

Schweizerische Koordinationsstelle
für Bildungsforschung

Centre suisse de coordination pour
la recherche en éducation

Centro svizzero di coordinamento
della ricerca educativa

Swiss Coordination Centre for
Research in Education

Information Bildungsforschung
Permanente Erhebung über Projekte der schweizerischen Bildungsforschung

Information sur la recherche éducationnelle
Enquête permanente sur la recherche éducationnelle en Suisse

Informazione sulla ricerca educativa
Inchiesta permanente sulla ricerca educativa in Svizzera

Information about research in education
Permanent inquiry into educational research in Switzerland

ISSN 1013-6258

26:010

Durée de la recherche: 2019-2025

Thématique de la recherche:

STALINIZM – conception d'un *serious game* pour l'enseignement de l'histoire: apports, limites, usages et enjeux didactiques

Laufzeit des Projekts: 2019–2025

Thema des Projekts:

STALINIZM – Konzeption eines *Serious Games* für den Geschichtsunterricht: Potenziale, Grenzen, Einsatzmöglichkeiten und didaktische Herausforderungen

Institution: Université de Genève, Faculté de psychologie et des sciences de l'éducation (FAPSE/FPSE), Technologies de formation et apprentissage, Genève (1); Université de Genève, Faculté de psychologie et des sciences de l'éducation (FAPSE/FPSE), Section des sciences de l'éducation, Genève (2); Haute Ecole Pédagogique Vaud (HEP Vaud) (3)

Mise en œuvre | Bearbeitung: Rémi Schaffter, Dr. (2); co-direction de la thèse de doctorat: Nicolas Szilas, Prof. associé (1); Nadine Fink, Prof. HEP ordinaire (3)

Personne à contacter | Kontaktperson: Rémi Schaffter (remischaffter@bluewin.ch)

Brève description de la recherche: Cette thèse s'inscrit dans le domaine de recherche des jeux vidéo sérieux (*serious games*) et de la didactique de l'histoire. Un jeu, *Stalinizm*, a été développé et conçu afin d'explorer les possibilités de ce média dans le cadre de l'enseignement de l'histoire au degré secondaire I. Ce travail de recherche se subdivise en deux axes principaux: (1) documenter la conception du jeu: comment transposer didactiquement un objet de savoir, le stalinisme, ainsi que des éléments issus de la pensée historique (la perspective et l'empathie historique ou le travail sur les sources par exemple) à travers et au moyen d'un jeu vidéo, au moment de concevoir et de développer ce dernier, puis au moment de son usage en classe? Cette mise en récit vidéoludique du passé intègre également le *gameplay* (logiques d'action ludiques), les mécaniques de jeu et des éléments de fiction, afin d'évaluer dans quelle mesure ceux-ci seraient pertinents pour enrichir les apprentissages en histoire ou, au contraire, représenteraient un obstacle. (2) une analyse thématique, et donc qualitative, des retours de 7 enseignant-e-s ayant pris en main le jeu conçu pour cette recherche. Le corpus étudié repose principalement sur 5 entretiens semi-directifs retranscrits (4 individuels, 1 avec 3 enseignant-e-s), qui ont succédé à une session de jeu d'environ une heure menée avec chaque participant-e. Outre le profil des enseignant-e-s et leur rapport au jeu vidéo, les entretiens ont permis d'aborder une grande variété de thèmes, dont les contraintes du contexte scolaire (temps, infrastructure, programme), les difficultés supposées des élèves face à une œuvre vidéoludique mêlant histoire et fiction, les apports ou obstacles liés aux apprentissages, ainsi que les futurs usages du jeu en classe. À ceci s'ajoute un questionnement éthique quant au fait de ludiciser certains sujets sensibles (dictature). Les résultats ont en outre permis de mettre en exergue des tensions entre 5 pôles pouvant être prises en compte lors de la conception d'un *serious game* avec une intentionnalité historique et didactique: ergonomie, histoire & fiction, didactique, éthique, *serious games* et jeux vidéo.

