

Mémoire de recherche  
Master Cultures et Métiers du Web  
Université Gustave Eiffel  
2020 - 2021



*Assassin's Creed Origins*  
en tant que support pédagogique

Judith SCHÜRMAN  
Sous la direction de Thierry BONZON

# Remerciements

Je tiens à exprimer toute ma reconnaissance à mon directeur de mémoire, Monsieur Thierry Bonzon. Il a su m'accompagner et me guider tout au long de cette année particulière.

Mes remerciements vont également à tous mes camarades de classe du Master CMW, avec lesquels nous nous sommes motivé et soutenus tout au long de cette année.

Je souhaite remercier particulièrement Valentin et Gérald pour m'avoir soutenue et encouragée durant cette année difficile. Travailler et progresser à leurs côtés m'a grandement stimulée.

Enfin, je tiens à témoigner toute ma gratitude à Clara et à Sam pour leur soutien sans faille depuis bientôt 10 ans.

# Sommaire

Remerciements .....	1
Sommaire .....	2
Introduction.....	3
I. L’Histoire en tant que discipline .....	11
A. Apprendre .....	11
B. Apprendre l’Histoire .....	20
II. L’Histoire avec Assassin’s Creed Origins.....	32
A. Apprendre l’Histoire avec Assassin’s Creed .....	32
B. Ubisoft, une vision particulière de la pédagogie .....	41
C. Le public du Discovery Tour .....	49
III. Utiliser Assassin’s Creed Origins dans un cadre pédagogique .....	59
A. Le Discovery Tour à l’épreuve du terrain .....	59
B. Les questions soulevées par le Discovery Tour .....	67
Conclusion .....	80
Annexes .....	83
Bibliographie.....	117

# Introduction

Je me souviens du jour où j'ai posé mes yeux sur ce livre. Je déambulais dans les rayonnages de la médiathèque municipale quand je suis arrivée, un peu par hasard, dans le rayon antiquité égyptienne<sup>1</sup>. Mes yeux se sont posés sur ces couvertures aux couleurs dorées, ornées de hiéroglyphes et de statues à têtes d'animaux. J'ai attrapé l'un de ces livres et j'ai commencé à le feuilleter assise au milieu de l'allée. J'y ai découvert des pharaons, des dieux et un pays tout entier, l'Égypte, berceau de la première grande civilisation.

Ce souvenir m'accompagne encore aujourd'hui. L'Égypte antique est devenue, au fil des années, une de mes grandes passions. À l'école primaire, je consacrais tous mes exposés à ce sujet. Mais quelle ne fut pas ma déception quand, arrivée au collège, j'ai découvert que cette période chère à mon cœur n'était abordée que très brièvement. J'ai alors cherché à en apprendre davantage, puisque le cadre scolaire m'avait déçue. Me renseigner sur l'Égypte antique n'a pas été une tâche difficile. Ainsi, j'ai écumé les musées et les expositions, j'ai lu bon nombre de livres d'histoire et de magazines.

J'ai continué à étendre mes connaissances grâce à d'autres supports. Ainsi je me suis intéressée à la bande dessinée et aux mangas. Parmi les albums de bandes dessinées les plus connus abordant le sujet, on peut citer Hergé avec *Les cigares du Pharaon*<sup>2</sup> ou encore *Astérix et Cléopâtre*<sup>3</sup> de Goscinny. Ces images ont marqué mon enfance et ont ancré en moi une certaine vision de l'Égypte antique. Cette vision est très romantique, j'imaginai des étendues de sable chaud avec les pyramides, blanches comme du marbre qui se dressent en plein centre. J'imaginai la famille royale déambuler dans son palais, avec une foule de serviteurs à leurs côtés.

---

<sup>1</sup> "Égypte antique", *Wikipedia*, consulté le 02/04/2021 : [https://fr.wikipedia.org/wiki/%C3%89gypte\\_antique](https://fr.wikipedia.org/wiki/%C3%89gypte_antique)

<sup>2</sup> Hergé, *Les Cigares du Pharaon*, Tome 4, Casterman, 1932.

<sup>3</sup> Goscinny, *Astérix et Cléopâtre*, Tome 6, Dargaud, 1965.

J'ai commencé à réaliser que l'Égypte antique a toujours été source de fantasmes. Après les expéditions napoléoniennes et la traduction des hiéroglyphes par Champollion<sup>4</sup>, l'Égyptomanie<sup>5</sup> a déferlé sur l'Europe avec son lot de bizarreries. On pouvait ainsi acheter des morceaux de momie pour se soigner ou encore assister à une soirée de démaillotage de momie. La passion pour l'Égypte va se calmer pendant quelques décennies avant de reprendre de plus belle avec la découverte du tombeau KV62, le tombeau de Toutankhamon<sup>6</sup>. C'est également à cette époque que sont relatées les premières histoires de malédictions<sup>7</sup> qui vont alimenter plus tard le cinéma.

Ayant parcouru musées et expositions, je me suis nourrie de romans et de films. Les diverses mythologies ont inspiré de nombreux créateurs. On peut citer par exemple Anne Rice<sup>8</sup> qui place la genèse de ses vampires à l'époque de l'Égypte pharaonique. J'ai ainsi découvert que bon nombre de films s'intéressent à l'Égypte Antique, aussi bien d'un point de vue historique que d'un point de vue mythologique. Parmi les plus connus on peut citer le film *La Momie*<sup>9</sup>, diffusé en 1999 et réalisé par Stephen Sommers ou plus récemment *Gods of Egypt*<sup>10</sup>, diffusé en 2016 et réalisé par Alex Proyas.

Enfin, internet et les jeux vidéo sont arrivés. Ces nouveaux médias se sont à leur tour intéressés à l'Égypte Antique. On trouve sur la toile non seulement une flopée de sites spécialisés et de blogs d'amateurs mais aussi un très grand nombre de photographies postées

---

<sup>4</sup> "Jean-François Champollion", *Larousse*, consulté le 02/04/2021 :

[https://www.larousse.fr/encyclopedie/personnage/Jean-Fran%C3%A7ois\\_Champollion/112654](https://www.larousse.fr/encyclopedie/personnage/Jean-Fran%C3%A7ois_Champollion/112654)

<sup>5</sup> "Égyptomanie", *Wikipedia*, consulté le 02/04/2021: <https://fr.wikipedia.org/wiki/%C3%89gyptomanie>

<sup>6</sup> "Toutankhamon", *Wikipedia*, consulté le 02/04/2021: <https://fr.wikipedia.org/wiki/Tout%C3%A2nkhamon>

<sup>7</sup> "Histoire : la malédiction du tombeau de Toutânkhamon", *Franceinfo*, consulté le 02/04/2021. URL : [https://www.francetvinfo.fr/economie/emploi/metiers/art-culture-edition/histoire-la-malediction-du-tombeau-de-toutankhamon\\_3233585.html](https://www.francetvinfo.fr/economie/emploi/metiers/art-culture-edition/histoire-la-malediction-du-tombeau-de-toutankhamon_3233585.html)

<sup>8</sup> "Anne Rice", *Wikipedia*, consulté le 02/04/2021 : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Anne\\_Rice](https://fr.wikipedia.org/wiki/Anne_Rice)

<sup>9</sup> "La momie", *Allociné*, consulté le 02/04/2021 : [https://www.allocine.fr/film/fichefilm\\_gen\\_cfilm=20153.html](https://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=20153.html)

<sup>10</sup> "Gods of Egypt", *Allociné*, consulté le 02/04/2021 : [https://www.allocine.fr/film/fichefilm\\_gen\\_cfilm=207730.html](https://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=207730.html)

sur les réseaux sociaux comme *Instagram* ou *Pinterest*. L'époque de l'Égyptomanie est passée, mais de nombreuses personnes s'intéressent toujours à l'Égypte antique. Les jeux vidéo aussi se sont intéressés à cette époque. On peut citer par exemple *Tomb Raider: The Last Revelation*<sup>11</sup>. Plus récemment c'est la licence *Assassin's Creed* qui a proposé un *opus* dédié à l'Égypte pharaonique : *Assassin's Creed Origins*.

Mieux que tout support visuel ou écrit, le jeu offre la promesse d'une immersion totale en Égypte, à l'époque de Cléopâtre. Laissez-vous conduire : vous déambulez dans les rues de Thèbes en pleine après-midi. Le soleil baigne la ville dans la chaleur et la lumière. Vous marchez dans la rue principale qui est pleine de monde. Les vendeurs de pain et de poteries bordent la rue. De riches égyptiennes déambulent avec leur suite à la recherche de nouveaux bijoux. Devant une petite maison en terre cuite, des enfants jouent aux osselets. Vous achetez quelques fleurs à un marchand puis vous quittez la rue principale et vous rejoignez les berges du Nil. Les fleurs dans vos mains sont destinées à Hapy, dieu du Nil. Vous déposez vos offrandes sur le fleuve afin que les crues du fleuve soient abondantes et fertiles. Après cette promenade en ville, vous décidez de vous rendre en bordure de la ville, là où s'étendent de vastes étendues de sable chaud, le désert. Vous prenez votre fidèle monture, un dromadaire, qui va vous permettre de parcourir le désert. Vous vous mettez en route pour Gizeh. Les pyramides blanches et leurs pointes en or brillent déjà au loin. Le chemin est dangereux, le sable et le vent fouettent l'air. La région de Gizeh est réputée pour ses pillards, les pyramides sont connues depuis toujours pour les trésors qu'elles renferment. Sur place vous admirez ces majestueux monuments qui semblent toucher le ciel. La couche de calcaire qui recouvre la pyramide depuis déjà 2 000 ans se morcelle et laisse apparaître les blocs de pierre brute qui ont servi à sa construction. Le soleil commence à faiblir, pourquoi ne pas se hisser au sommet pour admirer le coucher de soleil ? Vous entamez votre ascension et apercevez ici et là les trous faits par les pilleurs de tombes, qui ont vidé le tombeau de Khéops de ses richesses. Une fois au sommet, vous admirez le coucher de soleil sur le port du Gizeh. Vous apercevez au loin Thèbes et ses rues, le temple de Hatchepsout et le Nil à ses pieds.

---

<sup>11</sup> "Tomb Raider : la révélation finale", *jeuxvideo.com*, consulté le 02/04/2021 : <https://www.jeuxvideo.com/jeux/pc/00002862-tomb-raider-la-revelation-finale.html>

Cette après-midi en Égypte Antique est une des expériences que nous promet Ubisoft grâce au jeu *Assassin's Creed Origins*. Ce jeu, auquel nous allons nous intéresser, a été produit par l'éditeur français Ubisoft<sup>12</sup>. Créé en 1986, ce studio d'édition et de distribution de jeux vidéo possède de nombreuses licences à succès telles que *Assassin's Creed* ou *Just Dance*. Aujourd'hui le studio est implanté dans de nombreux pays : Brésil, Canada, Japon, Russie, USA, et encore bien d'autres. Les studios les plus connus étant ceux de Montreuil puisqu'il s'agit de son siège social et de Montréal puisque c'est ce dernier qui a vu naître le premier jeu *Assassin's Creed* en 2007 et qui supervise la création de tous les jeux de cette licence depuis<sup>13</sup>.

Les jeux *Assassin's Creed* reposent tous sur un même principe. Le joueur est plongé dans un univers historique différent à chaque nouvel *opus*. On y interprète un personnage qui va utiliser une machine nommée « Animus » afin de lire les souvenirs de ses ancêtres. Le procédé permet ensuite au joueur de se réincarner dans le corps de l'un de ses ancêtres et de plonger dans l'époque à laquelle ce dernier a vécu. Parmi les périodes traitées par les différents jeux figurent la Révolution française, la *Civil War* ou plus récemment l'ère des Vikings.

*Assassin's Creed Origins* est le dixième jeu de la saga<sup>14</sup>. Il se déroule durant l'époque de Cléopâtre VII<sup>15</sup>, aux alentours de 40 avant notre ère. On y interprète le personnage de Bayek, un medjay<sup>16</sup>, un mercenaire originaire de la région du Medja. Sur fond de vengeance familiale et de complots politiques, le jeu offre l'illusion d'une libre déambulation en Egypte. Le joueur va suivre différents personnages et différentes histoires, il va combattre des pillards et explorer de nombreux lieux. Le jeu est sorti en 2017 et propose au moment de sa sortie la plus grande carte en *open world*<sup>17</sup>. Cette méthode de construction, dite en monde ouvert, permet

---

<sup>12</sup> "Ubisoft", *Wikipedia*, consulté le 02/04/2021 : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Ubisoft>

<sup>13</sup> Annexe 1

<sup>14</sup> Annexe 1

<sup>15</sup> "Cleopatre IV", *Wikipedia*, consulté le 02/04/2021 : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Cl%C3%A9op%C3%A2tre\\_VII](https://fr.wikipedia.org/wiki/Cl%C3%A9op%C3%A2tre_VII)

<sup>16</sup> "Medjay", *Wikipedia*, consulté le 02/04/2021 : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Medja%C3%BF>

<sup>17</sup> "Monde ouvert", *Wikipedia*, consulté le 02/04/2021 : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Monde\\_ouvert](https://fr.wikipedia.org/wiki/Monde_ouvert)

au joueur de se mouvoir librement dans l'espace. Mais ce n'est pas la seule innovation proposée par Ubisoft avec ce jeu.

*Assassin's Creed Origins* est le premier *opus* à proposer un mode intitulé *Discovery Tour*<sup>18</sup>. Ajouté deux mois après la sortie du jeu, cette extension est offerte à tout détenteur du jeu initial. Elle est en revanche payante si l'on souhaite acquérir uniquement le *Discovery Tour*. Ce mode est constitué de la carte du jeu initial, toujours en libre accès. Quand un joueur lance le "tour", il doit choisir un personnage parmi tous ceux disponibles dans le jeu. Le joueur est également invité à choisir une ou plusieurs thématiques qui l'intéressent, en lien avec l'Égypte antique. Les sujets abordés tournent autour de la vie quotidienne ou encore de l'architecture. Le *Discovery Tour* propose alors un parcours guidé avec plusieurs stations et lieux à visiter en lien avec les thèmes choisis. Un narrateur va alors fournir des explications tandis que le joueur peut se promener librement. Dans le *Discovery tour*, à la différence du jeu initial, tous les éléments de combat et de narration sont absents afin de ne pas interférer avec les explications.

Au fil de mes heures de jeu et de mes discussions avec mes amis, j'ai réalisé que *Assassin's Creed Origins* était un support formidable pour parler de ma passion pour l'Égypte antique à mes proches. C'est également à ce moment que j'ai réalisé combien le jeu vidéo pouvait être un support tout à fait acceptable pour évoquer l'Égypte antique, qu'il s'agisse de mes amis ou non. J'aurais tant aimé que l'on m'enseigne l'Histoire égyptienne avec l'aide de *Assassin's Creed* ! Mais utiliser un jeu vidéo pour apprendre quelque chose soulève de nombreuses questions.

Avant la sortie d'*Origins* et de son volet pédagogique, *Assassin's Creed Unity* avait fait couler beaucoup d'encre. Prenant pour cadre la Révolution française, il avait attiré l'attention du public quand des joueurs ont commencé à relever la présence d'un certain nombre d'erreurs

---

<sup>18</sup> "Discovery Tour", Ubisoft, consulté le 02/04/2021 : <https://www.ubisoft.com/fr-fr/game/assassins-creed/discovery-tour>

ou d'incohérences eu égard à l'état des connaissances sur la Révolution française. Jean-Luc Mélenchon s'est insurgé contre ce jeu au prétexte qu'il diffusait une image biaisée d'un épisode majeur du passé national à travers le monde. Deux consultants historiques ayant participé à la création de ce jeu, Jean-Clément Martin et Laurent Turcot, ont publié un livre pour revenir sur leur rôle auprès d'Ubisoft. Ils y présentent les contraintes qui lient histoire et jeu vidéo mais aussi les points positifs et négatifs du jeu du point de vue d'un historien. Cet ouvrage<sup>19</sup> soulève de nombreux points qui s'appliquent à d'autres jeux, films ou livres historiques.

**Concilier histoire et jeu vidéo** est une chose parfois difficile. Si l'on ajoute une dimension éducative, l'équation se complique. C'est pourtant le domaine qu'a choisi d'explorer Romain Vincent dans son blog *Histoire - Jeux Vidéo - Éducation*<sup>20</sup>. Ce doctorant en sciences de l'éducation à Paris 13 étudie les liens entre histoire, jeux vidéo et pédagogie. Son poste d'enseignant en Histoire-Géographie lui permet de faire de nombreux essais et observations dans le cadre de sa thèse. La saga *Assassin's Creed* fait partie de son corpus de recherches, *Assassin's Creed Origins* et son *Discovery Tour* également. Mon travail de recherche, même s'il ne s'intéresse qu'au seul *Assassin's Creed Origins*, s'inscrit dans la lignée de ces travaux novateurs : les **games studies**<sup>21</sup>. Ces dernières sont un champ de recherche, issus de la sociologie, qui étudie les jeux et notamment les jeux vidéo. Ces *sciences du jeu* couvrent de nombreux domaines tels que les sciences humaines, le design ou encore les médias.

Dans le cas d'*Assassin's Creed Origins*, je me suis donc demandé comment ce jeu pouvait servir de support pédagogique pour apprendre l'histoire de l'Égypte Antique. À priori, le jeu semble solide historiquement et un parcours éducatif a été créé. Tout semble indiquer dans la

---

<sup>19</sup> MARTIN Jean-Clément, TURCOT Laurent, *Au cœur de la révolution. Les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*, Paris, Vendémiaire, 2015.

<sup>20</sup> "Histoire - Jeux Vidéo - Éducation", consulté le 02/04/2021 : <http://jeuvideohistoire.com/>

<sup>21</sup> "Les games studies se définissent comme un ensemble interdisciplinaire dans lequel s'interpénètrent les méthodes de disciplines constituées (histoire, sociologie, psychologie, anthropologie) et de disciplines transversales (génétique textuelle, sémiotique, narratologie et ludologie)." MARTI Marc et BARONI Raphaël, *De l'interactivité du récit au récit interactif*, Cahiers de narratologie, no 27, 2014

communication d'Ubisoft, que ce jeu et son *Discovery Tour* sont adaptés et pensés pour l'enseignement.

Cette première question en soulève de nombreuses autres. Avant d'interroger le jeu, il est possible de questionner l'apprentissage : comment apprendre ? Mais aussi comment apprendre et enseigner l'Histoire ? Ensuite, se pencher sur les jeux vidéo conduit à interroger les modalités de l'apprentissage avec les jeux vidéo et plus précisément les modalités de l'apprentissage historique avec *Assassin's Creed Origins*. Quand on questionne l'apprentissage via le jeu vidéo, on questionne aussi ceux qui dispensent cet apprentissage : quelles sont les attentes du monde enseignant ? Quelles sont les particularités du *Discovery Tour* et comment est-il utilisé ?

Afin de répondre à ces questions, il est nécessaire de s'intéresser aux différents acteurs qui utilisent et font vivre *Assassin's Creed Origins*. Pour commencer, quand on s'intéresse à la pédagogie, il est nécessaire de se tourner vers les experts de ce domaine que sont les professeurs. Si l'on se concentre sur l'enseignement de l'histoire, ce sont les professeurs d'Histoire-géographie qui deviennent les interlocuteurs privilégiés. Ils peuvent répondre aux nombreuses questions autour de la pédagogie couplée aux jeux vidéo et à l'apprentissage historique. Pour recueillir leur expérience, deux approches sont possibles. Dans un premier temps, on peut envisager une observation en classe d'un professeur utilisant le *Discovery Tour*. Dans un second temps, on peut envisager des entretiens individuels pour recueillir leur expérience, mais aussi aborder des notions plus vastes autour de l'Histoire et des jeux vidéo.

Le *Discovery Tour* a été pensé pour un usage pédagogique mais son usage n'est pas réservé exclusivement aux professeurs. Tous les joueurs y ont accès. Il serait donc intéressant de recueillir leur ressenti à propos du jeu et de ce mode dédié au cours d'entretiens. De manière plus générale, s'adresser à ce public permet aussi de définir l'image qu'ont les jeux vidéo historiques et pédagogiques.

Il est également pertinent d'obtenir l'avis d'un professionnel de l'Histoire ou du jeu vidéo sur ce mode. Il sera le plus à même de juger de sa pertinence et de sa capacité à convaincre un public. Encore une fois, un entretien individuel est la méthode à privilégier. Mais on peut également se baser sur des avis construits et détaillés déjà disponibles sur différents réseaux sociaux.

Afin de répondre à ces questionnements et de convoquer les différents acteurs, le raisonnement sera organisé en trois grands axes. Dans un premier temps, nous aborderons l'Histoire en tant que discipline. Pour cela nous nous intéresserons à l'apprentissage et aux supports pédagogiques, mais aussi à l'enseignement de l'Histoire et au recours à la fiction et aux jeux vidéo dans ce cadre. Dans un deuxième temps, nous nous intéresserons au jeu *Assassin's Creed Origins* et à son rapport à l'Histoire. Nous verrons comment Ubisoft envisage la pédagogie et quel public s'intéresse au *Discovery Tour*. Dans un troisième et dernier temps nous évoquerons l'utilisation de ce jeu et du mode *Discovery Tour* dans un cadre pédagogique. Nous verrons les besoins des enseignants vis-à-vis de ce jeu et comment il est utilisé en classe. Enfin nous observerons les effets de ce nouveau mode de jeu sur l'école ou encore l'histoire.

# I. L'Histoire en tant que discipline

## A. Apprendre

### 1. Intégrer des connaissances

Avant de nous pencher sur la question de l'apprentissage, il est nécessaire de s'intéresser à ce qui nous permet d'apprendre. Quel levier nous permet d'apprendre quelque chose ? Il s'agit de la pédagogie, mais de quoi s'agit-il au juste ? Le Larousse nous dit : *“Ensemble des méthodes utilisées pour éduquer les enfants et les adolescents. Pratique éducative dans un domaine déterminé ; méthode d'enseignement : La pédagogie des langues vivantes. Aptitude à bien enseigner, sens pédagogique : Manquer de pédagogie.”*<sup>22</sup> La pédagogie est donc un ensemble de moyens qui a pour but de transmettre efficacement des connaissances. Il faut cependant nuancer cette définition dans le sens où elle s'applique à un public bien plus large que des enfants ou des adolescents. Les adultes aussi ont recours à la pédagogie, notamment dans le cadre de leur vie professionnelle.

La définition nous donne un élément important, celui du domaine. En effet, on s'accorde facilement pour dire que le sport, les mathématiques ou encore la géographie ne s'apprennent pas de la même manière : la méthode change selon le domaine. Il est nécessaire de souligner qu'il existe différentes méthodes pédagogiques pour apprendre. Nous aurons l'occasion de les aborder plus en détail. La pédagogie est le moyen de transmettre des connaissances. C'est l'outil qui permet aux professeurs de véhiculer efficacement des notions aux élèves. Mais l'apprentissage ne repose pas uniquement sur le professeur. Il faut aussi questionner ce que cela signifie que d'apprendre.

Si l'on se fie à la définition du Larousse on peut lire qu'apprendre c'est : *“Acquérir par l'étude, par la pratique, par l'expérience une connaissance, un savoir-faire, quelque chose d'utile”* mais

---

<sup>22</sup> “Pédagogie”, Larousse, consulté le 03/05/2021 :

<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/p%C3%A9dagogie/58918>

aussi *“Enseigner à quelqu'un quelque chose, lui faire acquérir une connaissance, un savoir-faire, une expérience”*<sup>23</sup>. Cette définition souligne qu'apprendre est une action que l'on peut s'appliquer à soi-même mais aussi aux autres. On peut apprendre seul ou avec l'aide de quelqu'un. C'est d'ailleurs sur cette dualité que **repose** de nombreuses méthodes pédagogiques. De nombreuses connaissances vues en classe avec un professeur sont approfondies par les élèves seuls en dehors du cadre du cours. La définition souligne également l'utilité des connaissances acquises. Elles sont apprises dans le but de faire avancer l'individu de différentes manières que ce soit de manière sociale, physique, etc.

Apprendre est l'objectif et la pédagogie est le moyen d'y parvenir. Mais au sein même de la pédagogie il existe différentes manières, différentes méthodes pour transmettre des connaissances.

---

<sup>23</sup> “Apprendre”, *Larousse*, consulté le 03/05/2021 :  
<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/apprendre/4746>

## 2. Comment apprendre

Afin de transmettre des connaissances à un élève, un professeur a à sa disposition différents modèles pédagogiques. Chaque modèle comprend différentes méthodes. La diversité de modèles et de méthodes est telle, qu'il est impossible d'en dresser une liste exhaustive. Il est tout de même nécessaire de faire un bref tour d'horizon de ces méthodes. Pour réaliser cela, nous allons nous appuyer sur l'ouvrage *Modèles et méthodes en pédagogie*<sup>24</sup> qui synthétise de nombreuses notions clefs en lien avec la pédagogie.

L'ouvrage nous apprend que André de Peretti<sup>25</sup>, pédagogue et psychosociologue français des années 1950, a défini que les méthodes pédagogiques s'articulent autour de huit grands axes : technologie, maîtrise d'opérations, actions, développement des relations, prise en compte des représentations, expression, culture et savoir. Ces éléments coexistent et s'articulent entre eux. Il est intéressant de constater que la technologie, les supports à disposition du professeur donc, jouent un rôle important dans l'enseignement. C'est d'ailleurs dans cette catégorie que vont s'inscrire les jeux vidéo, puisqu'il s'agit de supports. Les modèles et les méthodes auxquels les professeurs ont recours sont en majorité orientés par les objectifs pédagogiques. Le professeur définit un objectif, connaître le tracé du Nil par exemple, et va ensuite choisir différentes méthodes et supports afin que ses élèves mémorisent le tracé du fleuve.

Il existe plusieurs grandes méthodes d'enseignement comme *Montessori*<sup>26</sup> ou *Decroly*<sup>27</sup>, mais il y a toujours une différence entre la théorie et la pratique, que l'ouvrage *Modèles et*

---

<sup>24</sup> MORANDI Franc, LA BORDERIE René, *Modèles et méthodes en pédagogie*. Nathan (programme ReLIRE), 2001

<sup>25</sup> "André de Peretti", *Wikipédia*, consulté le 12/06/2021: [https://fr.wikipedia.org/wiki/Andr%C3%A9\\_de\\_Peretti](https://fr.wikipedia.org/wiki/Andr%C3%A9_de_Peretti)

<sup>26</sup> "La pédagogie Montessori est un type d'enseignement qui ne repose pas uniquement sur les apprentissages purement scolaires, mais également sur l'utilisation de matériel sensoriel, d'un rythme personnalisé et d'échanges sociaux.", "Pédagogie montessori", *L'internaute*, consulté le 12/06/2021 : <https://www.linternaute.fr/dictionnaire/fr/definition/pedagogie-montessori/>

<sup>27</sup> Pour Ovide Decroly l'éducation doit être globale avant d'être spécialisée. A ses yeux il est nécessaire de respecter les centres d'intérêts ainsi que l'environnement de l'enfant et de se reposer sur eux pour l'éducation. Pour lui l'éducation ne se limite pas à l'école en tant que lieu, l'éducation se fait partout. "Ovide Decroly",

*méthodes en pédagogie* définit comme étant un style d'enseignement. Malgré tous les modèles et toutes les méthodes, le facteur humain reste primordial dans l'enseignement.

Un professeur, dans le cadre de son cours, utilise de nombreux éléments afin de transmettre ses connaissances à ses élèves. Sous ses apparences très rationnelles, la pédagogie est pourtant un élément polymorphe, qui change de visage selon la discipline, selon le professeur, selon les élèves mais aussi selon les époques, comme l'illustre un tableau comparatif dans le livre *Modèles et méthodes en pédagogie*. En somme, peu importe le modèle ou la méthode, elle est jugée bonne **de par** sa réussite.

Nous avons vu que la pédagogie est au service de l'apprentissage. Nous avons également abordé le sujet des méthodes pédagogiques. Comme observé précédemment, il en existe plusieurs. Notre objet d'étude étant un jeu vidéo, il est nécessaire de se pencher sur le jeu et la pédagogie du jeu. Mais avant toute chose, il est nécessaire de définir ce dont nous allons parler : le jeu.

À ce sujet, le Larousse nous dit : *“Activité d'ordre physique ou mental, non imposée, ne visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir.”*<sup>28</sup> Il s'agit donc d'une activité plaisante qui n'a aucun but concret. On peut donc se demander pourquoi le jeu est intégré à la pédagogie et à l'apprentissage, puisqu'il lui semble à première vue opposé dans son objectif. Tout d'abord, puisque le jeu n'est pas imposé, il permet d'adoucir l'apprentissage qui, dans le cadre de l'école, est obligatoire. Puisque qu'il est avant tout divertissant, il fait disparaître à première vue l'apprentissage. Mais nous verrons plus tard qu'il ne s'agit que d'une façade. Ensuite, le jeu apporte une notion de plaisir jusqu'alors absente. Les professeurs vont s'appuyer sur le jeu pour développer leur pédagogie.

---

Wikipédia, consulté le 12/06/2021 : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Ovide\\_Decroly#cite\\_note-repr%C3%A9sentant.Education-7](https://fr.wikipedia.org/wiki/Ovide_Decroly#cite_note-repr%C3%A9sentant.Education-7)

<sup>28</sup> “Jeu”, Larousse, consulté le 03/05/2021 : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/jeu/44887>

Apprendre à l'aide de jeux peut sembler logique pour une majorité d'entre nous. Pourtant, le sujet n'est traité en profondeur que depuis les années 1800 et il ne fait pas consensus. Sylvain Wagnon, dans un article<sup>29</sup> dédiés aux jeux éducatifs en fait l'historique. Initialement pensé pour les plus jeunes par Marie Pape-Carpantier<sup>30</sup>, une pédagogie et militante féministe française, le jeu éducatif a fait un long chemin depuis. Le terme de "jeu éducatif" est quant à lui très récent : il a été créé en 1911 par Jeanne Girard<sup>31</sup> qui était une inspectrice des écoles maternelles. Il désigne les jeux qui sont intégrés à la pédagogie dans le but d'apprendre quelque chose à l'enfant.

Même avec un terme bien défini, la relation entre jeu et pédagogie est aujourd'hui encore une question ouverte. L'une des interrogations concerne la place du professeur : dans quelle mesure doit-il encadrer le jeu ? Cette question avait déjà été formulé par Zoé Gatti de Gamond<sup>32</sup>, inspectrice des salles d'asile et des écoles primaires en Belgique. Elle affirme par exemple que donner un but à un jeu, un objectif pédagogique donc, dénature le jeu pour en faire un simple exercice. Pourtant, dans un article récent, Sylvain Wagnon souligne que, malgré cette transformation, « le maître en fait (...) un "exercice motivant". »<sup>33</sup> En plus de souligner la place du maître, que nous verrons plus tard, on note ici le lien qui est fait entre le jeu et la motivation. Le jeu a-t-il la capacité de motiver davantage les élèves ? Nous reviendrons également sur ce point directement avec des professeurs.

---

<sup>29</sup> WAGNON, Sylvain. *Les jeux Decroly, prototypes des jeux éducatifs ?*, Carrefours de l'éducation, vol. 43, no. 1, 2017, pp. 122-140.

<sup>30</sup> "Marie Pape-Carpantier" *Wikipedia*, consulté le 03/05/2021 : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Marie\\_Pape-Carpantier](https://fr.wikipedia.org/wiki/Marie_Pape-Carpantier)

<sup>31</sup> GIRARD Jeanne, *L'éducation de la petite enfance*, Librairie Armand Colin, Paris

<sup>32</sup> "Zoé Gatti de Gamond", *BNF DATA*, consulté le 03/05/2021 : [https://data.bnf.fr/fr/12170229/zoe\\_gatti\\_de\\_gamond/](https://data.bnf.fr/fr/12170229/zoe_gatti_de_gamond/)

<sup>33</sup> WAGNON, Sylvain. *Les jeux Decroly, prototypes des jeux éducatifs ?*, Carrefours de l'éducation, vol. 43, no. 1, 2017, pp. 122-140.

