & Lokša, 2016). Le jeu vidéo pourrait ainsi avoir un fort impact sur le développement de compétences sociales des jeunes. Ces multiples apprentissages proviennent notamment du fait que le jeu vidéo, en tant qu'espace interactif dans lequel l'immersion, aussi appelée « sensation de *flow* » (Csikszentmihalyi, 1990) peut très aisément impliquer le joueur et amener sa concentration au plus haut afin de l'amener vers des apprentissages, tout en prenant du plaisir à jouer.

Ainsi, de nombreux dispositifs intégrant les jeux vidéo ont vu le jour en éducation. Parmi les premières initiatives, il y eut les logiciels ludo-éducatifs, comme par exemple *ADIBOU*, mais ces outils n'ont pas connu le succès escompté. Probablement du fait de leur trop grand écart avec les caractéristiques graphiques ou par rapport à l'écart entre la jouabilité qu'ils proposaient et celle des jeux vidéo auxquels jouent les jeunes aujourd'hui.

D'autres types de jeux sont alors apparus et ont tenté ce rapprochement entre l'univers vidéo ludique et l'éducation, il s'agit des jeux dits « sérieux ». Ces « jeux sérieux », même si leur toute première apparition semble dater des années 1970 (Djaouti & Alvarez, 2011) ont alors progressivement pris place dans les salles de classe à des fins de soutien aux apprentissages. On retiendra notamment les jeux les plus connus tels que *Food Force*, *Halte aux catastrophes* ou encore *Les étonautes*.

Cependant, eux aussi ont souffert de la comparaison avec les jeux vidéo commerciaux auxquels jouent la majorité des jeunes, soit, des jeux particulièrement puissants d'un point de vue graphique mais qui bénéficient également d'une jouabilité particulièrement intéressante et où le ludique prend clairement le dessus sur l'aspect éducatif.

Du moins le pensent-ils.

Car le potentiel éducatif du jeu vidéo n'est pas exclusif aux jeux spécialisés, et c'est ce qui a guidé notre réflexion aujourd'hui.

En effet, puisque le jeu vidéo peut être un outil d'apprentissage, puisque certains jeux vidéo grand public renferment des liens, bien souvent implicites, avec des aspects éducatifs proches de ceux enseignés à l'école, tel que l'histoire, la géographie, ou l'éducation civique, par exemple, alors pourquoi ne pas utiliser de tels médias pour enseigner aux élèves ? Pour les aider à progresser dans certaines matières ? Pour, simplement parfois, les y intéresser ? C'est ce que nous avons proposé dans notre recherche exploratoire qui a utilisé un des plus célèbres jeux vidéo commerciaux, à savoir *Assassin's Creed*.

Rappelons enfin que nous vivons dans une société où le jeu occupe une très grande place, entre les jeux télévisés, les jeux d'argent, les jeux vidéo mobiles, les jeux vidéo sur consoles, les « bars à jeux », etc. Aussi, prendre en compte ces outils est particulièrement pertinent dans la société d'aujourd'hui et représente, non pas un défi, mais bel et bien une opportunité forte en éducation. Avec une telle attitude, l'école ferait un grand pas vers le quotidien des jeunes, vers leur univers et pourrait, peut-être, clairement se rapprocher de ce que ces derniers attendent d'une institution qui vise, entre autres, à leur éducation et à leur socialisation.

Le jeu vidéo *Assassin's Creed*, un blockbuster au service de l'enseignement ?

Nous portons donc notre intérêt, dans cette recherche, sur le jeu vidéo *Assassin's Creed*. Mais pourquoi un jeu de ce type ? Et pourquoi celui-ci, précisément ? Tout simplement parce qu'il semble être un intéressant mélange entre le ludique et l'éducatif dans la mesure où il regroupe de nombreuses composantes proches des apprentissages attendus à l'école, notamment en ce qui concerne l'histoire et la géographie.

Par ailleurs, ce jeu vidéo fait partie des favoris des jeunes aujourd'hui et, comme son nom l'indique, le personnage principal de ce jeu créé par la compagnie UBISOFT, est ce que l'on appelle un « assassin ». Dans ce jeu vidéo d'action-aventure, le joueur va évoluer, via un avatar, à travers différentes époques en fonction des univers du jeu vidéo (révolution américaine, renaissance, etc.). Chaque opus va ainsi amener le joueur à évoluer dans une époque particulière. Dans le premier *Assassin's Creed*, il s'agira de la troisième croisade au XII^{ème} siècle, dans le deuxième (*Assassin's Creed II*) il s'agira de la Renaissance italienne au XV^{ème} siècle avec Florence, Forlì, San Gimignano et la campagne toscane, tout comme dans le troisième (*Assassin's Creed Brotherhood*) avec Rome alors que dans *Assassin's Creed Revelations*, il s'agira de Constantinople. Par la suite, *Assassin's Creed III* sera dédié à la révolution américaine et à la découverte de Boston et New-York, *Assassin's Creed IV Black Flag* permettra au joueur de découvrir le XVIII^{ème} siècle dans les îles des Caraïbes, âge d'or de la

piraterie, puis *Assassin's Creed Rogue* sera dédié au XVIII^e siècle et à la guerre des Sept Ans avant qu'*Assassin's Creed Unity* se consacre à la *Révolution Française* à Paris, toujours au XVIII^e siècle. Enfin, *Assassin's Creed Syndicate*, sera consacré au XIX^e siècle et à la Révolution française et *Assassin's Creed Origins* aura pour lieu d'exploration l'Égypte antique. Ce dernier volet verra même, et nous y reviendrons par la suite, la création d'une édition spécifiquement dédiée à l'éducation appelée « *Assassin's Creed Origins - Discovery Tour* ».

Ce jeu, disponible sur différents supports est particulièrement connu et reconnu pour son graphisme des plus impressionnants et sa jouabilité, qui font presque de lui un film-jeu vidéo. Ainsi, réunissant tous ces éléments, ce jeu vidéo pourrait permettre de simuler, et possiblement d'enseigner, certaines connaissances en histoire et/ou en géographie, dans la mesure où le contexte du jeu permettrait d'emmener virtuellement le joueur dans un contexte historique donné.

Par conséquent, pourquoi alors ne pas s'inspirer d'un tel jeu vidéo et de son potentiel ludique et pédagogique en contexte éducatif ? Et pourquoi pas même l'utiliser pour accompagner, voir soutenir les enseignements dits « traditionnels » à l'école ?

