

Histoire : J'ai testé « Civilization 6 »

Après 6 années d'attente, la version VI du célèbre jeu Civilization vient de sortir. Le jeu porte de nombreuses références historique et propose un modèle de développement de l'histoire du monde. Il est aussi très populaire et on peut penser qu'une partie de élèves ont déjà joué avec les versions antérieures et connaissant sa philosophie. Alors, est-il utilisable en classe d'histoire-géographie ?

Des freins à un usage en classe



Dès les premières minutes de jeu, les premiers freins apparaissent quant à un usage en classe. Premier frein, le prix rendra difficile l'acquisition de plusieurs licences par un établissement scolaire et/ou les familles. Le deuxième frein est la longueur du temps de jeu inadapté au temps scolaire (une quinzaine d'heure au moins pour une partie complète). Cela nous rappelle les expériences outre-atlantique qui ont fait l'objet d'un cadre « exceptionnel » d'expérimentation.

Un troisième obstacle demeure la complexité du jeu qui nécessite une connaissance de ce type de jeu pour mettre en œuvre des stratégies rapidement opérationnelles. Le jeu s'adresse à un public averti et plutôt de lycéens, d'étudiants voire de professeurs d'histoire ! A noter que pour les néophytes, un tutoriel vous accompagne en début de partie. Enfin, le jeu nécessite des ressources techniques importantes, de l'espace disque, de la mémoire vive, un processeur puissant....nous ne sommes pas sûr que les salles informatiques du secondaire puissent faire tourner la bête en fin de jeu.

Pistes et dilemmes moraux

Laurent Trémel a bien expliqué que le jeu Civilization développait de par son contenu « historique », son gameplay, ses règles une certaine vision du monde, très occidental-centrée dès le 1er opus de 1991. Le 6e volet permet de poursuivre l'analyse. La place des femmes se confirme ainsi que celle des puissances émergentes. La Chine, l'Inde et maintenant le Brésil sont bien présents dans le jeu. L'Afrique est aussi représentée par le Congo.

Intéressant aussi de se questionner sur les personnages historiques qui incarnent les civilisations. Les conquérants Alexandre le Grand, César, Napoléon Ier, laisseraient-ils la place à des dirigeants « éclairés » Catherine de Médicis, Queen Victoria, Périclès ou Gandhi ?

Nous pourrions cartographier les cités-états avec les élèves et confronter cette cartographie avec les sites Unesco, questionner la notion d'insularité et

d'indépendance. La victoire religieuse remplace la victoire diplomatique de l'ONU... Faut-il y voir une lecture plus ou moins consciente chez les concepteurs des conflits du monde actuel ? Les anachronismes et/ou l'uchronie sont aussi porteurs de sens.

Nous pourrions en classe replacer sur une frise chronologique les dirigeants et leur civilisation, rechercher les stéréotypes civilisationnels véhiculés par le jeu comme celle qui fait des U-Boot l'arme de prédilection de Frédéric Ier. On pourrait en classe comparer les personnages des opus, réfléchir aux choix effectués par l'éditeur, à la manière dont il présente les personnages et civilisations et ce qu'il dit de l'Histoire et de son déroulement.

Le teaser du jeu serait à ce titre très intéressant à analyser avec des élèves afin de percevoir ce qu'est pour les concepteurs « une civilisation et le sens de l'histoire humaine ». La présentation du jeu faite par le journal du gamer proposant une relecture de l'histoire de France est amusante.

Ce 6ème volet pourrait être aussi l'occasion de questionner les valeurs développées par les jeux dit 4X : « exploration, expansion, exploitation and extermination »... Le jeu peut aussi susciter des dilemmes « moraux » en EMC. Sur les forums de fans, des discussions d'ordre éthique ont lieu. Peut-on utiliser l'arme atomique ? Peut-on jouer le personnage d'Hitler (qui a été créé par des joueurs dans le 5e opus) ?

Civilization VI n'est pas un « serious game », c'est un divertissement, produit de la première industrie culturelle mondiale, celle du jeu vidéo. Il confirme que le jeu vidéo dans un monde numérique est un média, véhicule d'informations, de valeurs, d'idéologies qu'il convient de décrypter de manière rigoureuse et scientifique. Le numéro spécial de Sciences et Vie junior du 26 octobre 2016 qui examine à la loupe des sciences le jeu vidéo Assassin's creed en témoigne tout comme l'ouverture en mars 2016 du portail national « Apprendre avec le jeu numérique ». Enfin, l'examen de Civilization 6 confirme que les connaissances, outils et méthodes scientifiques utilisés par les historiens et les géographes construisent les compétences nécessaires à l'exercice de la pensée critique des élèves et que le média « jeu vidéo » a de fait sa place en classe d'histoire-géographie.

Pascal Mériaux

Professeur et IAN d'histoire-géographie, Académie de Lyon

Source de l'interview :

<http://www.cafepedagogique.net/lexpresso/Pages/2016/11/04112016Article636138408286072037.aspx>