

« Et si », un jeu de lecture immersif à partir du roman *La Peau de chagrin* de Balzac

1. Littérature et numérique : deux enjeux majeurs pour les élèves de baccalauréat professionnel

Avec la réforme du lycée professionnel, les élèves qui entreront en terminale professionnelle à la rentrée 2021 vont découvrir un des nouveaux axes de celle-ci : la mise en œuvre du programme limitatif en français¹ et la problématique associée pour la période 2021-2023 « Le jeu : utilité ou futilité ».

Avec l'année qui vient de s'écouler, il a fallu réfléchir et faire évoluer les pratiques d'enseignement de manière rapide et nouvelle, presque sans repères et sans appuis concrets.

N'ayant plus les élèves en face à face, ne pouvant plus s'appuyer sur leurs réactions spontanées face à une activité de lecture, d'écriture ou d'oral, il a fallu envisager d'utiliser d'autres outils, pour faire accéder les étudiants aux connaissances et aux compétences auxquelles ils ont droit.

L'un des moyens les plus efficaces pour communiquer, travailler et fédérer a été le numérique, qui a pris une place prépondérante au cours de ces derniers mois.

Le numérique étant par nature un outil protéiforme, il permet de lier certains des enjeux pédagogiques du programme de français avec de nouvelles pratiques de lecture et d'écriture. C'est pourquoi il nous est paru intéressant de pouvoir réfléchir à une proposition numérique à l'intérieur d'une séquence pédagogique. Et nous nous sommes pris au jeu.

2. Choix d'un support ludique et numérique pour conclure la séquence sur *La Peau de chagrin*

Ce sont trois idées défendues dans le programme général et limitatif qui ont cadré la création de ce jeu de lecture immersive :

Tout d'abord, le référentiel du programme limitatif de terminale explique que « **le jeu invite (...) à penser le rapport de l'homme au monde ; il interroge aussi le rapport à la technique et ce que propose - et quelquefois impose - le monde scientifique et technologique dans lequel l'humanité s'invente et se construit.** »

Cette double finalité « jeu et technologie », est l'élément central de notre réflexion : comment lier un ouvrage canonique, presque sacré, qui donne à réfléchir sur les dangers et la folie du jeu, à nos élèves baignés dans une société grouillante de stimuli technologiques et de moins en moins concernés par les questions philosophiques et sociétales qui se révèlent à l'intérieur de nos classiques littéraires ?

Rapidement et naturellement, l'idée de moderniser la saga célèbre des « Livres dont vous êtes le héros² » et de l'associer à un monument littéraire qu'est la *Peau de chagrin* grâce à l'outil numérique s'est imposée car cela permet à la fois d'avoir un support dynamique, interactif et complet tout en respectant l'œuvre et son dessein.

Une seconde assertion indiquée dans le référentiel nous a conforté dans le choix de ce support puisqu'il offre à l'élève cette double expérience : « se laisser guider tout en marquant ses propres choix ».

« La réflexion sur le jeu distingue jeu de règles et jeu d'imagination (...) Dans le premier cas, le jeu se définit par ses objets et ses règles. Le *game* définit un espace (terrain de

football, plateau, univers virtuel, etc.) qui impose des règles. L'univers référentiel du jeu est alors imposé au joueur et le contraint à s'adapter en développant une stratégie, et ce respect de la règle ne va pas sans enjeux moraux. Dans le deuxième cas, lorsque le jeu est inventé par le joueur, c'est lui qui détermine ses propres règles et confère à des objets un rôle (...) ».

Enfin, s'appuyant sur le programme général de français associé à la terminale professionnelle, nous avons choisi de travailler une œuvre majeure de la littérature française, à la fois pour son pouvoir envoûtant lié à son univers et à sa langue mais également pour les réflexions philosophiques³ qui s'en dégagent « Parmi les pratiques culturelles, la lecture et l'étude des textes littéraires offrent à chacun des occasions d'appréhender les idées, les valeurs, les sentiments qui marquent l'expérience humaine ».

Armés de ces trois piliers pédagogiques, nous avons construit un outil de lecture immersive, où l'élève devient un « sujet lecteur », où il rencontre l'univers du livre et l'explore.

3. Mode d'emploi de « Et si », jeu de lecture immersive.

Le principe de ce jeu fonctionne sur les règles⁴ inhérentes au principe des « livres dont vous êtes le héros » : le joueur se met dans la peau du personnage principal du roman de Balzac, Raphaël de Valentin. Après une brève introduction (explication des règles et situation initiale du jeu), « l'élève-Raphaël » se retrouve propulsé à l'intérieur de l'univers de la *Peau de Chagrin*.



Une citation extraite du roman permet de lier l'univers romanesque à l'univers créé du jeu.