Assassin's Creed, du jeu vidéo ludique au jeu vidéo potentiellement pédagogique

Avant tout, précisons qu'il ne s'agit pas exclusivement de l'usage du jeu, mais bel et bien de son usage, sous toutes les formes, dont il est question. Aussi, lorsque l'on parle d'usage pédagogique que jeu vidéo *Assassin's Creed*, cela est susceptible, selon notre définition, de couvrir non seulement la pratique du jeu vidéo que l'utilisation d'éléments du jeu vidéo (images, vidéos, bandes annonces, etc. D'ailleurs, Carrasco et Molina (2017) ont montré que le simple fait d'utiliser un documentaire intégrant un personnage clé du jeu vidéo a permis aux élèves de s'intéresser à cette période majeure de la piraterie. Pour d'autres auteurs, le recours au jeu *Assassin's Creed* peut être particulièrement pertinent dans la mesure où de nombreux monuments et lieux historiques figurent dans la série, même si tous ne sont pas représentés au même niveau (Westin & Hedlund, 2016). En effet, les villes ne sont pas reproduites à l'identique mais en « polychronie » selon les auteurs, c'est-à-dire que la version de Rome du jeu d'Ubisoft partage deux registres : celui de l'archéologie et celui de l'imagination populaire. Ceci est particulièrement intéressant dans la mesure où cette représentation en serait davantage reconnaissable par le destinataire par rapport à une représentation uniquement « experte ». Qui plus est, ce jeu vidéo proposerait un potentiel beaucoup plus grand pour la création et la représentation de l'histoire que tout autre média ou divertissement selon Spring (2015). La narration interactive de tels jeux vidéo semble ainsi permettre au joueur d'évoluer dans un monde singulièrement attractif. Aussi, par le fait que le joueur guide un personnage à la troisième personne, il va pouvoir évoluer librement dans des décors historiques et donc s'y intéresser potentiellement davantage. D'autant que, toujours selon Spring

(2015), le fait d'utiliser un jeu de genre-aventure permet au joueur de s'immerger dans l'environnement historique en fournissant un espace « bac à sable » pour son exploration historique.

Enfin, selon Joly-Lavoie (2018), il existait encore très peu de littérature en lien avec la pratique du jeu vidéo *Assassin's Creed* et la didactique de l'histoire en 2017 (2 publications seulement) mais cela aurait très clairement changé depuis l'année passée, notamment parce que de plus en plus d'enseignants lancent des projets particulièrement intéressants et novateurs. Ce même auteur, avec Yelle (Yelle & Joly-Lavoie, 2017) a proposé de problématiser, dans le cadre d'un cours en histoire, la représentation de la prise de la Bastille et la Révolution Française dans le jeu vidéo *Assassin's Creed*, en s'inspirant des commentaires de plusieurs personnalités politiques.

Ainsi, même si le recours à ce type de jeu vidéo reste pour le moment le fruit d'initiatives isolées de la part d'enseignants que l'on peut qualifier de précurseurs, on constate tout de même que la recherche ignore de moins en moins ce domaine en pleine expansion. Et l'éditeur du jeu, *Ubisoft*, l'a bien compris et proposé désormais une version éducative du jeu appelée « *Assassin's Creed – Origin's, Discovery Tour* ».

PROBLÉMATIQUE

Aussi, alors que l'on assiste à une profonde mutation de l'enseignement par l'émergence du numérique et la transformation des compétences et connaissances à acquérir par les élèves (Ontario Public Service, 2016), il est majeur que de s'intéresser à ces outils que sont les jeux vidéo et qui accompagnent les élèves. Par ailleurs, et nous l'avons vu précédemment dans ce rapport, la pratique des jeux vidéo peut amener à certains apprentissages. Et cela est d'autant plus intéressant que s'intéresser au jeu vidéo, c'est s'intéresser à une des plus grandes industries culturelles au monde.

Pourtant, nous l'avons constaté, les études sur l'usage du jeu vidéo *Assassin's Creed* en classe sont encore rares. Et celles portant sur le ressenti de plusieurs centaines d'élèves au contact de ce jeu vidéo éducatif le sont davantage encore.

Aussi, notre recherche vise à questionner cet usage éducatif du jeu vidéo *Assassin's Creed* à l'école et veillera à questionner le plus grand nombre d'élèves au contact de cet outil en classe.

Trois objectifs de recherche ont donc guidé nos travaux. Nous souhaitons tout d'abord (a) mieux comprendre comment le jeu vidéo *Assassin's Creed* est utilisé à l'école, puis (b) mieux comprendre les avantages éducatifs associés à l'utilisation de ce jeu à des fins d'apprentissage, et enfin (c) mieux comprendre les défis associés à l'utilisation de ce jeu à des fins d'apprentissage.

MÉTHODOLOGIE

Ce sont donc en tout 329 élèves du secondaire qui ont participé à cette étude et dont nous avons collecté les informations. Par ailleurs, quatre enseignants, de deux établissements secondaires différents, ont participé à ce projet. Précisons également que ça n'est pas la pratique du jeu vidéo *Assassin's Creed* qui fut étudiée dans cette recherche mais l'utilisation, par l'enseignant, de cet outil, rendu pédagogique, à l'aide d'images, de séquences filmiques, de séquences de jeu, ou de tout autre scénario s'inspirant du jeu et servant à l'enseignement de l'histoire au secondaire. Nous avons ainsi pu constater que les usages étaient divers et nous ferons état dans la partie qui suit pour répondre à la première question de recherche que nous avons posée.

Par cette recherche qui, rappelons-le, vise à (a) mieux comprendre comment le jeu vidéo *Assassin's Creed* est utilisé à l'école, (b) mieux comprendre les avantages éducatifs associés à l'utilisation de ce jeu à des fins d'apprentissage, et (c) mieux comprendre les défis associés à l'utilisation de ce jeu à des fins d'apprentissage, quatre principales méthodes de collecte de données ont été utilisées.

Il s'agit (1) de questionnaires, (2) d'entrevues individuelles, (3) d'entrevues de groupe et (4) d'observations vidéographiées. L'ensemble de ces méthodes a porté sur l'usage d'éléments du jeu vidéo *Assassin's Creed* en classe, sur les avantages, et sur les défis rencontrés lors de ces séances. Signalons enfin que ce sont les mêmes élèves et enseignants qui ont fait l'objet de l'ensemble des méthodes de collecte de données.

Pour plus de détails, voici le résumé des différents outils de collecte des données :

1) Un questionnaire en ligne pour les élèves réalisés en classe. Le temps nécessaire pour remplir le questionnaire fut de moins de 45 minutes. Ce questionnaire en ligne étant un outil qui a l'avantage d'être administré facilement en classe a permis la participation d'un plus grand nombre de répondants (269 au total).

2) Deux entrevues de groupe réalisées en classe à l'issue des séances utilisant le jeu vidéo *Assassin's Creed* auprès des élèves et des enseignants en classe.

3) Des entrevues individuelles de type semi-ouvertes réalisées en classe auprès des élèves.

4) Des observations filmées des séances intégrant le jeu vidéo *Assassin's Creed* en classe. Ces observations ont eu lieu sur deux périodes d'enseignement, soit deux fois 75 minutes environ.

Les questionnaires en ligne, anonymes, comprenaient à la fois des échelles de Likert et des réponses ouvertes alors que les entrevues ont quant à elles été retranscrites et anonymisées.

Par conséquent, deux types d'analyses ont été effectués. Tout d'abord une analyse quantitative avec des statistiques descriptives et inférentielles élaborées à l'aide du logiciel SPSS 22. Puis, ces résultats d'analyse ont été approfondis par une analyse qualitative des entrevues et des réponses ouvertes aux questionnaires. Cette analyse qualitative a consisté en une analyse de contenu (L'Écuyer, 1990; Miles & Huberman, 2003) dont le codage semi-ouvert a été construit à partir des différents aspects de l'enseignement à l'aide des jeux vidéo en salle de classe. Les entrevues individuelles et de groupe ont quant à elles fait l'objet d'une analyse thématique adaptée de (L'Écuyer, 1990) et de Van der Maren (1996). Ces entrevues ont été filmées afin de permettre la diffusion innovante de certains témoignages ou des résultats de la recherche. Par ailleurs, ces modes de collecte des données ont permis de renseigner notre équipe sur la perception des différents acteurs éducatifs à l'égard de la problématique étudiée, puis de croiser les résultats qui en sont ressortis.