Sylvain Wagnon, tout au long de son article, ne manque pas de souligner la **place de l'enseignant**. En effet c'est bien lui qui guide les élèves, même au cours d'un jeu. C'est à lui que revient également la démarche d'amener le jeu au sein de son enseignement et de sa pédagogie. C'est toujours lui qui donne des objectifs aux jeux. Mais, comme nous l'avons vu précédemment, un jeu avec objectif n'est-il pas un simple exercice ? Sylvain Wagnon nous explique alors que *“Dans cette optique, l'éducateur peut mettre en évidence un but conscient au jeu, mais ne pas donner à l'enfant un but car le jeu deviendrait un exercice scolaire somme toute classique.”* Le jeu, doit-il donc garder son objectif secret pour conserver sa nature de jeu ?

Sylvain Wagnon, après analyse des ouvrages de Alice Descouedres<sup>34</sup>, une spécialiste suisse de l'éducation des années 1900, nous dit : *“En effet, elle (Alice Descouedres) souligne que ces activités scolaires intégrant les jeux ne sont pas seulement de nouvelles activités en lien direct avec les apprentissages existants mais bien une ouverture vers de nouvelles activités, celles-ci pouvant être organisées directement par l'enseignant.”* Les activités de jeu sont donc là pour apprendre, mais peuvent aussi servir de tremplin vers de nouvelles activités. Le jeu n'existe donc pas pour lui-même, mais aussi dans une vision plus globale de la pédagogie.

---

<sup>34</sup> “Alice Descouedres”, Wikipedia, consulté le 07/06/2021 : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Alice\\_Desc%C5%93udres](https://fr.wikipedia.org/wiki/Alice_Desc%C5%93udres)

### 3. Les supports pour apprendre

Le jeu est établi comme une pratique pédagogique à part entière, il n'en est pas de même pour les supports pédagogiques liés au jeu. On peut d'ailleurs se demander : le jeu est-il un support pédagogique ? Le jeu en tant que méthode est une pratique pédagogique, mais le jeu en tant que support matériel est-il tout aussi acceptable pédagogiquement ?

Afin de définir si le jeu peut être un outil pédagogique, il est nécessaire de définir ce qu'est un support pédagogique. Avant d'être pédagogique, le support est défini de la sorte : *“Pièce, élément qui soutient un objet posé dessus. Tout élément matériel, tout média, tout moyen commercial susceptible de véhiculer un message, une information, etc.”*<sup>35</sup>. Un support pédagogique peut donc être tout type d'élément matériel qui va venir soutenir un apprentissage mais aussi un élément sur lequel un professeur va s'appuyer pour son enseignement.

De nombreux professionnels du milieu partent du principe que tout peut être utilisé comme support pédagogique. Mais il y a certaines précautions à prendre. Tout d'abord il est nécessaire de connaître l'objectif pédagogique que l'on souhaite atteindre à l'aide de son support. Comme déjà évoqué, la pédagogie est le moyen pour atteindre un but, celui d'apprendre quelque chose à quelqu'un. Il faut donc clairement définir l'objectif pédagogique.

Quand on observe cet article de blog<sup>36</sup>, on remarque que les supports pédagogiques sont divers et dépendent de nombreux critères : ce que l'on souhaite montrer, les préférences personnelles du professeur, la lisibilité du support, etc. La diversité des supports pédagogiques va de pair avec la diversité des méthodes pédagogiques. Le numérique a donc naturellement pris place dans la longue liste des supports utilisables en classe, au côté des jeux.

---

<sup>35</sup> “Support”, *Larousse*, consulté le 03/05/2021 : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/support/75529>

<sup>36</sup> “Fiche Pratique : qu'est-ce que le support pédagogique”, *Edupronet*, consulté le 03/05/2021 : <http://edupronet.com/fiche-pratique-support-pedagogique/>

C'est donc après les l'arrivée des jeux pédagogiques dans les salles de classes au 19<sup>ème</sup> siècle, que leurs successeurs numériques, les *serious games*, sont arrivés au 21<sup>ème</sup> siècle. Les *serious games*, les jeux sérieux donc, sont par définition sérieux tout en étant des jeux. Ce terme s'applique au domaine numérique, mais les contours de ces termes sont flous. Dans un article de la revue Hermès, certains se sont attelés à en donner une définition. Leur constat est le suivant : *“Si l'on cherche à définir ce terme en couvrant tous les objets et applications qui s'en réclament, on tombe, non pas dans le vide, mais dans le trop-plein.”*<sup>37</sup> Le terme de *serious games* semble donc largement utilisé et ce pour un grand nombre d'objets. De nombreux termes relatifs au numérique, particulièrement au domaine des jeux vidéo, ne semblent pas clairement délimités.

L'article tente tout de même de nous livrer une définition des *serious games* : *“ « Tout objet relevant du numérique qui n'est pas destiné aux loisirs et qui utilise soit une technologie, soit des principes de conception développés à l'origine pour le jeu vidéo ».*” Cette définition aborde des notions importantes. Pour commencer nous allons nous intéresser aux loisirs. Il est dit ici que les *serious games* ne sont pas destinés aux loisirs<sup>38</sup>. Pour être un *serious game*, l'objet ne doit pas être fait pour l'amusement, son objectif est donc clairement énoncé. Cela s'oppose directement à la définition de jeu, que nous avons vue précédemment. Le jeu étant par nature sans aucune fin utilitaire. Mais cette définition s'oppose aussi aux jeux pédagogiques, que nous avons vus plus tôt. Certes ils ont une fin utilitaire, mais le plus souvent cachée afin de conserver la nature du jeu. Les *serious games* affichent clairement leur sérieux. Peut-on donc toujours parler de jeu ? La seconde notion abordée par cette définition est le recours à *“une technologie, soit des principes de conception”* destinées initialement aux jeux vidéo. Cette seconde partie de la définition permet d'englober de très nombreux objets numériques. C'est d'ailleurs ce que souligne l'auteur à la suite de cette définition. Elle est trop vaste et elle n'est pas réellement exploitable.

---

<sup>37</sup> GUARDIOLA Emmanuel, et al. *Du jeu utile au jeu sérieux (serious game)*. Le projet *Jeu Serai*, Hermès, La Revue, vol. 62, no. 1, 2012, pp. 85-91.

<sup>38</sup> *“Distractions, amusements auxquels on se livre pendant ses moments de liberté”* : *“Loisir”*, Larousse, consulté le 03/05/2021 : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/loisirs/47709>

Toujours dans l'article *Du jeu utile au jeu sérieux*, on nous propose une autre définition. On ne tente pas ici de définir les *serious games*, mais de définir ce que l'auteur appelle le "jeu utile". Il nous dit : "un « jeu utile » est un système dynamique formel dont le comportement, délimité par des règles, produit des conséquences variables et des effets quantifiables. Le joueur doit avoir la sensation que ses actions influencent de façon contrôlée le comportement du jeu. Il doit être émotionnellement attaché aux résultats observés. Mais le « jeu utile » est associé à un objectif défini de la vie réelle." Cette définition, plus précise, sera celle qui nous servira tout au long de notre analyse. En effet, cette définition soulève l'aspect quantifiable des résultats, ce qui fait écho aux jeux pédagogiques, qui peuvent être évalués de manière concrète par les professeurs. Elle reprend également la notion d'objectif concret, or ici les objectifs du "jeu utile" sont clairement énoncés, contrairement aux jeux pédagogiques.

Notre objet d'étude, *Assassin's Creed Origins*, se positionne de deux manières. D'un côté on trouve le jeu classique, celui qui repose sur la narration et la fiction, celui qui nous parle de Bayek. Cette partie du jeu a pour objectif le divertissement. Mais quand on se penche du côté du *Discovery Tour*, *Assassin's Creed Origins* se positionne davantage du côté du "jeu utile". Pourtant il ne rentre pas complètement dans la définition qui en a été donnée précédemment. Le *Discovery Tour* en tant que tel n'a pas de système permettant de mesurer et de quantifier les informations apprises. *Assassin's Creed Origins* et son mode pédagogique, le *Discovery Tour*, nécessitent donc l'intervention d'un professeur, qui va mesurer les connaissances afin d'être pleinement qualifié de "jeu utile". Le *Discovery Tour* seul, relève davantage d'un *serious game*.

Maintenant que nous avons vu les aspects pédagogiques et comment *Assassin's Creed Origins* se positionne par rapport à cela, nous allons voir quels liens **entretien** l'histoire avec la fiction, les jeux vidéo et donc les jeux *Assassin's Creed*.

## B. Apprendre l'Histoire

### 1. L'enseignement de l'Histoire

Avant de se pencher sur les relations entre histoire et fiction, il est nécessaire de s'attarder sur la discipline qu'est l'histoire. Ainsi, le CNRTL propose la définition suivante : *“Recherche, connaissance, reconstruction du passé de l'humanité sous son aspect général ou sous des aspects particuliers, selon le lieu, l'époque, le point de vue choisi; ensemble des faits, déroulement de ce passé. [...] Science qui étudie, relate de façon rigoureuse le passé de l'humanité; discipline scolaire, universitaire correspondante; leur contenu.”*<sup>39</sup> L'histoire vise donc à relater le passé de manière détaillée ou de façon générale. On apprend également qu'il s'agit d'une science et c'est bien elle qui est enseignée dans le cadre de l'école. La définition soulève également la notion du lieu, de l'époque et du point de vue. En effet, on ne raconte pas le moyen-âge de la même sorte aujourd'hui qu'il y a 200 ans. Les progrès scientifiques et archéologiques, ou encore la découverte de nouveaux documents, peuvent changer l'image que l'on se fait d'une époque.

L'histoire en termes de connaissances ou en termes de discipline repose sur des sources, souvent des écrits, anciens ou contemporains, c'est **l'historiographie**. Le CNRTL propose la définition suivante : *“Activité de celui qui écrit l'histoire de son temps ou des époques antérieures. [...] Ouvrage, ensemble d'ouvrages résultant de cette activité.”*<sup>40</sup> Ce sont donc souvent ces ouvrages qui sont cités, étudiés dans le cadre de l'Histoire.

L'histoire et l'historiographie nous intéressent dans la mesure où notre objet d'étude, *Assassin's Creed Origins*, repose sur des connaissances historiques et des sources. Le jeu met en scène des personnages célèbres comme Cléopâtre IV et Jules César. Nous verrons plus tard comment les créateurs du jeu se sont emparé et réapproprié cette période et ces personnages. Pour en revenir à l'histoire, on tend à dire que *“L'histoire est écrite par les*

---

<sup>39</sup> “Histoire”, CNRTL, consulté le 03/05/2021 : <https://www.cnrtl.fr/definition/histoire>

<sup>40</sup> “Historiographie”, CNRTL, consulté le 03/05/2021 : <https://www.cnrtl.fr/definition/historiographie>

vainqueurs”<sup>41</sup>. Cette phrase de Robert Brasillach met en exergue que, selon la place que l’on occupe dans un conflit par exemple, l’histoire écrite sera différente. Mais surtout que l’histoire écrite par les vainqueurs, qui n’est donc pas objective, mais qui est la version qui aura le plus de visibilité et elle surplombera les autres. De ce fait, notre histoire, celle que l’on apprend à l’école serait donc biaisée.

Dans l’article *L’histoire est écrite par les vainqueurs* de Frédéric Sallée<sup>42</sup>, on apprend que dès l’antiquité romaine, il arrivait que des empereurs jugés mauvais soit effacé de l’Histoire. Une sorte de condamnation à postériori. Dans le cadre de l’Égypte Pharaonique, cette pratique existait également. Un des exemples les plus marquants est celui de Toutankhamon. Fils d’Akhénaton, lui et son père ont été rayés de l’histoire par leurs successeurs afin de faire oublier la période monothéiste qui avait été imposée par Akhénaton. La *Liste d’Abydos*<sup>43</sup> témoigne de cet arrangement avec l’histoire qu’a fait faire la pharaon Séthi Ier, leur successeur. On peut y constater l’absence du nom d’Akhénaton et de son fils Toutankhamon. Cela met en lumière que l’histoire et son écriture sont soumises à des événements politiques ou sociaux ayant parfois traumatisé une population entière.

Aujourd’hui, l’historiographie et l’histoire qui en découle, ne souhaitent pas retomber dans ces travers et s’attèlent à être objectif. Il ne s’agit pourtant pas d’une tâche aisée. Concernant l’objectivité, Fouad Soufi, qui a analysé l’ouvrage *Douze leçons sur l’histoire* de Antoine Prost, nous explique que : “A. P. estime que « plutôt que d’objectivité, mieux vaudrait parler d’impartialité et de vérité. Or elles ne peuvent qu’être laborieusement conquises par la démarche de l’historien. Elles sont au terme de son travail, pas à son commencement. Ce qui renforce l’importance des règles de la méthode ».”<sup>44</sup> En effet, écrire l’histoire à l’aide de sources qui ne sont pas toutes objectives par nature demande beaucoup de recul. L’historien

---

<sup>41</sup> BRASILLACH Robert, *Les Frères ennemis*, Le Pavillon noir, 1946.

<sup>42</sup> SALLEE Frédéric, « *L’histoire est écrite par les vainqueurs* », La mécanique de l’histoire, Le Cavalier Bleu, 2019, pp. 29-35.

<sup>43</sup> “Liste d’Abydos”, Wikipedia, consulté le 03/05/2021 : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Liste\\_d%27Abydos](https://fr.wikipedia.org/wiki/Liste_d%27Abydos)

<sup>44</sup> SOUFI Fouad, PROST, Antoine.- *Douze leçons sur l’histoire*, Insaniyat / إنسانيات, 3 | 1998, pp. 105-108.

doit également se défaire de ses propres biais, ce qui se fait au cours de l'écriture, afin de restituer une version neutre de l'histoire.

Ce traitement de l'Histoire reste idéal. Comme le souligne Fouad Soufi dans son analyse : " [...] toute question est posée de quelque part et chaque époque a ainsi imposé ses points de vue à l'écriture de l'histoire."<sup>45</sup> Il souligne ici deux choses importantes. La première étant que la question que l'on se pose sur une époque va influencer la réponse et la seconde étant que selon l'époque à laquelle on se pose cette question, la réponse sera différente pour des raisons que nous avons évoquées précédemment. Écrire une histoire objective n'est donc pas une tâche facile et bien d'autres facteurs entrent en compte lors de son écriture. L'un des facteurs les plus influents étant la société. Malgré de nombreux documents et de fastidieuses recherches publiées par des historiens, c'est parfois la conception du public, façonné parfois par la fiction, qui va transmettre sa vision de l'histoire à la postérité. C'est un sujet que nous aborderons plus tard de manière détaillée.

Tout comme les historiens qui au fil des différentes époques ont écrit et réécrit l'histoire, les créateurs du jeu *Assassin's Creed Origins* ont fait des choix, des interprétations et ont souffert de biais. Il est déjà certain que *Assassin's Creed Origins* est le reflet de la vision que les créateurs du jeu ont de l'Égypte Antique, mais il est aussi le reflet qu'à notre époque de cette période et de ses personnages.

---

<sup>45</sup> SOUFI Fouad, PROST, Antoine.- *Douze leçons sur l'histoire*, Insaniyat / إنسانيات, 3 | 1998, pp. 105-108.

## 2. Fiction en cours d'Histoire

L'Histoire est certes un domaine d'études et de recherche, mais pas uniquement. Comme nous l'avons évoqué, la conception de la société, parfois influencée par la fiction, se répercute sur l'histoire. La définition du mot histoire fait apparaître cette dualité entre l'histoire et les histoires : *“Récit portant sur des événements ou des personnages réels ou imaginaires, et qui n'obéit à aucune règle fixe ; anecdote visant à amuser, à divertir : Raconter une histoire.”*<sup>46</sup> On a donc l'histoire en tant que discipline et les histoires que l'on raconte. L'histoire sert de terreau fertile pour de nombreuses productions fictives, qu'elles soient écrites ou visuelles.

Parmi les productions écrites les plus connues on trouve les romans historiques. Le roman dans sa définition rejoint celle de l'histoire : *“Œuvre d'imagination constituée par un récit en prose d'une certaine longueur, dont l'intérêt est dans la narration d'aventures [...] genre littéraire regroupant les œuvres qui présentent ces caractéristiques.”*<sup>47</sup> Le roman raconte donc des histoires. Il n'est donc pas étonnant que des romans s'intéressent à l'histoire. En revanche le roman historique présente quelques caractéristiques particulières : *“Il prend pour toile de fond un épisode (parfois majeur) de l'Histoire, auquel il mêle généralement des événements - des personnages - réels et fictifs. [...] il est enraciné dans une réalité historique reconstruite avec plus ou moins de fidélité.”*<sup>48</sup> On trouve une grande diversité de romans historiques qui s'intéressent à une très grande diversité d'époques. Mais cette définition relève un point essentiel : le mélange opéré par l'auteur entre réel et fiction. Cette opération est courante et sert le plus souvent de support à la narration. Le lecteur, quand il achète un roman historique, a le plus souvent conscience qu'il s'agit d'une œuvre de fiction étayée d'éléments réels. Le lecteur ne sait pas quels éléments sont réels ou non, mais l'ensemble étant un roman, donc une histoire, il n'y a pas de confusion.

---

<sup>46</sup> “Histoire”, *Larousse*, consulté le 03/05/2021 : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/histoire/40070>

<sup>47</sup> “Roman”, *Larousse*, consulté le 03/05/2021 : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/roman/69755>

<sup>48</sup> “Roman historique”, *Wikipédia*, consulté le 03/05/2021 : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Roman\\_historique](https://fr.wikipedia.org/wiki/Roman_historique)

Il est nécessaire de noter que les romans historiques remportent un grand succès auprès du public, bien davantage que les publications scientifiques et qu'il y a là peut-être une carte à jouer pour les Historiens. C'est d'ailleurs ce que soulève l'ouvrage *Initiation aux études historiques* : "Alors que le grand public se détournait de plus en plus de la lecture des ouvrages scientifiques, le goût pour une littérature du réel prenant appui sur des personnages ou des situations historiques s'est renforcé, le fait de s'appuyer sur l'histoire étant devenu un argument de vente pour de nombreux ouvrages de fiction. Dans cette répartition des rôles, l'historien se retrouverait ainsi ravalé au rang de documentaliste pour les auteurs de talent [...]." <sup>49</sup> Il y a donc bien une place à prendre par les experts dans cet engouement général pour l'Histoire, même au travers de la fiction.

Mais comme soulevé plus haut, l'entrelacement entre réel et fictif peut parfois porter à confusion ou bien porter à débat. *Initiation aux études historiques* note que l'auteur doit, dans une certaine mesure, expliquer ses choix : "Mais d'un autre côté, l'écrivain est désormais sommé, en particulier lorsqu'il écrit sur des périodes historiques aux enjeux politiques et mémoriels brûlants, de se justifier des libertés prises avec l'histoire."<sup>50</sup> Mais la justification ne détruit-elle pas l'histoire créée par l'auteur ? Sur ce sujet il y a visiblement encore un juste milieu à trouver : écrire des romans s'appuyant sur l'histoire sans créer de malentendus. Paul Veyne, dans *Comment on écrit l'histoire*, paru en 1971, nous dit que finalement : "L'Histoire, c'est un ensemble d'histoires"<sup>51</sup>.

Au-delà d'être un genre, de nouvelles formes d'écriture et mise en scène de l'histoire existent. *Initiation aux études historiques* soulève d'ailleurs la difficulté rencontrée aujourd'hui à intéresser le grand public à l'histoire pure. Cela explique pourquoi les romans historiques rencontrent autant de succès. Il est possible de se nourrir de cet intérêt du grand public pour

---

<sup>49</sup> BERARD Reine-Marie, GIRAULT Bénédicte, RIDEAU-KIKUCHI Catherine, *Initiation aux études historiques*, Nouveau monde, 2020

<sup>50</sup> *Ibid.*

<sup>51</sup> DUBAR Claude, VEYNE Paul, *Comment on écrit l'histoire. Essai d'épistémologie*, Revue française de sociologie, 1973, 14-4. pp. 550-555.

la fiction pour transmettre des connaissances. Mais comme le souligne l'article : "là encore, de telles tentatives concernent pour l'instant la diffusion d'un savoir élémentaire et non celle de travaux de recherche plus pointus."<sup>52</sup> Les idées ne manquent donc pas pour intéresser davantage à l'histoire, mais les résultats ne sont pas concluants, surtout si on souhaite transmettre des informations pointues. Nous verrons par la suite comment *Assassin's Creed Origins* et son *Discovery Tour* s'inscrivent en partie dans cette lignée qui mêle fiction et histoire, pour le simple divertissement mais parfois aussi pour transmettre des connaissances.

Il n'y a pas que les romans qui prennent appui sur l'histoire pour raconter des histoires. Les films aussi s'appuient aussi sur l'histoire pour déployer leur narration. Ils entretiennent donc les mêmes rapports ambigus avec l'histoire que les romans. Pourtant, à la différence des romans historiques, les films ont largement investi les salles de classes et sont devenus un support largement exploité par les professeurs. Ils ont l'avantage d'être très illustratifs, ils sont parfaitement adaptés aux élèves qui ont un attrait pour les éléments visuels. De plus, ils sont moins encombrant qu'un manuel et ils permettent une respiration dans un cours qui peut parfois être riche en informations.

Pourtant, les films sont des œuvres de fiction, au même titre que les romans. D'ailleurs, le nom même de film historique mérite d'être questionné. La définition de roman historique met clairement en avant la dualité entre réel et fictif, il n'en est pas de même avec les films historiques. Quand on observe les films classés *History* sur le site IMDB<sup>53</sup>, il est assez surprenant d'y voir figurer *Braveheart*<sup>54</sup> ou encore *Troie*<sup>55</sup>. Le premier est basé sur un poème<sup>56</sup> et non pas un ensemble de plusieurs documents, le **seconde** repose sur un événement dont

---

<sup>52</sup> BERARD Reine-Marie, GIRAULT Bénédicte, RIDEAU-KIKUCHI Catherine, *Initiation aux études historiques*, Nouveau monde, 2020

<sup>53</sup> "Feature Film, History", *Imdb*, consulté le 03/05/2021 : [https://www.imdb.com/search/title/?title\\_type=feature&genres=history&explore=genres&view=simple](https://www.imdb.com/search/title/?title_type=feature&genres=history&explore=genres&view=simple)

<sup>54</sup> "Braveheart", *Imdb*, consulté le 03/05/2021 : [https://www.imdb.com/title/tt0112573/?ref\\_=adv\\_li\\_tt](https://www.imdb.com/title/tt0112573/?ref_=adv_li_tt)

<sup>55</sup> "Troy", *Imdb*, consulté le 03/05/2021 : [https://www.imdb.com/title/tt0332452/?ref\\_=adv\\_li\\_tt](https://www.imdb.com/title/tt0332452/?ref_=adv_li_tt)

<sup>56</sup> "Braveheart", *Wikipedia*, consulté le 03/05/2021 : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Braveheart>

l'existence même n'est pas encore clairement établie<sup>57</sup>. Trouver un film historique exploitable dans un cadre pédagogique demande donc un certain recul et des explications supplémentaires de la part d'une personne avisée tel qu'un professeur. Cela s'applique aussi aux films les plus proches du réel tel que les biopics<sup>58</sup>. Ces films, qui retracent la vie d'une personnalité, se revendiquent "**inspirée** par des faits réels". Ils ne sont que inspirés et ne relatent pas parfaitement et avec rigueur les événements tels qu'ils se sont déroulés. Ce reproche est couramment fait aux films historiques.

Robert A. Rosenstone, un historien qui s'intéresse aux relations entre histoire et cinéma a tenté de donner une définition des films historiques : *"Le film historique ne remplace ni ne complète l'histoire écrite. Il reste adjacent à l'histoire écrite, comme la tradition orale et la mémoire. La différence entre cette pratique et la pratique historique écrite est si grande qu'elle justifierait peut-être qu'on la rebaptise."*<sup>59</sup> Il souligne qu'il faut prendre les films historiques en tant qu'objet séparé de l'histoire mais qu'ils interagissent néanmoins avec elle.

Après cet aparté, pourtant nécessaire, il est important d'indiquer que les professeurs, les lecteurs, les spectateurs, sont souvent au fait que ces œuvres ne représentent pas totalement la réalité. Nombre d'œuvres indiquent d'office qu'elles ne sont pas le reflet de la réalité comme précisé précédemment. Les films en classe servent souvent d'illustration pour un cours, afin de mettre en image des notions abordées de manière théorique. **Comme pour les jeux en classe, le professeur occupe un rôle important : guider les élèves vers un objectif pédagogique. Le film, comme le jeu, n'est qu'un outil.** Même si le film demande davantage d'investissement de la part du professeur qui doit filtrer les libertés que le film a pris avec l'histoire. Au même titre que les films, les jeux vidéo s'inscrivent progressivement dans la lignée des œuvres de fiction qui s'intègrent à l'enseignement et notamment celui de l'histoire.

---

<sup>57</sup> "Guerre de troie", *Wikipedia*, consulté le 03/05/2021 : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Guerre\\_de\\_Troie](https://fr.wikipedia.org/wiki/Guerre_de_Troie)

<sup>58</sup> "Biopic", *Larousse*, consulté le 03/05/2021 : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/biopic/10910378>

<sup>59</sup> ROSENSTONE Robert A., « *Like writing history with lighting* » : *film historique/vérité historique*, Vingtième Siècle : Revue d'histoire, no 46, avril-juin 1995, p. 162-175.

### 3. Les jeux vidéo en cours d'Histoire

Après l'arrivée des films en classe et notamment en cours d'histoire, ce sont aujourd'hui les jeux vidéo qui s'immiscent timidement dans les salles de classe. On trouve déjà des jeux vidéo dans différentes matières telles que les mathématiques, le français, etc. Mais certains domaines s'y prêtent davantage, comme l'histoire. Héritiers des livres, puis des films historiques, les jeux vidéo se sont eux aussi appropriés l'histoire. Tout comme pour les livres historiques, les jeux vidéo utilisant comme trame de fond l'histoire avec des événements et des personnages réels, ils rencontrent beaucoup de succès. On peut citer par exemple *Age Of Empire* qui totalisait en 2008 plus de 20 millions d'exemplaires vendus<sup>60</sup>. *Civilisation V* totalisait 8 millions d'exemplaires vendus en 2010<sup>61</sup>. Et *Assassin's Creed Origins* avait vendu en mai 2020 plus de 10 millions d'exemplaires<sup>62</sup>.

Le nécessité de se justifier avec des libertés prises avec l'histoire n'est pas aussi marquée avec les jeux vidéo qu'avec les romans historiques. Pourtant la confusion est tout autant possible qu'avec un livre ou un film. Les reproches faits aux jeux vidéo d'histoire sont les mêmes que ceux que l'on faisait à leurs prédécesseurs. Cela n'empêche pas certains professeurs de faire appel aux jeux vidéo dans le cadre de leurs cours.

Les jeux vidéo historiques s'inscrivent dans un renouvellement de l'écriture de l'histoire. Mais différentes écritures et traitement de l'histoire peuvent, comme déjà évoqué plus tôt, mener à de nombreuses confusions. Certains domaines sont particulièrement propices aux malentendus, comme le souligne l'ouvrage *Initiation aux études historiques* : "c'est dans le

---

<sup>60</sup> "Age series passes 20 millions units sold mark", *Ensemble Studios*, consulté le 03/05/2021 : <https://web.archive.org/web/20081108023314/http://www.ensemblestudios.com/blogs/bshelley/archive/2008/08/22/age-series-passes-20-million-units-sold-mark.aspx>

<sup>61</sup> "Civ VI was a large contributor to Take-Two's net revenue growth", *Venture Beat*, consulté le 03/05/2021 : <https://venturebeat.com/2017/05/23/civ-vi-was-a-large-contributor-to-take-twos-net-revenue-growth/>

<sup>62</sup> "UBISOFT ANNONCE SES RESULTATS POUR L'EXERCICE 2019-20", *Ubisoft*, consulté le 03/05/2021 : [https://ubistatic19-a.akamaihd.net/comsite\\_common/fr-FR/images/pressrelease\\_downloadablemm\\_20200514\\_035836\\_ubisoftfy20earningsprfrenchfinal\\_tcm100-361810\\_tcm100-196733-32.pdf](https://ubistatic19-a.akamaihd.net/comsite_common/fr-FR/images/pressrelease_downloadablemm_20200514_035836_ubisoftfy20earningsprfrenchfinal_tcm100-361810_tcm100-196733-32.pdf)

domaine de l'écriture de l'histoire à des fins pédagogiques ou de « vulgarisation » que l'on rencontre le plus d'innovations mais aussi de tensions sur les manières d'écrire l'histoire.”<sup>63</sup>.

On peut citer de nombreuses chaînes *Youtube* qui proposent de la vulgarisation historique avec humour, avec sérieux, avec des démonstrations grandeur nature, etc. Parmi les créateurs les plus connus se trouvent les chaînes de : *Nota Bene*<sup>64</sup>, *L'Histoire nous le dira*<sup>65</sup> ou encore *Les Revues du Monde*<sup>66</sup>.

Mais l'engouement autour de l'Histoire ne s'arrête pas là. Sur la plateforme *Twitch*<sup>67</sup>, on trouve également des contenus en lien avec l'histoire. *Twitch*<sup>68</sup> est une plateforme de diffusion en direct créée en 2011, initialement destinée aux jeux vidéo. Aujourd'hui elle accueille de nombreux contenus très diversifiés : musique, cuisine, jeux de société, émissions d'actualité, etc. Cette plateforme permet aux internautes de visionner en direct l'activité d'une personne et cela gratuitement. *Twitch* permet également au public d'échanger en direct à l'aide d'un salon textuel. Cette plateforme accueille désormais aussi des émissions spécialisées dédiées à l'histoire, la plus connue étant le *Live Histoire*. Elle est présentée par Théo Reunbot alias Rivenzi. Toutes les semaines un nouveau sujet est abordé en live, toujours accompagné d'un expert du sujet du jour. Cette émission a la particularité de donner directement la parole à des historiens, tandis que la plupart des chaînes *Youtube* se contentent simplement de citer leurs sources. *Twitch* permet un réel débat autour d'un sujet.

---

<sup>63</sup> BERARD Reine-Marie, GIRAULT Bénédicte, RIDEAU-KIKUCHI Catherine, *Initiation aux études historiques*, Nouveau monde, 2020

<sup>64</sup> “Nota Bene”, *Youtube*, consulté le 03/05/2021 : <https://www.youtube.com/user/notabenemovies>

<sup>65</sup> “L'Histoire nous le dira”, *Youtube*, consulté le 03/05/2021 : <https://www.youtube.com/channel/UCN4TCCaX-gqBNkrUqXdgGRA>

<sup>66</sup> “Les revues du monde”, *Youtube*, consulté le 03/05/2021 : <https://www.youtube.com/channel/UCnf0fDz1vTYW-sl36wbVMbg>

<sup>67</sup> *Twitch*, consulté le 03/05/2021 : <https://www.twitch.tv/>

<sup>68</sup> “Twitch”, *Wikipedia*, consulté le 03/05/2021 : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Twitch>

Tout ce contenu, qu'il soit sur *Twitch*, sur *Youtube* ou qu'il prenne la forme d'un jeu vidéo, questionne la frontière entre pédagogie, apprentissage et divertissement. Là où certains ne voient qu'un jeu, certains y voient des ressources et des connaissances. Certains professeurs et certaines entreprises de jeu vidéo font donc le pari de combiner ces deux dimensions. Mais pas question de prendre le premier jeu vidéo qui tombe sous la main. Spontanément on peut se dire à priori que n'importe quel jeu, tant qu'il sert un objectif pédagogique, peut être utilisé en classe. C'est ce qui avait été soulevé plutôt avec les différents supports pédagogiques. Pourtant, il y a bien deux types de jeux vidéo : ceux qui ont été pensés en premier lieu pour l'apprentissage et ceux destinés en première instance au divertissement.