« Il levait les yeux au ciel : là, des nuages gris, des bouffées de vent chargées de tristesse, une atmosphère lourde, lui conseillaient encore de mourir. Il s'achemina vers le pont Royal en songeant aux dernières fantaisies de ses prédécesseurs (...) Arrivé au point culminant de la voûte, il regarda l'eau d'un air sinistre. – Mauvais temps pour se noyer, lui dit en riant une vieille femme vêtue de haillons (...). »

A partir de cet instant, l'élève devient le héros de l'histoire mais également l'acteur de celle-ci : plusieurs choix vont lui être proposés tout au long de son aventure virtuelle. Il faudra qu'il prenne position pour déterminer le futur de Raphaël.

Plusieurs arcs de narration sont proposés afin que l'élève puisse au maximum « vivre » une expérience personnalisée.



Première prise de décision pour le joueur

Une dizaine de fins différentes ont été rédigées afin que l'élève puisse, s'il le souhaite, recommencer son aventure et choisir des branches différentes. Une dernière proposition sera ainsi offerte à l'élève sur un écran pour lui permettre de jouer une nouvelle partie.



Parmi ces fins, se trouve le véritable excipit du roman afin de replacer une nouvelle fois l'ouvrage balzacien au cœur du jeu. Nous avons essayé de créer, pour la plupart d'entre elles, des atmosphères différentes afin de permettre à l'élève de découvrir des tonalités et registres littéraires distincts.

4. Objectifs pédagogiques

- Faire lire l'élève, qu'il devienne un « sujet-lecteur » grâce à l'expérience de lecture interactive.
- S'emparer » de textes littéraires en ce qu'ils disent, ce qu'ils nous disent, ce qu'ils disent de nous, ce qu'ils continuent à nous dire.
- Devenir un lecteur compétent et critique ; adapter sa lecture à la diversité des textes.
- Appréhender les idées, les valeurs, les sentiments qui marquent l'expérience humaine à travers la lecture et l'étude des textes littéraires.
- Enrichir le lexique.
- Jouer et y prendre du plaisir.
- Revisiter la mémoire immédiate du livre lu pour mieux en saisir le sens.

5. Pistes de travail

Il est vivement conseillé d'avoir fait lire l'œuvre aux élèves en amont pour expérimenter « Et si » puisque d'une part le décor, les personnages et les possibilités d'actions s'insèrent dans l'univers de *la Peau de Chagrin* et d'autre part, la situation initiale du scénario ludique fait directement référence aux derniers moments de vie de Raphaël. Pour rendre le jeu accrocheur, le joueur devra avoir été lecteur.

Ce jeu immersif a plusieurs possibilités d'utilisation en classe selon les perspectives d'étude envisagées par le professeur :

- Ecrire à la manière de...
- Imaginer une autre fin collégalement ou individuellement.
- Echanger autour des fins potentielles et sur celle proposée par Balzac.
- Questionner la visée du récit produit.
- Débattre sur la notion d'existence, de l'Être et du Paraître, de la morale... mise en place d'ateliers philosophiques.
- Créer sur Genially© un nouvel arc de décisions pour Raphaël (et l'envoyer à la conceptrice pour qu'elle le rajoute dans le jeu).
- Retranscrire sous forme de récit imaginaire les aventures de Raphaël vécues par l'élève.
- ...

6. Références bibliographiques et outils numériques.

a. Bibliographie théorique

- [Dossier Eduscol](#) sur le jeu dans l'enseignement regroupant de nombreux articles universitaires et récits d'expériences Ludo pédagogiques.
- [Article](#) sur l'intérêt du jeu dans les apprentissages, ligue de l'enseignement Belgique.
- [La pédagogie du jeu](#), dossier de veille éducative.
- « Quelles relations entre le jeu et l'école ? » [article de l'ENS Lyon](#), veille numérique.
- [Narratologie contre ludologie](#). La narration est-elle au centre d'un jeu et notamment d'un jeu vidéo ?
- Le [serious game dans l'apprentissage](#)

b. Logiciels et sites utilisés

- [Site de Genial.ly](#) (plusieurs offres d'utilisation dont une gratuite)
- [Logiciel Twine](#) (logiciel de traitement de texte qui permet la création d'arcs narratifs multiples).
- [Au bout du fil](#) (site de musiques libres de droits)
- [Bibliothèque Youtube](#) (recensement d'images libres de droits)
- [Pixabay](#) (logiciel d'images libres de droits)
- [Audacity](#) (logiciel de montage audio)

c. Matériaux pédagogiques autour de la question du jeu, de ses enjeux et du numérique.

