

**Morne Exil, jeu vidéo pédagogique inédit
développé par des collégiens
pour démêler le vrai du faux dans l’Affaire Dreyfus**

Morne exil, un jeu vidéo pédagogique pour réparer l’erreur judiciaire dans l’Affaire Dreyfus au XIX^{ème} siècle.

Faux!, s’écrie Philippe Oriol, historien, devant un auditoire de collégiens, au début de sa conférence du 24 mars 2025, organisée dans le cadre de la 36^{ème} édition de la Semaine de la Presse et des Médias, unique en son genre, au collège Gérard Philipe de Chauvigny, en Vienne. *Je me dois de rectifier car vous devez le savoir: il n’y a jamais eu d’erreur judiciaire! On savait la vérité au sujet de Dreyfus dès le début! Il était innocent!*



*Conférence de Philippe Oriol dans la salle Villechanoux,
Collège Gérard Philipe, Chauvigny, Vienne*

Morne exil, un jeu vidéo pédagogique pour développer l’esprit critique à l’école.

Vrai!, diraient à l’unisson les élèves de 4^{ème} pour clouer le bec à la cacophonie des journaux dreyfusards et antidreyfusards de la fin du XIX^{ème} siècle.

Ces collégiens ont joué à trier la masse des informations. Pour apprendre et se faire un avis, ils ont mis la main à la pâte, s’engageant pleinement dans la co-conception de l’univers du jeu, en cours de Français et d’Anglais, durant deux mois environ. Leurs enseignants, Mme Nicoleta Nastase (Lettres Modernes) et M. Léopold N’Guessan (Anglais) ont tout misé sur la pédagogie de projet et leur créativité professionnelle, prenant de beaux risques pour innover les pratiques pédagogiques. Ensemble, ils ont démontré que la seule stratégie payante pour

développer l'esprit critique est la co-construction participative de connaissances *via* le game design.



Élèves de 4°3 - présentation des étapes d'un atelier techno-créatif de co-conception (la pièce des journaux dans la maison hantée)

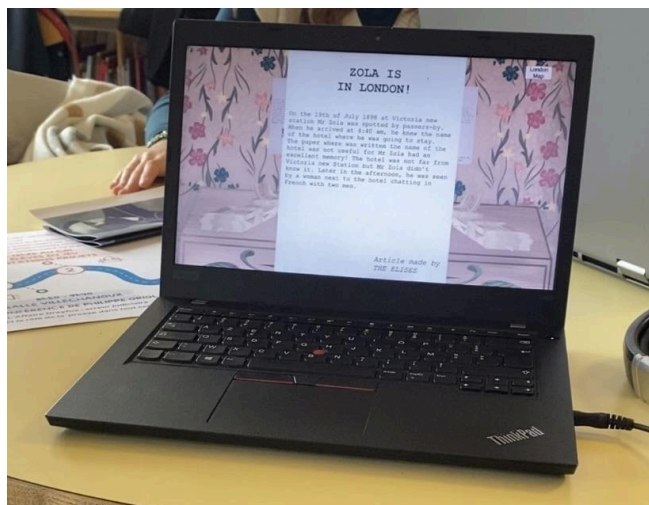


Élèves de 4°5 - présentation des articles vrais et faux rédigés en Anglais (bureau de Vizetelly : brouiller les pistes de Zola en Angleterre)

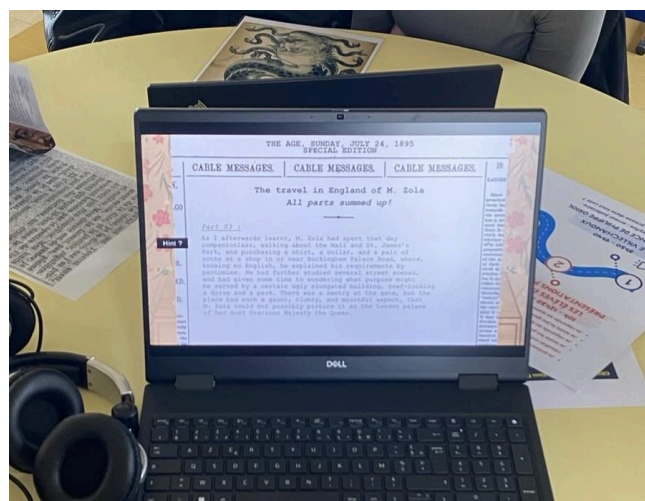
Morne Exil, un jeu vidéo épistémique pour vivre une expérience techno-créative et pouvoir maîtriser enfin les rouages de l'Histoire et éviter les déraillements de l'information.