Comme nous l'avons vu, les "jeux utiles" ont été pensés pour un usage pédagogique. Mais les jeux destinés au divertissement eux aussi se retrouvent utilisés dans les salles de classes. La plupart sont dénaturés pour servir de support de cours. C'est ce que soulève Romain Vincent dans un billet sur son blog de recherche : *"Dans un cadre explicitement éducatif, le plus souvent, le jeu vidéo d'Histoire est transformé par l'enseignant: peu ou pas d'activité ludique, du visionnage de screenshot ou de scènes cinématiques. Une transposition didactique qui semble évidente: il faut rendre visible les apprentissages que rendrait difficile à cerner l'excitation ludique."*<sup>69</sup>. Il souligne ici que dans ces jeux, le divertissement et le ludique sont prioritaires. Si l'on souhaite en faire un support pédagogique, le professeur doit extraire les éléments qui l'intéressent. Le professeur va alors extraire des images, des vidéos, des cartes, des personnages, tout ce qui peut nourrir son cours.

Certains se sont au fil des années imposés comme des leaders dans les salles de classes. C'est le cas des jeux vidéo de la saga *Assassin's Creed*. Ce fait est d'ailleurs revendiqué par Ubisoft, par le biais de Jean Guesdon, directeur créatif au sein de la firme. Dans le cadre d'une interview il affirme : *"On a reçu beaucoup de témoignages de professeurs qui utilisaient nos jeux et qui disaient : il y a un contenu formidable, j'essaie de l'utiliser en classe mais ce n'est*

---

<sup>69</sup> « Apprendre l'histoire avec les jeux vidéo » ?, JVH, consulté le 03/05/2021 : <http://jeuvideohistoire.com/apprendre-histoire-jeux-video/>

*pas facile.*"<sup>70</sup>. Il soulève également dans la suite de l'interview, la difficulté rencontrée par les professeurs à exploiter un jeu initialement destiné au divertissement.

Pourtant ce succès rencontré auprès des professeurs et la fiabilité supposée des jeux qui va avec, a été maintes fois remise en cause par le passé. Jean Guesdon dans l'interview explique que *"En jouant au jeu, on pouvait débloquent des fiches [...] à propos des bâtiments, des évènements, à propos des personnages historiques ou même de la population. [...] Les fiches étaient écrites par un personnage fictif, de notre propre univers, on venait comme ça flouter les lignes entre ce qui est vrai et ce qui n'est pas vrai puisqu'on ne voulait pas briser l'immersion en clarifiant cela. Cela limitait la démarche en termes de sérieux."*<sup>71</sup>. Malgré ce flou artistique, les professeurs n'ont pas hésité à prendre appui sur les jeux de la licence pour leurs cours.

Face à cet usage massif et la demande des professeurs, Ubisoft a proposé en 2016, à la sortie de son nouveau jeu *Assassin's Creed Origins*, un parcours supplémentaire, séparé du jeu, à but pédagogique : le *Discovery Tour*. Ce mode sépare le réel du fictif et permet d'éviter ce flou, évoqué plus tôt. Le *Discovery tour* est un parcours complètement séparé du jeu, pensé pour l'apprentissage, avec des outils dédiés à la pédagogie.

Ces éléments ont probablement été intégrés pour donner une certaine crédibilité au jeu mais aussi pour avoir plus de contenu à proposer aux joueurs. Comme évoqué auparavant, c'est le choix qu'a fait Ubisoft à partir de *Assassin's Creed II* avec des fiches d'informations. C'est la recette la plus utilisée. Ces fiches sont consultables librement par les joueurs. Elles couvrent de nombreux aspects du jeu : lieu sur la carte, personnages, fonctionnement politique, objets, etc. Mais ces fiches sont le niveau le plus bas en termes de pédagogie. Il s'agit de connaissances brutes, souvent écrites, parfois illustrées, qui ne proposent rien de plus comparé à un manuel d'histoire. C'est là que Ubisoft a proposé une grande innovation avec son *Discovery Tour*.

---

<sup>70</sup> "Entretien - Assassin's Creed Origins à l'école", *JVH - Jeux Vidéo et Histoire*, consulté le 03/05/2021  
[https://www.youtube.com/watch?v=v-76LXmTBY0&ab\\_channel=JVH-JeuxVid%C3%A9oetHistoire](https://www.youtube.com/watch?v=v-76LXmTBY0&ab_channel=JVH-JeuxVid%C3%A9oetHistoire)

<sup>71</sup> *Ibid.*

S'intéresser à *Assassin's Creed Origins* en tant que support pédagogique demande de balayer un certain nombre de sujets et de notions. Nous avons abordé les thèmes de l'apprentissage et de la pédagogie. Cela nous a permis de développer les différentes méthodes pédagogiques et plus précisément celle du jeu. Par la suite, nous avons abordé les différents supports pédagogiques et particulièrement le jeu vidéo. Notre objet d'étude étant un jeu vidéo historique, nous avons ensuite abordé les particularités de l'enseignement de l'histoire, ce qui nous a mené à étudier l'utilisation de la fiction en classe d'histoire. Enfin, cela nous permet de nous pencher sur l'utilisation croisée des jeux vidéo et des cours d'histoire. Par la suite nous allons nous pencher précisément sur le cas de la saga *Assassin's Creed* et plus précisément sur *Assassin's Creed Origins* et son ancrage historique. Ensuite, nous verrons les besoins du monde enseignant et comment celui-ci se positionne par rapport à ces jeux.

## II. L'Histoire avec Assassin's Creed

### Origins

#### A. Apprendre l'Histoire avec Assassin's Creed

##### 1. Une base historique et archéologique solide

Ubisoft, dans le cadre de sa saga phare *Assassin's Creed*, propose des jeux recherchés et nourris d'un point de vue historique. Cela permet de proposer un jeu riche et fourni, qui repose sur des bases solides, ce qui évite des aberrations dans le scénario et la narration. Cette pratique était déjà celle des romans historiques. Un article du site web *Stories*, consacré aux mondes d'*Assassin's Creed*, le décrit ainsi : *“Dans le cadre d'univers tirés du monde réel, cet objectif se traduit par une exigence d'authenticité et de crédibilité, laquelle suppose de veiller à la cohérence du monde et de ses réactions aux actions du joueur.”*<sup>72</sup> Se baser sur un monde réel demande une certaine exigence. D'ailleurs, l'article souligne que les attentes des joueurs et des médias spécialisées poussent davantage Ubisoft vers la rigueur. Comme l'exprime Jean Guesdon dans son entretien<sup>73</sup> donné à Romain Vincent : ils ont parfaitement connaissance que des professeurs utilisent les jeux *Assassin's Creed* en classe, ce qui demande par définition une certaine exigence.

La création du monde, c'est à dire l'univers dans lequel va évoluer le joueur, est la mission d'une équipe dédiée au sein du studio d'Ubisoft, c'est l'*Editorial Creative Services (ECS)*. Leurs missions sont les suivantes : *“ECS est une équipe de 20 personnes qui s'est constituée pour nourrir la maturité créative des équipes de développement. Son objectif principal est de proposer aux équipes de production des éléments d'inspiration pour la conception et la*

---

<sup>72</sup> “La construction des mondes d'Assassin's Creed”, *Ubisoft Stories*, consulté le 19/05/2021 : <https://stories.ubisoft.com/article/construction-mondes-assassins-creed/>

<sup>73</sup> “Entretien - Assassin's Creed Origins à l'école”, *JVH - Jeux Vidéo et Histoire*, consulté le 19/05/2021 : [https://www.youtube.com/watch?v=v-76LXmTBY0&ab\\_channel=JVH-JeuxVid%C3%A9oetHistoire](https://www.youtube.com/watch?v=v-76LXmTBY0&ab_channel=JVH-JeuxVid%C3%A9oetHistoire)

*réalisation des jeux, au travers d'outils, de contenus (vidéos, écriture, nouveaux médias), de la mise en place d'un réseau d'experts externes, R&D, etc.*"<sup>74</sup>. On est ici sur des recherches et des inspirations créatives plutôt que sur des recherches poussées en histoire et en géographie par exemple. Parfois, l'équipe ECS est enrichie d'experts externes selon les besoins des jeux et des époques abordées. Nous reviendrons en détails sur le cas de ces consultants externes.

On peut être amené à penser que, de par la popularité de la saga, l'exigence des joueurs, l'utilisation des jeux en classe, ou encore l'existence d'une équipe dédiée à la création des mondes, les jeux sont particulièrement solides historiquement. Mais ces préoccupations ne sont pas celles des équipes d'Ubisoft. C'est ce qu'explique Erwan Le Breton, directeur créatif chez Ubisoft Annecy, dans un entretien donné au journal *Le Monde*<sup>75</sup>. Il y explique que *«La nuance entre "réaliste" et "crédible" est essentielle. On s'en fout de simuler la réalité, souvent c'est ennuyeux. On veut juste qu'on puisse y croire.»*<sup>76</sup>. On revient ici à la préoccupation principale des jeux *Assassin's Creed* : le divertissement. L'article ajoute ensuite : *"Ubisoft met le curseur de réalisme « de 80 à 85 % en général ». Et de préciser que l'important, c'est la cohérence."*<sup>77</sup> Cela vient confirmer que la préoccupation principale lors de la création des jeux n'est pas le réalisme, mais la cohérence.

Pour parvenir à de tels chiffres, l'équipe ECS produit un catalogue de références dans lequel vont venir piocher les différentes équipes de création. Le site *Stories* la définit de la manière qui suit : *"Elle est désignée sous le nom de World Texture Facility (WTF) et prend la forme d'un site interne alimenté en textes originaux, en visuels de référence, ainsi qu'en vidéos et images fournies par une équipe dédiée. Cette documentation est renforcée par des voyages*

---

<sup>74</sup> "Resonsable Recherches Terrain Ubisoft", *Smartrecruiters*, consulté le 19/05/2021 : <https://jobs.smartrecruiters.com/Ubisoft2/91641231-responsable-recherches-terrain-h-f->

<sup>75</sup> "Dans les coulisses des jeux en monde ouvert d'Ubisoft", *Le Monde*, consulté le 19/05/2021 : [https://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/10/25/dans-les-coulisses-des-jeux-en-monde-ouvert-d-ubisoft\\_5205704\\_4408996.html](https://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/10/25/dans-les-coulisses-des-jeux-en-monde-ouvert-d-ubisoft_5205704_4408996.html)

<sup>76</sup> *Ibid.*

<sup>77</sup> *Ibid.*

*d'inspiration [...] qui sont autant d'occasions de construire des contenus originaux.*"<sup>78</sup> Ce travail de recherche est réalisé en interne par les équipes du studio et il ne semble pas être supervisé par des professionnels de l'histoire indépendant. Il y a bien des historien(ne)s interne(s) à Ubisoft, mais on peut se questionner sur leur neutralité. On peut donc supposer que ces *WTF* manquent parfois d'objectivité. D'autant que leur rôle est bien d'inspirer et non pas de servir comme base solide aux créatifs.

Pourtant, en plus de ces historien(en)s internes, Ubisoft fait appel à des consultants externes. Ainsi pour *Assassin's Creed Unity*<sup>79</sup>, qui se déroule durant la Révolution Française, deux historiens ont été consultés par Ubisoft. Tous deux relatent cette expérience dans un ouvrage<sup>80</sup> dédié. Leur rôle auprès d'Ubisoft est de fournir des documents et de donner leur avis d'expert sur l'époque dans laquelle le jeu prend place. De cet ouvrage ressort que le jeu *Unity* est un savant mélange entre réel et fiction, mais qu'il a tendance à entériner certains clichés à propos de cette époque.

Dans notre article du *Monde*<sup>81</sup>, Ubisoft met en avant que leur documentation a augmentée au fil des jeux : *"La série Assassin's Creed fait l'objet d'efforts de documentation croissants : 606 entrées pour le WTF Assassin's Creed Syndicate (2015), 733 pour le WTF Assassin's Creed Origins, 946 pour le WTF Assassin's Creed Odyssey."*<sup>82</sup>. Mais cela ne nous renseigne pas sur la qualité des documents intégrés à ce *WTF*. Toujours dans cet article, sur leur propre site web, ils affirment que : *"Les articles sont réalisés à partir de recherches bibliographiques, de l'analyse de sources accessibles en ligne et d'entretiens avec des spécialistes. Même si les*

---

<sup>78</sup> "La construction des mondes d'Assassin's Creed", *Ubisoft Stories*, consulté le 19/05/2021 : <https://stories.ubisoft.com/article/construction-mondes-assassins-creed/>

<sup>79</sup> "Assassin's Creed Unity", *Ubisoft*, consulté le 19/05/2021 : <https://www.ubisoft.com/fr-fr/game/assassins-creed/unity>

<sup>80</sup> MARTIN Jean-Clément, TURCOT Laurent, *Au cœur de la révolution. Les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*, Paris, Vendémiaire, 2015.

<sup>81</sup> "La construction des mondes d'Assassin's Creed", *Ubisoft Stories*, consulté le 19/05/2021 : <https://stories.ubisoft.com/article/construction-mondes-assassins-creed/>

<sup>82</sup> *Ibid.*

recherches sont orientées par un objectif ludique, la logique d'un *WTF Assassin's Creed* est d'abord encyclopédique"<sup>83</sup>. Il est difficilement concevable que le but des *WTF* soit encyclopédique puisque ces recherches restent en interne et ne sont pas diffusées au grand public. C'est qui est pourtant la vocation même d'une encyclopédie<sup>84</sup> : instruire le plus grand nombre.

Même si cette vocation d'instruire le plus grand monde ne se reflète pas dans les *WTF*, elle s'est clairement manifestée pour la première fois avec *Assassin's Creed Origins* et son *Discovery Tour*. Un article du *Monde* le décrivait ainsi quelques mois avant sa sortie : "*Assassin's Creed Origins* aura ainsi droit en janvier à un mode démilitarisé, qui permettra aux scolaires, aux curieux et aux allergiques à la violence de profiter de sa reconstitution de l'Égypte antique sans avoir à surmonter les épreuves réservées aux joueurs classiques."<sup>85</sup> C'est la première fois que Ubisoft embrasse pleinement la pédagogie. Mais est-ce pour autant un gage de qualité ?

Nous avons vu comment se construisent historiquement les jeux de la saga *Assassin's Creed*, il nous faut maintenant prendre en compte les contraintes auxquelles doit faire face Ubisoft quand ils créent un jeu. Réalité historique, contraintes économiques et narration divertissante ne peuvent pas toujours faire bon ménage.

---

<sup>83</sup> "La construction des mondes d'Assassin's Creed", *Ubisoft Stories*, consulté le 19/05/2021 : <https://stories.ubisoft.com/article/construction-mondes-assassins-creed/>.

<sup>84</sup> "Une encyclopédie est un ouvrage (livre, ensemble de livres ou document numérique) de référence visant à synthétiser toutes les connaissances pour édifier le savoir et à en montrer l'organisation de façon à les rendre accessibles au public, dans un but d'éducation, d'information ou de soutien à la mémoire culturelle". "Encyclopédie", *Wikipedia*, consulté le 19/05/2021 : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Encyclop%C3%A9die>

<sup>85</sup> "Dans les coulisses des jeux en monde ouvert d'Ubisoft", *Le Monde*, consulté le 19/05/2021 : [https://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/10/25/dans-les-coulisses-des-jeux-en-monde-ouvert-d-ubisoft\\_5205704\\_4408996.html](https://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/10/25/dans-les-coulisses-des-jeux-en-monde-ouvert-d-ubisoft_5205704_4408996.html)

## 2. Les biais et les libertés

Il est nécessaire de rappeler qu'un jeu vidéo est un produit commercial qui se vend. Comme nous avons pu le voir précédemment, l'histoire est un domaine qui fait vendre. Mais cela ne suffit pas à générer un chiffre d'affaires à la hauteur de l'investissement. Il faut donc rendre l'histoire plus attrayante au prix de quelques arrangements géographiques, politiques ou même artistiques. L'histoire, telle que nous la connaissons, est figée dans le temps. Les événements se sont déroulés dans le passé, l'issue d'une bataille est déjà connue, le destin de tel illustre personnage est déjà connu. Comment faire pour jouer avec l'histoire, comme faire pour lier le scénario fictif d'un jeu avec l'histoire ? L'ouvrage de Jean-Clément Martin et de Laurent Turcot<sup>86</sup> nous éclairent sur certains procédés utilisés.

Il existe plusieurs manières de jouer avec l'histoire. La première consiste à faire évoluer le joueur dans un scénario dont on connaît déjà l'issue. Le joueur ne fait que reproduire l'histoire. On peut citer comme exemple la licence *Age of Empires*<sup>87</sup>. La deuxième relève de l'uchronie<sup>88</sup>, ce qui consiste à faire évoluer l'histoire de manière fictive à partir d'un point clef bien réel. La licence phare de l'uchronie est *Wolfenstein*<sup>89</sup>, qui imagine le monde si l'Allemagne avait gagné la seconde guerre mondiale. La troisième, celle choisie par Ubisoft, se rapproche de la première mais elle consiste à combler les trous dans l'histoire avec un scénario fictif.

Dans l'ouvrage *Au cœur de la révolution - Les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*, consacré à *Assassin's Creed Unity*, les auteurs citent l'exemple de la mâchoire fracturée de Robespierre. De nombreuses hypothèses circulent à ce sujet sans jamais réussir à trancher sur le sujet. C'est dans ces failles et doutes de l'histoire que Ubisoft va ancrer son scénario : " [...] nous savons

---

<sup>86</sup> MARTIN Jean-Clément, TURCOT Laurent, *Au cœur de la révolution. Les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*, Paris, Vendémiaire, 2015.

<sup>87</sup> "Age of Empire", *Age of empire*, consulté le 19/05/2021 : <https://www.ageofempires.com/games/aoe/>

<sup>88</sup> "Reconstruction fictive de l'histoire, relatant les faits tels qu'ils auraient pu se produire.". "Uchronie", *Larousse*, consulté le 19/05/2021 : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/uchronie/10910032>

<sup>89</sup> "Wolfenstein: The New Order", *Bethesda*, consulté le 19/05/2021 : <https://bethesda.net/fr/store/product/WO4CSTPCDENA>

que c'est Élise qui a appuyé sur la gâchette ! Le jeu propose la solution d'une énigme que des générations d'historiens n'ont pas su résoudre."<sup>90</sup> C'est précisément ce que recherche Ubisoft et ce qu'apprécient les joueurs. *Assassin's Creed Origins* aussi regorge d'exemples de ce type. Le journal *Le Monde*, dans un article de sa section *Pixels*<sup>91</sup>, propose d'ailleurs une liste des éléments convergents et divergents du jeu, par rapport à l'histoire.

L'un des premier éléments divergents cités est le personnage de Cléopâtre. De son vrai nom Cléopâtre VII Philopator<sup>92</sup>, cette célèbre reine d'Égypte est entourée de légendes. L'article du *Monde* soulève le point épineux de son apparence, en effet les historiens ne parviennent pas à s'accorder sur ses origines ethniques exactes. Pendant que les historiens discutent, la légende, la littérature et le cinéma en ont profité pour la transformer en femme fatale. On peut citer par exemple le film *Cléopâtre* de 1963<sup>93</sup> qui a contribué à véhiculer cette image.

Ubisoft aurait pu profiter de son jeu, qui touche des millions de joueurs, pour faire changer l'image de ce célèbre personnage historique. C'est déjà ce qu'avait reproché Jean-Clément Martin à Ubisoft à propos de Louis XVI : "*Le jeu lui fait subir ici en quelque sorte une seconde mort, en empruntant une voie tracée depuis deux siècles par de très nombreux romans et de non moins nombreux films, qui ont définitivement ruiné l'image du roi.*"<sup>94</sup>. On ne peut pas dire que Ubisoft ruine l'image de Cléopâtre VII, mais le studio s'inscrit dans l'image qui lui est communément attribuée.

---

<sup>90</sup> MARTIN Jean-Clément, TURCOT Laurent, *Au cœur de la révolution. Les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*, Paris, Vendémiaire, 2015.

<sup>91</sup> "Assassin's Creed Origins, ce qui est fidèle à l'égypte antique, ce qui ne l'est pas", *Le Monde*, consulté le 19/05/2021 : [https://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/10/27/assassin-s-creed-origins-ce-qui-est-fidele-a-l-egypte-antique-ce-qui-ne-l-est-pas\\_5206701\\_4408996.html](https://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/10/27/assassin-s-creed-origins-ce-qui-est-fidele-a-l-egypte-antique-ce-qui-ne-l-est-pas_5206701_4408996.html)

<sup>92</sup> "Cleopatre", *Larousse*, consulté le 19/05/2021 : <https://www.larousse.fr/encyclopedie/groupe-homonymes/Cl%C3%A9op%C3%A2tre/113829>

<sup>93</sup> "Cleopatra (1963)", *Imdb*, consulté le 19/05/2021 : <https://www.imdb.com/title/tt0056937/>

<sup>94</sup> MARTIN Jean-Clément, TURCOT Laurent, *Au cœur de la révolution. Les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*, Paris, Vendémiaire, 2015.

Maxime Durand, historien au sein du studio, se justifie de la sorte : *“Il y a des statues et des pièces de monnaie qui la représentent, mais de manière idéalisée, avec un profil grec. Nous avons pris la liberté de la représenter différemment.”*<sup>95</sup>. La représenter différemment est une chose, affirmer que les pièces de monnaie la représentent de manière idéalisée en est une autre. La page du *Larousse* dédiée à cette reine affirme tout le contraire : *“La reine, telle que la montrent les pièces de monnaie qui nous sont parvenues, est tout sauf idéalisée.”*<sup>96</sup> L'apparence choisie par Ubisoft ne relève donc pas du fait que les sources soient incohérentes mais d'un pur choix artistique.

D'autres éléments, sont encore plus librement adaptés. L'article du *Monde* soulève le point des gladiateurs<sup>97</sup>. Intégrer des combattants de ce type et les arènes qui vont avec en Egypte antique est un exercice problématique. *“« Sirène est une ville romaine depuis quarante ans à l'époque », tente de justifier Maxime Durand. « Mais la réalité est qu'on prend une grande liberté, car il n'y a jamais eu d'arène à Sirène. On voulait accentuer l'influence romaine dans cette ville, et cela permet des combats très spectaculaires. » Evelyne Ferron, qui fait également partie de l'équipe Assassin's Creed, sourit : « Ça, c'est le combat que j'ai perdu. »”*<sup>98</sup>. Maxime Durand assume ici que des libertés ont été prises à ce sujet. Il justifie ces libertés par les bénéfices apportés aux joueurs c'est-à-dire : un grand nombre de combats. On remarque ici que les deux historiens d'Ubisoft ne sont pas d'accord entre eux. Certaines recommandations venues des historiens sont plus ou moins prises en compte. C'est déjà la remarque que faisaient Jean-Clément Martin et Laurent Turcot<sup>99</sup> : leur impact sur le jeu est limité. Cela

---

<sup>95</sup> “Assassin's Creed Origins, ce qui est fidèle à l'égypte antique, ce qui ne l'est pas”, *Le Monde*, consulté le 19/05/2021 : [https://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/10/27/assassin-s-creed-origins-ce-qui-est-fidele-a-l-egypte-antique-ce-qui-ne-l-est-pas\\_5206701\\_4408996.html](https://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/10/27/assassin-s-creed-origins-ce-qui-est-fidele-a-l-egypte-antique-ce-qui-ne-l-est-pas_5206701_4408996.html)

<sup>96</sup> “Cleopatre”, *Larousse*, consulté le 19/05/2021 : <https://www.larousse.fr/encyclopedie/groupe-homonymes/Cl%C3%A9op%C3%A2tre/113829>

<sup>97</sup> “Homme qui, chez les Romains, combattait dans l'arène contre d'autres hommes ou contre des bêtes féroces.”. “Gladiateur”, *Larousse*, consulté le 19/05/2021 : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/gladiateur/37060>

<sup>98</sup> “Assassin's Creed Origins, ce qui est fidèle à l'Egypte antique, ce qui ne l'est pas”, *Le Monde*, consulté le 19/05/2021 : [https://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/10/27/assassin-s-creed-origins-ce-qui-est-fidele-a-l-egypte-antique-ce-qui-ne-l-est-pas\\_5206701\\_4408996.html](https://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/10/27/assassin-s-creed-origins-ce-qui-est-fidele-a-l-egypte-antique-ce-qui-ne-l-est-pas_5206701_4408996.html)

<sup>99</sup> MARTIN Jean-Clément , TURCOT Laurent, *Au cœur de la révolution. Les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*, Paris, Vendémiaire, 2015.

confirme que la place des historiens, qu'ils soient internes ou externes, n'est pas clairement définie.

Il est nécessaire de rappeler que l'histoire est depuis longtemps considérée comme un vecteur de formation. C'est ce que nous rappel *Initiation aux études historiques* dans une partie dédiée à l'écriture et à la pédagogie<sup>100</sup>. L'ouvrage nous rappelle aussi à cette occasion que la politique a une influence sur l'histoire, notamment avec les programmes de formation et les manuels scolaires qui en découlent. Ubisoft et les jeux qu'ils produisent ne s'inscrivent pas dans cette logique. Certes leurs jeux sont utilisés par des enseignants mais le studio ne répond à aucune obligation provenant des programmes scolaires, les libertés prises lors de la création en témoignent.

Il est nécessaire de noter que malgré les critiques qui peuvent être faites à Ubisoft concernant leurs libertés prises avec l'histoire, la saga *Assassin's Creed* permet de mettre sur le devant de la scène des époques survolées ou oubliées des manuels scolaires. C'est d'ailleurs ce que déplore Jean-Clément Martin : *“Nous rendons-nous assez compte que l'offre d'histoire des temps antérieurs à 1900, voire 1940, se réduit comme peau chagrin, que les élèves sortant des lycées ignorent des pans entiers de l'histoire des pays qui comptent et vont compter, [...]. Sans parler du fait que l'histoire de l'Antiquité et celle du Moyen-Âge semble avoir migré des rayons consacrés dans les librairies à l'histoire universitaire vers ceux de la fantasy [...].”* Prendre des libertés avec l'histoire range *Assassin's Creed* au rayon de la fantasy mais permet de remettre sur le devant de scène certaines époques oubliées.

Ubisoft prend un certain nombre de libertés lors de la création de ses jeux *Assassin's Creed*. Un grand nombre d'éléments sont appuyés par des recherches, cependant une petite partie des éléments sont purement fictifs ou extrapolés. Quand le studio fait des choix artistiques et scénaristiques, il peut créer du tort à certains personnages ou certains éléments précis, mais

---

<sup>100</sup> BERARD Reine-Marie, GIRAULT Bénédicte, RIDEAU-KIKUCHI Catherine, *Initiation aux études historiques*, Nouveau monde, 2020

cela permet de mettre en avant une époque dans son ensemble et de sortir des sentiers battus des programmes scolaires.

## B. Ubisoft, une vision particulière de la pédagogie

*Assassin's Creed* s'émancipe des programmes scolaires et d'une cohérence parfaite avec l'histoire. Mais cela ne signifie pas que la pédagogie et l'apprentissage ne font pas partie de leurs préoccupations. Comme évoqué précédemment, le sujet a été intégré aux jeux dès l'opus d'*Assassins Creed II* grâce à des fiches intégrées au jeu, mais la limite entre réalité et fiction n'était pas claire. En 2017, avec *Assassin's Creed Origins* et le *Discovery Tour*, Ubisoft s'est emparé sérieusement du sujet de la pédagogie.

### 1. Les différences avec le jeu initial

Pour s'emparer pleinement du sujet de la pédagogie, Ubisoft a pris la décision de créer un contenu à part. On se retrouve donc avec d'un côté *Assassin's Creed Origins*, qui a pour but le divertissement et qui met en scène le personnage de Bayek. De l'autre côté on trouve le *Discovery Tour*, qui reprend l'univers du jeu auquel on a retiré un certain nombre d'éléments. Épurer la version initiale du jeu pour la rendre pédagogique est nécessaire. Roman Vincent l'explique très bien à propos des transformations réalisées par les professeurs quand ils modifient le jeu vidéo pour les intégrer à leurs cours : *“il faut rendre visible les apprentissages que rendrait difficile à cerner l'excitation ludique.”*<sup>101</sup> Ubisoft épargne cette étape aux professeurs et le réalise en amont.

Un certain nombre de modifications ont donc été apportées par le studio par rapport au jeu initial. Il est nécessaire de rappeler que le *Discovery Tour* est une version modifiée du jeu de base. Nous allons voir ce qui différencie ces deux parcours. Pour cela nous allons nous appuyer sur l'avis de Roman Vincent qu'il a exprimé au travers d'une vidéo<sup>102</sup>, de l'avis de William

---

<sup>101</sup> “« Apprendre l'histoire avec les jeux vidéo » ?”, *Histoire - Jeux Vidéo - Éducation*, consulté le 19/05/2021 : <http://jeuvideohistoire.com/apprendre-histoire-jeux-video/>

<sup>102</sup> “Apprendre en jouant? Assassin's Creed Discovery Tour”, *Youtube*, consulté le 19/05/2021 : [https://www.youtube.com/watch?v=6cwEoZtN6Ag&ab\\_channel=JVH-JeuxVid%C3%A9oetHistoire](https://www.youtube.com/watch?v=6cwEoZtN6Ag&ab_channel=JVH-JeuxVid%C3%A9oetHistoire)

Brou<sup>103</sup> qui est professeur d'Histoire et Géographie, mais également sur mon expérience personnelle du jeu.

Le *Discovery Tour* est donc une version modifiée du jeu initial. La carte du jeu est conservée, tout comme les bâtiments, les personnages et animaux qui peuplent le jeu. La position du joueur ne change pas, il est toujours manette en main et il peut manipuler un personnage. À la différence que le personnage qu'il manipule peut être choisi librement parmi un catalogue d'une vingtaine de protagonistes. Là ou dans le jeu initial, le personnage de Bayek est imposé, dans le *Discovery Tour* on peut choisir son personnage parmi les plus marquants du jeu : Ptolémée XIII, Cléopâtre, Jules-César, etc.

Malgré ce choix de personnage libre, ce mode perd en interactivité. On pourrait presque dire qu'on lui a retiré toute sa substance narrative pour ne laisser que les décors. William Brou le résume ainsi : *"C'est le monde ouvert d'Assassin's Creed Origins mais sans le contenu narratif, sans les quêtes, sans les intrigues, sans les templiers, sans les assassins et sans les combats. [...] Dans le Discovery Tour l'action c'est d'apprendre."*<sup>104</sup> Mais ce mode de jeu n'est pas vide pour autant, il a été rempli de contenu éducatif comme des fiches explicatives et des visites guidées sur lesquelles nous reviendrons.

Le contenu est donc purement historique et éducatif. Mais, rappelez-vous, nous avons vu que certaines libertés ont été prises par les concepteurs du jeu donnant naissance à certaines incohérences. Ces éléments ne sont pas effacés du jeu et le *Discovery Tour* est donc amené à éclaircir voire à justifier certains choix. *"Certaines stations nous font découvrir comment le jeu a été construit et nous expliquent les choix artistiques des concepteurs."*<sup>105</sup>, c'est ce que William Brou en dit au sujet de la façade de la bibliothèque d'Alexandrie. En effet l'apparence

---

<sup>103</sup> Professeur certifié d'Histoire-Géographie au collège Audembron, animateur de la chaîne Youtube "Histoire en Jeux". "Histoire en jeux", *Youtube*, consulté le 19/05/2021 : <https://www.youtube.com/c/HistoireenJeux>

<sup>104</sup> "Mon avis de prof sur le Discovery Tour d'Assassin's Creed Origins", *Youtube*, consulté le 19/05/2021 : [https://www.youtube.com/watch?v=LwBNClvcGK4&ab\\_channel=HistoireenJeux](https://www.youtube.com/watch?v=LwBNClvcGK4&ab_channel=HistoireenJeux)

<sup>105</sup> *Ibid.*

de cette ancienne bibliothèque, aujourd'hui détruite<sup>106</sup>, n'est pas clairement définie et Ubisoft s'est inspiré d'un autre bâtiment antique pour la créer : la bibliothèque de Celsus<sup>107</sup>. Le *Discovery Tour* est donc bien là pour séparer la fiction de la réalité et éclairer le joueur sur l'histoire et les choix artistiques qui ont été faits.