Kurzbeschreibung: Diese Dissertation ist im Forschungsfeld der *Serious Games* sowie der Geschichtsdidaktik verortet. Der Autor konzipierte und entwickelte das Spiel «Stalinizm» mit dem Ziel, die Potenziale dieses Mediums für den Geschichtsunterricht auf der Sekundarstufe I zu untersuchen. Die Forschungsarbeit hat zwei Schwerpunkte: (1) die Dokumentation des Entwicklungsprozesses des Spiels, wobei die didaktische Transformation eines Wissensgegenstands, des Stalinismus, sowie von Elementen historischen Denkens, wie historischer Perspektivität und historischer Empathie oder der Arbeit mit Quellen, durch ein und mittels eines Videospiel(s) untersucht wird, sowohl in der Phase der Konzeption und Entwicklung als auch bei dessen Einsatz im Unterricht. Diese videospieleerische Narration der Vergangenheit integriert zudem das *Gameplay* (spielerische Handlungslogiken), Spielmechaniken und fiktionale Elemente, um zu prüfen, inwiefern diese das historische Lernen bereichern oder im Gegenteil erschweren können; (2) eine thematische und damit qualitative Analyse der Rückmeldungen von sieben Lehrpersonen, die das im Rahmen dieser Forschung entwickelte Spiel erprobt haben. Das analysierte Korpus basiert hauptsächlich auf fünf transkribierten halbstrukturierten Interviews (vier Einzelinterviews und ein Gruppeninterview mit drei Lehrpersonen), die jeweils im Anschluss an eine etwa einstündige Spielsession mit den Teilnehmenden durchgeführt wurden. Neben dem Profil der Lehrpersonen und ihrem Verhältnis zu Videospielen wurden in den Interviews eine Vielzahl von Themen behandelt, darunter die Einschränkungen des Schulkontexts (Zeit, Infrastruktur, Lehrplan), vermutete Schwierigkeiten der Schülerinnen und Schüler im Umgang mit einem videospielebasierten Lernmedium, welches Geschichte und Fiktion verbindet, Chancen oder Hindernisse für Lernprozesse sowie mögliche zukünftige Verwendungen des Spiels im Unterricht. Hinzu kommt eine ethische Auseinandersetzung mit der Frage der Ludifizierung sensibler Themen (wie Diktatur). Die Ergebnisse zeigen zudem Spannungsfelder zwischen fünf Polen, die bei der Konzeption eines *Serious Games* mit geschichtsdidaktischer Zielsetzung berücksichtigt werden sollten: Ergonomie, Geschichte und Fiktion, Didaktik, Ethik sowie das Verhältnis von *Serious Games* und Unterhaltungsspielen.

Publications | Veröffentlichungen: Schaffter, R. (2025). *STALINIZM - Conception d'un serious game pour l'enseignement de l'histoire: apports, limites, usages et enjeux didactiques* (thèse de doctorat, Université de Genève). <https://doi.org/10.13097/archive-ouverte/unige:183909>

Les publications mentionnées dans l'Information sur la recherche éducationnelle ne sont pas disponibles au CSRE; veuillez-vous adresser à votre libraire ou à l'institution de recherche ou à la personne de contact mentionnée.

Hier erwähnte Publikationen sind über den Buchhandel oder die durchführende Institution bzw. die Kontaktperson zu beziehen, nicht bei der SKBF.

Méthodes de recherche | Methoden: recherche qualitative, entretiens semi-directifs, questionnaire d'évaluation, analyse thématique

Délimitation géographique | Geografischer Raum: Suisse romande (canton de Vaud)

Type de recherche | Art des Projekts: thèse de doctorat

Mandat de recherche | Auftrag: sans mandat

Financement | Finanzierung: HEP Vaud (assistanat)

Mots-clés: didactique de l'histoire, transposition didactique, expérience de jeu, perspective historique, jeux sérieux, *serious games*, empathie historique, conception de *serious games*, conception vidéoludique, formation en ludopédagogie, pensée historienne, perspective historique, travail sur les documents, degré secondaire I

Schlüsselbegriffe: Geschichtsdidaktik, didaktische Transformation, Spielerfahrung, historische Perspektive, *Serious Games*, historische Empathie, Konzeption von *Serious Games*, videogestützte Konzeption von Videospielen, Ausbildung in Ludopädagogik, historisches Denken, historische Perspektivität, Arbeit mit Quellen, Sekundarstufe I