Le questionnaire a obtenu les réponses de 269 élèves, répartis dans 4 classes de secondaire. Le tableau ci-dessous détaille la répartition des élèves selon leurs groupes.

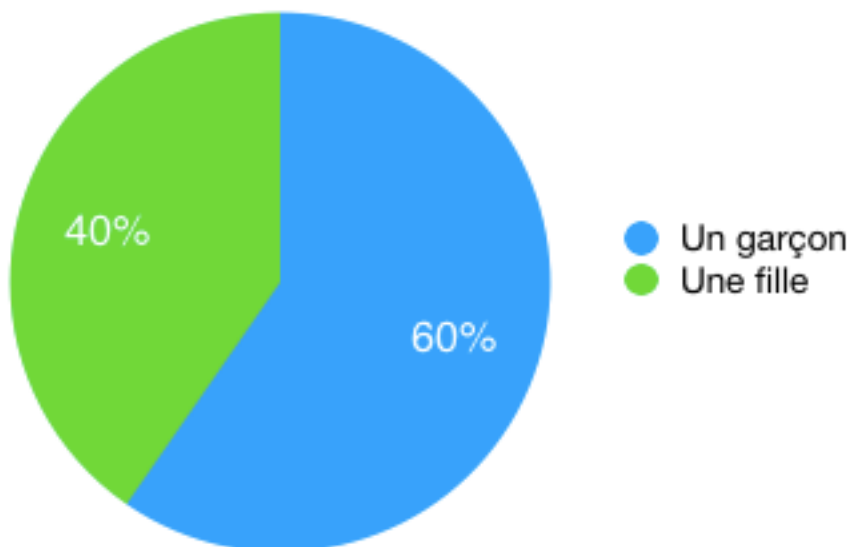
TABLEAU 1 - Répartition des groupes d'élèves par « Écoles » et « Enseignants »

Groupe	Écoles	Enseignants	Nombre d'élèves
1	École 1	E1	36
2			37
3			32
4	École 2	E2	42
5		E3	32
6			30
7		E4	36
8	24		
		Total	269

Ces élèves sont majoritairement âgés de 13 ans (62,96 % d'entre eux) et sont à 60 % des garçons, comme en témoigne la figure ci-dessous :

FIGURE 1

Répartition des garçons et des filles dans cette recherche sur l'usage du jeu vidéo Assassin's Creed à l'école

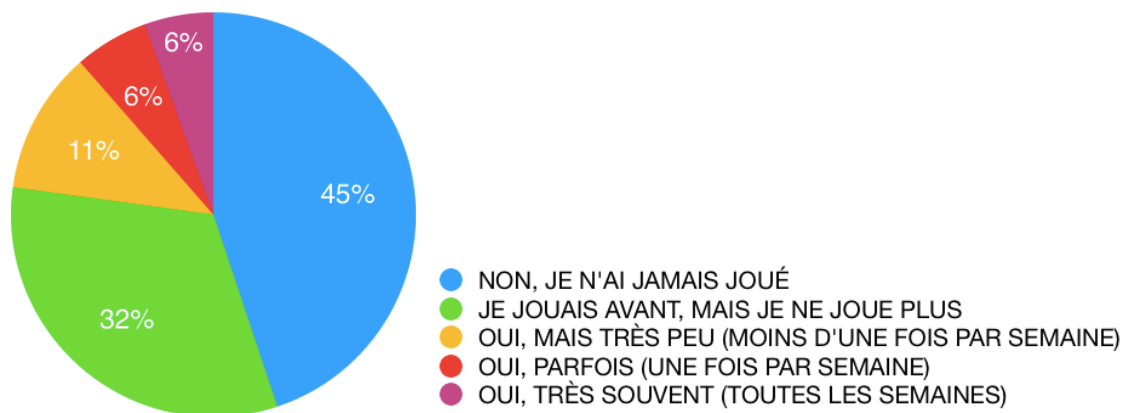


Quant à leur consommation vidéo ludique à la maison, on constate que les élèves interrogés sont près de 89 %, soit 9 élèves sur 10, à jouer aux jeux vidéo au minimum une fois par semaine. Et que près de 23 % d'entre eux y jouent même tous les jours, ce qui représente quasiment un élève sur quatre.

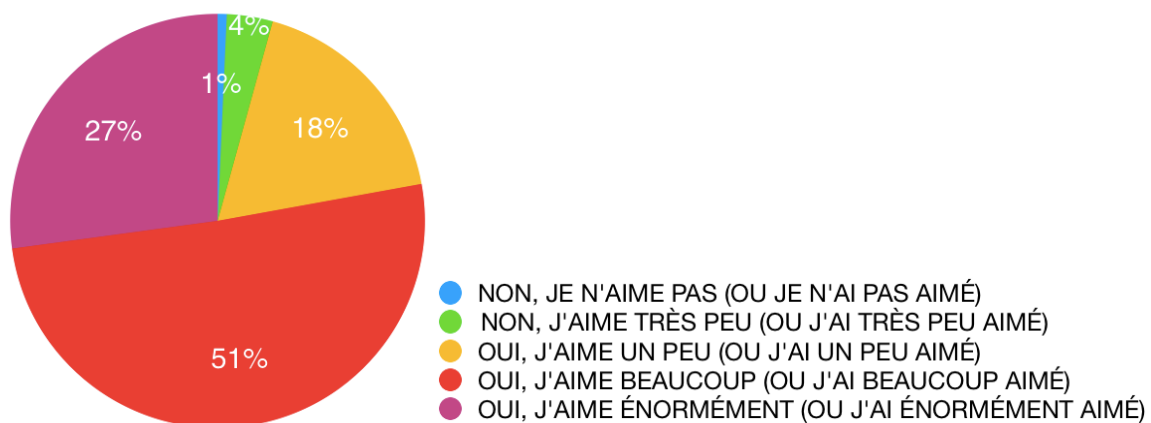
La pratique des jeux vidéo fait donc partie intégrante du quotidien de ces élèves et il est donc extrêmement important de s'intéresser à cette problématique des jeux vidéo en éducation. Un tel projet est l'occasion, pour tous, d'en savoir davantage sur un rapprochement potentiel entre les activités scolaires et celles effectivement pratiquées à la maison par les élèves.

PRÉSENTATION DES PRINCIPAUX RÉSULTATS DE L'ÉTUDE

Notre recherche concernait plus spécifiquement le recours au jeu vidéo *Assassin's Creed*. Et on remarque que les élèves interrogés dans notre corpus sont 55,12 % à jouer ou à avoir déjà joué au jeu vidéo *Assassin's Creed*, toutes éditions confondues. C'est ainsi plus d'un élève sur deux qui a joué à ce jeu vidéo.



Parmi ces élèves qui ont joué ou qui jouent à *Assassin's Creed*, ils sont 96 % à avoir apprécié cette expérience, et même 78 % à avoir « beaucoup » ou « énormément aimé jouer ». Très rares sont donc les élèves qui ont découvert le jeu et ne l'ont pas apprécié.



Des pratiques de jeux vidéo genrées

Nous avons cherché à vérifier s'il existait des relations significatives dans les pratiques vidéoludiques avec *Assassin's Creed* selon le genre des élèves (Garçon ou Fille). Nous avons alors procédé à des analyses statistiques (ANOVA) qui nous ont permis de conclure qu'il existe bel et bien une différence significative dans le fait de jouer et d'aimer jouer à *Assassin's Creed* selon le genre des élèves.