*“On a essayé de rendre ça (le Discovery Tour) accessible au plus grand nombre.”* C'est ce qu'affirme Jean Guesdon, directeur créatif, dans un entretien avec Romain Vincent<sup>108</sup>. En effet, si Ubisoft souhaite que son *Discovery Tour* soit utile et connu au-delà de son public habituel de joueurs, certains ajustements ont dû être apportés. Ces ajustements s'adressent essentiellement à un public de professionnels de l'éducation et Jean Guesdon le rappelle volontiers : *“C'est sûr avec nos discussions avec le milieu éducatif qu'on a depuis plusieurs années, [...] on a essayé de leur rendre la vie facile. [...] C'est ce qu'on a fait en laissant les professionnels de l'éducation décider de la manière dont ils veulent s'en emparer. On n'a, par exemple, pas bloqué de contenu.”* Cette volonté de laisser une grande liberté aux professeurs, n'a malheureusement été possible qu'en bloquant ou en supprimant du contenu. Comme nous l'avons vu précédemment, la trame narrative a été supprimée, pour éviter ce que Romain Vincent nommait précédemment *“l'excitation ludique.”*<sup>109</sup>.

D'autres éléments comme les combats ont été supprimés, mais pour des raisons différentes. En effet le jeu de base, *Assassin's Creed Origins*, est indiqué *PEGI 18*<sup>110</sup>. Cela indique que le jeu

---

<sup>106</sup> “L'étonnante histoire de la bibliothèque d'Alexandrie”, *Europe 1*, consulté le 19/05/2021 : <https://www.europe1.fr/emissions/Au-coeur-de-l-histoire/letonnante-histoire-de-la-bibliotheque-dalexandrie-3969524>

<sup>107</sup> “Bibliothèque de Celsus”, *Le routard*, consulté le 19/05/2021 : [https://www.routard.com/guide\\_voyage\\_lieu/10833-bibliotheque\\_de\\_celsius.htm](https://www.routard.com/guide_voyage_lieu/10833-bibliotheque_de_celsius.htm)

<sup>108</sup> “Entretien - Assassin's Creed Origins à l'école”, *Youtube*, consulté le 19/05/2021 : [https://www.youtube.com/watch?v=v-76LXmTBY0&t=360s&ab\\_channel=JVH-JeuxVid%C3%A9oetHistoire](https://www.youtube.com/watch?v=v-76LXmTBY0&t=360s&ab_channel=JVH-JeuxVid%C3%A9oetHistoire)

<sup>109</sup> “« Apprendre l'histoire avec les jeux vidéo » ?”, *Histoire - Jeux Vidéo - Éducation*, consulté le 19/05/2021 : <http://jeuvideohistoire.com/apprendre-histoire-jeux-vidéo/>

<sup>110</sup> “Le système PEGI de classification par âge des jeux vidéo est utilisé dans 38 pays européens. La classification par âge confirme que le jeu est approprié à l'âge du joueur. La classification PEGI se base sur le caractère adapté d'un jeu à une classe d'âge, et non sur le niveau de difficulté.”. “PEGI”, *PEGI*, consulté le 19/05/2021 : <https://pegi.info/fr>

n'est pas conseillé pour les joueurs de moins de 18 ans. Cela pose un problème quand on envisage l'utilisation de ce jeu comme support pédagogique. Dans le cas de l'Égypte antique, c'est un thème qui est au programme de sixième<sup>111</sup>. L'âge moyen est de 11 ans dans cette classe, ce qui pose problème quand le jeu n'est recommandé qu'à partir de 18 ans. Pour pallier ce problème, le *Discovery Tour*, vidé d'un grand nombre de ses éléments, est certifié PEGI 12, ce qui le rend bien plus accessible en classe. Pour obtenir cette certification, Ubisoft a censuré la nudité d'un certain nombre de statues en y apposant des coquillages<sup>112</sup>. Selon cet article, cette censure fait partie de la volonté d'Ubisoft de rendre le *Discovery Tour* d'*Assassin's Creed Origins* accessible à tous.

Le *Discovery Tour* est donc un objet bien différent du jeu initial. On passe d'un jeu dédié au divertissement à un parcours consacré à l'histoire et à l'apprentissage. Lors de la réalisation de ce mode, un certain nombre de concessions ont dû être faites pour le rendre accessible et un certain nombre d'éléments ont dû être justifiés. Maintenant que nous avons analysé l'objet qu'est le *Discovery Tour*, nous allons voir comment celui-ci s'inscrit dans un ensemble plus général, celui de la pédagogie.

---

<sup>111</sup> "Les programmes du collège", *Ministère de l'Éducation Nationale de la Jeunesse et des Sports*, consulté le 19/05/2021 : <https://www.education.gouv.fr/les-programmes-du-college-3203>

<sup>112</sup> "La censure frappe *Assassin's Creed Origins* et les parties génitales des statues", *Le journal du Geek*, consulté le 19/05/2021 : <https://www.journaldugeek.com/2018/02/22/censure-frappe-assassins-creed-origins-parties-genitales-statues/>

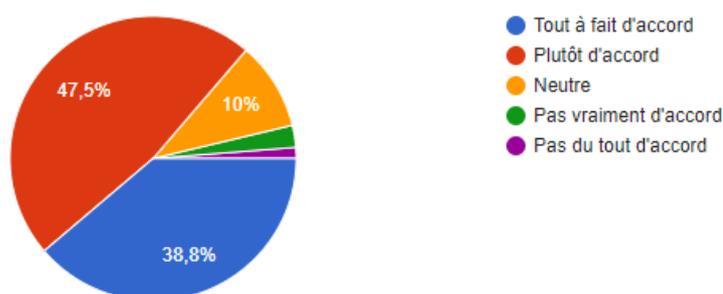
## 2. Pédagogie, jeux vidéo et grand public

La volonté d'Ubisoft est donc d'inscrire le *Discovery Tour* dans la grande famille de la pédagogie et notamment la pédagogie à l'aide du numérique. L'extension est gratuite pour ceux qui possèdent le jeu de base et payante à hauteur de 20€ si l'on souhaite uniquement acquérir le *Discovery Tour*. Proposer ce dispositif suppose qu'il y a des joueurs ou des professeurs prêts à l'investir.

Nous avons précédemment abordé les livres et les films historiques, ces médiums sont déjà largement investis par les professeurs. D'ailleurs, Jean-Clément Martin se demande : "*Qui pourrait enseigner l'histoire du XVIII<sup>e</sup> siècle aujourd'hui sans faire appel à un imaginaire cinématographique ?*"<sup>113</sup>. Cela témoigne de l'ancrage de cette pratique dans les salles de classe. Quand on interroge un échantillon de 80 personnes, on s'aperçoit en effet que le livre et le film historique sont des pratiques établies et plus importantes encore, reconnues comme efficaces.

Les romans historiques peuvent servir de support pour apprendre

80 réponses



Extrait du sondage "*Assassin's Creed Origins : Histoire et Pédagogie*" (Annexe 5)

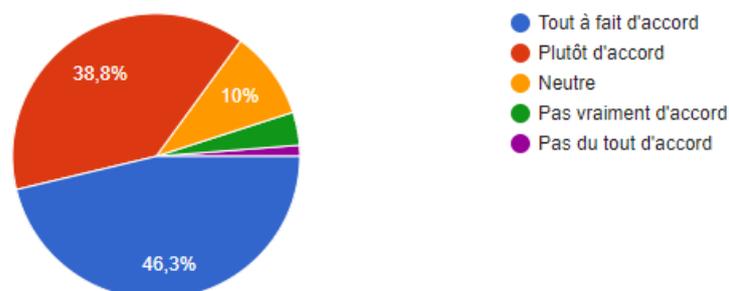
Une grande majorité estime que les romans historiques peuvent servir de support pour apprendre l'histoire. Seuls 8 personnes n'ont pas d'avis tranché et 3 ne sont pas d'accord avec

<sup>113</sup> MARTIN Jean-Clément, TURCOT Laurent. *Au cœur de la révolution - Les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*. Vendémiaire 2015

cette affirmation. Le schéma se répète quand on les interroge sur les films et les séries historiques.

Les films et séries historiques peuvent servir de support pour apprendre

80 réponses

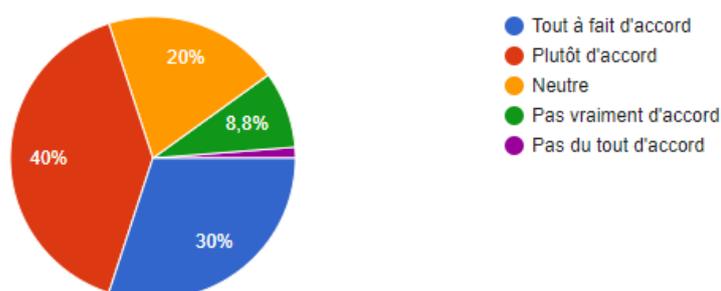


*Extrait du sondage "Assassin's Creed Origins : Histoire et Pédagogie" (Annexe 5)*

Le schéma est le même, seuls 8 personnes n'ont pas d'avis tranché et 4 ne sont pas d'accord avec cette affirmation. Ces deux pratiques sont donc largement acceptées. Mais quand on interroge notre échantillon sur les questions des jeux vidéo, les avis ne sont plus si unanimes, même si une majorité se dégage.

Les jeux vidéo historiques peuvent servir de support pour apprendre

80 réponses



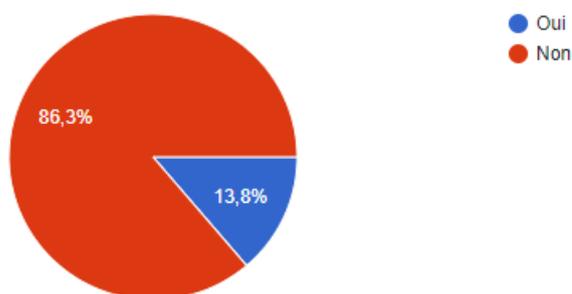
*Extrait du sondage "Assassin's Creed Origins : Histoire et Pédagogie" (Annexe 5)*

Sur les 80 réponses, 56 sont en accord avec cette affirmation. On remarque que la part de personnes n'ayant pas d'avis clair sur la question a beaucoup augmenté, 16 personnes ont préféré rester neutre. Cette tranche a augmenté, comparé aux livres et aux films historiques.

On peut supposer que cela est dû au fait que le jeu vidéo en classe reste une pratique nouvelle et marginale. Cela ne permet pas aux personnes interrogées de se construire un avis. Cette supposition est confirmée quand on interroge les participants pour savoir s'ils ont déjà participé à un cours avec comme support pédagogique un jeu vidéo. Seuls 11 participants ont déjà eu cette chance. La pratique reste donc bien marginale.

J'ai déjà assisté à un cours avec un jeu vidéo comme support pédagogique

80 réponses

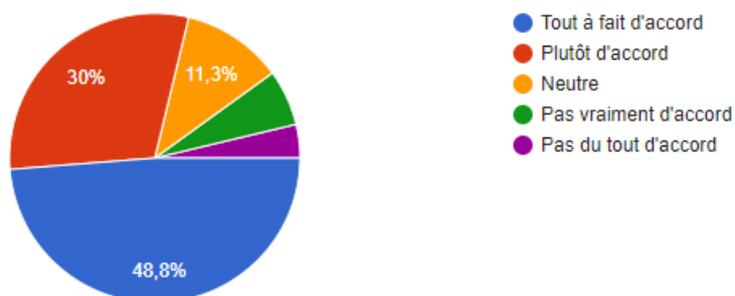


Extrait du sondage "Assassin's Creed Origins : Histoire et Pédagogie" (Annexe 5)

Les personnes interrogées sont davantage sceptiques sur l'utilisation de jeux vidéo historiques en tant que support pédagogique que pour l'utilisation de livres ou de films. Pourtant, quand on les interroge sur la pédagogie par le jeu, que nous avons vue précédemment, les avis changent.

Le jeu est une méthode efficace pour apprendre

80 réponses



Extrait du sondage "Assassin's Creed Origins : Histoire et Pédagogie" (Annexe 5)

Quand on regarde de plus près, 63 personnes estiment que le jeu est une méthode efficace pour apprendre. Ce qui représente 7 personnes de plus que pour les jeux vidéo. Apprendre par le jeu et apprendre avec les jeux vidéo n'est pas perçu de la même manière. De plus, les avis sur le jeu sont plus tranchés, 39 sont tout à fait d'accord et seuls 24 sont tout à fait d'accord pour les jeux vidéo.

Quand on observe ces résultats, on peut être dubitatif. Pourquoi le studio Ubisoft a-t-il décidé de lancer une extension pédagogique à son jeu alors que le grand public ne semble pas encore prêt à voir arriver les jeux vidéo historiques en tant que support pédagogique. Nous allons voir que les jeux *Assassin's Creed* occupent une position particulière dans le secteur des jeux vidéo historiques qui ne doit pas être généralisé.

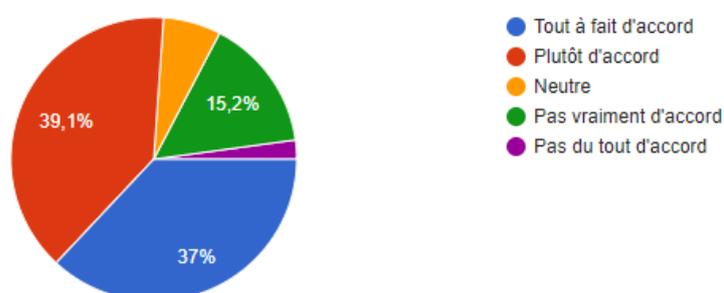
## C. Le public du Discovery Tour

### 1. La réputation d'Assassin's Creed

Depuis *Assassin's Creed II* et ses fiches personnages, Ubisoft s'est engagé dans une certaine pédagogie mais de manière cachée. Souvenez-vous, les fiches étaient écrites par des personnages fictifs, brouillant ainsi les pistes entre le réel et la fiction. Mais la licence a acquis au fil des années une certaine réputation.

Les jeux vidéo issus de la saga Assassin's Creed peuvent servir de support pédagogique

46 réponses



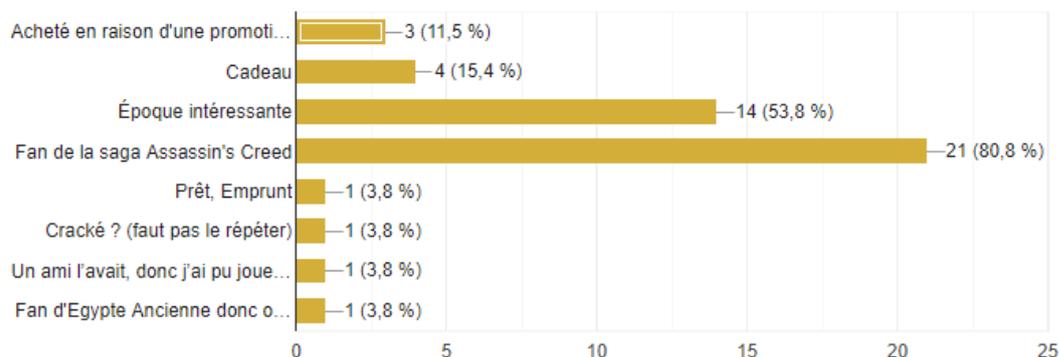
Extrait du sondage "Assassin's Creed Origins : Histoire et Pédagogie" (Annexe 5)

Sur les 80 personnes interrogées, 48 ont déjà joué à l'un des jeux *Assassin's Creed*. Quand on leur demande si ces jeux peuvent servir de support pédagogique, 35 d'entre eux affirment que oui. Les joueurs sont donc aussi ambassadeurs de la saga.

Sur notre échantillon de 80 personnes, 26 affirment avoir joué à *Assassin's Creed Origins*. Quand on s'intéresse en particulier à cet opus et aux raisons qui ont poussé les joueurs à jouer à ce jeu, deux arguments émergent. Le premier est la passion parfois de longue date pour la licence d'Ubisoft, le second argument est un intérêt pour l'époque abordée, ici l'Égypte antique.

### Pourquoi avoir joué à ce jeu ?

26 réponses



Extrait du sondage "Assassin's Creed Origins : Histoire et Pédagogie" (Annexe 5)

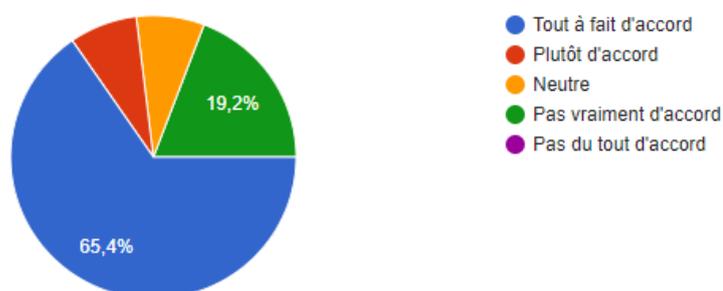
On peut supposer qu'Ubisoft ne choisit pas par hasard les époques dans lesquelles vont se dérouler leurs jeux. Au-delà d'une envie altruiste de parler des époques oubliées de manuels scolaires, ce sont aussi des époques qui font vendre, notamment l'Égypte antique.

Acheter un jeu car l'époque est intéressante est une chose, mais un jeu vidéo peut aussi faire naître des vocations. C'est ce qui ressort quand on demande aux participants si le jeu *Assassin's Creed Origins* leur a donné envie d'en apprendre davantage sur l'Égypte antique.

Assassin's Creed Origins vous a donné envie d'en apprendre davantage sur l'Égypte Antique



26 réponses



Extrait du sondage "Assassin's Creed Origins : Histoire et Pédagogie" (Annexe 5)

Romain Vincent, chercheur en sciences de l'éducation, à déjà été confronté à cet argument et s'empresse de rétorquer : *“Une œuvre de fiction peut évidemment pousser le lecteur, le spectateur, le joueur à aller en apprendre plus sur l'univers de celle-ci. Cet effet n'est donc pas propre au jeu.”*<sup>114</sup>. L'effet reste néanmoins positif et contribue à la bonne image des jeux *Assassin's Creed*.

Entre les joueurs ambassadeurs de la saga, une époque passionnante qui fait vendre et des effets positifs sur leurs joueurs, l'image de la licence phare d'Ubisoft semble parfaite. Probablement dû à l'effet de halo<sup>115</sup>, un biais cognitif, les jeux de la saga sont perçus comme qualitatifs et fouillés historiquement. Mais la popularité de la licence et les biais cognitifs ne sont pas les seuls à donner cette image de qualité aux jeux *Assassin's Creed*.

Nous avons évoqué précédemment la plate-forme *Twitch* et le cas de l'émission du *Live Histoire* présentée par Rivenzi<sup>116</sup>. Ce dernier est un passionné d'histoire et de jeux vidéo. Après une licence d'histoire et une licence d'histoire de l'art, il se lance en 2017 sur *Twitch*. Il propose aujourd'hui un contenu diversifié avec deux pôles principaux : l'histoire et les jeux vidéo. Son avis est donc aiguisé sur les deux sujets. Quand on l'interroge sur le *Discovery Tour* d'*Assassin's Creed Origins*, voici ce qu'il répond : *“Le Discovery tour est un bon exemple d'alliance entre réalisme et divertissement, il donne les limites de la réflexion car il sépare les deux parcours.”*<sup>117</sup>. Cet avis positif à première vue, est vite nuancé dans la suite de l'entretien : *“Ubisoft s'achète une crédibilité grâce à des partenariats avec des youtubeurs. Ces personnes ne vont pas remettre en cause le jeu, il en devient donc d'autant plus crédible auprès du*

---

<sup>114</sup> “« Apprendre l'histoire avec les jeux vidéo » ?”, *Histoire - Jeux Vidéo - Éducation*, consulté le 19/05/2021 : <http://jeuvideohistoire.com/apprendre-histoire-jeux-video/>

<sup>115</sup> “L'effet de halo, effet de notoriété ou encore effet de contamination, est un biais cognitif qui affecte la perception des gens ou des marques. [...] Une caractéristique jugée positive à propos d'une personne ou d'une collectivité a tendance à rendre plus positives les autres caractéristiques de cette personne, même sans les connaître.”. “Effet de halo”, *Wikipédia*, consulté le 19/05/2021 : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Effet\\_de\\_halo](https://fr.wikipedia.org/wiki/Effet_de_halo)

<sup>116</sup> “Rivenzi, un passeur d'histoire sur twitch”, *Histoire publique*, consulté le 19/05/2021 : <https://histpubliq.hypotheses.org/3464>

<sup>117</sup> Annexe 4

*public.*"<sup>118</sup>. Il met ici le doigt sur un problème très large. Aujourd'hui, le bouche à oreille ou une critique positive dans une revue spécialisée ne suffit pas à donner bonne réputation à un jeu vidéo. Comme d'autres marques avant eux, Ubisoft a donc eu recours à des influenceurs pour faire la promotion de son jeu. En plus de faire appel à des influenceurs spécialisés dans le jeu vidéo, comme la chaîne *JeanBaptisteShow* sur *Youtube* et sa vidéo<sup>119</sup> réalisée en partenariat avec Ubisoft, le studio a également fait appel à des influenceurs spécialisés dans l'Histoire.

Rivenzi faisait probablement référence à la vidéo *L'Egypte Antique et le British Museum feat. Assassin's Creed !*<sup>120</sup> publiée sur la chaîne *Nota Bene* sur *Youtube*. Dans cette vidéo, le youtubeur visite le département des antiquités égyptiennes du British Museum de Londres, le tout agrémenté d'entretiens avec les différents responsables de la firme Ubisoft. Dans cette vidéo, ces responsables parlent librement et ne semblent pas répondre à des questions. A aucun moment le vidéaste derrière la caméra n'interagit avec eux ou ne leur pose de questions. C'est le point que soulevait Rivenzi, il n'y a pas de remise en cause. Si l'on additionne ce discours au cadre très sérieux d'un musée, la vidéo renvoie une image qui rend crédible le jeu mais aussi l'image du studio.

La réputation d'*Assassins Creed* en général et de l'opus *Origins* est donc construite sur une notoriété acquise depuis plus de 10 ans, un public fidèle, des époques passionnantes, mais aussi des campagnes de communication visant à crédibiliser leur contenu.

---

<sup>118</sup> Annexe 4

<sup>119</sup> "Jean Baptiste Show", *Youtube*, consulté le 19/05/2021 :  
[https://www.youtube.com/watch?v=PpbITTy0mPM&ab\\_channel=JeanBaptisteShow](https://www.youtube.com/watch?v=PpbITTy0mPM&ab_channel=JeanBaptisteShow)

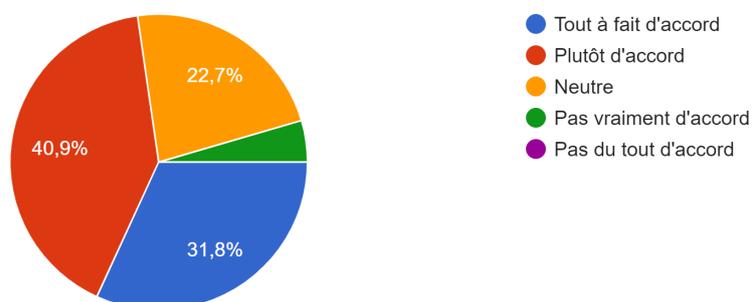
<sup>120</sup> "L'Egypte Antique et le British Museum feat. Assassin's Creed !", *Youtube*, consulté le 19/05/2021 :  
[https://www.youtube.com/watch?v=u6LnFQ8WPJA&ab\\_channel=NotaBene](https://www.youtube.com/watch?v=u6LnFQ8WPJA&ab_channel=NotaBene)

## 2. Le serious games, un argument marketing

Le *Discovery Tour* proposé par Ubisoft n'est pas le simple fruit de leur altruisme. Les *serious games*, ou plutôt les *jeux utiles* comme nous les avons définis précédemment, sont devenus un argument marketing dans l'industrie des jeux vidéo. Si cet usage du pédagogique pour faire vendre éclate au grand jour avec *Assassin's Creed Origins*, qui monétise sans scrupules un parcours pédagogique<sup>121</sup> pourtant gratuit quand on possède le jeu initial, le phénomène n'est pas nouveau.

Quand on interroge un échantillon de 22 personnes ayant joué ou ayant connaissance du *Discovery Tour*, 16 d'entre elles affirment que ce mode est un argument efficace. Le public est donc réceptif à l'argument pédagogique.

Le mode Discovery est un argument marketing efficace  
22 réponses



Extrait du sondage "Assassin's Creed Origins : Histoire et Pédagogie" (Annexe 5)

Dans un article de Dominique Wolton dans la revue *Hermès*<sup>122</sup>, article écrit sur un ton très engagé d'ailleurs, ce dernier affirme que : "Le plus gros marché du monde pour Internet et les industries ? C'est évidemment l'éducation." On pouvait être surpris que Ubisoft s'engage sur

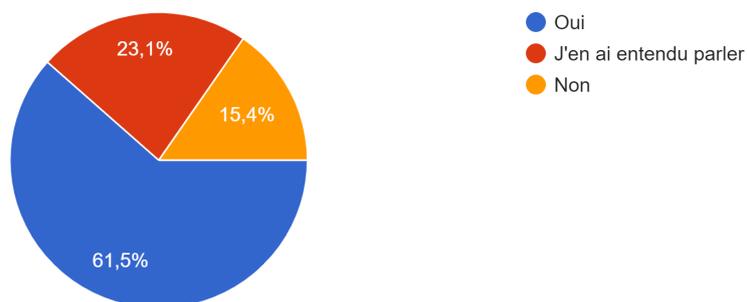
<sup>121</sup> "Discovery Tour par Ubisoft", *Ubisoft*, consulté le 19/05/2021 : <https://www.ubisoft.com/fr-fr/game/assassins-creed/discovery-tour>

<sup>122</sup> WOLTON Dominique. « La technique ne fait pas un projet d'éducation », *Hermès, La Revue*, vol. 78, no. 2, 2017, pp. 207-211.

le terrain de la pédagogie à l'aide des jeux vidéo alors que le grand public ne semblait pas encore prêt. Les motivations du studio vont au-delà du social, le marché pour ces jeux est déjà présent.

Le *Discovery Tour*, et son étiquette *serious game*, est un argument qui fait vendre. Mais à qui est-il destiné en premier lieu ? Spontanément on serait amené à penser qu'il s'agit des enseignants. Pourtant ce n'est pas ce qu'affirme Jean Guesdon le directeur créatif : *“On a essayé de rendre ça (le Discovery Tour) accessible au plus grand nombre. Ça veut dire, d'abord on pensait à nos joueurs, puisqu'il s'agit d'une extension gratuite, pour tout ceux qui ont le jeu. [...]”*<sup>123</sup>. La cible principale est donc les joueurs. Mais quand on interroge ces derniers, les résultats ne sont pas concluants.

Connaissez-vous le mode Discovery Tour ?  
26 réponses



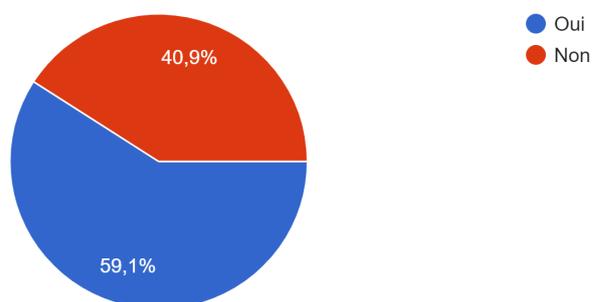
*Extrait du sondage “Assassin's Creed Origins : Histoire et Pédagogie” (Annexe 5)*

Quand on questionne 26 joueurs pour savoir s'ils connaissent le *Discovery Tour*, seuls 16 affirment que oui et 6 affirment en avoir entendu parler. Alors s'agit-il d'une simple erreur de communication ? Quand on affine, on découvre que sur nos 22 joueurs restants, seuls 13 d'entre eux ont réellement utilisé le *Discovery Tour*. Ce qui est tout de même assez peu.

<sup>123</sup> “Entretien - Assassin's Creed Origins à l'école”, *JVH - Jeux Vidéo et Histoire*, consulté le 19/05/2021 : [https://www.youtube.com/watch?v=v-76LXmTBY0&t=360s&ab\\_channel=JVH-JeuxVid%C3%A9oetHistoire](https://www.youtube.com/watch?v=v-76LXmTBY0&t=360s&ab_channel=JVH-JeuxVid%C3%A9oetHistoire)

Avez-vous déjà utilisé le monde Discovery ?

22 réponses

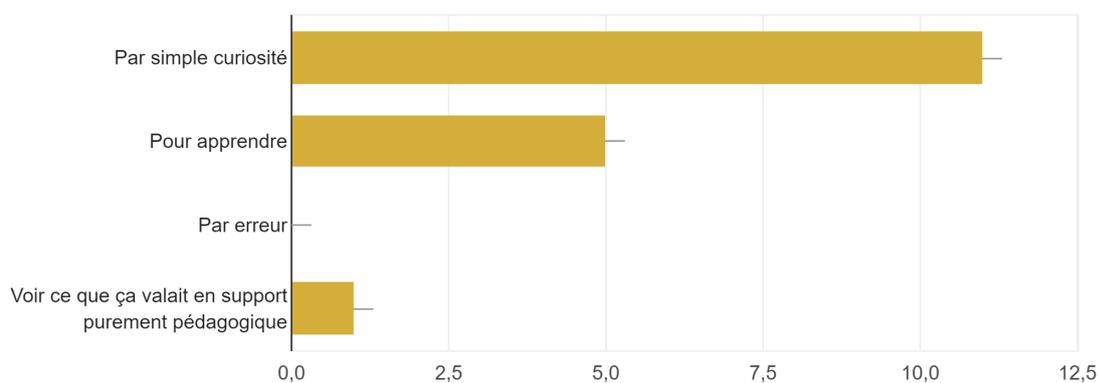


Extrait du sondage "Assassin's Creed Origins : Histoire et Pédagogie" (Annexe 5)

Les résultats sont encore plus surprenants quand on interroge les participants sur leurs motivations pour avoir testé ou non le *Discovery Tour*. On pouvait s'attendre à ce que les joueurs aient recours à ce mode pour en apprendre davantage sur l'Égypte Antique, comme le laissait présager une autre question du sondage vue précédemment. Elle consistait à savoir si le jeu *Assassin's Creed Origins* leur avait donné envie d'en apprendre davantage sur l'Égypte antique et une majorité avait répondu que oui. Or ici 11 de nos 22 sondés ont consulté le *Discovery Tour* par simple curiosité et seulement 5 d'entre eux pour apprendre quelque chose.

Si oui, pourquoi ?

