

Expérimente une révolution de l'intérieur

Étapes préalables obligatoires / Connaissances préalables des élèves	Aucune
Objectifs d'apprentissage	Événements historiques de la révolution iranienne. Questionnements éthiques et moraux sur les révolutions
Matières	Histoire, philosophie, politique et droit, sciences sociales
Âge recommandé	15 - 18
Matériel nécessaire	Ordinateurs ou appareil iOS/Android
Durée de la séquence	5 heures (2 x 1 heure en classe)
Activité individuelle ou collective	Devoirs individuels (temps de jeu) et activité de groupe (cours et temps de débriefing)
Compétences développées	Pensée critique, compétences culturelles, empathie
Comparaison du temps de jeu et du temps d'étude	1 heure de cours d'histoire, 3 heures de jeu, 1 heure de débriefing et de discussion
Fourchette du prix du jeu	10€ sur Ordinateur, 5€ sur application mobile
Jeux similaires à utiliser pour cette séquence	This War Of Mine (11 Bit Studios)
Conseils pour une séquence plus courte	Pour raccourcir cette séquence, vous pouvez demander à vos élèves de ne jouer que jusqu'à la fin du chapitre 5, après l'intervention publique qui tourne mal. Toute l'intrigue ne sera pas révélée mais c'est une bonne façon de faire ressentir aux

	<p>joueurs la révolution qui se prépare et certains éléments culturels. Complétez les informations manquantes lors du débriefing et de la discussion si nécessaire.</p>
<p>Conseils sur l'accessibilité et l'inclusivité de la séquence</p>	<p>Le jeu n'est pas disponible en grec, donc jouer en anglais peut être un peu difficile pour les élèves parlant grec. Veillez à expliquer les événements et la signification des dialogues. Parfois, vous n'aurez pas le temps car certains choix de dialogues doivent être faits sous la pression du temps. Pour ces moments-là, vous pouvez peut-être briefer les joueurs à l'avance sur les choix qu'ils auront à faire.</p>

Étape par étape : comment mettre en œuvre la séquence

1979 Revolution : Black Friday est un projet très personnel que son développeur, Navid Khonsari, a qualifié de « jeu vérité », un documentaire interactif basé sur des histoires et des anecdotes réelles de la révolution iranienne de 1979.

La majorité des personnages expriment un fort sentiment anti-occidental en raison de la relation historique entre le Shah et les États-Unis. Cela a amené certains à accuser 1979 Revolution d'être un jeu axé sur la propagande. Cependant, la représentation non filtrée des événements est dépourvue de toute déclaration politique explicite.

La preuve en est que la Fondation nationale pour les jeux vidéo (NFCG) en Iran a jugé le jeu « anti-iranien » et « propagande pro-américaine », et que les autorités iraniennes l'ont considéré comme un jeu de propagande et ont [annoncé leur plan de bloquer les sites qui vendent le jeu](#).

Le jeu introduit de manière efficace une grande quantité de matériel éducatif. La riche culture iranienne qui emplit les rues et les dialogues donne un bon aperçu de son contexte immédiat. Ils invitent le joueur à lire les explications plus détaillées du jeu dans le menu pause. Ses résumés sont des descriptions succinctes mais détaillées qui récompensent la curiosité du joueur en lui donnant un aperçu d'une culture et d'une période que la plupart des spectateurs ne connaissent pas.

Pour réduire les coûts

Afin de diminuer le prix de cette séquence, vous pouvez partager un compte Steam ou des tablettes avec vos élèves. Téléchargez le jeu pour un ou deux appareils et demandez à vos élèves de le partager, de l'apporter à la maison ou d'utiliser le compte pour jouer le jeu de manière séquentielle. Cela dépend du matériel dont disposent vos



élèves à la maison. Les exigences du jeu sont relativement faibles, mais vérifiez avec eux quelle version vous devez acheter et partager avec eux.

- **Étape 1 : Contexte historique (1 heure, optionnel)**

Expliquez à vos élèves qu'après ce cours, ils joueront à un jeu se déroulant dans le cadre des événements de la révolution iranienne. Donnez un cours d'histoire sur la révolution et le rejet du modèle occidental. Expliquez les différents groupes qui ont pris part à la révolution, leurs idéologies, le rôle des puissances étrangères et les faits qui se sont déroulés. Cela aidera les élèves à comprendre le cadre du jeu lorsqu'ils joueront, ainsi que les différents points de vue et conflits que le jeu dépeint. De plus, le fait de jouer permettra aux élèves de revoir ces concepts et, de les ancrer plus fortement.

- **Étape 2 : Les élèves jouent au jeu à la maison (2 à 3 heures)**

Les mécanismes de base du jeu sont les suivants :

- Une enquête en monde ouvert

Utilisez les commandes directionnelles pour vous déplacer. Les objets interactifs sont indiqués par une icône en forme de diamant blanc.





Figure 1 : Monde ouvert et objets interactifs

- Photographies : vous devez cibler le sujet qui vous intéresse et appuyer sur le bouton lorsque la mise au point est au milieu de la barre.