Les garçons ont ainsi joué ou jouent plus que les filles à ce jeu vidéo et ce de manière significative ($F(1,152) = 65,59; p = .000$). Et on relève également que les garçons qui ont joué ou jouent à ce jeu vidéo ont davantage aimé jouer que les filles ($F(1,138) = 29,70; p = .000$).

En d'autres termes, cela vient confirmer la croyance populaire qui veut que les garçons jouent davantage aux jeux vidéo, en particulier ceux qui sont violents, même si les dernières tendances montrent un important basculement et un équilibre à venir.

Mais ce que l'on retient finalement c'est que ce jeu vidéo est particulièrement apprécié des élèves qui y jouent et que cela pourrait amplifier son potentiel attractif auprès de ce public. Il semble en effet que l'intérêt ludique d'un tel jeu soit massif. Mais qu'en est-il de son intérêt pédagogique ? Qu'en est-il lorsqu'il est utilisé à des fins d'apprentissage à l'école ? C'est à cette question que nous avons tenté d'apporter des éléments de réponse en interrogeant les élèves sur l'apport d'un tel outil en classe.

Des usages en classe différents selon les enseignants

Tout d'abord, tentons d'apporter des éléments de réponse à notre première question de recherche (a) qui s'intéressait aux usages du jeu vidéo *Assassin's Creed* en classe.

Les observations menées en classe ont ainsi permis de mettre en évidence l'existence d'usages divers et variés. En effet, l'enseignant E1 utilisait des visuels du jeu vidéo *Assassin's Creed* pour faire le lien avec des événements historiques, des lieux géographiques, ou des personnages. Le tableau était ainsi partagé en deux zones qui permettaient une comparaison entre le contenu du cours et son penchant virtuel. Tout au long de ces comparaisons, l'enseignant rappelait les relations historiques dans le jeu vidéo, les noms des personnages, et montrait l'existence de liens forts entre les photos de certains lieux et les visuels du jeu vidéo. Ce cours était donc basé sur une comparaison entre virtuel et réel.

Les enseignants E2, E3 et E4 ont quant à eux une autre utilisation du jeu vidéo *Assassin's Creed* avec notamment le recours à des séquences vidéo du jeu, des extraits de séquences du jeu, des bandes annonces, etc. Il s'agit donc d'une utilisation davantage orientée « multi-média ». Aussi, ces enseignants basent leurs cours sur un scénario liant le jeu vidéo au monde réel et n'hésitent pas à croiser les décisions et commentaires du monde moderne avec celles de l'époque qui sont médiatisées par le jeu vidéo. Par ailleurs, ces enseignants procèdent à des évaluations dans lesquelles certains éléments du jeu vidéo *Assassin's Creed* sont très clairement mobilisés. On est ici en parfaite immersion, ou plutôt en

harmonie, entre ce qui est présenté dans le cours avec le jeu vidéo, ce qui fait la pratique du joueur et son analyse critique en phase de jeu, et ce qui est évalué.

Nous constatons ainsi que différents usages du jeu vidéo *Assassin's Creed* existent en classe, y compris à un même niveau d'enseignement.

Un recours à *Assassin's Creed* en classe particulièrement apprécié par les élèves

Dans le cadre de cette recherche, les données montrent que les élèves sont 9,13 % à ne pas apprécier que leur enseignant utilise *Assassin's Creed* en classe, soit moins d'un élève sur dix, qui n'apprécie pas ce recours au jeu. Ils sont, à l'inverse, 58,73 % à trouver cela très intéressant et/ou à adorer utiliser ce jeu vidéo en classe.

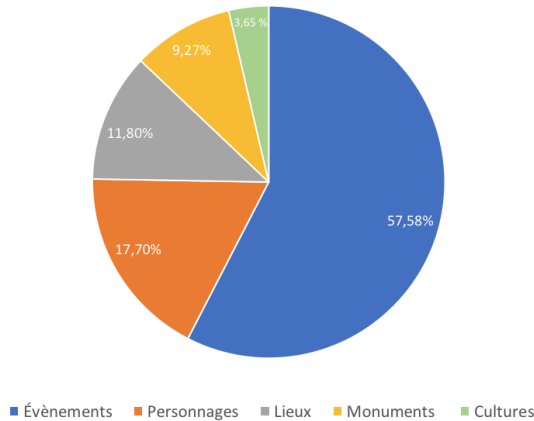
Et lorsqu'il leur est demandé de comparer entre le cours traditionnel et le cours avec *Assassin's Creed*, les données montrent que les élèves trouvent que le recours à ce jeu vidéo a plus d'impact sur leurs connaissances en histoire qu'en géographie. En effet, 12,30 % d'entre eux trouvent qu'un tel usage leur apprend moins de choses en histoire et 17,46 % trouvent que cela leur permet d'apprendre moins de choses en géographie.

On constate donc que les élèves ont l'impression d'apprendre des choses. Mais alors, qu'apprennent-ils selon eux ? Et quels sont les avantages éducatifs recensés par les élèves qui sont liés à l'usage d'*Assassin's Creed* en classe ?

Le jeu vidéo pour en apprendre plus sur les événements historiques et les personnages

Lorsqu'il est demandé aux élèves ce qu'ils ont appris grâce à l'utilisation du jeu vidéo *Assassin's Creed* en classe, on relève notamment des réponses sur des lieux géographiques, tels que « Boston », sur certains événements tels que la « Boston Tea Party », ou encore la « Prise de la Bastille », mais aussi sur des références à des personnages historiques tels que « Georges Washington », ou « Les Borgias » par exemple.

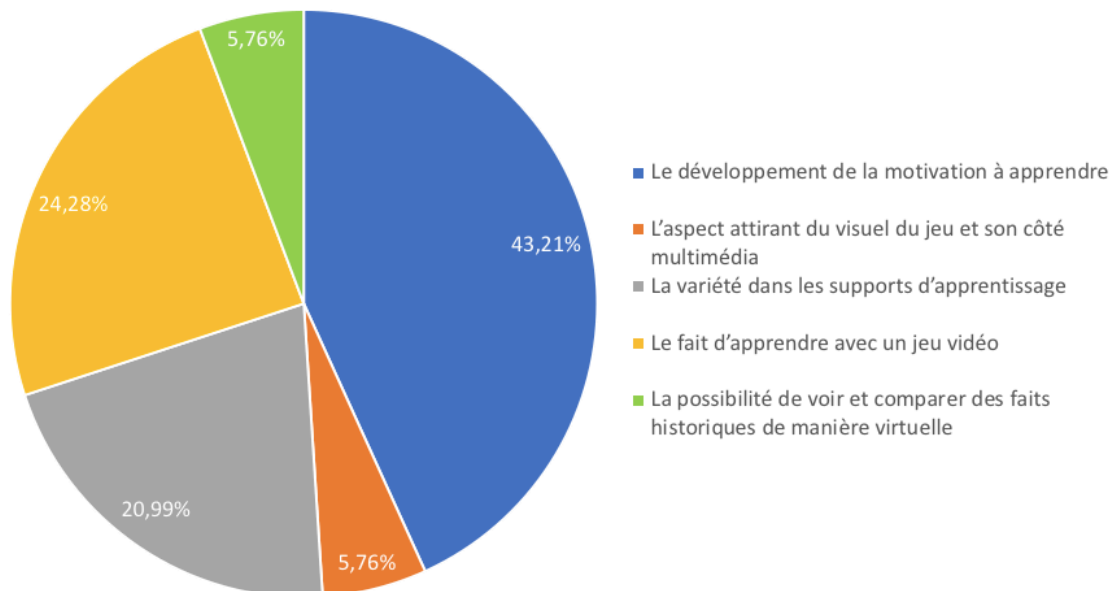
Afin de faciliter la lecture et la compréhension de ces données, nous avons procédé à une analyse catégorielle et il ressort alors 5 catégories majeures d'impacts cognitifs liés à l'usage du jeu vidéo *Assassin's Creed* à l'école : on retrouve donc les événements, les personnages, les lieux, les monuments et les aspects culturels. La figure ci-dessous rend état de cette répartition des apprentissages que les élèves considèrent comme étant le fruit d'un usage du jeu *Assassin's Creed* à l'école :