13 réponses

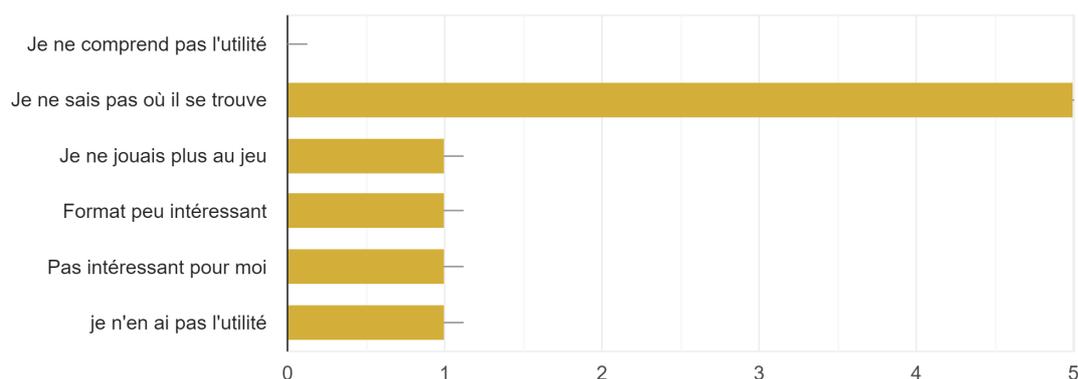


Extrait du sondage "Assassin's Creed Origins : Histoire et Pédagogie" (Annexe 5)

L'un des sondés s'en est servi pour l'évaluer en tant que support pédagogique. Il s'agit très probablement d'un professeur. Nous reviendrons sur le cas particulier de l'école et des professeurs. Quand on s'intéresse aux raisons pour lesquelles les joueurs n'ont pas utilisé le *Discovery Tour*, les résultats sont tout aussi intéressants.

Si non, pourquoi ?

9 réponses



Extrait du sondage "Assassin's Creed Origins : Histoire et Pédagogie" (Annexe 5)

Sur les 9 personnes ne s'étant pas servies du *Discovery Tour* mais qui avaient connaissance de son existence, 5 d'entre elles ne sont pas parvenues à le trouver au sein du jeu. Il y a donc ici un problème avec l'interface utilisateur<sup>124</sup> qui ne permet pas de voir où se trouve ce parcours. Mais ce problème relève de l'UX<sup>125</sup> que nous n'allons pas aborder ici. Pour en revenir aux joueurs, parmi ces 9 personnes, 3 d'entre elles indiquent que le format n'est pas intéressant ou qu'il n'est pas utile pour eux. Cela contraste avec le discours d'Ubisoft, que nous avons vu précédemment, qui affirmait avoir fait ce mode en premier lieu pour ses joueurs.

<sup>124</sup> "On appelle interface utilisateur l'ensemble des mécanismes, matériels ou logiciels, qui permettent à un utilisateur d'interagir avec un système informatique. En d'autres termes, l'interface utilisateur, c'est ce qui fait le lien entre l'Homme et la machine." . "Interface utilisateur : qu'est-ce que c'est ?" , Futura Sciences, consulté le 19/05/2021 : <https://www.futura-sciences.com/tech/definitions/informatique-interface-utilisateur-15330/>

<sup>125</sup> "Le terme UX (acronyme de l'anglais : User eXperience), expérience utilisateur en français, désigne la qualité de l'expérience vécue par l'utilisateur dans toute situation d'interaction." , "Qu'est-ce que l'UX, l'expérience utilisateur ?" , Usabilis, consulté le 19/05/2021 : <https://www.usabilis.com/definition-ux-experience-utilisateur-user-experience/>

Les motivations d'Ubisoft ne sont donc pas altruistes, le marché du jeu vidéo pédagogique existe et il est conséquent. De plus l'argument de proposer un mode pédagogique est puissant. Ubisoft affirme pourtant avoir développé le *Discovery Tour* en premier lieu pour ses joueurs or, dans les faits, ils sont assez peu nombreux à en avoir connaissance et ils sont encore moins nombreux à en avoir fait usage.

La puissance de la crédibilité accordée à la licence grâce à *Assassin's Creed Origins* combiné à l'argument pédagogique, ont fait de ce jeu un jalon important dans le développement de la licence *Assassin's Creed*. Depuis sa sortie en 2017, son successeur : *Assassin's Creed Odyssey*<sup>126</sup>, sorti en 2018 qui se déroule en Grèce antique, à lui aussi été doté d'un *Discovery Tour*. Proposer deux jeux fouillés historiquement, dotées d'un mode pédagogique, permet de crédibiliser encore davantage la licence. Pourtant le dernier jeu de la licence : *Assassin's Creed Valhalla*<sup>127</sup>, sorti en 2020 qui se déroule à l'époque des vikings, n'a pas été doté d'un *Discovery Tour*. Quand on interroge Rivenzi sur le sujet, voici sa réponse : *“Le dernier jeu de la série, Valhalla, est très problématique car on n'a pas de discovery tour. Origins ou Odyssey, c'est de histoire appliquée, on met en forme ou donne du volume à des choses que l'on connaît et c'est bien plus intéressant. Je pense que pour Ubisoft c'est dangereux de proposer deux jeux intéressants et fournis et ensuite un jeu vidéo qui ne tient pas la route historiquement. C'est une histoire de crédibilité.”*<sup>128</sup>. Le dernier opus de la saga *Assassin's Creed*, sur lequel nous n'allons pas nous attarder davantage, met à mal cette image de crédibilité construite depuis *Assassin's Creed Origins*<sup>129</sup>.

---

<sup>126</sup> “Assassin's Creed Odyssey”, Ubisoft, consulté le 19/05/2021 : <https://www.ubisoft.com/fr-fr/game/assassins-creed/odyssey>

<sup>127</sup> “Assassin's Creed Valhalla”, Ubisoft, consulté le 19/05/2021 : <https://www.ubisoft.com/fr-fr/game/assassins-creed/valhalla>

<sup>128</sup> Annexe 4

<sup>129</sup> Un *Discovery Tour* pour le jeu *Assassin's Creed Valhalla* à été annoncé le 12/06/2021.

L'utilisation d'*Assassin's Creed Origins* et de son *Discovery Tour* dans un cadre pédagogique n'est pas une chose aisée. Les bases historiques semblent solides, même si l'intervention d'un plus grand nombre d'historiens indépendants apporterait une vision plus objective. De ce manque d'objectivité découle un certain nombre de libertés artistiques qui ont été prises qui nuisent quelque peu à la crédibilité du jeu. En dépit de ces critiques, le *Discovery Tour* est une version allégée du jeu initial auquel un certain nombre d'éléments pédagogiques ont été intégrés et certaines libertés expliquées. Quand on observe l'avis des personnes sondées<sup>130</sup> sur la pédagogie dans les jeux vidéo, on peut se questionner sur les motivations d'Ubisoft à mettre en place un mode pareil, mais le marché pour ce type de jeux existe bien. La réputation du studio est bien établie et bien développée, ce qui lui permet de crédibiliser son jeu d'un côté et de s'inscrire dans la vague des *serious games* de l'autre. En ce qui concerne la mise en place du *Discovery Tour*, nous allons étudier de manière pratique, comment les professeurs qui utilisent le *Discovery Tour* d'*Assassin's Creed Origins* procèdent. Ensuite nous verrons les limites concrètes de ce mode et enfin nous verrons les questionnements qu'il soulève sur son passage.

---

<sup>130</sup> Annexe 5

# III. Utiliser Assassin's Creed Origins dans un cadre pédagogique

## A. Le Discovery Tour à l'épreuve du terrain

### 1. La mise en place du Discovery Tour

Quand on regarde le discours d'Ubisoft, le *Discovery Tour* à été pensé dans un premier temps pour les joueurs du jeu initial et dans un deuxième temps pour les professeurs. C'est ce qu'affirme Jean Guesdon dans son entretien avec Romain Vincent<sup>131</sup>. On suppose donc qu'il existe un besoin qui a été formulé par les enseignants auquel Ubisoft va répondre.

Nous avons vu précédemment au travers de propos de Jean Guesdon, que les enseignants s'intéressent aux jeux de la licence *Assassin's Creed*. Quand on interroge des professeurs d'Histoire-Géographie, on constate qu'effectivement les jeux d'Ubisoft sont connus et populaires. Quand on interroge James, futur professeur d'Histoire-Géographie au lycée, pour savoir s'il pense que les jeux vidéo peuvent servir de support pédagogique, voici ce qu'il répond : *"Il y a un potentiel, mais cela doit être encadré. Il faut voir ce qui est vrai et ce qui est faux. Assassin's Creed est le jeu par excellence pour les représentations : le colisé de Rome ou encore notre dame de Paris, pour situer des personnages, donner des images, se construire une vision de l'époque, mettre des bases."*<sup>132</sup> James soulève ici plusieurs éléments qu'il est importants de détailler. Tout d'abord nous avons le fait que l'usage des jeux vidéo en tant que support pédagogique doit être encadré. Nous avons précédemment abordé ce sujet avec le jeu en classe, qui doit toujours être guidé par un objectif pédagogique. Cela s'applique aussi aux jeux vidéo. Ensuite, James nous dit que les jeux *Assassin's Creed* proposent de nombreuses représentations, notamment les bâtiments. Ce propos est à nuancer. En effet, les

---

<sup>131</sup> "Entretien - Assassin's Creed Origins à l'école", *JVH - Jeux Vidéo et Histoire*, consulté le 19/05/2021 : [https://www.youtube.com/watch?v=v-76LXmTBY0&ab\\_channel=JVH-JeuxVid%C3%A9oetHistoire](https://www.youtube.com/watch?v=v-76LXmTBY0&ab_channel=JVH-JeuxVid%C3%A9oetHistoire)

<sup>132</sup> Annexe 2

représentations de bâtiments historiques au sein des jeux sont impressionnantes mais elles ne sont pas réalistes. L'événement récent de l'incendie de Notre-Dame de Paris a permis de rappeler à tous que les jeux vidéo ne sont pas des représentations fidèles à la réalité. C'est **qui** était expliqué en 2019 dans un article du monde<sup>133</sup> : les modèles 3D du jeu *Assassin's Creed Unity* ne sont techniquement pas conçus de la même manière qu'un modèle 3D destiné à l'architecture. Cela s'applique aussi à *Assassin's Creed Origins* et au *Discovery Tour* et notamment pour les bâtiments, comme le souligne cet autre article du monde<sup>134</sup>. Il recense les nombreuses différences entre le jeu et la réalité, notamment la taille des bâtiments. Mais, comme l'explique James, le jeu permet de donner une vision d'ensemble d'une époque et en ce sens il est utile. Ce même point a été soulevé par Rivenzi : *"Il (le Discovery Tour) apporte vraiment une projection dans un lieu et c'est un vrai plus, on a aussi l'ambiance en supplément. Certes les bâtiments ne sont pas à l'échelle mais c'est plus impactant pour le joueur."*<sup>135</sup>. Une des qualités reconnues des jeux et de ce mode pédagogique est donc l'immersion.

Au travers des propos de professeurs et d'un sondage, on remarque que *Assassin's Creed* semble préconisé par rapport à d'autres jeux pour une utilisation en classe. Mais préconiser ne signifie pas utiliser. Les professeurs ont-ils envie d'utiliser *Assassin's Creed* dans leurs classes ? Ont-ils besoin de changer de support pédagogique ? Quand on interroge les personnes concernées, les avis divergent. James, quand on lui demande s'il a déjà utilisé un jeu vidéo en classe, explique que *"J'aimerais mais il faut une grande préparation. Un prof a une parole validante, il faut donc faire attention à ce que l'on transmet. Même moi en tant que joueur je ne sais pas toujours faire la différence. Ubisoft devrait mettre des petites pastilles pour faire la part des choses afin de savoir où commence le faux et où ça s'arrête."*<sup>136</sup>. La motivation et l'envie d'utiliser un jeu est bien présente mais cette utilisation apporte avec elle

---

<sup>133</sup> "Non, le jeu vidéo « Assassin's Creed Unity » ne servira pas à reconstruire Notre-Dame de Paris", *Le Monde*, consulté le 19/05/2021 : [https://www.lemonde.fr/pixels/article/2019/04/17/non-le-jeu-video-assassin-s-creed-unity-ne-servira-pas-a-reconstruire-notre-dame-de-paris\\_5451713\\_4408996.html](https://www.lemonde.fr/pixels/article/2019/04/17/non-le-jeu-video-assassin-s-creed-unity-ne-servira-pas-a-reconstruire-notre-dame-de-paris_5451713_4408996.html)

<sup>134</sup> "Assassin's Creed Origins, ce qui est fidèle à l'égypte antique, ce qui ne l'est pas", *Le Monde*, consulté le 19/05/2021 : [https://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/10/27/assassin-s-creed-origins-ce-qui-est-fidele-a-l-egypte-antique-ce-qui-ne-l-est-pas\\_5206701\\_4408996.html](https://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/10/27/assassin-s-creed-origins-ce-qui-est-fidele-a-l-egypte-antique-ce-qui-ne-l-est-pas_5206701_4408996.html)

<sup>135</sup> Annexe 4

<sup>136</sup> Annexe 2

un certain nombre de challenges, le plus grand étant de filtrer le vrais du faux. Les libertés artistiques prises par le studio posent un réel problème. Thomas, un autre futur professeur d'Histoire Géographie au collège, va également dans ce sens : *“Construire c’est compliqué, déconstruire c’est encore pire. Il faut être compétent dans l’Histoire et dans les jeux vidéo.”*<sup>137</sup>. Utiliser *Assassin’s Creed Origins* et son *Discovery Tour* est séduisant sur le papier mais il s’agit d’un challenge pour les professeurs qui souhaitent en faire usage.

Le *Discovery Tour* répond-il donc à un besoin ? Il répond à une envie certaine des professeurs d'intégrer les jeux de la licence dans leurs cours, mais on ne peut pas parler de besoin à ce stade. Thomas explique d'ailleurs que *“Le jeu est un support de loisir, il (les élèves) ne vont pas y voir la finalité pédagogique. C’est un support fragile, incomplet, trop inexact. Il y a aujourd’hui de meilleurs supports.”*<sup>138</sup>. Le *Discovery Tour* répond donc davantage à des envies de professeurs plutôt qu'à un réel besoin.

Que le *Discovery Tour* réponde à un besoin ou aux envies de professeurs est une chose, il nécessite néanmoins une mise en place. Pour intégrer le *Discovery Tour* en classe, plusieurs éléments sont nécessaires. Tout d'abord il faut un professeur qui ait le courage et l’envie de le faire. Ensuite, il faut du matériel. Comme le souligne Romain Vincent dans une vidéo dédiée au *Discovery Tour*<sup>139</sup>, les images diffusées quelques mois après la sortie du *Discovery Tour* montrent des salles de classes très bien équipées<sup>140</sup>. Par exemple, les élèves possèdent de nombreux ordinateurs. Or les images montrées dans cette vidéo proviennent d’une école située au Canada. Ces moyens ne peuvent pas être appliqués aux écoles situées en France. Au-delà des ordinateurs, il faut également prendre en compte l’achat du jeu. Comme dans

---

<sup>137</sup> Annexe 3

<sup>138</sup> Annexe 3

<sup>139</sup> “Apprendre en jouant? Assassin’s Creed Discovery Tour”, *Youtube*, consulté le 19/05/2021 : [https://www.youtube.com/watch?v=6cwEoZtN6Ag&ab\\_channel=JVH-JeuxVid%C3%A9oetHistoire](https://www.youtube.com/watch?v=6cwEoZtN6Ag&ab_channel=JVH-JeuxVid%C3%A9oetHistoire)

<sup>140</sup> “Assassin's creed en classe : monde gréco-romain” , *Youtube*, consulté le 19/05/2021 : [https://www.youtube.com/watch?v=8Y1CnTH2fUo&ab\\_channel=R%C3%89CITUniverssocial](https://www.youtube.com/watch?v=8Y1CnTH2fUo&ab_channel=R%C3%89CITUniverssocial)

l'exemple de la vidéo, chaque ordinateur doit comporter une licence, cette licence est au prix de 20€. Autant dire que l'investissement pour quelques heures de jeu par an est conséquent.

Comme le souligne Romain Vincent dans cette même vidéo<sup>141</sup>, une autre méthode existe, celle où c'est le professeur qui, manette en main, vas montrer à l'aide d'un vidéo projecteur son expérience aux élèves. Cette méthode où le professeur joue et les élèves regardent est bien plus faisable d'un point de vue technique. Comme le souligne Thomas : *"Aujourd'hui toutes les salles sont équipées au moins d'un ordinateur et d'un vidéo projecteur [...]"*<sup>142</sup>. Reste que les ordinateurs présents dans les salles de classes ne sont pas suffisamment performants pour supporter le *Discovery Tour* qui fait appel à des modèles 3D complexes. Quand on interroge James pour savoir s'il a déjà utilisé le *Discovery Tour* en classe et s'il a rencontré des difficultés, voici ce qu'il répond : *"La problématique du matériel est à prendre en compte. Moi j'ai une console, si je veux le faire je le fais. Par contre, légalement il faut sûrement demander à quelqu'un."*<sup>143</sup>. Il soulève ici deux points intéressants. Pour commencer, James est lui-même joueur, il possède donc déjà le jeu et le support nécessaire pour jouer au jeu, ce n'est pas le cas de la majorité des professeurs. Ensuite, James soulève la question des autorisations. Dans les faits, n'importe quel média peut servir de support pédagogique, comme nous l'avons vu précédemment. Il faut cependant respecter l'âge légal c'est pour cette raison que Ubisoft a pris soin d'abaisser la certification PEGI à 12 ans.

Comme abordé précédemment, *le nombre de professeurs faisant usage du Discovery Tour de Assassin's Creed Origins reste marginal*. Néanmoins, on peut identifier différentes méthodes qui permettent de l'intégrer dans le cadre d'un cours. Avant d'analyser quelque peu ces méthodes, Romain Vincent, dans l'une de ses vidéo rappelle une chose essentielle : *"Toute pratique culturelle, ou tout produit de la culture de masse, quand elle rentre à l'école est automatiquement modifiée, soit par le contexte scolaire, soit par l'enseignants, du coup le*

---

<sup>141</sup> "Apprendre en jouant? Assassin's Creed Discovery Tour", *Youtube*, consulté le 19/05/2021 : [https://www.youtube.com/watch?v=6cwEoZtN6Ag&ab\\_channel=JVH-JeuxVid%C3%A9oetHistoire](https://www.youtube.com/watch?v=6cwEoZtN6Ag&ab_channel=JVH-JeuxVid%C3%A9oetHistoire)

<sup>142</sup> Annexe 3

<sup>143</sup> Annexe 2

*professeur aura évidemment un effet sur le Discovery Tour* ”<sup>144</sup>. D’un enseignant à l’autre, d’une classe à une autre, le jeu et son mode pédagogique sont transformés. Nous allons nous concentrer sur l’utilisation du *Discovery Tour* en tant que tel. Nous n’allons pas nous pencher sur sa transformation en images fixes ou en vidéos par les professeurs car, comme l’explique Roman Vincent dans un article sur son blog<sup>145</sup>, le jeu serait dénaturé.

---

<sup>144</sup> “Apprendre en jouant? Assassin’s Creed Discovery Tour”, *Youtube*, consulté le 19/05/2021 : [https://www.youtube.com/watch?v=6cwEoZtN6Ag&ab\\_channel=JVH-JeuxVid%C3%A9oetHistoire](https://www.youtube.com/watch?v=6cwEoZtN6Ag&ab_channel=JVH-JeuxVid%C3%A9oetHistoire)

<sup>145</sup> “« Apprendre l’histoire avec les jeux vidéo »?”, *Histoire - Jeux Vidéo - Éducation*, consulté le 19/05/2021 : <http://jeuvideohistoire.com/apprendre-histoire-jeux-video/>

## 2. Utilisation en classe

Dans un premier temps nous allons nous pencher sur l'utilisation par les élèves du jeu. C'est d'ailleurs cette première formule qui est présentée dans la bande d'annonce du *Discovery Tour*<sup>146</sup>. On y voit les élèves seuls face à leurs ordinateurs. Comme indiqué précédemment, ce cas de figure reste marginal. Les moyens mis en place dans cet exemple ne sont pas à la portée de tous les professeurs. Les images de cette bande d'annonce proviennent d'une étude réalisée par le professeur en didactique de l'histoire : Marc-André Ethier<sup>147</sup>. Dans le cadre d'un entretien avec Romain Vincent, il parle de cette étude<sup>148</sup>. Un groupe d'élèves a été choisi et une des visites guidées du *Discovery Tour* a été sélectionnée. Les élèves ont ensuite été laissés en autonomie pour suivre cette visite. C'est une pédagogie explorative qui a été choisie ici.

Dans un deuxième exemple<sup>149</sup>, qui provient de la chaîne *Youtube* du service national "*RÉCIT de l'univers social*". Ce dernier est rattaché au Ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur du Québec. Dans cette vidéo on observe des élèves qui parcourent le *Discovery Tour* mais, à la différence de notre premier exemple, ils sont ici par groupes de deux élèves et ils sont guidés par une fiche d'activité. Nous aurons d'ailleurs l'occasion de revenir sur ces fiches d'activité. Il est nécessaire de noter que pour cet exemple, mais aussi pour le précédent, qu'il s'agit d'élèves et d'écoles Canadiennes. En effet, comme déjà évoqué, le jeu *Assassin's Creed Origins* a été développé par le studio canadien d'Ubisoft. C'est donc sur ce territoire qu'il a été testé en premier lieu.

Revenons maintenant sur le deuxième cas de figure de l'utilisation de *Assassin's Creed* en classe : le cas où le professeur joue et les élèves regardent, le plus souvent à l'aide d'un vidéo

<sup>146</sup> "Assassin's Creed Origins: Discovery Tour | Trailer | Ubisoft [NA]", *Youtube*, consulté le 19/05/2021 : [https://www.youtube.com/watch?v=\\_yMDdQKfv70](https://www.youtube.com/watch?v=_yMDdQKfv70)

<sup>147</sup> "Marc-André Ethier", *Université de Montréal*, consulté le 19/05/2021 : <https://fse.umontreal.ca/faculte/corps-professoral/fiche/in/in14901/sg/Marc-Andr%c3%a9%20%c3%89thier/>

<sup>148</sup> "Entretien - Assassin's Creed Origins à l'école", *JVH - Jeux Vidéo et Histoire*, consulté le 19/05/2021 : [https://www.youtube.com/watch?v=v-76LXmTBY0&ab\\_channel=JVH-JeuxVid%C3%A9oetHistoire](https://www.youtube.com/watch?v=v-76LXmTBY0&ab_channel=JVH-JeuxVid%C3%A9oetHistoire)

<sup>149</sup> "Assassin's creed en classe : monde gréco-romain", *Youtube*, consulté le 19/05/2021 : [https://www.youtube.com/watch?v=8Y1CnTH2fUo&ab\\_channel=R%C3%89CITUniverssocial](https://www.youtube.com/watch?v=8Y1CnTH2fUo&ab_channel=R%C3%89CITUniverssocial)

projecteur. C'est d'ailleurs à cette méthode qu'a eu recours Romain Vincent quand il a présenté la cathédrale Notre-Dame de Paris à ses élèves<sup>150</sup>. Il précise dans la vidéo que c'est lui qui a apporté sa console personnelle afin de proposer cette séquence aux élèves. Ce même constat s'applique à Maxence Mentelet, professeur d'Histoire-Géographie au collège, qui explique au cours d'une interview<sup>151</sup> à *France 3*, qu'il a lui aussi apporté sa propre console et son propre jeu en classe. Ces deux exemples se déroulent tous deux en France. Nous n'aborderons pas ici la question du matériel, notamment numérique, dans les classes françaises. Dans ces deux cas de figure cités précédemment, la pédagogie sera essentiellement directive. Le professeur a la manette en main et va évoluer dans le jeu tout en ajoutant, en détaillant un certain nombre de choses. Cette dernière méthode est plus accessible car elle demande moins de matériel mais elle requiert que le professeur ait déjà une certaine aisance avec les jeux vidéo et qu'il possède lui-même une console et le jeu en question. Réunir tous ces critères n'est pas chose aisée.

Romain Vincent, dans sa vidéo dédiée au *Discovery Tour*<sup>152</sup>, relève que de plusieurs professeurs utilisent des fiches pédagogiques lors de leur utilisation du jeu en classe : *“L'enseignant ajoute une fiche d'activité, généralement un ensemble de questions qui vise à fixer les informations entendues dans les Tours.”*<sup>153</sup>. Ce constat est confirmé quand on observe la vidéo de *l'Univers Social*<sup>154</sup>, mais pas seulement. Sur le site internet *Les clionautes*, site

---

<sup>150</sup> “JVH en classe: Notre-Dame de Paris dans Assassin's Creed Unity en 5eme”, *Youtube*, consulté le 19/05/2021 : [https://www.youtube.com/watch?v=47AqHHq6fZU&ab\\_channel=JVH-JeuxVid%C3%A9oetHistoire](https://www.youtube.com/watch?v=47AqHHq6fZU&ab_channel=JVH-JeuxVid%C3%A9oetHistoire)

<sup>151</sup> “Un prof s'appuie sur Assassin's Creed pour enseigner la Révolution française” *Youtube*, consulté le 19/05/2021 : [https://www.youtube.com/watch?v=CbesArM33B8&ab\\_channel=France3Hauts-de-France](https://www.youtube.com/watch?v=CbesArM33B8&ab_channel=France3Hauts-de-France)

<sup>152</sup> “Apprendre en jouant? Assassin's Creed Discovery Tour”, *Youtube*, consulté le 19/05/2021 : [https://www.youtube.com/watch?v=6cwEoZtN6Ag&ab\\_channel=JVH-JeuxVid%C3%A9oetHistoire](https://www.youtube.com/watch?v=6cwEoZtN6Ag&ab_channel=JVH-JeuxVid%C3%A9oetHistoire)

<sup>153</sup> *Ibid.*

<sup>154</sup> “Assassin's creed en classe : monde gréco-romain”, *Youtube*, consulté le 19/05/2021 : [https://www.youtube.com/watch?v=8Y1CnTH2fUo&ab\\_channel=R%C3%89CITUniverssocial](https://www.youtube.com/watch?v=8Y1CnTH2fUo&ab_channel=R%C3%89CITUniverssocial)

internet d'une association de professeurs d'Histoire-Géographie, on trouve une page dédiée à *Assassin's Creed Origins* avec plusieurs fiches d'activités<sup>155</sup>.

---

<sup>155</sup> "Etudier l'Égypte Antique en 6ème avec Assassin's Creed Origins", *Les Clionautes*, consulté le 19/05/2021 : <https://www.clionautes.org/etudier-legypte-antique-en-6e-avec-assassins-creed-origins.html>

## B. Les questions soulevées par le Discovery Tour

### 1. L'efficacité du dispositif

Maintenant que nous avons vu les différentes manières d'utiliser le *Discovery Tour* en classe, il faut se pencher sur son efficacité. Ubisoft a créé un mode pédagogique, mais ce dernier permet-il aux élèves d'apprendre ?

Nous avons vu que Ubisoft a créé le *Discovery Tour* pour faciliter la tâche aux enseignants. Il a été créé car le jeu initial ne suffisait pas pour apprendre. La narration et les combats prenaient le pas sur l'aspect historique. Les fiches informatives présentes dans les opus précédents, ne sont pas présentes dans *Origins*. Peut-être n'étaient-elles pas assez consultées par les joueurs, ou pas suffisamment détaillées pour les professeurs, mais le flou artistique qui les entourait était problématique.

Le jeu initial a donc été vidé de sa narration et de ses combats, mais il a été rempli de nouveau contenu, spécialement pensé à cet effet. C'est ce que nous explique William Brou, enseignant en Histoire-Géographie ayant échangé directement avec Ubisoft autour du *Discovery Tour*. Dans sa vidéo<sup>156</sup>, il y explique que Ubisoft a fait appel à des doctorants égyptologues qui ont créé le contenu de ce mode combiné aux recherches faites en amont par les équipes d'Ubisoft, notamment celles produites par l'équipe *ECS* et rassemblées dans les *WTF* que nous avons vus précédemment.

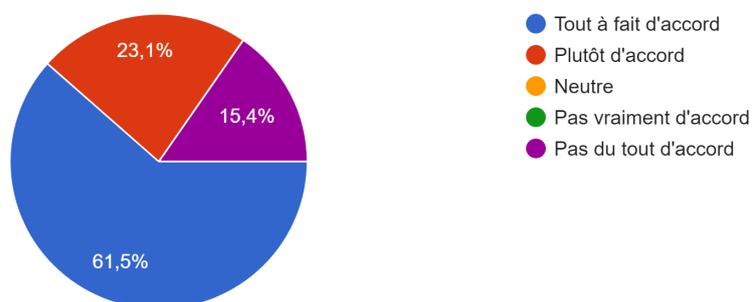
Le jeu initial n'est donc pas suffisant pour apprendre, car il n'y a tout simplement pas d'informations et d'éléments pédagogiques présentes dans le jeu. Pourtant quand on interroge les joueurs, ces derniers ont la sensation d'avoir appris quelque chose simplement en jouant à *Assassin's Creed Origins*, sans le *Discovery Tour*.

---

<sup>156</sup> "Mon avis de prof sur le Discovery Tour d'Assassin's Creed Origins", *Youtube*, consulté le 01/06/2021 : [https://www.youtube.com/watch?v=LwBNClvcGK4&ab\\_channel=HistoireenJeux](https://www.youtube.com/watch?v=LwBNClvcGK4&ab_channel=HistoireenJeux)

Vous avez la sensation d'avoir appris quelque chose grâce à ce jeu

26 réponses



*Extrait du sondage "Assassin's Creed Origins : Histoire et Pédagogie" (Annexe 5)*

Sur les 26 joueurs interrogés, 17 d'entre eux sont tout à fait d'accord et 6 sont plutôt d'accord, quand on leur demande s'ils ont la sensation d'avoir appris quelque chose grâce au jeu. En revanche 4 joueurs ne sont pas du tout d'accord avec cette affirmation. On remarque ici le manque d'avis neutres ou nuancés. Les avis sont très marqués. Peut-être certains ont-ils déjà un avis très tranché sur la question de l'apprentissage avec les jeux vidéo et cela se reflète peut-être ici.

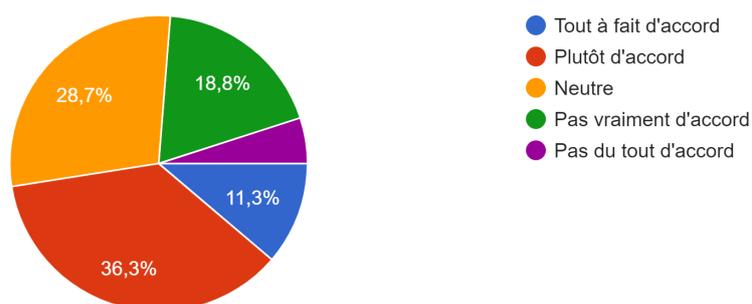
Comme l'explique William Brou dans sa vidéo<sup>157</sup>, l'ancien format des fiches informatives perturbait l'immersion. Pour ce nouvel opus, Ubisoft a choisi l'immersion et a séparé le ludique et l'éducatif. Le jeu initial et le *Discovery Tour* sont imbriqués et l'un met en lumière ce que l'on a raté dans l'autre. Le jeu initial n'a pas la volonté d'apprendre quelque chose aux joueurs. C'est en revanche la volonté du *Discovery Tour*. Mais dans les faits, qu'en est-il de l'efficacité de ce mode pédagogique. Comme nous l'avons vu, peu importe la méthode choisie pour l'insérer en classe, des obstacles existent. Avant la parution du *Tour*, Ubisoft a fait appel à Marc-André Éthier, professeur en didactique de l'histoire et de l'éducation à la citoyenneté à l'Université de Montréal, afin de tester sur le terrain ce nouveau mode. Dans un entretien

<sup>157</sup> "Mon avis de prof sur le Discovery Tour d'Assassin's Creed Origins", *Youtube*, consulté le 01/06/2021 : [https://www.youtube.com/watch?v=LwBNClvcGK4&ab\\_channel=HistoireenJeux](https://www.youtube.com/watch?v=LwBNClvcGK4&ab_channel=HistoireenJeux)

avec Romain Vincent<sup>158</sup>, il présente ses conclusions. Sa méthode consistait à mesurer les connaissances de plusieurs élèves divisés en deux groupes. Tous ont réalisé un premier test afin de mesurer leurs connaissances de base. Le premier groupe a ensuite eu un cours d'histoire avec un professeur tandis que le deuxième groupe a été placé sur un ordinateur avec le *Discovery Tour*. Un test a ensuite été effectué pour mesurer si les élèves avaient appris quelque chose, puisque le postulat de Marc-André Éthier était qu'on ne pouvait pas apprendre à l'aide d'un jeu vidéo. Il s'est avéré que les deux groupes avaient acquis de nouvelles connaissances, mais les élèves ayant eu un cours magistral ont appris davantage que le groupe qui a utilisé le *Discovery Tour*. **La conclusion de cette étude est donc double : on peut apprendre avec le *Discovery Tour* mais un cours avec un professeur reste plus efficace.**

Voilà ce que nous apprend une étude de grande ampleur menée par un professionnel du domaine. Pourtant sa conclusion diffère de l'avis que se fait le grand public sur les méthodes d'apprentissage. Quand on interroge 80 personnes pour avoir leur avis sur un cours magistral, 38 personnes affirment que c'est bel et bien une méthode efficace, 19 que ce n'est pas une méthode efficace et 23 d'entre elles ne préfèrent pas se prononcer.