Figure 2 : Mécanique des photographies



- Événements à temps rapide : scènes d'action où des entrées spécifiques doivent être pressées dans un temps limité :



Figure 3 : événements à temps rapide

- Choix : les cases représentant les réponses doivent être sélectionnées

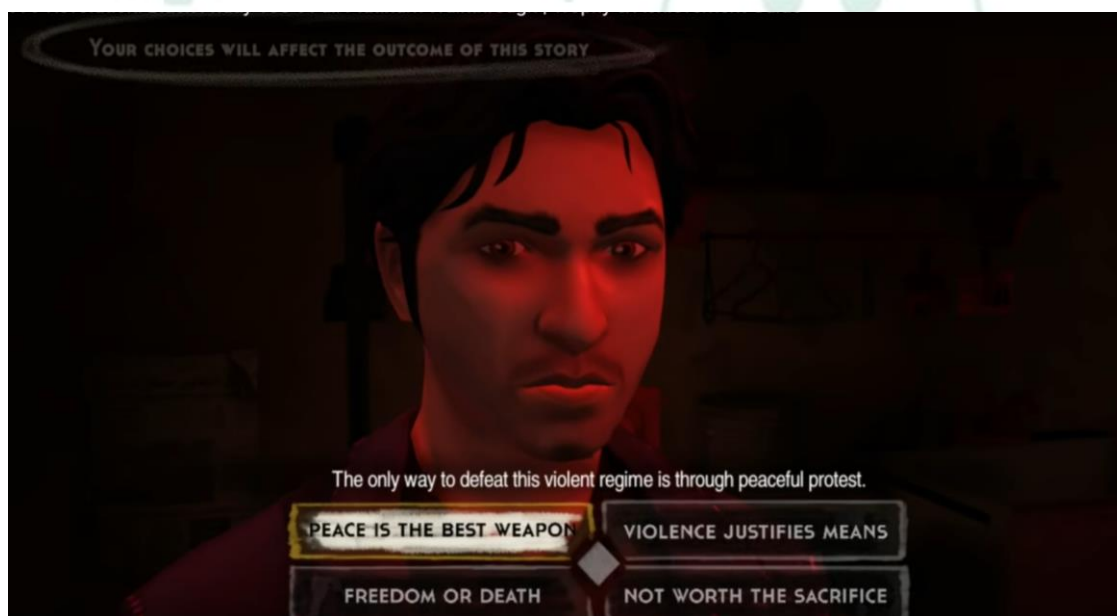


Figure 4: Choix de dialogue

L'objectif des élèves est simple : terminer le jeu. Cela devrait prendre 2 à 3 heures de jeu. Lorsqu'ils jouent à la maison, ils doivent garder une trace des choix qu'ils font. Il est préférable qu'ils fassent une pause dans le jeu pour les noter quand ils le peuvent, pendant les séquences plus lentes. Avant qu'ils ne jouent, précisez que vous discuterez de leurs choix en classe par la suite.

- **Étape 3 : Débrief et discussion**

Le jeu est imprécis quant aux convictions de chaque faction, peut-être dans le but de montrer comment des groupes se radicalisent et renversent leurs causes initiales, ce qui peut inciter les joueurs à faire des recherches et des lectures supplémentaires après avoir joué. S'ils ne le font pas, ils risquent de se retrouver avec des informations erronées. Vous devez donc vous assurer que vos élèves connaissent les faits exacts au cours de cette session. Passez en revue avec eux les événements du jeu et les croyances des différentes factions de manière objective.

Demandez à vos élèves d'expliquer les choix qu'ils ont faits et pourquoi. Même si ces choix n'ont qu'un impact limité sur l'intrigue, il peut être intéressant de débattre des points de vue (par exemple, la violence contre la protestation pacifique).

Pour les choix ayant un impact plus important dans le jeu, demandez à vos élèves quelles ont été les conséquences de leur choix, et faites-les comparer entre eux.

Enfin, vous pouvez poser des questions plus ouvertes telles que :

Si vous vous retrouviez impliqué dans un mouvement révolutionnaire, comment essaieriez-vous de vous assurer que vous suivez votre code d'éthique personnel ?
Que feriez-vous si vous étiez témoin d'un événement avec lequel vous n'êtes pas d'accord ?

- Pensez-vous que les différences religieuses peuvent diviser une famille ?
- Le frère de Reza est devenu l'homme de main des pouvoirs qu'il a tenté de renverser. Comment et pourquoi cela s'est-il produit ?



Obtenir le jeu :

https://store.steampowered.com/app/388320/1979_Revolution_Black_Friday/?l=french
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.inkstories.blackfriday&hl=fr&gl=US>
<https://apps.apple.com/us/app/1979-revolution-a-cinematic-adventure-game/id1107015898>

Bibliographie :

All screenshots used in this lesson were taken from 1979 Revolution: Black Friday, **iNK Stories** (2016).

Afary, J. 1979 Iranian Revolution. britannica.com Retrieved from <https://www.britannica.com/event/Iranian-Revolution>

Grosso, R. (2016, October 16). 1979 Revolution: Black Friday Review - Through a Historic Lens. techraptor.net Retrieved from <https://techraptor.net/gaming/reviews/1979-revolution-black-friday-review-through-historic-lens>

Kirkpatrick, J. (2011, February 11). 1979 Revolution: Black Friday. e-ir.info Retrieved from <https://www.e-ir.info/2017/02/11/review-1979-revolution-black-friday/>

Leri, M. (2018, July 30). 1979 Revolution: Black Friday Review – Join the Revolution. gamerevolution.com Retrieved from <https://www.gamerevolution.com/review/412105-1979-revolution-black-friday-review-join-the-revolution>

Tanner, N. (2016, May 27). 1979 Revolution: Black Friday Review. pixelkin.org Retrieved from <https://pixelkin.org/2016/10/27/1979-revolution-black-friday-review/>





TehranTimes (2016, April 17). Iran plans to block websites offering “1979 Revolution”. Retrieved from <https://www.tehrantimes.com/news/300689/Iran-plans-to-block-websites-offering-1979-Revolution>

Wolinsky, D. 1979 Revolution: Black Friday. commonsensemedia.org Retrieved from <https://www.common sense media.org/game-reviews/1979-revolution-black-friday>