5 principaux avantages exprimés par les élèves quant à l'utilisation d'*Assassin's Creed* à l'école

Les données collectées permettent de mettre en évidence cinq avantages majeurs par rapport aux bénéfices exprimés par les élèves dans le fait d'utiliser *Assassin's Creed* à l'école :

- Le développement de la motivation à apprendre (43,21 % des élèves)
- L'aspect attirant du visuel du jeu et son côté multimédia (24,28 % des élèves)
- La variété dans les supports d'apprentissage (modernité) (20,99 % des élèves)
- Le fait d'apprendre avec un jeu vidéo (5,76 % des élèves)
- La possibilité de voir et comparer des faits historiques de manière virtuelle (5,76 % des élèves)



Ainsi, les résultats montrent que le fait d'avoir recours au jeu vidéo *Assassin's Creed*, a été particulièrement apprécié car cela permettait notamment de développer la motivation à apprendre des élèves (43,21 %). Aussi, le recours à un tel outil constitue un avantage selon les élèves grâce à l'aspect attrayant de ses visuels et par son côté multimédia (pour 24,28 % des élèves interrogés). Le fait de varier les supports, en étant dans la « modernité » et donc en ne se limitant pas au livre, par exemple, est un des autres grands avantages de cette pratique pédagogique selon les élèves. Enfin, le fait d'apprendre avec un jeu vidéo est évoqué, très certainement car il s'agit d'une pratique novatrice, (5,76 %), tout comme la possibilité qui est offerte par cet outil de pouvoir se référer à certains faits historiques de manière virtuelle (5,76 %).

Et ces résultats sont confirmés par les données recueillies lors des entretiens menés avec les élèves.

***Assassin's Creed*, un jeu vidéo pour stimuler la motivation des élèves à l'école**

Pour ce qui est de l'impact positif du jeu vidéo *Assassin's Creed* en classe sur (a) le développement de la motivation à apprendre, les élèves déclarent qu'en utilisant le jeu vidéo *Assassin's Creed* en classe, ils prennent « du plaisir » et vont « plus chercher à comprendre », notamment parce que c'est « plus motivant, plus facile à visualiser ».

D'autres voient l'association entre le jeu vidéo et l'enseignement de l'histoire être particulièrement motivante, notamment par le fait qu'ils s'amusent en apprenant :

« C'est génial de mettre de l'éducation dans un jeu, de l'histoire dans un jeu, c'est super intéressant » ;

« Ça rend l'apprentissage de l'histoire plus intéressant » ;

« C'est mieux d'apprendre en s'amusant ».

Et ce recours au jeu vidéo motiverait ainsi pour apprendre et amènerait les élèves à mémoriser plus facilement comme ils le confient eux même : « ça aide à comprendre, l'histoire c'est pas que du par cœur, il faut visualiser, les jeux vidéo ça pourrait aider », notamment parce que « tu peux mémoriser plus facilement », ça « aide à retenir les informations ». Certains élèves trouvent ainsi qu'un tel usage du jeu vidéo permet de « mieux mémoriser des choses et de voir les choses de différentes façons », ce qui rend plus simple la mémorisation d'information de par l'intérêt suscité : « c'est un peu plus facile de retenir les informations parce que ça nous intéresse, ça nous motive ».

Cet aspect motivationnel se ressent dans les adjectifs liés à l'amusement qu'emploient de nombreux élèves lors des entretiens : « c'est le fun », ou « c'est plus amusant », voire « cool de faire des parenthèses avec un jeu vidéo » et « de faire ça autrement ». Finalement, et ce sont les élèves qui le disent, avoir recours à *Assassin's Creed* en classe, cela permet de rendre le cours « plus intéressant et ça met des images ». Les élèves déclarent apprécier le fait

d'apprendre en s'amusant, ce qui constitue pour eux « un plus », notamment pour la compréhension, comme le confirme un des élèves interrogés : « ça m'aide à comprendre ».

L'aspect multimédia du jeu vidéo comme moteur des apprentissages

Comme nous l'avons évoqué au début de ce rapport, le jeu vidéo repose sur une mécanique intégrant une trame narrative, des visuels et des possibilités d'interaction qui lui permettent, notamment, d'être apprécié par les élèves. Ce côté interactif et multimédia aiderait les élèves dans leurs apprentissages, du moins c'est ce qui ressort des entretiens menés avec certains d'entre eux : « c'est intéressant de voir comment les développeurs ont fait presque comme dans la vraie vie », car avec un tel outil en classe « tu peux « expérimenter » (*expérimenter*), tu peux apprendre différemment ».

Certains confient même qu'ils ont de la difficulté à se détacher de l'environnement virtuel du jeu vidéo, mais que cela se fait au bénéfice d'une manière tout à fait intéressante pour apprendre : « j'ai l'impression d'être sur les lieux ». Cela permettrait une réelle immersion dans l'époque visitée par l'intermédiaire du jeu vidéo et c'est ce qui semble être apprécié par les élèves : « c'est intéressant de voir comment c'était avant, on réalise que les gens étaient habillés différemment » et « ça permet de plus visualiser, c'est plus intéressant ».

Aussi, cela aiderait à donner du sens à ce que font les élèves : « Je trouve que c'est une meilleure façon d'apprendre parce que ça donne l'impression de participer aux événements, quand on joue, on doit retenir certains passages, etc. », car, avec ce support visuel intéressant, cela les aide « à savoir » où ils en sont, « à comprendre ».

C'est donc vraiment ce côté visuel qui est intéressant pour les élèves, pour qui ce média rompt avec les habitudes traditionnelles des photos ou images dans les livres scolaires puisque, comme le confie un élève :

« Les images c'est des images d'avant...alors que dans le cahier c'est des peintures, etc., et là c'est comme si j'étais là : je suis moins capable de m'imaginer dans une peinture que dans une image du jeu » au point de « nous transporter dans un univers ».

Un cours avec *Assassin's Creed* : si proche, si loin, du manuel scolaire...

Lorsque l'on pense à *Assassin's Creed* en tant qu'outil d'apprentissage, il s'agit de penser à ce qu'il pourrait concrètement remplacer ou agrémenter en classe, c'est-à-dire les manuels scolaires traditionnels. Et la différence semble flagrante aux yeux des élèves entre un manuel papier et un jeu vidéo des plus récents. Ce sont les élèves qui le disent, cela rend le « cours plus intéressant, ça fait un peu de changement et le cahier c'est un peu *plate* (ennuyeux) ». Un autre élève confirme : « c'est plus intéressant de regarder à la place de lire ».