Un cours magistral est une méthode efficace pour apprendre  
80 réponses



Extrait du sondage "Assassin's Creed Origins : Histoire et Pédagogie" (Annexe 5)

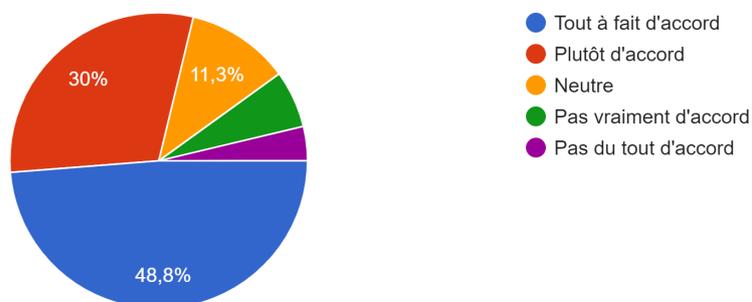
Les résultats sont à l'opposé quand on interroge les 80 participants pour connaître leurs avis sur le jeu comme méthode d'apprentissage. Parmi les sondés, 63 affirment que le jeu est une

<sup>158</sup> "Entretien - Assassin's Creed Origins à l'école", *JVH - Jeux Vidéo et Histoire*, consulté le 19/05/2021 : [https://www.youtube.com/watch?v=v-76LXmTBY0&ab\\_channel=JVH-JeuxVid%C3%A9oetHistoire](https://www.youtube.com/watch?v=v-76LXmTBY0&ab_channel=JVH-JeuxVid%C3%A9oetHistoire)

méthode efficace pour apprendre, 9 d'entre eux n'ont pas d'avis sur la question et 8 pensent que le jeu n'est pas une méthode efficace pour apprendre.

Le jeu est une méthode efficace pour apprendre

80 réponses



Extrait du sondage "Assassin's Creed Origins : Histoire et Pédagogie" (Annexe 5)

Pourtant l'étude de Marc-André Éthier prouve le contraire, du moins elle prouve le contraire sur le cas particulier du *Discovery Tour* de *Assassin's Creed Origins*. De plus l'avis de personnes interrogées est très large puisqu'il questionne les cours magistraux et les jeux dans leur ensemble. Mais on note ici une tendance qui indique que le jeu comme méthode d'apprentissage dispose d'une image très positive dans l'esprit des personnes interrogées et que les cours magistraux sont jugés moins efficaces alors que les chiffres indiquent, jusqu'à maintenant, l'inverse.

Les résultats de Marc-André Éthier prouvent que l'on peut apprendre avec le *Discovery Tour*. Combiné à l'image positive dont dispose l'apprentissage par le jeu, ce mode pédagogique peut donc séduire au-delà des salles de classes et peut permettre à de nombreuses personnes qui ne sont plus scolarisées d'acquérir de nouvelles connaissances. Mais il ressort également que la figure du professeur est toujours essentielle à l'apprentissage même si la position de ces derniers est parfois questionnée.

## 2. L'école et le numérique

On peut penser que le rôle du professeur serait remis en cause par l'arrivée des jeux vidéo à but pédagogique. Mais dans les faits, il n'en est rien. L'étude que nous avons vue précédemment indique que le professeur est aujourd'hui plus efficace que le *Discovery Tour*. Même si l'étude est claire, on peut se demander ce que ressentent les professeurs vis-à-vis de ce mode et ce qui les différencie de celui-ci.

Thomas, futur professeur d'Histoire-Géographie au lycée, note les grandes différences entre un cours avec un professeur et une visite guidée sur le *Discovery Tour* : *“À l'école on pratique beaucoup. Devant un écran, on reste passif. [...] Sur une vidéo, on ne contrôle pas l'ordre des informations ou le rythme. Certes on peut rejouer ou mettre sur pause une vidéo, mais le professeur peut essayer de changer de vocabulaire, de méthode pour faire comprendre quelque chose à un élève.”*<sup>159</sup>. Le grand avantage d'un professeur est donc sa flexibilité et la possibilité de s'adapter à chaque personne, ce qui n'est pas possible avec le *Tour*. James quant à lui l'envisage davantage comme un élément qui peut compléter son cours : *“C'est mieux si les élèves savent déjà de quoi on parle. Ça permet de pousser la réflexion plus loin.”*<sup>160</sup>. Le professeur est donc nécessaire dans l'apprentissage, mais le *Discovery Tour* n'est pas leur ennemi pour autant.

Comme nous l'avons vu précédemment, différentes méthodes existent pour intégrer ce mode dans un cours, notamment quand c'est le professeur qui a la manette en main. Il ajoute des informations par-dessus à l'oral et accompagne parfois sa séance de fiches pédagogiques. Rivenzi, streamer professionnel, a dédié un de ses stream au *Discovery Tour* et a eu recours à la même méthode : *“J'ai fait un live avec le Discovery tour Grèce antique en donnant des explications par-dessus pour se projeter calmement. Quand le joueur est seul c'est plus difficile,*

---

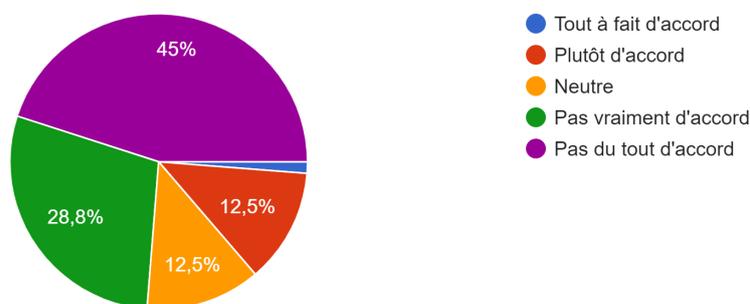
<sup>159</sup> Annexe 3

<sup>160</sup> Annexe 2

car il n'a pas d'avis critique externe."<sup>161</sup>. Il y a donc un réel intérêt à intervenir et interagir avec le *Discovery Tour*.

Quand on interroge un panel de 80 personnes et que l'on souhaite savoir si à leurs yeux le rôle du professeur va devenir obsolète, notamment dû à l'arrivée du numérique dans les salles de classes, une majorité de 59 personnes affirme que le rôle du professeur ne va pas devenir obsolète. Le professeur est donc bien utile, c'est ce que nous révèle l'étude, mais c'est également ce que pense une majorité des personnes interrogées.

Le rôle du professeur va devenir obsolète  
80 réponses



Extrait du sondage "Assassin's Creed Origins : Histoire et Pédagogie"

Malgré tous ces éléments qui indiquent le rôle important du professeur, ces derniers se sentent-ils en danger ? Romain Vincent, dans sa vidéo dédiée au *Tour*<sup>162</sup>, affirme que cette question n'a aucun sens. Il explique que pour une entreprise comme Ubisoft, présenter un objet qui pourrait remplacer les professeurs n'aurait aucun sens d'un point de vue marketing. Ce ne serait pas un argument convaincant, surtout si la cible sont bien les salles de classe. Les professeurs n'achèteraient pas et ne mettraient pas en place quelque chose qui pourrait leur nuire.

<sup>161</sup> Annexe 4

<sup>162</sup> "Apprendre en jouant? Assassin's Creed Discovery Tour", *Youtube*, consulté le 19/05/2021 : [https://www.youtube.com/watch?v=6cwEoZtN6Ag&ab\\_channel=JVH-JeuxVid%C3%A9oetHistoire](https://www.youtube.com/watch?v=6cwEoZtN6Ag&ab_channel=JVH-JeuxVid%C3%A9oetHistoire)

Romain Vincent dans son analyse, affirme que le *Discovery Tour* démontre même la nécessité d'un professeur dans le processus d'apprentissage : *"Pour apprendre l'histoire, il faut poser la manette et écouter ce que le professeur intégré dans le jeu vous explique"*<sup>163</sup>. Cette affirmation est peut-être un peu réductrice, en effet en parallèle des explications audio le joueur peut évoluer librement, dans un bâtiment par exemple, pendant que le narrateur poursuit ses explications. Le *Discovery Tour* est donc finalement très proche d'un audio-guide que l'on écoutait durant la visite d'un musée. On retrouve donc toujours une figure principale, qu'il s'agisse du narrateur du jeu ou d'un professeur, qui détient le savoir et qui le transmet.

Nous avons vu au travers de plus exemples qu'une cohabitation entre le numérique et l'école est possible. Pourtant Dominique Wolton, dans la conclusion de l'édition n°78 de la revue *Hermès*, dresse un sinistre état des lieux du modèle de l'école en lien avec le numérique : *"Dans pratiquement tout le monde occidental, le modèle de l'école est en crise. Le prestige, voire la légitimité, de son rôle sont contestés."*<sup>164</sup>. Pourtant ce n'est pas ce qui transparait dans le sondage ainsi que les entretiens réalisés. Dominique Wolton poursuit : *"Aujourd'hui, le monde est ouvert, l'école a perdu de son prestige, les enfants « savent tout » par la télévision, les jeux, Internet, les voyages. Tout est ludique par rapport à l'école rigide, archaïque, déplacée, trop fermée au monde."*<sup>165</sup>. Certes les élèves apprennent de nombreuses choses grâce aux nouveaux médias, mais il ne s'agit pas là d'une fatalité. Comme nous l'avons vu auparavant, James estime qu'il s'agit d'une opportunité de pousser certains sujets plus loin.

Le constat de Thomas est quant à lui à l'opposé de celui de Dominique Wolton ou de James : *"Aujourd'hui les élèves ont une perte de connaissances. Les programmes sont devenus plus légers, ce n'est pas plus mal, on a plus de temps mais on perd quelque chose. Et cela, malgré*

---

<sup>163</sup> "Apprendre en jouant? Assassin's Creed Discovery Tour", *Youtube*, consulté le 19/05/2021 : [https://www.youtube.com/watch?v=6cwEoZtN6Ag&ab\\_channel=JVH-JeuxVid%C3%A9oetHistoire](https://www.youtube.com/watch?v=6cwEoZtN6Ag&ab_channel=JVH-JeuxVid%C3%A9oetHistoire)

<sup>164</sup> WOLTON Dominique. « La technique ne fait pas un projet d'éducation », *Hermès, La Revue*, vol. 78, no. 2, 2017, pp. 207-211.

<sup>165</sup> *Ibid.*

*que tout soit devenu plus accessible.*"<sup>166</sup>. Peut-être cela est-il dû au fait que les élèves restent passifs devant les écrans, les connaissances ne sont pas fixées comme dans le cadre d'un cours. On peut logiquement penser que les élèves ont plus de connaissances, mais le constat sur le terrain ne va pas en ce sens.

Le *Discovery Tour* se place au cœur de ces différents constats. Il permet de pousser certaines réflexions plus loin tout en essayant de proposer une certaine interactivité même si, comme nous l'avons vu précédemment, elle est très limitée si on la met en perspective avec le jeu initial. Dominique Wolton affirme que : "*Tout est ludique par rapport à l'école*" mais le *Discovery Tour* ne se compare pas à l'école, il n'est pas construit en opposition à celle-ci, il cherche à s'intégrer aux classes et à répondre aux envies de certains professeurs. Il en va de même pour les professeurs. Ils ont un rôle à jouer avec le numérique, ils ne sont pas en opposition avec lui, comme en témoignent les expériences d'utilisation du *Discovery Tour*.

Dominique Wolton aborde ensuite l'aspect financier de ces pratiques : "*D'autant qu'il y a toujours des budgets pour les techniques, beaucoup moins pour les êtres humains, et que ces techniques coûtent moins cher que les professeurs. Tout en étant plus souples et moins critiques.*"<sup>167</sup>. Au travers des témoignages recueillis et des expériences qui ont été réalisées jusqu'à maintenant avec le *Discovery Tour*, il est évident qu'un certain budget est nécessaire pour sa mise en place, mais il est difficile d'affirmer qu'il y a "*toujours des budgets pour les techniques*" quand on observe que les professeurs apportent leurs consoles et jeux personnels pour les faire découvrir à leurs élèves. Ensuite, nous avons également vu avec l'expérience réalisée dans les écoles canadiennes que les techniques coûtent bien plus cher qu'un professeur puisqu'un grand nombre d'ordinateurs puissants sont nécessaires. Enfin, comme l'expliquait Thomas, un humain est plus flexible que le *Discovery Tour*, le professeur peut ajuster son discours en fonction de l'élève. Certes, il faut être vigilant avec l'arrivée du numérique dans les classes et notamment avec l'arrivée des jeux vidéo pédagogiques. Il est

---

<sup>166</sup> Annexe 3

<sup>167</sup> WOLTON Dominique. « La technique ne fait pas un projet d'éducation », *Hermès, La Revue*, vol. 78, no. 2, 2017, pp. 207-211.

vrai qu'ils sont moins critiques et c'est là que le rôle du professeur est indispensable. Mais il est nécessaire de ne pas le diaboliser pour autant.

### 3. L'Histoire et le numérique

Dominique Wolton, toujours dans la revue *Hermès*, nous dit, avec une pointe d'ironie : *“Le numérique est considéré comme une chance pour « moderniser » l'école et l'adapter enfin à la modernité. Ce qui n'avait pas été possible pour la radio et la télévision le devient avec l'informatique.”*<sup>168</sup>. Pourtant, quand il a été question de la fiction en cours d'histoire, force a été de constater que les films ou encore les séries ont fait leur entrée dans les salles de classes il y a déjà quelques années. L'école s'est modernisée au fur et à mesure et cela sous l'impulsion des professeurs qui ont souhaité diversifier leurs supports d'enseignements. Les jeux vidéo pédagogiques s'inscrivent dans cette lignée de manière naturelle. Jean-Clément Martin, déjà en 2015, pointait du doigt cette méprise du numérique : *“Des historiens se détournent de ce médium (le jeu vidéo) considéré comme vulgaire. Faut-il craindre que la communauté académique ne répète les condamnations énoncées à propos des premiers films historiques, voire des premiers romans historiques ?”*<sup>169</sup>. Cette diabolisation des nouveaux supports, d'enseignement notamment, n'est donc pas un phénomène nouveau.

Cela signifie-t-il pour autant que les supports traditionnels vont disparaître ? Comme souligné avec l'introduction aux jeux pédagogiques, qu'ils soient traditionnels ou numériques, ils ouvrent sur d'autres activités. Une session d'exploration dans le *Discovery Tour* peut déboucher sur la lecture d'un texte ancien. Peut-être faut-il envisager l'arrivée des modes pédagogiques de manière plus hybride, comme le font déjà un certain nombre d'enseignants. C'est d'ailleurs ce que révélait une étude menée par l'Université de Montréal<sup>170</sup>. Plusieurs professeurs et plusieurs classes ont été observées au cours de cette étude qui visait à cerner comment *Assassin's Creed* est utilisé en classe mais aussi les avantages et les défis qui y sont liés. L'un des enseignants de cette étude proposait une utilisation hybride entre supports traditionnels et le jeu vidéo *Assassin's Creed* : *“En effet, l'enseignant E1 utilisait des visuels du*

---

<sup>168</sup> WOLTON Dominique. « La technique ne fait pas un projet d'éducation », *Hermès, La Revue*, vol. 78, no. 2, 2017, pp. 207-211.

<sup>169</sup> MARTIN Jean-Clément, TURCOT Laurent. *Au cœur de la révolution - Les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*. Vendémiaire 2015.

<sup>170</sup> KARSENTI Thierry, *Apprendre l'histoire avec le jeu vidéo Assassin's Creed ? Une étude exploratoire auprès de 329 élèves*. Montréal 2019: CRIFPE.

*jeu vidéo Assassin's Creed pour faire le lien avec des évènements 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.*"<sup>171</sup>. Les jeux vidéo, et notamment *Assassin's Creed*, ne signent pas la fin des supports dit plus classiques.

Un changement de support peut, à première vue, sembler anecdotique. Pourtant il induit un changement de perception. On peut, à juste titre, se demander si les élèves participent davantage, quand le support est un jeu vidéo. Et pour les enseignants, on peut se demander s'il est plus simple pour eux d'intéresser les élèves. C'est un des sujets qu'aborde l'étude de Thierry Karsenti<sup>172</sup> que nous avons déjà abordée précédemment. Même si cette dernière n'aborde pas le *Discovery Tour*, elle aborde les jeux *Assassin's Creed* dans leur ensemble et leurs effets quand des professeurs y font référence dans leurs cours. Cette étude révèle que presque 60% des élèves apprécient quand un professeur utilise des éléments de la licence en classe. Et quand l'étude questionne les avantages que tirent les élèves de cet usage, on apprend que le premier avantage retenu est la motivation. La variété des supports arrive en troisième position, ce qui indique que les initiatives des professeurs sont dans l'ensemble très bien accueillies par les élèves. Le *Discovery Tour* repose sur cette attraction que les élèves avaient déjà pour la licence, avant la sortie du mode pédagogique.

---

<sup>171</sup> KARSENTI Thierry, *Apprendre l'histoire avec le jeu vidéo Assassin's Creed ? Une étude exploratoire auprès de 329 élèves*. Montréal 2019: CRIFPE.

<sup>172</sup> *Ibid.*

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

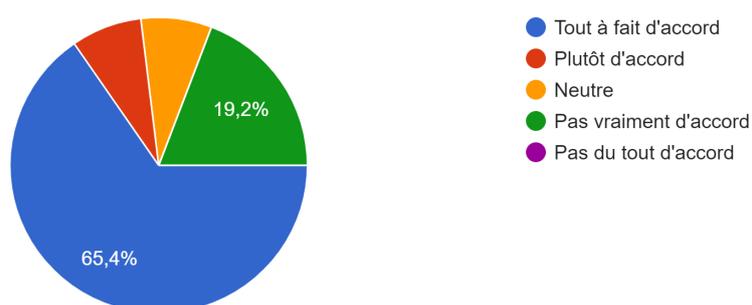
Les données collectées permettent de mettre en évidence cinq avantages majeurs par rapport aux bénéfices exprimés par les élèves dans le fait d'utiliser *Assassin's Creed* à l'école :

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

Extrait de l'étude "Apprendre l'histoire avec le jeu vidéo *Assassin's Creed* ?"<sup>173</sup>

Jean-Clément Martin **penser** lui aussi que les jeux vidéo ont un réel potentiel pour intéresser les élèves : "Quoi qu'il en coûte, il faut accepter de poser la question autrement que nous ne pourrions être tentés de le faire en campant sur nos certitudes et notre légitimité d'historiens, minées pourtant par le simple constat que des millions d'individus préfèrent le jeu à nos traités savants."<sup>174</sup> En dehors des salles de classe, le constat est le même. Parmi les 26 personnes interrogées ayant joué à *Assassin's Creed Origins*, 19 d'entre elles affirment que ce jeu leur a donné envie d'en apprendre davantage sur l'époque du jeu.

Assassin's Creed Origins vous a donné envie d'en apprendre davantage sur l'Égypte Antique  
26 réponses



Extrait du sondage "Assassin's Creed Origins : Histoire et Pédagogie" (Annexe 5)

<sup>173</sup> KARSENTI Thierry, *Apprendre l'histoire avec le jeu vidéo Assassin's Creed ? Une étude exploratoire auprès de 329 élèves*. Montréal 2019: CRIFPE.

<sup>174</sup> MARTIN Jean-Clément, TURCOT Laurent. *Au cœur de la révolution - Les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*. Vendémiaire 2015.

Dans l'ensemble les personnes sont plus curieuses. Rivenzi qui anime des lives histoire, émet le même constat mais avec plus de nuances : *“Ils sont plus ouverts sur le sujet, mais ils n'ont pas envie de faire des recherches pour autant.”*<sup>175</sup>. Mais il souligne également qu'une certaine part du public souhaite simplement consommer de l'histoire. *Assassin's Creed Origins* et son *Discovery Tour* s'inscrivent dans toutes ces notions.

L'utilisation du *Discovery Tour* sur le terrain n'est pas une chose aisée. Il répond davantage à des envies qu'à de réels besoins des professeurs. De plus, il nécessite un certain nombre de moyens pour être mise en place, même s'il existe différentes manières qui sont plus au moins coûteuses ou contraignantes. L'utilisation du *Discovery Tour* bien souvent encadrée ou accompagnée par un professeur qui occupe un rôle essentiel. Aujourd'hui, l'efficacité du *Tour* n'a été prouvée que par une seule étude, mais les résultats sont encourageants. La relation entre pédagogie et numérique n'est pas encore fixée, mais le *Discovery Tour* balaye un certain nombre des reproches fait à l'entrée du numérique dans les salles de classe. Il prouve que l'aura des jeux vidéo permet au plus grand nombre de s'intéresser à l'histoire.

---

<sup>175</sup> Annexe 4

# Conclusion

Le jeu vidéo est un média, un loisir, une pratique qui s'est intensifiée et diversifiée ces vingt dernières années. Il est parti des universités américaines, pour prendre place dans les premières salles d'arcade, avant d'investir les foyers. Aujourd'hui son périple se poursuit dans les salles de classe.

Pour comprendre et investir ce nouveau terrain, il est nécessaire de comprendre comment se structure la pédagogie et l'apprentissage. Apprendre par le jeu n'est pas une nouveauté, les différentes méthodes pédagogiques ont depuis longtemps intégré le jeu. Il en va de même pour les supports d'apprentissage, il en existe une grande diversité qui ont permis d'intégrer le jeu. Et c'est d'ailleurs là que le jeu vidéo a débuté sa route vers l'école, avec les *serious games*. Apprendre à l'aide de jeux vidéo n'est qu'une méthode parmi d'autres. Elle prend de nouvelles formes quand on l'applique à une matière bien précise : l'histoire. Depuis longtemps, histoire et fiction entretiennent d'étroites relations, parfois au grand dam de l'objectivité. Cela a permis aux jeux vidéo, précisément les jeux vidéo historiques, qui eux aussi mêlent fiction et réalité, de s'immiscer dans les classes. Certains jeux se prêtent plus facilement à l'exercice que d'autres. Certains vont même jusqu'à proposer des outils pédagogiques intégrés aux jeux vidéo.

C'est le choix qui a été fait par la société Ubisoft avec son jeu *Assassin's Creed Origins*. Le dixième jeu de la saga propose pour la première fois un volet pédagogique intitulé le *Discovery Tour*, ouvertement destiné aux classes et aux professeurs. Proposer un parcours pédagogique sous-entend que les sources invoquées sont fiables, mais ce n'est pas toujours le cas. Un certain nombre de libertés ont été prises lors de la création de ce jeu. Il faut ajouter à cela que Ubisoft a utilisé le jeu initial, *Assassin's Creed Origins*, qui a ensuite été modifié pour devenir le *Discovery Tour*. Ce dernier est donc une création hybride entre pédagogie et divertissement. Mais cette nouvelle création bénéficie d'un avis globalement positif grâce à la réputation déjà établie de la licence *Assassin's Creed* dans son ensemble.

Les cibles ouvertement annoncées du *Discovery Tour* sont les joueurs et les professeurs. Pourtant les joueurs ne semblent pas s'être grandement approprié ce nouveau parcours. Pour les enseignants, il répond davantage à des envies qu'à de réels besoins. Cela ne les a pas empêchés de s'approprier le *Discovery Tour* et de mettre en place différentes méthodes pour l'exploiter, même s'ils se heurtent à un certain nombre d'obstacles. Malgré ces difficultés, l'utilisation en classe du jeu remporte un certain succès auprès des élèves, ce qui pourrait encourager la pratique. Mais une étude autour du *Discovery Tour* indique que l'apprentissage reste plus efficace avec un professeur, en dépit que le jeu motive davantage. Les relations entre l'école et le numérique, en particulier les jeux vidéo, n'est donc pas encore au beau fixe. Certains historiens indiquent pourtant que ce support peut permettre à une nouvelle génération de s'intéresser à l'histoire.

*Assassin's Creed Origins* et son *Discovery Tour* peuvent servir de support pédagogique puisque qu'ils ont été pensés en ce sens. Mais les libertés artistiques prises par le studio pour le bien du divertissement sont un handicap pour la partie pédagogique. De plus, les moyens disponibles sur le terrain pour mettre en place l'utilisation du *Discovery Tour* comme support pédagogique ne sont pas à la hauteur. Les professeurs sont pourtant créatifs et ont développé plusieurs méthodes pour exploiter ce jeu en classe, même si elles sont dépendantes des moyens disponibles. Enfin, il serait dangereux d'utiliser uniquement *Assassin's Creed Origins* comme support pour enseigner l'histoire de l'Égypte Antique. Le jeu ne couvre qu'une tranche très récente de cette histoire qui, de surcroît, a déjà été largement traitée et idéalisée. Le jeu d'Ubisoft peut être utilisé à l'avenir comme support pédagogique, dans le sens où il est un témoin de la vision de notre époque sur la fin de l'antiquité égyptienne. Chaque époque porte un autre regard sur le passé. Après l'Égyptomanie et les malédictions, notre vision de l'Égypte Antique est aujourd'hui plus pragmatique mais toujours teintée de fiction. Peut-être en sera-t-il autrement à l'avenir et *Assassin's Creed Origins* deviendra alors un marqueur de notre vision contemporaine.

*Assassin's Creed Origins* et le *Discovery Tour* soulèvent aussi des questions plus larges autour de la place de l'historien. Comme le soulève à plusieurs reprises Jean-Clément Martin et

comme le note Rivenzi lors de ses échanges avec des historiens<sup>176</sup> : les historiens ont une place à prendre avec le numérique et les jeux vidéo. Même si ce public est loin de leur auditoire habituel, il est nécessaire de dialoguer avec lui, surtout quand l'histoire devient un bien de consommation. Le professeur aussi doit trouver sa place tout en intégrant de nouveaux outils à ses cours. Son rôle reste primordial mais la motivation des élèves à utiliser un jeu vidéo en classe est également à prendre en compte.

Le jeu *Assassin's Creed Origins* croise deux problématiques : celle de la pédagogie et des jeux vidéo et celle de l'histoire et des jeux vidéo. La première est déjà largement étudiée par Romain Vincent dans le cadre de sa thèse en sciences de l'éducation. La seconde a donné naissance à un ouvrage paru en janvier 2021<sup>177</sup>. Marc-André Éthier et David Lefrançois y questionnent les jeux de la saga *Assassin's Creed* sous l'angle de leur rapport à l'histoire mais aussi à l'éducation. *Assassin's Creed Origins* questionne les rapports entre divertissement et pédagogie, entre histoire et fiction, mais aussi plus généralement entre tradition et modernité. *Assassin's Creed*, histoire et éducation sont donc étroitement liés et le seront encore à l'avenir au vu de l'arrivée massive du numérique dans le milieu éducatif.

---

<sup>176</sup> Annexe 4

<sup>177</sup> ÉTHIER Marc-André, LEFRANÇOIS David, *Le jeu et l'histoire: Assassin's Creed vu par les historiens*, Del Busso Éditeur, 2021.

# Annexes

## Annexe 1 : Les jeux de la saga Assassin's Creed

	Assassin's Creed	2007
	Assassin's Creed II	2009
	Assassin's Creed Brotherhood	2010
	Assassin's Creed Revelation	2011
	Assassin's Creed III	2012
	Assassin's Creed IV Black Flag	2013
	Assassin's Creed Rogue Assassin's Creed Unity	2014
	Assassin's Creed Syndicate	2015
	Assassin's Creed Origins	2017
	Assassin's Creed Odyssey	2018
	Assassin's Creed Valhalla	2020

## Annexe 2 : James, Professeur d'Histoire-Géographie

### Informations :

Âge : 24 ans

Genre : homme

Etudes : Bac Es, Licence Histoire, Master Meef M2, préparation au CAPES

### Votre rapport à l'Histoire

- Comment apprend-on l'Histoire à des élèves ?

“Souvent par des études de cas. On va privilégier la réflexion et visualiser une situation. C'est la mise en place d'une pensée, d'une logique.”

- Quelles sont les spécificités de l'enseignement d'Histoire ?

“Esprit critique motivé en Histoire, une porte ouverte sur le monde. Matière essentielle permet d'apporter un regard différent sur le monde en général ou juste le monde qui nous entoure.”

- Qu'est-ce qu'on doit retenir dans un cours d'Histoire ?

“L'esprit critique, c'est le plus grand intérêt de l'enseignement au collège au lycée. On va donner de la culture générale, pour tenir une discussion par exemple, pour avoir se situer dans le temps et dans l'espace, mais aussi connaître les grands courant de pensées.”

- Qu'est-ce que vous utilisez comme support de cours ?

“J'utilise Powerpoint avec supports vidéo (C'est pas sourcier, Brut) souvent en accroche. J'ai essayé avec un objet aussi (une balle de la 2nd guerre mondiale), une vidéo, une photo, google maps en géographie, des textes, des chansons assez rarement. Je construis mes cours moi-même, je pioche dans plusieurs manuels, je n'ai pas envie de suivre un manuel. C'est une aide, mais ce n'est pas l'idéal.”

- Utilisez-vous des œuvres de fiction dans vos cours ?

“Il faut être sûr de ce qu’on fait. Les romans oui pour avoir des témoignages d’époque. Il faut savoir relever tout ce qui est faux. C’est assez dur de relever tous les éléments simplifiés. Il faut insister sur ce que l’on veut montrer, et faire abstraction de ce qu’il y a autour, ce n'est pas facile pour un élève.”

- Les nouveaux médias permettent-ils, selon vous, d’apprendre l’Histoire ?  
(Encyclopédies en ligne, youtube, twitch, réseaux sociaux, jeux vidéo)

“Youtube oui, il faut faire le tri et faire attention. Dans l'absolu pourquoi pas. C’est mieux si les élèves savent déjà de quoi on parle. Ça permet de pousser la réflexion plus loin.”

### Votre rapport aux jeux vidéo

- Jouez-vous aux jeux vidéo ? Lesquels ? Quelle fréquence ?

“Oui, par exemple Age of Empire II, Dofus, League of Legend, Call of Duty, Assassin's Creed ou Civilisation 4.”

- Quel est votre avis sur les jeux vidéo ?

“Je n’ai pas d’avis tranché, c’est une perte de temps, mais je n’ai rien contre. Ce n’est pas une régression, pas un frein à la société, pourquoi pas pour socialiser. C’est un loisir éphémère.”

- Pensez-vous que vos élèves peuvent apprendre en jouant aux jeux vidéo ?

“L’attrait pour l’Histoire me vient de Age of Empire II, ça aide à situer des choses, des personnages, des lieux. Ça m’a vraiment apporté quelque chose.”

- Pensez-vous que les jeux vidéo peuvent servir de support pédagogique ?

“Il y a un potentiel, mais cela doit être encadré. Il faut voir ce qui est vrai et ce qui est faux. Assassin’s Creed est le jeu par excellence pour les représentations : le colisée de Rome ou encore Notre-Dame de Paris, pour situer des personnages, donner des images, se construire une vision de l’époque, mettre des bases. Il peut être une grosse aide mais il faut réussir à ne pas tomber dans le fantasme. Les films eux ont misées sur la réalité Historique, c’est presque un argument marketing.”