SERIES/FILMS

- **Alice in Borderland.** Jouer ou mourir est le thème de cette série live japonaise adaptée d'un manga du même nom. Après un black-out total, trois jeunes se réveillent dans une réalité parallèle où Tokyo désertée et remplie d'Arènes de jeux virtuels. Ils comprennent rapidement qu'ils vont devoir passer des épreuves de différentes natures (4 thématiques pour 4 symboles de cartes à jouer) s'ils ne veulent pas mourir. En effet, jouer permet de gagner un délai de vie supplémentaire de trois jours.
- **3% (saison 1).** Dans un Brésil dystopique misérable et affamé, les jeux psychologiques, sportifs, intellectuels rassemblés sous le nom « du processus » sont organisés chaque année pour une nouvelle promotion de jeunes de 20 ans. A la clé, la possibilité d'aller sur l'autre rive où se trouve une sorte de paradis terrestre où la technologie et l'humanité coexiste en parfaite harmonie.
- **Gambling school.** Animé et Live d'un manga. Au sein d'une école où sont scolarisés les enfants des plus grands conglomérats japonais, les élèves sont soumis à un règlement officieux : la hiérarchie et les statuts de chacun se déterminent par la réussite ou l'échec de jeux auxquels ils sont soumis. Ceux qui gagnent sont les rois, les autres, les esclaves. Des duels de jeux sont organisés chaque jour entre les élèves pour tenter de faire bouger la hiérarchie. Tous les jeux sont acceptés, des plus classiques (les traditionnels jeux cartes) aux plus risqués (la roulette russe) en passant par les plus modernes (jeu de danse sur écran géant).
- **Le jeu de la Dame.** Mini-série adaptée d'un roman éponyme qui suit la vie d'une orpheline génie des Echecs au cœur de l'Amérique des années 60 et 70. L'image de la femme y est particulièrement bien interrogée.
- **Films interactifs sur les plateformes Netflix/Steam.** Basés sur le même principe que le livre-jeu, les téléspectateurs peuvent choisir le futur des personnages des films.

Minecraft, mode histoire (Netflix) est une poupée russe puisque le téléspectateur joue un héros du jeu vidéo Minecraft.

Black Mirror, Bandersnatch (Netflix) joue également avec les frontières puisqu'en plus de la mécanique interactive, le héros de ce film est lui-même un programmeur de Jeux vidéo qui veut adapter un roman fantastique en jeu virtuel. Ce film questionne le principe de réalité.

Late shift (Steam). Le héros est un étudiant qui va être pris dans l'engrenage d'un cambriolage. Quelques secondes seulement sont laissées au joueur pour décider de la suite car la temporalité est la même que dans la réalité. https://www.senscritique.com/jeuvideo/Late_Shift/24982145.

LIVRES/BANDES-DESSINEES/WEBTOON

- *Lecteur Omniscient (webtoon gratuit).* Un jeune salarié sans histoire a pour particularité d'être le seul lecteur ayant suivi jusqu'au bout un roman composé de près de 3200 chapitres. Un jour, la fiction devient réalité : l'humanité a été brusquement projetée dans l'univers du

roman et seul le jeune homme connaît le moyen de survivre dans ce nouveau monde chaotique.

Ce manga divisé en plusieurs chapitres met en abyme de nombreux univers et interroge la place du lecteur face à sa lecture. Le personnage du webtoon, jusqu'alors lecteur passif, devient acteur du livre qu'il vient de terminer. Cela interroge le statut du narrateur qui, selon les personnages, possède plus ou moins d'informations sur l'histoire qui est en train de se jouer. [Bande annonce](#)

- *Tetris. Jouer le jeu.* Bande dessinée qui retrace la création de ce jeu mythique et des querelles autour de celui-ci. Cet ouvrage « se penche également sur les relations que les jeux – en général – entretiennent avec la culture et l'intelligence – et le monde des affaires. »

¹ <https://www.education.gouv.fr/bo/21/Hebdo5/MENE2036971N.htm>

² [Site de référence](#) pour les amateurs et créateurs de livres-jeu.

³ De l'intérêt des ateliers de philosophie, [article d'Educ-Revues](#)

⁴ [Les livres-jeux](#) sont des livres dont les paragraphes sont numérotés. À la fin de la lecture d'un paragraphe, le lecteur a le choix entre plusieurs possibilités, représentant les actions du personnage qu'il incarne. Ces possibilités renvoient à d'autres paragraphes, qui développent les conséquences des choix du lecteur. Les paragraphes ne sont donc pas lus dans l'ordre des numéros, et chaque lecteur ne lira pas les mêmes paragraphes, puisqu'il ne fera pas les mêmes choix. On peut à ce titre distinguer deux grandes familles de livres-jeux :

- Les livres « divergents » : chaque choix modifie le cours de l'histoire et mène vers une fin différente.
- Les livres « à objectif » : le personnage principal a un objectif, une mission, et les différents cheminements reviennent vers cet objectif ; il y a en général une « grande fin » qui correspond à l'accomplissement de la mission.