Avec le jeu vidéo, le cours est différent, cela permet de varier un peu les supports : « c'est différent, c'est un jeu », c'est « plus diversifié, plus intéressant »,

notamment parce que « les images ça aide à retenir plus d'informations ». En d'autres termes, le fait d'avoir recours à des images, ou à une vidéo du jeu vidéo, est plus intéressante pour apprendre car, selon un élève, on a l'impression de « presque y être, on s'immerge plus ». Enfin, pour d'autres élèves, qui comparent le jeu vidéo au livre, il s'agit d'une « autre manière de faire apprendre » car, selon eux « on voit une autre facette de l'histoire que dans un cahier ». Et l'association des deux pourrait ainsi se révéler très intéressante, comme l'avance un des élèves : « si je lis et si je le vois en plus en image, je vais avoir une « *screenshot* » dans la tête ». Selon ces élèves, l'image viendrait ici en complément du cours pour ancrer les apprentissages.

Apprendre avec un jeu vidéo, un virage numérique que certains élèves pensent bénéfique

Lors des entretiens, les élèves déclarent qu'il est plus simple pour eux d'apprendre lorsqu'ils sont exposés à de multiples stimuli tels que de la musique, des images, etc. et que cela les « aide à comprendre ce qu'il se passait à l'époque ». Cela se répercuterait même sur leur vie quotidienne comme le confirme le propos d'un élève qui a visité, en famille, une ville grandement présente dans le jeu vidéo : « quand tu vas à Boston, tu reconnais des affaires et du coup tu expliques à tes parents ce que ça fait ». On parle là possiblement d'un transfert des connaissances acquises grâce au jeu. Aussi, il s'agirait d'un complément intéressant à leur cours traditionnel selon deux élèves :

« C'est quand même bien parce que tu peux revoir des choses apprises à l'école »

« Ça permet de mémoriser à l'aide d'images, permet de se rappeler ce que l'on a vu en classe »

Et aux élèves de confirmer, comme nous l'avons observé dans l'analyse des données du questionnaire, l'importance de cette proximité avec leur quotidien une fois rentré à la maison : « là on utilise des choses que l'on va utiliser en dehors des heures de cours...parce que là le manuel... » et « c'est bien de faire un lien entre ce qu'on fait à l'école et dans les temps libres ». Cela pourrait même amener une reconnaissance de la part de la famille par rapport à cette pratique selon un élève :

« C'est cool quand je parle de ce que je fais à l'école, et que c'est pareil qu'à la maison, c'est cool ».

La force du virtuel comme condition d'investissement des élèves

Ce recours au jeu vidéo en éducation, et son côté virtuel donnerait aux élèves le goût d'en savoir davantage sur l'histoire et donc de développer leur curiosité. Un élève déclare à ce sujet que « ça me donné envie d'en apprendre plus sur le sujet », mais aussi que « c'est plus amusant d'apprendre l'histoire, parce que là on fait des liens, ça vient nous chercher un peu ». Cela aurait une répercussion directe sur leurs apprentissages et leur comportement en classe comme le

confirme un autre élève : « j'ai plus tendance à écouter quand c'est plus intéressant ». Cela pourrait même stimuler leur désir d'apprendre car, selon un élève, ça pourrait inciter à « faire plus de recherches pour voir si ça s'est vraiment passé » et cela renforcerait alors les apprentissages en permettant « de faire des connexions avec d'autres choses ».

Ces connexions, comme les appellent les élèves, rendraient plus vivant le cours et leur permettrait de faire du lien en les aidant à comprendre comment évolue le monde :

« Je peux différencier les évènements du jeu et la réalité. Ça m'aide à comprendre comment les endroits évoluent. Ça m'aide à dire que pendant l'histoire il y a plusieurs choses qui ont changé ».

Au point de les amener, selon certains, à être meilleurs en recherche d'information afin de discerner le vrai du faux :

« Le jeu peut apporter différentes façons d'apprendre, mais on fait des recherches, on compare, on fait d'autres choses, ce n'est pas comme si on nous laissait avec un jeu vidéo tout seul ».

Par ce dernier commentaire, on comprend que, seul, le jeu vidéo ne va pas aider à apprendre mais que c'est bien son intégration et son utilisation dans un contexte de classe qui va amener à des apprentissages.

Les données collectées lors des entretiens semblent également montrer que l'utilisation du jeu vidéo *Assassin's Creed* en classe pourrait permettre de mieux apprendre ou plus, et ce en ce qui concerne différents éléments car, selon les élèves, « cela rend le cours plus intéressant, ça permet de différencier ». Cela permettrait aussi d'apprendre des faits ou des évènements historiques car il est possible de « voir l'histoire sous un autre angle » et de faire du lien, comme l'évoque un élève interrogé : « les périodes que l'on a vu dans l'année, on les trouve dans *Assassin's Creed*, par exemple la révolution française, les industrialisations ».

Avec cela, les élèves sont capables de reconnaître « des images du jeu, les personnages, les villes », et cela les a aidés « à réviser » car « on peut revisiter les concepts que l'on a vu en classe ». C'est d'ailleurs une opportunité de se rapprocher, comme nous l'avons dit, du quotidien de ces personnes :

« C'est une belle façon de vivre comme les personnes, par exemple, les personnes qui participaient à la guerre ».

Utiliser *Assassin's Creed* en classe pour jouer différemment à la maison

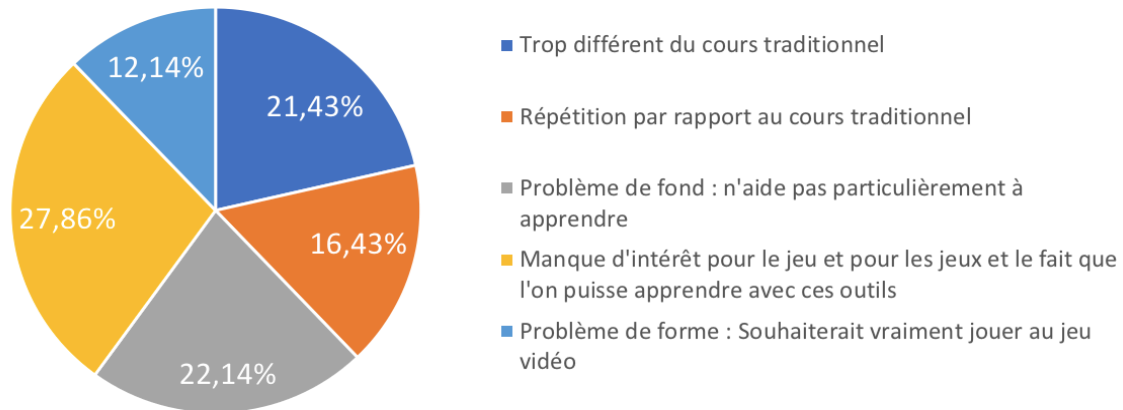
Enfin, un élève concède que cet usage du jeu vidéo *Assassin's Creed* en classe a modifié sa façon de jouer à la maison. Il déclare ainsi que le recours à ce type de jeu vidéo en classe a permis de changer son regard sur ce jeu et ce qu'il faisait auparavant à son contact : « Avant je jouais pour tuer les gens, mais maintenant

j'ai appris l'histoire ». Ceci est confirmé par un autre élève qui déclare : « Au début, je faisais juste jouer au jeu et sans le savoir, c'était une histoire vraie, et je ne comprenais pas que c'était une vraie histoire ». L'impact de l'utilisation de ce jeu vidéo en classe dépasserait finalement grandement le cadre de la vie scolaire et aurait des répercussions sur la pratique vidéoludique des élèves. Ceci pourrait être particulièrement intéressant dans le cadre d'un développement de l'esprit critique des élèves par rapport à leurs activités numériques et fera, sans nul doute, l'objet de questionnements futurs.