- Avez-vous déjà utilisé un jeu vidéo comme support pédagogique ?

“Non.”

- Pourquoi ?

“J’aimerais mais il faut une grande préparation. Il prof a une parole validante, il faut donc faire attention à ce que l’on transmet. Même moi en tant que joueur je ne sais pas toujours faire la différence. Ubisoft devrait mettre des petites pastilles pour faire la part des choses afin de savoir où commence le faux et où ça s'arrête. S'appuyer sur un personnage réel c'est problématique.”

- Avez-vous rencontré des difficultés ? (Quelles seraient les difficultés si demain vous décidiez d'utiliser un jeu vidéo ?)

“La problématique du matériel est à prendre en compte. Moi j'ai une console, si je veux le faire je le fais. Par contre, légalement il faut sûrement demander à quelqu'un.”

- Pensez-vous que la saga Assassin's Creed d'Ubisoft est adaptée à un cours ?

“Oui mais pas pour tout, surtout pour la ville et la géographie. Si je devais m'en servir ce serait là-dessus. Éventuellement Medal of Honor, pour l'immersion. Peut-être Total War aussi qui est assez solide historiquement.”

- Ubisoft affirme que le monde enseignant s'intéresse à ses jeux comme support. Qu'en est-il de vous ? Vous reconnaissez-vous dans ces propos ?

“Moi oui, ça m'intéresse beaucoup. Ça m'intéresse davantage à la fac, mais aussi pour des âges plus bas. Seulement ça ne doit pas partir dans tous les sens. C'est de la drague des élèves, tous les moyens sont bons pour les intéresser.”

- Saviez-vous que le jeu Assassin's Creed Origins propose un parcours dédié à l'apprentissage ?

“J'en ai entendu parler. C'est une balade dans le monde ouvert.”

- Pensez-vous qu'il s'agit d'une bonne initiative de la part de Ubisoft ?

“C'est l'idéal pour une utilisation en classe, pour la découverte, pour ceux qui s'intéressent à l'ambiance. Le prof ne peut pas transmettre une ambiance, question de mémoire visuelle et

mémoire auditive. L'atmosphère, le tour est bien pour l'atmosphère, ça donne une vue fixe à un moment donné."

- Seriez-vous prêt à en faire usage ?

"Avec les politiques en cours, à court terme non. L'éducation nationale ne va pas soutenir ces initiatives, pas maintenant. A plus long terme on y viendra. Les jeux vont mettre encore plus de moyens afin d'être le plus vrai possible. De plus en plus de jeux vont s'y intéresser, les joueurs s'y intéressent."

## Annexe 3 : Thomas, Professeur d'Histoire-Géographie

### Informations :

Âge : 24 ans

Genre : homme

Etudes : Master meef histoire géo, préparation au concours CPE

### Votre Rapport à l'Histoire

- Comment apprend-on l'Histoire à des élèves ?

“Ça dépend de l'âge, les méthodes changent en fonction.

Au collège, ce sont plutôt des études de document, apprendre des définitions.

Plus tard c'est un cheminement logique, une création de problématiques.”

- Quels sont les mécanismes ?

“C'est un avis très personnel, je contre le par cœur. Le par cœur c'est bien, mais on ne comprend pas toujours ce que l'on apprend. On doit les préparer à la dissertation, à la réflexion.”

- Qu'est-ce qui change avec une autre matière ? Quelles sont les spécificités de l'enseignement d'Histoire ?

“L'Histoire et la géographie viennent se connecter aux autres, c'est une matière complète. Par exemple : le crash boursier des années 30, on va aborder un peu d'économie, manipuler des chiffres et comprendre leurs effets. L'élève va réfléchir à la situation actuelle en parallèle des programmes, du moins c'est le but. L'histoire c'est partout, on y touche partout, tout le temps.”

- Qu'est-ce qu'on doit retenir dans un cours d'Histoire ?

“Pour moi : ce qu’on a envie de retenir. Bien sûr, il y a la contrainte des contrôles, mais chaque élève a des affinités avec certaines périodes. C’est comme un univers que l’on préfère à un autre. Connaître l’Histoire ce n’est pas nécessaire au quotidien, on ne va pas se mentir.”

- Utilisez-vous d’autres supports que les manuels ?

“Le manuel est un bon support, mais avec l’ordinateur on peut faire des choses plus interactives. Finalement, tout média peut être utilisé. Le but c’est de piquer la curiosité, de stimuler l’imaginaire de l’élève. Il ne faut pas se limiter à un seul média, l’histoire il faut la percevoir de différentes manières. Aujourd’hui toutes les salles sont équipées au moins d’un ordinateur et d’un vidéo projecteur, ce qui facilite la tâche.”

- Utilisez-vous des œuvres de fiction dans vos cours ?

“Tout peut être intégré dans un cours, même de la fiction. Le professeur doit connaître les limites de la fiction. La série Vikings n’est pas intéressante sur ces personnages mais sur ses contextes, la construction de ces villes. Je la recommanderais à mes élèves mais avec certains points particuliers à observer. Le professeur doit jouer les gardes fous.”

- Les nouveaux médias permettent-ils, selon vous, d’apprendre l’Histoire ?  
(Encyclopédies en ligne, youtube, twitch, réseaux sociaux, jeux vidéo)

“La vulgarisation c’est bien, mais il faut prendre du recul. Même Nota bene, le plus connu, fait des erreurs. Mais c’est aussi le cas dans des ouvrages de d’Histoire. L’histoire n’est pas une science exacte. C’est positif dans l’ensemble, ça permet à certains de s’ouvrir sur d’autres médias comme les livres. Ils citent dans leurs sources des livres, mais aussi l’INA qui est une bibliothèque de Médias incroyable. Mais tout est à prendre avec des pincettes, toujours. L’histoire ce n’est pas connaître toutes les dates, c’est aussi une question de réflexion. À l’école on pratique beaucoup. Devant un écran, on reste passif. À l’école, les livres ont d’autres avantages. Sur une vidéo, on ne contrôle pas l’ordre des informations ou le rythme. Certes on peut rejouer ou mettre sur pause une vidéo, mais le professeur peut essayer de changer de vocabulaire, de méthode pour faire comprendre quelque chose à un élève.”

- La démocratisation de l'Histoire sur internet a-t-elle eu, selon vous, des répercussions sur les connaissances des élèves ?

“Aujourd’hui les élèves ont une perte de connaissances. Les programmes sont devenus plus légers, ce n’est pas plus mal, on a plus de temps mais on perd quelque chose. Et cela, malgré que tout soit devenu plus accessible. La transition entre le traditionnel et les nouveaux médias n’en est qu’à ses débuts. On ne dialogue déjà pas assez avec les élèves. La plupart ne comprennent pas ce qu’ils apprennent. Pas sûr que les nouveaux médias soient une solution.”

### Votre rapport aux jeux vidéo

- Jouez-vous aux jeux vidéo ? Lesquels ? Quelle fréquence ?

“Oui, environs 30h par semaine, je joue Zelda, League of Legends, Assassin’s Creed, ou encore Call of Duty.”

- Quel est votre avis sur les jeux vidéo ?

“Je joue beaucoup, tout en restant raisonnable. Aujourd’hui, il y a un problème de consommation pour les plus jeunes. Le modèle économique est très mauvais.”

- Pensez-vous que vos élèves peuvent apprendre en jouant aux jeux vidéo ?

“Oui, ils peuvent apprendre mais pas de l’histoire. Assassin’s Creed a beau se placer dans le réel, parfois approximativement, ce n’est pas de l’Histoire à partir du moment où tu embrigades des personnages historiques dans le scénario. Par exemple : une bataille réelle avec une issue différente.”

- Pensez-vous que la saga Assassin’s Creed d’Ubisoft peut servir de support dans le cadre d’un cours d’Histoire ?

“On ne peut pas utiliser que ce support, mélangé à d’autres oui. Si c’est trop guidé ça perd tout son sens.”

- Saviez-vous que le jeu Assassin’s Creed Origins propose un parcours dédié à l’apprentissage ? Pensez-vous qu’il s’agit d’une bonne initiative ?

“Construire c’est compliqué, déconstruire c’est encore pire. Il faut être compétent dans l’Histoire et dans les jeux vidéo. Le jeu est un support de loisir, ils ne vont pas y voir la finalité pédagogique. Support fragile, incomplet, trop inexact. Il y a aujourd’hui de meilleurs supports. Assassin’s Creed donne des bases sur certains sujets, certains thèmes, mais les libertés pédagogiques sont assez limitées.”

## Annexe 4 : Rivenzi, Streamer Jeux vidéo et Histoire sur Twitch

### Informations :

Âge : 25 ans

Genre : homme

Etudes : licence d'histoire, licence d'histoire de l'art

- Quel est ton rapport à l'histoire ?

“J’ai écouté et vu de l’histoire car elle m’a été racontée par mon père. Il m’a aussi raconté beaucoup de bêtises. Avec mon frère jumeau on a eu une émulation pour l’histoire. Aujourd’hui il passe le CAPES. J’aime beaucoup les documentaires, le premier qui m’a marqué c’est “Apocalypse”, les images étaient colorées, des vraies images, ça m’a fait un choc. Par la suite j’ai été guidé par les parents, j’ai fait un bac bac S, et je devais par la suite faire médecine. Ayant eu mon bac de justesse et n’ayant été admis dans aucune fac de médecine, je suis parti par défaut en histoire. Mais j’avais quand même des bonnes notes. La fac d’histoire a été super, j’ai découvert la place de l’historien, à l’université j’ai découvert le partage, la rencontre, l’aventure intellectuelle était incroyable. Moi je ne voulais pas être prof, c’est un boulot où j’ai peur de m’ennuyer. Donc je n’ai pas fait de master, j’ai appris qu’à la fin il faut passer des concours chiants et longs. J’ai découvert qu’il n’y avait pas de moyens dans la culture. Je me suis donc orienté en école de journalisme par la suite pour mettre à profit la culture générale que j’avais emmagasiné. Je suis arrivée en 2017 Twitch, à cette époque la plateforme était très jeu vidéo, il y avait un seul jeu vidéo et c’était League of Legends. Arriver avec l’histoire était un peu brutal au début. Mais j’avais la volonté dès le début de faire de l’histoire sur Twitch. Mon premier format était “Jeu d’histoire”, qui consistait à décortiquer un jeu, souvent trop complexe, mais le format n’était pas satisfaisant.

Mon inspiration c’est surtout la radio parce que j’ai grandi avec ça, j’aime les images mais je n’ai pas grandi avec. En émissions qui m’ont inspirée, je peux te citer : la fabrique de l’histoire, l’affaire sensible, inspirée de l’histoire, paroles d’histoire. Je suis frustré par les formats courts

de Youtube par exemple. Il y a certaines choses que l'on ne peut pas résumer en un format de 15 minutes. J'ai appris les codes de la radio, la parole de radio, le podcast. L'idée du rythme me vient de la radio."

- Aujourd'hui, qui peut parler d'histoire ?

"Dans mon cas, j'ai décidé d'inviter des historiens car je ne me sens pas légitime à parler de sujet très précis toutes les semaines. Je devrais passer beaucoup trop de temps à préparer un sujet. Préparer un entretien ce n'est pas la même chose. Tout le monde est légitime à parler d'histoire. Mais moi je ne suis pas assez fort."

- Quelles sont les conséquences de la notoriété ?

"Pour parler d'un sujet je dois trouver l'historien le plus calé sur le sujet possible. Au-delà du sujet, j'aime aussi les interroger sur leur manière de faire des recherches. Je cherche aussi à humaniser la personne et la questionner. Je ne peux pas proposer de réflexion à mon public mais uniquement des connaissances. Faire passer une réflexion c'est plus difficile et nécessite un public plus averti."

- Et tes spectateurs ?

"J'essaie de leur donner des connaissances. Mais j'ai déjà fait une émission sur les mécanismes de l'histoire. Les historiens doivent remettre en question leurs pratiques, leurs connaissances. Lors de mes lives histoire, mon public est composé de 2500 à 3000 spectateurs fidèles, mais sur une émission de plusieurs heures, se sont environs 50 000 spectateurs qui passent. Ils ont pour la grande majorité entre 18 et 30 ans et ce sont majoritairement des hommes."

- Tes lives peuvent-ils intéresser des gens à l'histoire ?

“Avec cette émission, oui il y a des personnes qui ont eu envie de se lancer dans l’histoire grâce à ça. Je reçois des messages de personnes qui me racontent envisager de faire des études d’histoire et que mon émission les motive. Mais il y a aussi des gens qui ont juste envie de consommer de l’histoire.”

- On ne peut pas poser de question à un jeu, comment faire pour en savoir plus ?

“On peut questionner un historien sur sa démarche et ses méthodes, ce n’est pas le cas d’un jeu. Il est parfois aussi difficile de trouver le nom des historiens qui ont travaillé sur tel ou tel jeu.”

- Et concernant les jeux Assassin’s Creed ?

“Le dernier jeu de la série, Valhalla, est très problématique car on n’a pas de Discovery Tour. Origins ou Odyssey, c’est d’histoire appliquée, on met en forme ou on donne du volume à des choses que l’on connaît et c’est bien plus intéressant. Je pense que pour Ubisoft c’est dangereux de proposer deux jeux intéressants et fournis et ensuite un jeu vidéo qui ne tient pas la route historiquement. C’est une histoire de crédibilité.”

- Rétropédaler sur des choix artistiques dans le Discovery Tour, c’est problématique ?

“C’est mieux de le dire dans le Discovery Tour que telle ou telle chose ne sont pas fidèles à la réalité, ou que l’on ne dispose pas de suffisamment de sources et que donc des choix ont dus être faits. Concernant l’opus Valhalla, j’ai eu un entretien avec Alban Gauthier mais il est lié par une charte de confidentialité à Ubisoft et n’a donc pas pu me donner beaucoup d’informations.”

- Divertissement et histoire, c’est compatible ?

“Faire du divertissement avec de l’histoire, c’est ok pour intéresser les gens. C’est ok de faire des méa culpa par la suite. Le divertissement c’est forcément des choix artistiques. Mais on

peut faire des choix artistiques sans perturber l'Histoire. Par exemple, dans les films, quand quelqu'un tire son épée on a un bruit de fourreau. Ce bruit est purement inventé, mais il dynamise une action, sans la fausser pour autant. Concernant les films, mais aussi les jeux vidéo, la dénomination historique pose un problème, cela pose un problème de transparence. Dans l'idéal il faudra un lieu accessible créé par les créateurs pour corriger le tir, ou les spectateurs ou joueurs peuvent aller chercher des informations fiables et sourcés. Mais il y a un vrai problème avec les étiquettes, la typologie de ce qui est vrai ou vérifié. Il faudrait par exemple un site fait par des historiens pour orienter sur un jeu, pour donner les clefs aux personnes qui ont envie d'apprendre ou pour poursuivre l'expérience d'un jeu, d'un film."

- Existe-il des jeux historiques réalistes ?

"En jeu fiables historiquement, je peux te citer Kingdom Come: Deliverance, mais le jeu est chiant. Le jeu n'est pas parfait, par exemple une descente de cheval c'est trois boutons, c'est long. Ce jeu c'est l'inverse d'un bon moment."

- Et concernant Assassin's Creed Origins ?

"Le Discovery tour est un bon exemple d'alliance entre réalisme et divertissement, il donne les limites de la réflexion car il sépare les deux parcours. Mais il faudrait tout de même un disclaimer avant le jeu. Ubisoft s'achète une crédibilité grâce à des partenariats avec des youtubeurs. Ces personnes ne vont donc pas remettre en cause le jeu, il en devient donc d'autant plus crédible auprès du public."

"Malgré tout, sur Odyssey et Origins, il y a eu un très bon travail sur la reconstitution de lieu, c'est de qualité. Ils ont bien pensé au fait que les temples étaient en couleurs par exemple. C'est plus sympa que dans un musée, on a les choses dans leur contexte, avec leur couleur et leur sens d'origine. Mais le musée reste un lieu de vie et d'échange, le jeu vidéo ne pourra pas le remplacer. C'est trop factice le jeu vidéo, les gens savent bien qu'il y a des gens qui sont bien plus experts."

- La place de l’Historien aujourd’hui ?

“L’historien doit prendre sa place dans la médiation et faire travail de mise en lumière de ses connaissances, notamment via les réseaux sociaux. Mais les historiens ou un problème pour toucher le grand public. Il faut créer cette place, loin des conférences dans les bibliothèques qui ont déjà un public bien établi.”

- Et le Discovery Tour en stream ?

“J’ai fait un live avec le Discovery tour Grèce antique en donnant des explications par dessus pour se projeter calmement. Quand le joueur est seul c’est plus difficile, car il n’a pas d’avis critique externe. Mais en termes d’informations, de faits, le tour fait plutôt bien son travail. Il apporte vraiment une projection dans un lieu et c’est un vrai plus, on a aussi l’ambiance en supplément. Certes les bâtiments ne sont pas à l’échelle mais c’est plus impactant pour le joueur.”

- De manière générale, les gens sont-ils plus intéressés par l’Histoire ?

“Ils sont plus ouverts sur le sujet, mais ils n’ont pas envie de faire des recherches pour autant.”

- Des recommandations de jeux d’Histoire qui sont selon toi de qualité ?

- Ghost of tsushima
- Le soldat inconnu
- Total war
- Europa universalis
- Heart of iron IV

- Le jeu vidéo et la pédagogie à l’avenir ?

“Le jeu vidéo reste un divertissement et il ne va pas évoluer davantage. Il faut seulement veiller à ne pas véhiculer de mauvaises ou de fausses idées, comme pour les vikings et leurs casques à cornes. Le jeu vidéo c’est un outil de réflexion qui permet de mettre en lumière certaines périodes mais ça reste du divertissement.”



## Annexe 5 : Sondage

Assassin's Creed Origins : Histoire et Pédagogie

Questions Réponses 80

### 80 réponses

Les réponses ne sont plus acceptées

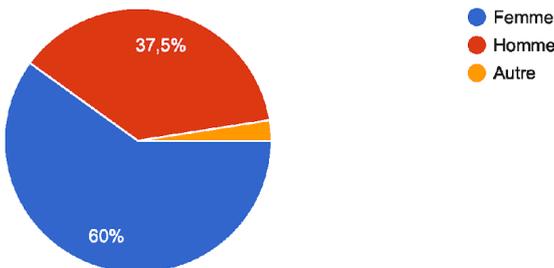
**Message pour les personnes interrogées**

Il n'est plus possible de saisir de réponses dans ce formulaire.

**Résumé** Question Individuel

**Votre profil**

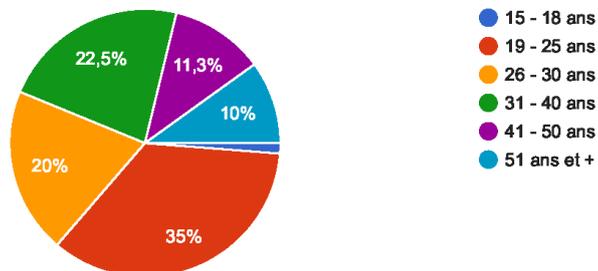
Votre genre :  
80 réponses



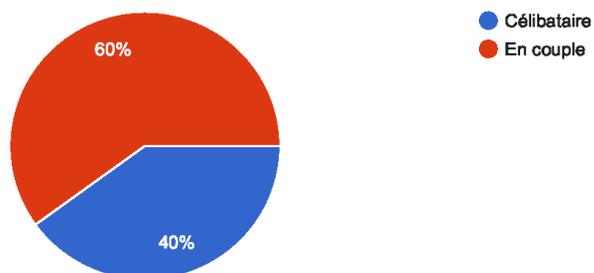
Genre	Pourcentage
Femme	60%
Homme	37,5%
Autre	2,5%

**Votre tranche d'âge :**

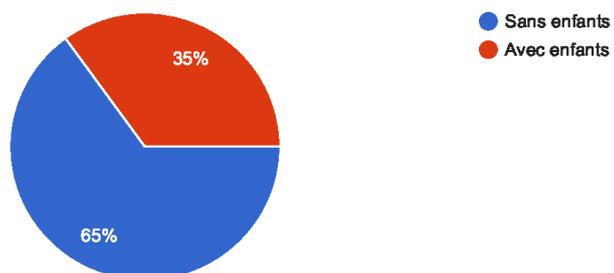
80 réponses

**Votre situation matrimoniale :**

80 réponses

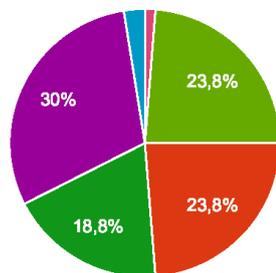
**Votre situation familiale :**

80 réponses



**Votre catégorie socio-professionnelle :**

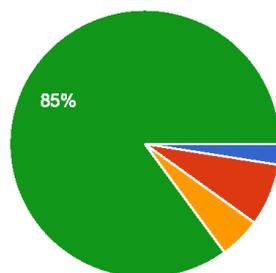
80 réponses



- Agriculteur exploitant
- Étudiant en alternance ou en stage
- Artisan, commerçant, chef d'entreprise
- Cadre et profession intellectuelle supérieure
- Employé
- Ouvrier
- Professions intermédiaire
- Sans activité professionnelle ou étudiant en formation initiale

**Cas particuliers :**

80 réponses

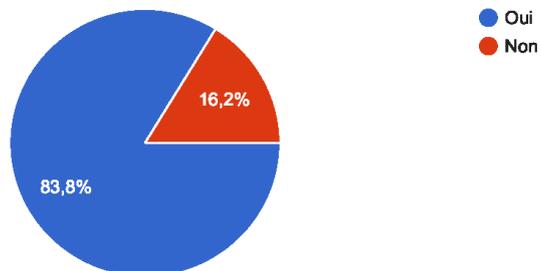


- Professionnel ou étudiant dans le domaine du jeu vidéo
- Professionnel ou étudiant en Histoire
- Professionnel ou étudiant en éducation
- Non concerné

Votre rapport à l'Histoire

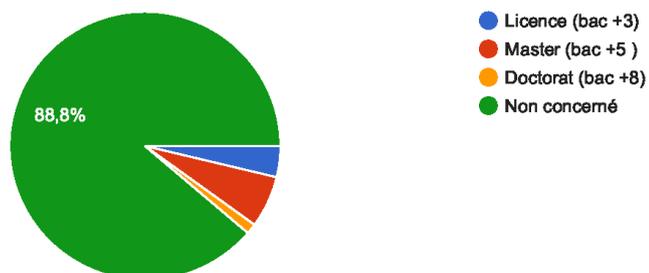
Avez-vous un intérêt pour l'Histoire ?

80 réponses



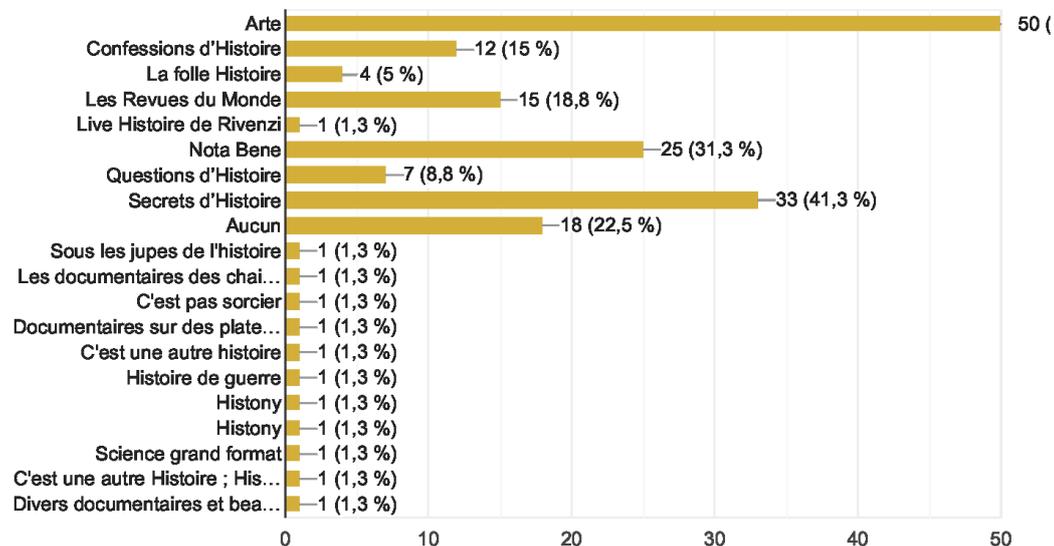
Avez-vous fait des études d'Histoire ?

80 réponses



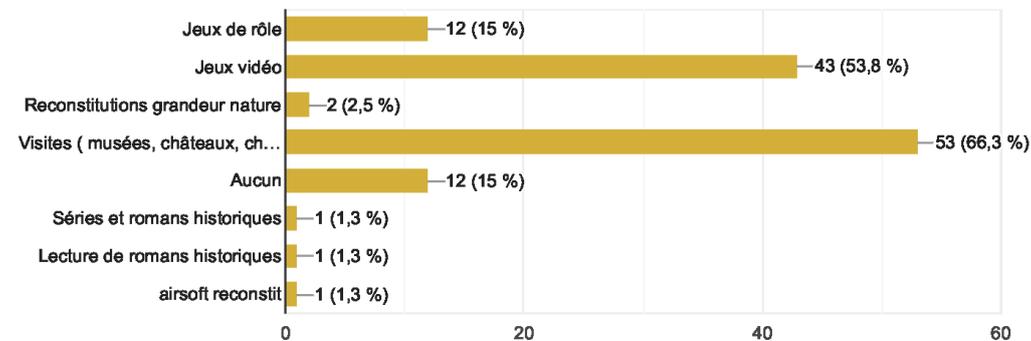
### Consultez vous des émissions d'histoire ?

80 réponses



### Pratiquez-vous des activités en lien avec l'Histoire ?

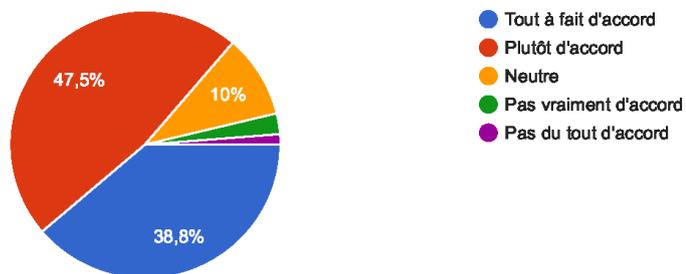
80 réponses



Apprendre l'Histoire

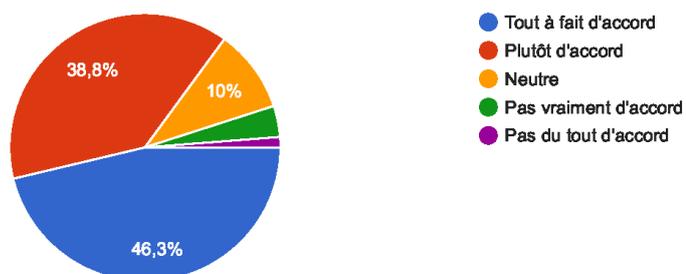
### Les romans historiques peuvent servir de support pour apprendre

80 réponses



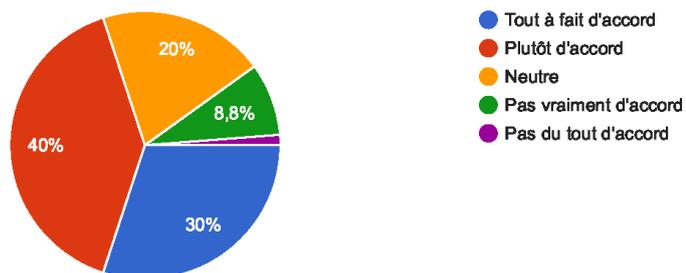
### Les films et séries historiques peuvent servir de support pour apprendre

80 réponses



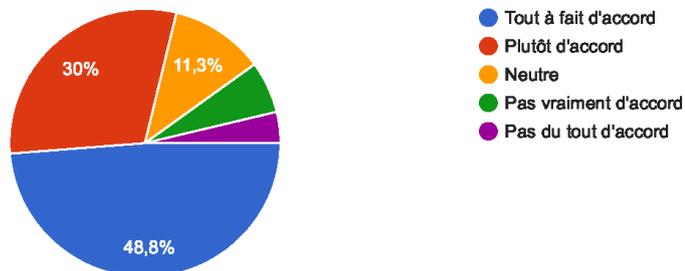
### Les jeux vidéo historiques peuvent servir de support pour apprendre

80 réponses



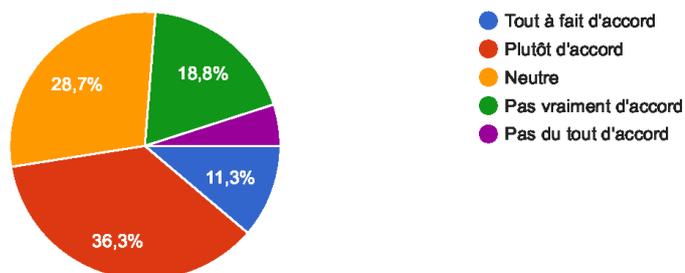
### Le jeu est une méthode efficace pour apprendre

80 réponses



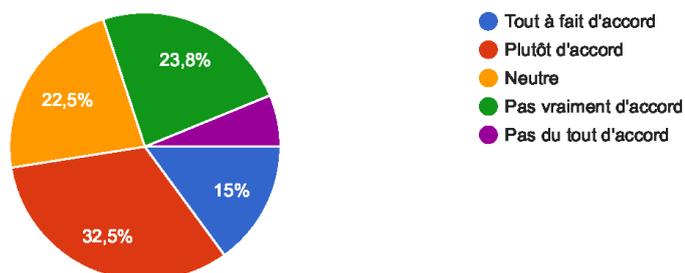
### Un cours magistral est une méthode efficace pour apprendre

80 réponses

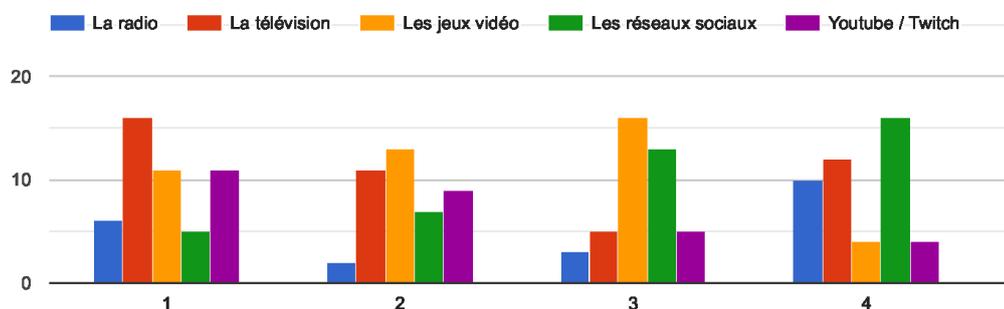


### Les élèves arrivent à l'école avec plus de connaissances qu'auparavant

80 réponses

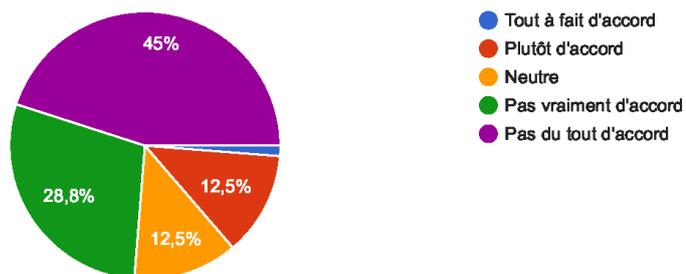


Si oui, d'après-vous, à quoi cela est-il dû ? (Classez les par ordre d'importance de, 1 à 5)



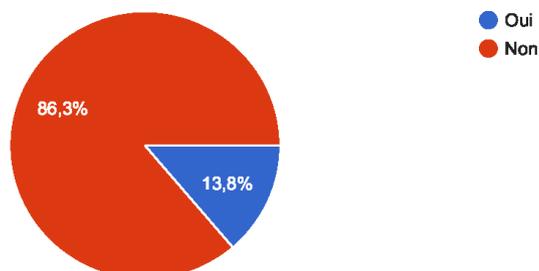
Le rôle du professeur va devenir obsolète

80 réponses



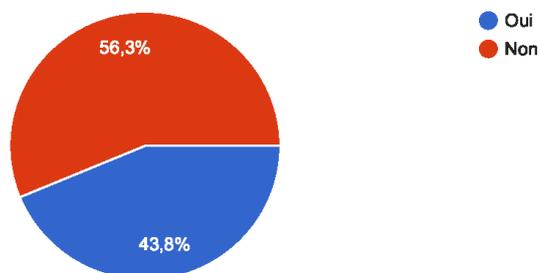
J'ai déjà assisté à un cours avec un jeu vidéo comme support pédagogique

80 réponses



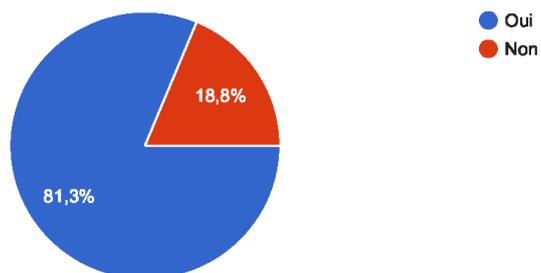
J'ai déjà entendu parler d'un professeur utilisant les jeux vidéo comme support de cours

80 réponses



Jouez-vous aux jeux vidéo ?