Juste! diraient enfin l'équipe de création vidéoludique (EN)JEUX, démonstrateur pilote du projet ANR PIA 4, DEM'UP, hébergé à l'INSPE de Poitiers.

Alina Gonzalez, Ingénieure de Recherche - Docteure en Littérature et Mathieu Leclerc, Formateur Culture numérique - Vice-président délégué à la Formation et à la Réussite étudiante (Univ. de Poitiers), accompagnés de Ewen Celibert (apprentis développeur ICAN Paris), Samuel Frèche (développeur free lance) et Léna Plaut (stagiaire événementiel, Master MULTITAEC, Université de Poitiers) se réjouissent d'un simple fait: d'avoir pu aménager le terrain de jeu de co-conception pour la réalisation de deux autres greffes à *Morne Exil*. Ils ne peuvent que saluer l'engagement des élèves dans le processus d'idéation, de conception et de création (lors des ateliers de Chloé Vigneau, collaboratrice développeuse - Docteure en Informatique). Ils ne peuvent que s'émerveiller devant l'énergie de leurs présentations des travaux lors des stands installés au CDI du Collège.



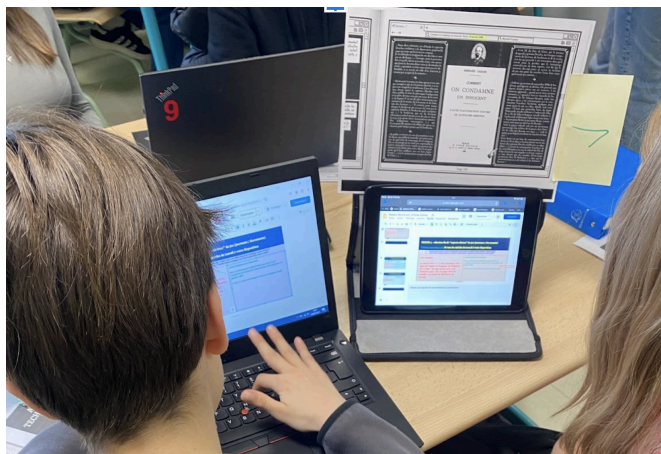
*Game play - Bureau de Vizetelly - classe 4⁵
Article en Anglais rédigé par un élève indiquant une trace possible de Zola*



*Game play - Bureau de Vizetelly - classe 4⁵
Document ressource pour l'itinéraire de Zola en Angleterre*

*Game play - Pièce des journaux - 4³
Recherche de son feed-back pour le choix des articles de journaux dreyfusards et antidreyfusards*

*Coulisses du game play - Pièce des journaux - 4³
Tri des ressources par les élèves co-concepteurs*



À la fin de la matinée, le temps des conclusions, devant les regards admiratifs des invités: M. Ruff, IA-IPR d'Anglais, Mme Bocher, la Principale adjointe du collège, des collègues enseignants. Acceptant de jouer le jeu de l'orateur, à la tribune, Philippe Oriol s'adresse à nouveau aux consciences, à travers le double sens d'une chronique moderne, écrite *in situ*, en guise de synthèse :

Une classe de collège vient de développer un jeu vidéo autour de Zola et de l’Affaire Dreyfus, un autre moyen de comprendre, d’apprendre, de se surprendre et de nous surprendre. Entrer différemment dans un sujet, manier nouvelles technologies et écrits plus traditionnels, s’investir et collaborer pour comprendre les grands enjeux qui sont les nôtres, ceux qui disent que nous allons tous, parce que vous, vous y allez, jeunes gens, à l’humanité, à la vérité, à la justice!



Philippe Oriol à la tribune - chroniques modernes en guise de conclusion

[Vidéo](#)

À vous de jouer, jeunes gens et moins jeunes!

Morne Exil s’installe durablement dans le coin d’exposition interactive au CDI du Collège Gérard Philipe à Chauvigny vous offrant une expérience ludique d’apprentissage inédite. Traquer Zola en Angleterre, empathiser avec Dreyfus dans sa cellule, exorciser le pouvoir maléfique des caricatures et consulter la presse de l’époque, tout ceci est désormais possible dans l’univers historique fictionnel du jeu vidéo. C’est à vous, joueurs, de faire le jeu, de faire l’Histoire, dans l’ici et le *maintenant* des touches d’un clavier.



*Morne Exil - exposition du projet au CDI du Collège Gérard Philipe
Test du jeu au CDI par des élèves de 3ème*