5 principaux défis exprimés par les élèves quant à l'utilisation d'*Assassin's Creed* à l'école

Bien évidemment, un certain nombre de défis se dressent aussi dans l'usage du jeu vidéo *Assassin's Creed* en éducation. Aussi, nous avons tenu à interroger les élèves sur d'éventuels difficultés inhérentes à ces usages.

Les données recueillies montrent que le recours à ce jeu vidéo en classe rencontre, comme frein principal, un manque d'intérêt pour le jeu et pour les jeux vidéo en tant qu'outils d'apprentissage (27,86 % des élèves). En d'autres termes, ces élèves voient comme un défi la défiance des jeunes par rapport à l'utilisation, en classe, d'un jeu vidéo pour apprendre. Ceci est possiblement dû à l'habituel rejet d'un tel type d'outil à l'école, tout particulièrement d'un point de vue social où il ne fait qu'entrer, de manière épisodique, dans les pratiques pédagogiques des enseignants. Aussi, et cela est proche du premier défi, 22,14 % des élèves estiment qu'il existe un problème de fond dans le jeu vidéo *Assassin's Creed* qui n'aiderait pas à apprendre. Par exemple, ils vont trouver que les actions des personnages ne leur apprennent rien, ou alors que le jeu souffre d'un déficit d'informations et est limité d'un point de vue pédagogique par rapport au cours. Les élèves trouvent comme désavantage au recours à ce jeu vidéo, que l'usage qui en est fait, est trop éloigné du contenu d'un cours traditionnel (21,43 % d'entre eux). Ceci est tout de même un résultat attendu dans la mesure où il s'agit d'une utilisation détournée d'un jeu vidéo commercial qui n'est pas conçu, initialement, pour l'éducation. Aussi, l'écart avec le contenu du programme scolaire officiel, même s'il est réduit dans certains cas, demeure évident. Les autres défis qui pourraient exister selon les élèves sont la répétition du contenu par rapport à ce qui est présenté dans le cours traditionnel pour 16,43 % des élèves et un problème de forme qui met en évidence le fait que les élèves aimeraient concrètement jouer au jeu vidéo, et non pas seulement regarder des images ou des vidéos (12,14 %).



Des élèves qui en redemandent...

Les données collectées montrent que 52,22 % des élèves souhaiteraient utiliser davantage encore le jeu vidéo en classe, ce qui représente plus de la moitié des élèves interrogés. Par ailleurs, 8,91 % ne souhaiteraient plus l'utiliser, ce qui correspond au premier résultat présenté dans l'étude avec 9 % des élèves environ qui n'étaient pas forcément satisfaits lorsque le jeu est utilisé dans leur classe.

Par ailleurs, 66 % des élèves interrogés dans le cadre de cette recherche recommandent l'utilisation du jeu vidéo *Assassin's Creed* à d'autres enseignants pour développer les apprentissages des élèves dans leurs cours. La pratique est donc majoritairement appréciée et même préconisée par une majorité des élèves.

... des pratiques pédagogiques déterminantes

Nous avons cherché à vérifier s'il existait des différences de moyennes entre les différents professeurs par rapport au ressenti des élèves sur le recours à ce jeu vidéo en classe. Certaines de ces différences sont significatives et apportent des pistes pédagogiques en vue d'une utilisation en classe du jeu vidéo *Assassin's Creed*.

En effet, ce que l'on remarque tout d'abord, c'est qu'un enseignant semble nettement se distinguer des trois autres. En effet, à la question : « Est-ce que tu apprécies que ton enseignant(e) utilise *Assassin's Creed* en classe ? », la moyenne de l'enseignant E1 est significativement plus petite que celles des enseignants E2 et E3. Autrement dit, les élèves de E1 semblent moins apprécier que les élèves des enseignants E2 et E3 le fait qu'il utilise *Assassin's Creed* en classe.

A la question « Est-ce que tu aimerais utiliser encore plus souvent *Assassin's Creed* en classe ? », on remarque que la moyenne de E1 est significativement plus petite que celles des enseignants E2, E3 et E4. Ainsi, les élèves de E1

aimeraient utiliser moins *Assassin's Creed* en classe que les élèves des autres enseignants. Aussi, lorsqu'on leur demande s'ils conseilleraient à d'autres enseignants d'utiliser *Assassin's Creed* en classe, les données collectées montrent que la moyenne de E1 est là aussi significativement plus petite que celles de E2 et de E3. Les élèves de E1 recommanderaient donc moins l'utilisation d'*Assassin's Creed* à d'autres enseignant que les élèves de E2 et E3, ce qui est en lien avec les réponses formulées aux questions précédentes.

Ces différences selon les enseignants pourraient trouver leur origine dans les méthodes d'utilisation du jeu vidéo en classe. En effet, entre E1 et les trois autres enseignants, les méthodes diffèrent. Ainsi, E1 utilise les visuels du jeu vidéo pour faire un parallèle entre l'histoire et la géographie, telle qu'elle est enseignée dans les manuels scolaires, et celle telle qu'elle est présentée dans le jeu vidéo. Cet usage se limite ainsi à des comparaisons visuelles en comparant des images. A contrario, les enseignants E2, E3 et E4 utilisaient fortement d'autres supports du jeu vidéo. Par exemple, des montages vidéo, mais aussi des évaluations qui réinvestissaient des images du jeu vidéo *Assassin's Creed*, des séquences, etc. L'écart pourrait donc se situer ici et apporter quelques éléments de réponses aux différences de perception entre les élèves quant à l'usage du jeu vidéo en classe.

Ce qu'il semble ici important de retenir c'est que c'est l'usage que l'on fait de cet outil qui déterminerait son impact positif ou non sur les élèves et son acceptation lors du cours par ces derniers.

DISCUSSION ET CONCLUSION

Cette recherche exploratoire menée auprès de plusieurs centaines d'élèves au secondaire, avait pour objectif d'en apprendre davantage sur l'utilisation du jeu vidéo *Assassin's Creed* en éducation et sur l'impact que cet usage pouvait avoir sur les apprenants.

Tout d'abord, nous avons constaté qu'il existait différents types d'usages de ce jeu vidéo en classe. Par exemple, nous avons constaté que certains enseignants se servaient exclusivement des visuels du jeu pour procéder à des comparaisons avec les manuels scolaires, alors que d'autres avaient un usage plus proche du jeu vidéo en tant qu'objet multimédia interactif avec l'utilisation de séquences de jeu et/ou de clips dédiés, tout en adaptant le cours, et même les questionnements. Et comme nous l'avons vu, cela peut faire la différence dans la perception qu'ont les élèves de l'impact d'un tel jeu en éducation. En effet, plus l'utilisation du jeu serait contextualisée, liée et intégrée au cours, plus les élèves apprécieraient cet usage et y verraient un potentiel éducatif fort.