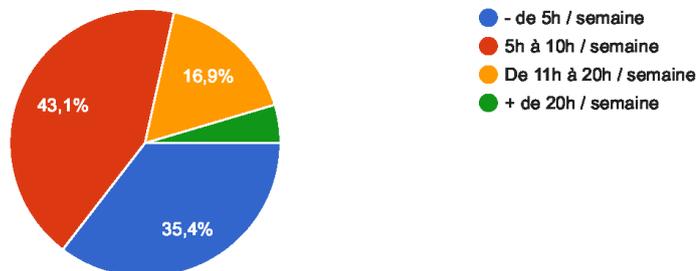
80 réponses



Vos habitudes de jeu

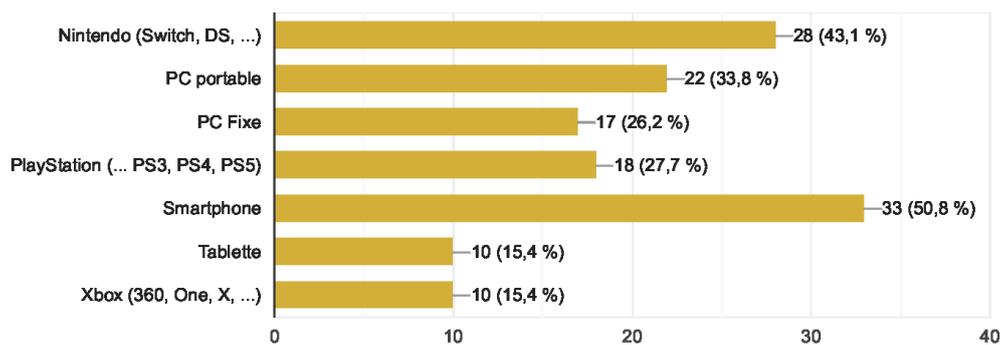
### Combien de temps jouez-vous par semaine ?

65 réponses



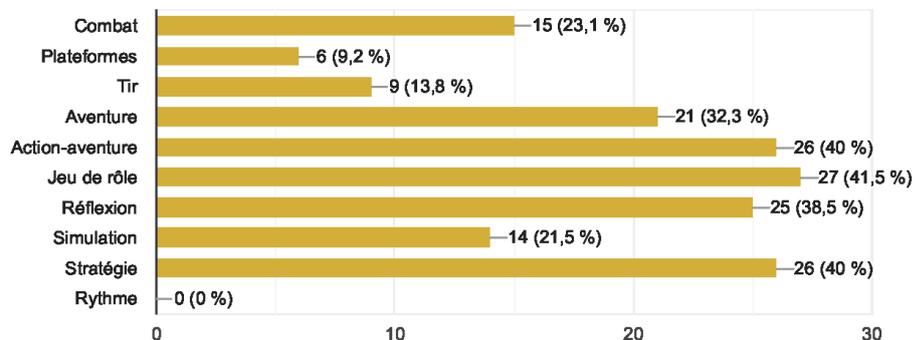
### Sur quels supports jouez-vous ?

65 réponses



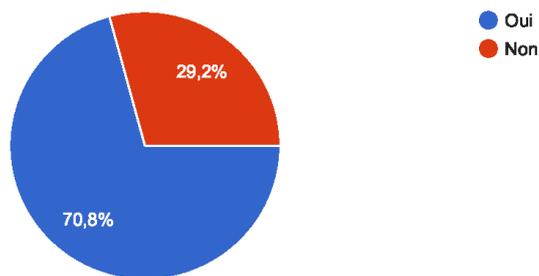
### Quels sont les genres de jeux auxquels vous jouez le plus ?

65 réponses



### Avez-vous déjà joué à Assassin's Creed ?

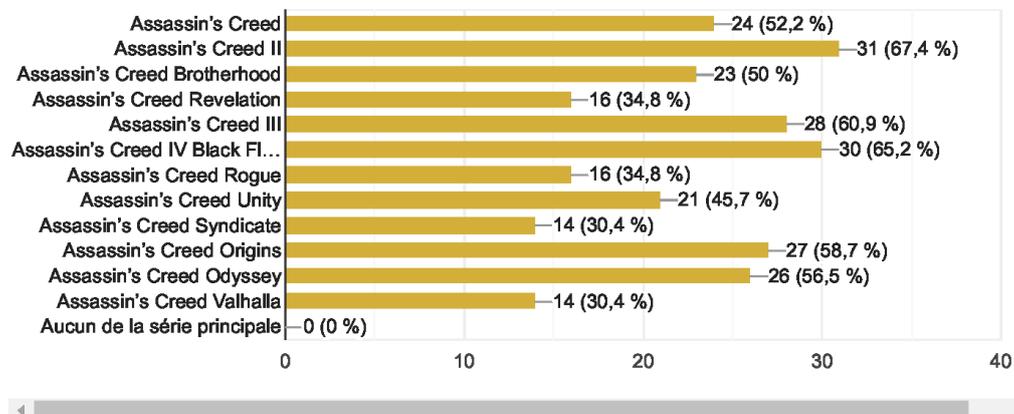
65 réponses



Assassin's Creed

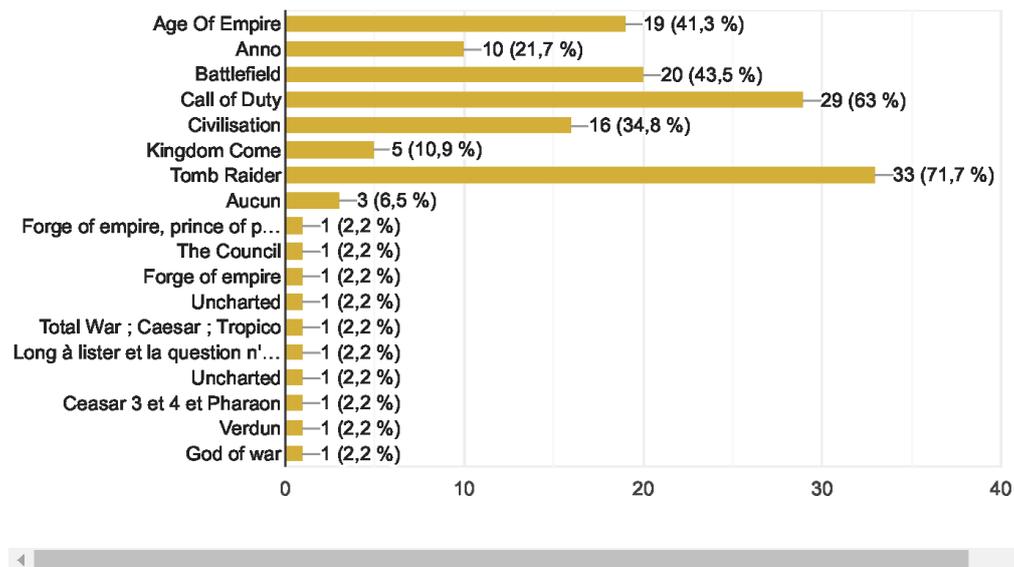
### À quels jeux de la licence avez-vous joué ? (Série principale)

46 réponses



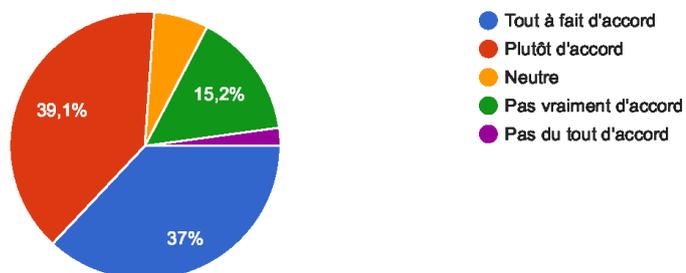
### Avez-vous joué à d'autres jeux traitant de l'Histoire ?

46 réponses



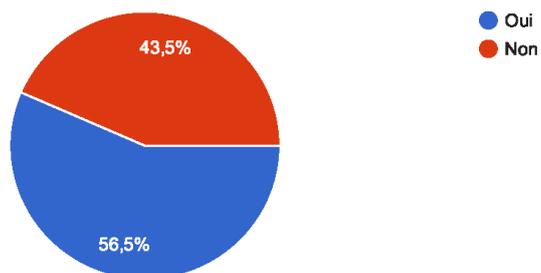
### Les jeux vidéo issus de la saga Assassin's Creed peuvent servir de support pédagogique

46 réponses



### Avez-vous joué à Assassin's Creed Origins ?

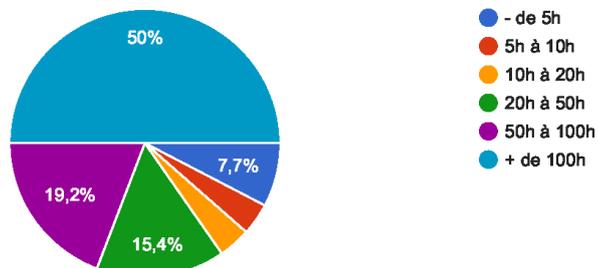
46 réponses



Assassin's Creed Origins

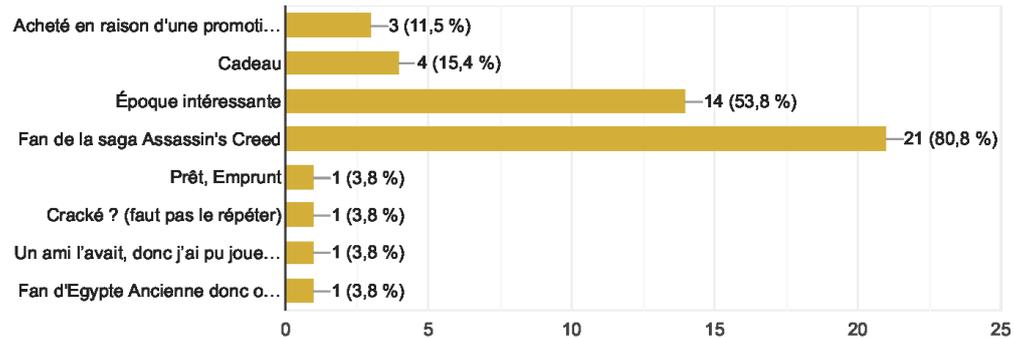
### Combien de temps avez-vous joué à ce jeu ?

26 réponses



### Pourquoi avoir joué à ce jeu ?

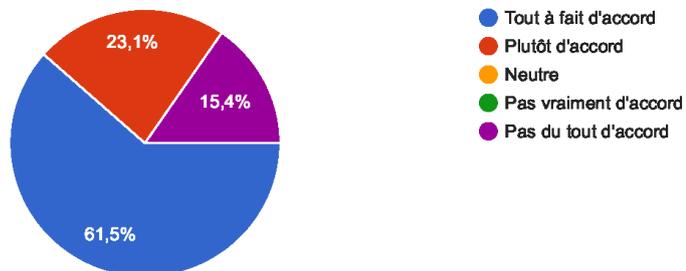
26 réponses



Voici quelques affirmations :

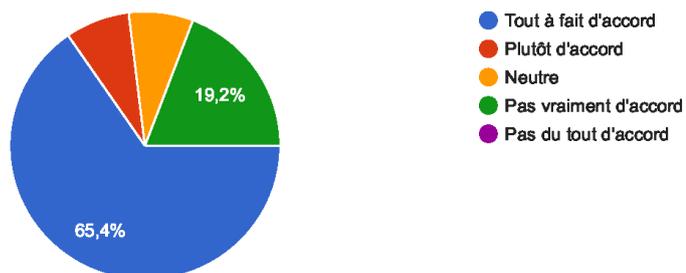
**Vous avez la sensation d'avoir appris quelque chose grâce à ce jeu**

26 réponses



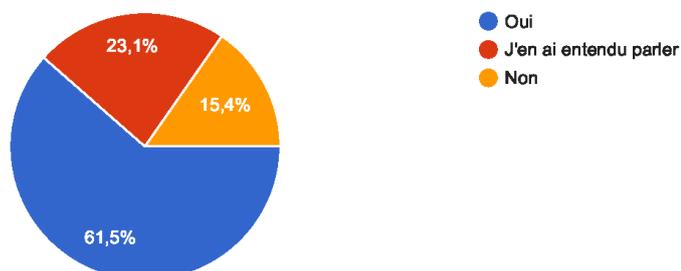
**Assassin's Creed Origins vous a donné envie d'en apprendre davantage sur l'Egypte Antique**

26 réponses



**Connaissez-vous le mode Discovery Tour ?**

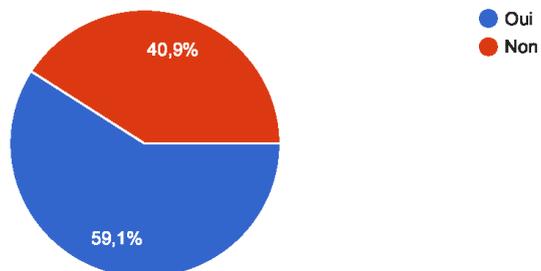
26 réponses



### Assassin's Creed Origins Discovery

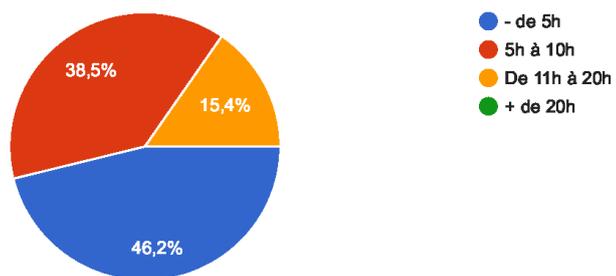
Avez-vous déjà utilisé le monde Discovery ?

22 réponses



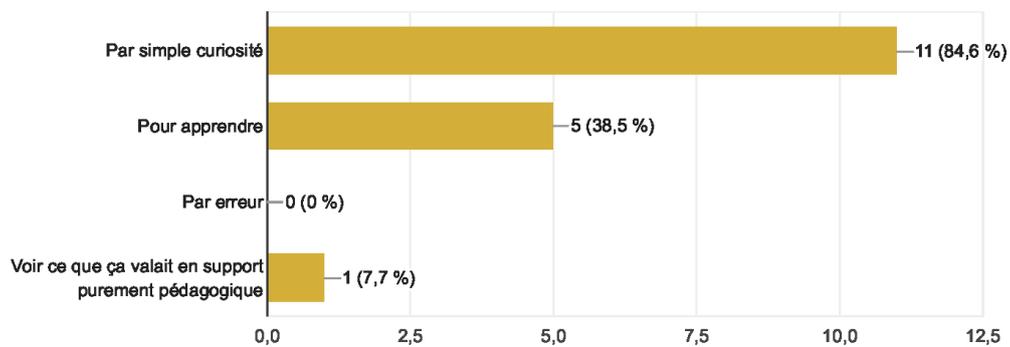
Si oui, combien de temps ?

13 réponses



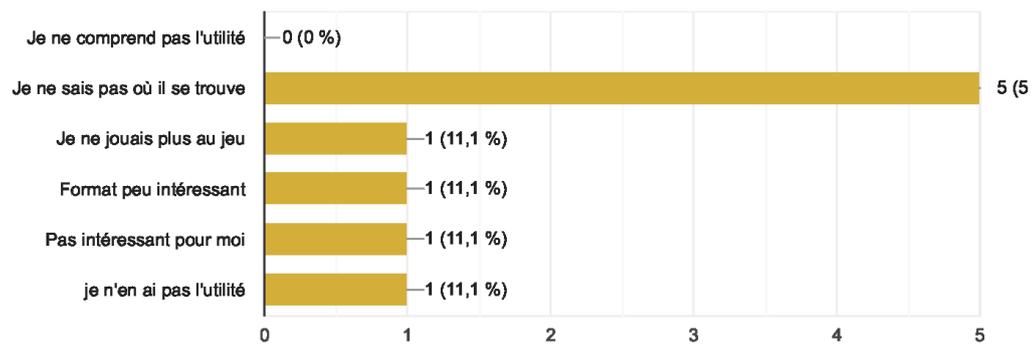
### Si oui, pourquoi ?

13 réponses



### Si non, pourquoi ?

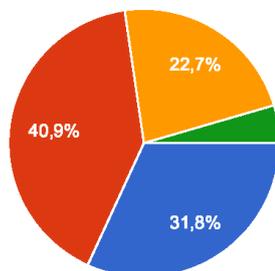
9 réponses



Voici quelques affirmations :

### Le mode Discovery est un argument marketing efficace

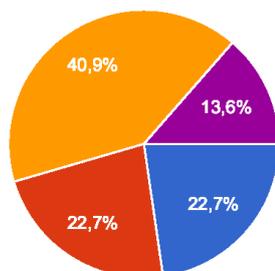
22 réponses



- Tout à fait d'accord
- Plutôt d'accord
- Neutre
- Pas vraiment d'accord
- Pas du tout d'accord

### Ce mode est utile

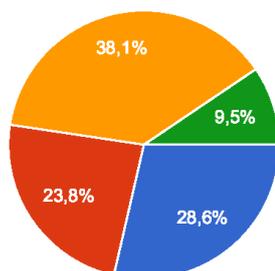
22 réponses



- Tout à fait d'accord
- Plutôt d'accord
- Neutre
- Pas vraiment d'accord
- Pas du tout d'accord

### Le mode Discovery est très pédagogique

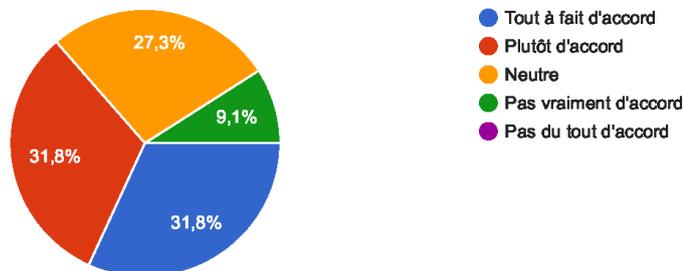
21 réponses



- Tout à fait d'accord
- Plutôt d'accord
- Neutre
- Pas vraiment d'accord
- Pas du tout d'accord

### Le mode Discovery pourrait être utilisé en cours d'Histoire à l'école

22 réponses



### Quelque chose à ajouter sur Assassin's Creed Origins et son Discovery Tour ?

5 réponses

Il a été mal conçu

Le jeu vidéo reste un divertissement, l'utiliser comme outil pédagogique peut être intéressant à condition que ce soit bien cadré et que le Discovery Tour soit plus intéressant pédagogiquement que de seulement faire une visite guidée comme un musée.

Le manque d'action fait que ce n'est plus un jeu mais plus de la VR. Ça fait qu'on est passif et plus vraiment dans le rôle de l'amusement. C'est une bonne idée, mais la réalisation manque d'amusement

L'un des meilleurs Assassin's Creed j'ai passé mon cours d'histoire grâce à cela

Très satisfait du jeu, j'ai vraiment appris beaucoup de choses de cette époque

### Conclusion

# Bibliographie

## Assassin's Creed

“Assassin's Creed Odyssey”, *Ubisoft*, consulté le 19/05/2021 : <https://www.ubisoft.com/fr-fr/game/assassins-creed/odyssey>

“Assassin's Creed Origins, ce qui est fidèle à l'égypte antique, ce qui ne l'est pas”, *Le Monde*, consulté le 19/05/2021 : [https://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/10/27/assassin-s-creed-origins-ce-qui-est-fidele-a-l-egypte-antique-ce-qui-ne-l-est-pas\\_5206701\\_4408996.html](https://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/10/27/assassin-s-creed-origins-ce-qui-est-fidele-a-l-egypte-antique-ce-qui-ne-l-est-pas_5206701_4408996.html)

“Assassin's Creed Origins : il y a dix ans, Ubisoft inventait l'aventure historique à remonter le temps”. *LCI*, consulté le 19/05/2021 : <https://www.lci.fr/high-tech/assassin-s-creed-origins-il-y-a-10-ans-ubisoft-inventait-l-aventure-historique-a-remonter-le-temps-2068475.html>

“Assassin's Creed Unity”, *Ubisoft*, consulté le 19/05/2021 : <https://www.ubisoft.com/fr-fr/game/assassins-creed/unity>

“Assassin's Creed Valhalla”, *Ubisoft*, consulté le 19/05/2021 : <https://www.ubisoft.com/fr-fr/game/assassins-creed/valhalla>

“Chez Ubisoft, l'histoire est un terrain de jeu : bienvenue à Venise !” *Le Grand Palais*, consulté le 19/05/2021 : <https://www.grandpalais.fr/fr/article/chez-ubisoft-l-histoire-est-un-terrain-de-jeu-bienvenue-venise>

“Discovery Tour”, *Ubisoft*, consulté le 02/04/2021 : <https://www.ubisoft.com/fr-fr/game/assassins-creed/discovery-tour>

“Entretien - Assassin's Creed Origins à l'école”, *JVH - Jeux Vidéo et Histoire*, consulté le 03/05/2021 : [https://www.youtube.com/watch?v=v-76LXmTBY0&ab\\_channel=JVH-JeuxVid%C3%A9oetHistoire](https://www.youtube.com/watch?v=v-76LXmTBY0&ab_channel=JVH-JeuxVid%C3%A9oetHistoire)

“La censure frappe Assassin’s Creed Origins et les parties génitales des statues”, *Le journal du Geek*, consulté le 19/05/2021 : <https://www.journaldugeek.com/2018/02/22/censure-frappe-assassins-creed-origins-parties-genitales-statues/>

“La construction des mondes d’Assassin’s Creed”, *Ubisoft Stories*, consulté le 19/05/2021 : <https://stories.ubisoft.com/article/construction-mondes-assassins-creed/>

“L’Egypte Antique et le British Museum feat. Assassin's Creed !”, *Youtube*, consulté le 19/05/2021 : [https://www.youtube.com/watch?v=u6LnFQ8WPJA&ab\\_channel=NotaBene](https://www.youtube.com/watch?v=u6LnFQ8WPJA&ab_channel=NotaBene)

“Responsable Recherches Terrain Ubisoft”, *Smartrecruiters*, consulté le 19/05/2021 : <https://jobs.smartrecruiters.com/Ubisoft2/91641231-responsable-recherches-terrain-h-f->

“Ubisoft”, *Wikipedia*, consulté le 02/04/2021 : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Ubisoft>

## Pédagogie et apprentissage

“André de Peretti”, *Wikipédia*, consulté le 12/06/2021 : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Andr%C3%A9\\_de\\_Peretti](https://fr.wikipedia.org/wiki/Andr%C3%A9_de_Peretti)

CARIOU Didier. « Comment construire un milieu et un jeu d’apprentissage gagnant en histoire ? Questions adressées à la problématisation en guise de réponse à Sylvain Doussot », *Éducation et didactique*, 7-3, 2013, pp. 123-128.

CARIOU Didier. « Quelles références aux pratiques de savoir en classe d’histoire ? Éléments de réponses au texte de Sylvain Doussot », *Revue française de pédagogie*, vol. 204, no. 3, 2018, pp. 73-80.

“Fiche Pratique : qu’est-ce que le support pédagogique”, *Edupronet*, consulté le 03/05/2021 : <http://edupronet.com/fiche-pratique-support-pedagogique/>

“Les clionautes”, *Clionautes*, consulté le 02/04/2021 : <https://www.clionautes.org/>

MORANDI Franc, LA BORDERIE René, *Modèles et méthodes en pédagogie*. Nathan (programme ReLIRE), 2001

WAGNON Sylvain. *Les jeux Decroly, prototypes des jeux éducatifs ?*, Carrefours de l'éducation, vol. 43, no. 1, 2017, pp. 122-140.

WOLTON Dominique. « La technique ne fait pas un projet d'éducation », *Hermès, La Revue*, vol. 78, no. 2, 2017, pp. 207-211.

## Histoire

BERARD Reine-Marie, GIRAULT Bénédicte, RIDEAU-KIKUCHI Catherine, *Initiation aux études historiques*, Nouveau monde, 2020.

DUBAR Claude, VEYNE Paul, *Comment on écrit l'histoire. Essai d'épistémologie*, *Revue française de sociologie*, 1973, 14-4. pp. 550-555.

“Histoire”, *CNRTL*, consulté le 03/05/2021 : <https://www.cnrtl.fr/definition/histoire>

“Historiographie”, *CNRTL*, consulté le 03/05/2021 :

<https://www.cnrtl.fr/definition/historiographie>

“Les revues du monde”, *Youtube*, consulté le 03/05/2021 :

<https://www.youtube.com/channel/UCnf0fDz1vTYW-sl36wbVMbg>

“L’Histoire nous le dira”, *Youtube*, consulté le 03/05/2021 :

<https://www.youtube.com/channel/UCN4TCCaX-gqBNkrUqXdgGRA>

“Nota Bene”, *Youtube*, consulté le 03/05/2021 :

<https://www.youtube.com/user/notabenemovies>

“Rivenzi, un passeur d’histoire sur twitch”, *Histoire publique*, consulté le 19/05/2021 :

<https://histpubliq.hypotheses.org/3464>

ROSENSTONE Robert A., « *Like writing history with lighting* » : *film historique/vérité historique*, *Vingtième Siècle : Revue d'histoire*, no 46, avril-juin 1995, p. 162-175.

SALLEE Frédéric, « *L’histoire est écrite par les vainqueurs* », *La mécanique de l’histoire*, Le Cavalier Bleu, 2019, pp. 29-35.

SOUFI Fouad, PROST, Antoine.- Douze leçons sur l'histoire, *Insaniyat / إنسانيات*, 3 | 1998, pp. 105-108.

“Uchronie”, *Larousse*, consulté le 19/05/2021 :

<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/uchronie/10910032>

## Jeux vidéo

ALVAREZ Julian, *Du jeu vidéo au serious game : Approches culturelle, pragmatique et formelle*. Multimédia. Université Toulouse 2007.

FLICHY Patrice, BEAUD Paul, *Les formes ludiques du numérique - Marchés et pratiques du jeu vidéo*, *Revue Réseaux*, Aout 2012.

GUARDIOLA Emmanuel, et al. *Du jeu utile au jeu sérieux (serious game). Le projet Jeu Serai*, *Hermès, La Revue*, vol. 62, no. 1, 2012, pp. 85-91.

“Jeu”, *Larousse*, consulté le 03/05/2021 :

<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/jeu/44887>

TRICLOT Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, *Poches Sciences* 2011.

WOLTON Dominique, *Les jeux vidéo - Quand jouer, c'est communiquer*. Hermès, N°62, CNRS Edition 2012

## Jeux vidéo et Histoire

“Éducation aux médias · L’Égypte antique en jeu vidéo” TV5MONDE, consulté le 19/05/2021 : <https://enseigner.tv5monde.com/fiches-pedagogiques-fle/assassins-creed-origins>

“Les jeux vidéo ne sont pas les ennemis de l’Histoire !”, *La revue des médias*, INA, consulté le 03/05/2021 : <https://larevuedesmedias.ina.fr/les-jeux-video-ne-sont-pas-les-ennemis-de-histoire>

MARTIN Jean-Clément , TURCOT Laurent, *Au cœur de la révolution. Les leçons d’histoire d’un jeu vidéo*, Paris, Vendémiaire, 2015.

## Jeux vidéo et apprentissage

“Apprendre en jouant? Assassin’s Creed Discovery Tour”, *Youtube*, consulté le 19/05/2021 : [https://www.youtube.com/watch?v=6cwEoZtN6Ag&ab\\_channel=JVH-JeuxVid%C3%A9oetHistoire](https://www.youtube.com/watch?v=6cwEoZtN6Ag&ab_channel=JVH-JeuxVid%C3%A9oetHistoire)

“« Apprendre l’histoire avec les jeux vidéo » ?”, *Histoire - Jeux Vidéo - Éducation*, consulté le 19/05/2021 : <http://jeuvideohistoire.com/apprendre-histoire-jeux-video/>

“Apprendre l’histoire grâce au jeu vidéo Assassin's Creed”, *RTS*, , consulté le 19/05/2021 : <https://www.rts.ch/info/culture/9462104-apprendre-l-histoire-grace-au-jeu-video-assassin-s-creed-.html>

“Assassin's creed en classe : monde gréco-romain”, *Youtube*, consulté le 19/05/2021 : [https://www.youtube.com/watch?v=8Y1CnTH2fUo&ab\\_channel=R%C3%89CITUniverssocial](https://www.youtube.com/watch?v=8Y1CnTH2fUo&ab_channel=R%C3%89CITUniverssocial)

“Assassin’s Creed Origins : on s’est baladé dans le Discovery Tour, le cours d’histoire réinventé”, *Numerama*, consulté le 19/05/2021 : <https://www.numerama.com/pop-culture/330891-assassins-creed-origins-on-sest-balade-dans-le-discovery-tour-le-cours-dhistoire-reinvente.html>

DELPORTE Antoine, BERRY Vincent, *L’expérience virtuelle - Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Presses Universitaires de Rennes, 2012.

“Étudier l’Égypte antique en 6e avec Assassin’s Creed Origins”, *Les Clionautes*, consulté le 02/04/2021 : <https://www.clionautes.org/etudier-legypte-antique-en-6e-avec-assassins-creed-origins.html>

ÉTHIER Marc-André, LEFRANÇOIS David, *Le jeu et l'histoire : Assassin's Creed vu par les historiens*, Del Busso Éditeur, 2021.

“Histoire - Jeux Vidéo - Éducation”, consulté le 02/04/2021 : <http://jeuvideohistoire.com/>

Karsenti, T. (2019). Apprendre l’histoire avec le jeu vidéo Assassin’s Creed ? Une étude exploratoire auprès de 329 élèves. Montréal : CRIFPE.

“Mon avis de prof sur le Discovery Tour d'Assassin's Creed Origins”, *Youtube*, consulté le 19/05/2021 :

[https://www.youtube.com/watch?v=LwBNClvcGK4&ab\\_channel=HistoireenJeux](https://www.youtube.com/watch?v=LwBNClvcGK4&ab_channel=HistoireenJeux)

“Play-Conférence : Assassin’s Creed Odyssey”, *BNF*, consulté le 19/05/2021 :

<https://www.bnf.fr/fr/agenda/assassins-creed-odyssey-play-conference>

VINCENT Romain. *Jouer aux jeux vidéo pour changer l'école ? L'expérience vidéoludique dans le système scolaire français*. Sciences de l’Homme et Société. 2018.