



Éducation au travail de mémoire par les jeux vidéo et l'apport de l'intelligence artificielle

Contexte

Education à la citoyenneté



L'éducation au travail de mémoire vise à transmettre une compréhension historique, critique et contextualisée des conflits passés. Pour compléter les supports traditionnels, les jeux vidéo offrent aujourd'hui des expériences interactives permettant de vivre des récits historiques, de confronter fiction et réalité, et de stimuler l'analyse des représentations.

L'intelligence artificielle, quant à elle, renforce cette approche en créant des reconstitutions immersives, en adaptant les contenus aux profils des utilisateurs et en soulignant les choix de mise en scène faits dans ces narrations numériques.

« La connaissance du passé constitue en effet une pierre angulaire pour la compréhension du présent et la construction du futur. Il importe donc de fournir aux jeunes générations les instruments qui leur permettront d'appréhender, d'analyser, de comprendre les événements du passé et de mesurer leur impact sur la société dans laquelle ils vivent pour favoriser la réflexion critique, le développement d'une citoyenneté responsable et la promotion des valeurs démocratiques. » (Fédération Wallonie-Bruxelles, s.d.)

Enjeux et limites des jeux vidéo dans l'éducation à la mémoire

✓ **Apports pédagogiques** : Motivation des élèves, interactivité, reconstitution visuelle du passé.

✗ **Risques et limites** : Simplification des conflits, biais idéologiques, risque de banalisation de la guerre, non respect de l'historicité.

Activités complémentaires à réaliser en classe

✓ Étudier les sources historiques à travers des récits immersifs.

✓ Organiser des débats sur la fidélité historique des jeux.

✓ Comparer les événements du jeu avec des documents d'archives.

Le jeu vidéo, un outil de transmission à utiliser avec précaution

Certains jeux proposent une approche mémorielle respectueuse de l'historicité, tandis que d'autres privilégient le visuel au détriment de la fidélité aux faits.

Exemples d'IA appliquées aux jeux vidéo historiques

🎮 *Time Machine VR* (2016) : L'IA recrée des environnements du passé et adapte le contenu pédagogique.

🎮 *AI Dungeon* (2019) : Génération de récits interactifs basés sur les choix des joueurs.

Le rôle de l'IA dans la restitution des événements historiques



Exploration libre de lieux historiques

L'intelligence artificielle permet de modéliser des espaces historiques détaillés dans lesquels l'utilisateur évolue librement, en découvrant du contenu au fil de ses interactions, comme l'analyse Dussarps (2020) dans le cadre des usages scolaires.



Création de récits dynamiques

Les récits historiques peuvent émerger de manière interactive grâce à des algorithmes génératifs, impliquant l'apprenant dans la construction de la mémoire Boutonnet et Lefrançois (2019).



Reconstruction et simulation

Des intelligences artificielles analysent des archives historiques pour recréer des environnements immersifs fidèles aux lieux et événements du passé, comme le montrent les travaux de Facchini (2016) sur les reconstitutions mémorielles dans les jeux de guerre.



Personnalisation de l'expérience

L'IA adapte les récits et situations selon le niveau, les choix ou les réactions du joueur, facilitant une immersion ajustée ; cette dynamique est bien illustrée dans l'analyse de Llobet et Claverie (2023) à propos de Minecraft et de ses usages éducatifs.



Photo d'archive 14-18



Infirmierie lors de la guerre 14-18



Verdun (2013)



Valiant Hearts : The great war (2023)

Boutonnet, V., & Lefrançois, D. (2019). L'uchronie comme stratégie d'apprentissage dans les jeux vidéo historiques. *Revue des sciences de l'éducation*, 45(3), 55-72.

Dussarps, C. (2020). L'enseignement de l'histoire à l'ère numérique : Entre immersion vidéoludique et esprit critique. *Histoire et éducation*, (48), 12-22.

Facchini, T. (2016). Guerres et jeux vidéo : Représentations et enjeux de mémoire de la Seconde Guerre mondiale. *Le Temps des médias*, (27), 115-130.

Llobet, V., & Claverie, T. (2023). Minecraft et la reconstruction de la mémoire historique : Outils de formation et risques idéologiques. *Revue Mémoire et Enseignement*, (41), 12-20.

Fédération Wallonie-Bruxelles. (s.d.). *Travail de mémoire*. Enseignement.be. <https://www.enseignement.be/index.php?page=27095>