Nous souhaitons d'ailleurs savoir quels étaient, pour les élèves, les avantages et les défis liés à de tels usages du jeu vidéo *Assassin's Creed* en classe. Il apparaît ainsi que les élèves voient dans cette utilisation du jeu cinq impacts positifs majeurs, à savoir le développement de la motivation à apprendre, l'aspect attirant du visuel du jeu et son côté multimédia, la variété dans les supports d'apprentissage, le fait d'apprendre avec un jeu vidéo, et enfin la possibilité de voir et comparer des faits historiques de manière virtuelle. Ces différents impacts positifs sur le déroulement d'un cours qui intègre des éléments du jeu vidéo *Assassin's Creed* montrent qu'il est possible d'envisager une éducation avec le jeu vidéo et ce pour le plus grand plaisir des élèves.

Cependant, les données collectées montrent que des défis subsistent, notamment en ce qui concerne le fait que certains élèves n'apprécient pas forcément ce type de jeu vidéo, mais aussi qu'ils estiment que son usage est trop proche, voire à l'inverse, trop éloigné de ce qui se fait en classe, même si ces avis restent

minoritaires. On relève également que plusieurs élèves souhaiteraient réellement jouer au jeu vidéo *Assassin's Creed*, et non pas uniquement utiliser des visuels ou séquences filmées du jeu. UBISOFT, l'éditeur du jeu vidéo l'a compris et a ainsi produit une version éducative du jeu vidéo appelée *Assassin's Creed Origins – Discovery Tour* qui permet au joueur, ou élève-joueur, d'évoluer dans un monde sans violence, à la découverte de l'environnement, comme il pourrait le faire dans une visite virtuelle dans un musée. A l'exception qu'il peut ici évoluer librement, à son rythme, ce qui est ici particulièrement pertinent pour s'intéresser à certains lieux et/ou périodes historiques.

En conclusion, et c'est ce que révèle notre recherche exploratoire, on peut confirmer que le recours à *Assassin's Creed* en classe peut être particulièrement intéressant à des fins éducatives. Toutefois, pour que ça soit le cas, ou du moins pour intéresser un maximum d'élèves, il est important d'adapter le cours et de voir le jeu vidéo comme un outil d'apprentissage et non pas comme une fin en soi. Ce qu'il est important de préciser ici c'est que le jeu vidéo reste un support, un outil, qu'il faut adapter au contenu d'apprentissage souhaité et inversement. Sans cela, il pourrait être difficile d'exploiter le plein potentiel pédagogique d'un jeu vidéo, quel qu'il soit.

Par conséquent, la multiplication de telles initiatives par les enseignants, ou par les chercheurs, pourrait aider à en savoir davantage encore sur les apprentissages liés à la pratique vidéoludique et en améliorer les effets sur les élèves.

BIBLIOGRAPHIE

Amato, E. A. (2011). Les utilités du jeu vidéo sérieux : finalités, discours et mises en corrélation. *Canadian Journal of Learning and Technology / La revue canadienne de l'apprentissage et de la technologie*, 37(2). Consulté à l'adresse <http://www.cjlt.ca/index.php/cjlt/article/view/607>

Berry, V. (2009). Chapitre 11. Loisirs numériques et communautés virtuelles : des espaces d'apprentissage ? In *Apprendre de la vie quotidienne* (Presses Universitaires de France, p. 143-153). Paris, France. Consulté à l'adresse http://www.cairn.info/resume.php?ID_ARTICLE=PUF_BROUG_2009_01_0143

Berry, V. (2011). Jouer pour apprendre : est-ce bien sérieux ? Réflexions théoriques sur les relations entre jeu (vidéo) et apprentissage. *Canadian Journal of Learning and Technology / La revue canadienne de l'apprentissage et de la technologie*, 37(2). Consulté à l'adresse <http://www.cjlt.ca/index.php/cjlt/article/view/606>

Carrasco Molina, E. (2017). *Pedagogical proposal to support the teaching of history with audiovisual content including video game advertising: the example of Assassin`s Creed IV: Black flag and privateer Amaro Pargo*. Nova Science Publishers. Consulté à l'adresse <http://abacus.universidadeuropea.es/handle/11268/6396>

Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: the psychology of optimal experience*. New York: Harper & Row.

Dewey, J. (1963). *Experience and education*. New York: New York : Collier Books.

- Djaouti, D., & Alvarez, J. (2011). *Introduction au serious game*. Questions théoriques.
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2017). Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport”. *Quest*, *69*(1), 1-18. <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>
- Joly-Lavoie, A. (2018). Assassin’s creed : synthèse des écrits et implications pour l’enseignement de l’histoire. *McGill Journal of Education / Revue des sciences de l’éducation de McGill*, *52*(2). Consulté à l’adresse <http://mje.mcgill.ca/article/view/9508>
- Karsenti, T., & Bugmann, J. (2017). *Transformer l’éducation avec Minecraft? Résultats d’une recherche menée auprès de 118 élèves du primaire*. Montréal: CRIFPE.
- L’Écuyer, R. (1990). *Méthodologie de L’Analyse Développementale de Contenu: Méthode Gps et Concept de Soi*. PUQ.
- Martončík, M., & Lokša, J. (2016). Do World of Warcraft (MMORPG) Players Experience Less Loneliness and Social Anxiety in Online World (Virtual Environment) Than in Real World (Offline)? *Comput. Hum. Behav.*, *56*(C), 127–134. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.11.035>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2003). *Analyse des données qualitatives*. De Boeck Supérieur.
- Nachez, M., & Schmoll, P. (2003). Violence et sociabilité dans les jeux vidéo en ligne. *Sociétés*, *no 82*(4), 5-17.
- Ontario Public Service. (2016). *Towards Defining 21st Century Competencies for Ontario. Foundation document for discussion*.
- Piaget, J. (1959). *La formation du symbole chez l’enfant - imitation, jeu et rêve - image et représentation* (2ème édition). Delachaux et Niestlé.
- Przybylski, A. K., Rigby, C. S., & Ryan, R. M. (2010). A Motivational Model of Video Game Engagement. *Review of General Psychology*, *14*(2), 154-166.
- Russoniello, C. V., O’Brien, K., & Parks, J. M. (2009). The effectiveness of casual video games in improving mood and decreasing stress. *Journal of CyberTherapy & Rehabilitation*, *2*(1).

- Spring, D. (2015). Gaming history: computer and video games as historical scholarship. *Rethinking History*, 19(2), 207-221. <https://doi.org/10.1080/13642529.2014.973714>
- Van der Maren, J.-M. (1996). *Méthodes de recherche pour l'éducation*. Presses de l'Université de Montréal et de Boeck. Consulté à l'adresse <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/4688>
- Vella, K., & Johnson, D. (2012). Flourishing and Video Games. In *Proceedings of The 8th Australasian Conference on Interactive Entertainment: Playing the System* (p. 19:1–19:3). New York, NY, USA: ACM. <https://doi.org/10.1145/2336727.2336746>
- Westin, J., & Hedlund, R. (2016). Polychronia – negotiating the popular representation of a common past in Assassin's Creed. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 8(1), 3-20. https://doi.org/10.1386/jgvw.8.1.3_1
- Winnicott, D. W. (1975). *Jeu et réalité: l'espace potentiel* : D. W. Winnicott ; traduit de l'anglais par Claude Monod et J. B. Pontalis ; préf. de J.-B. Pontalis. Gallimard.
- Yelle, F., & Joly-Lavoie, A. (2017). Exploiter l'univers cinématographique d'Assassin's Creed en classe d'histoire. *Enjeux*, 12(4). Consulté à l'adresse <https://ledidacticien.com/2017/08/13/exploiter-lunivers-cinematographique-dassassins-creed-en-classe-dhistoire/>