

ANALYSE DU JEU « ANNA 1971 »

1. Description générale du jeu

1.1 Contextualisation et contenu enseigné

Anna 1971 est un jeu, qui fait partie de la catégorie Serious Game, car son objectif est l'acquisition de savoirs historiques et sociaux, dans un contexte immersif, à visée pédagogique. Il a été produit en 2021 à la demande de la Société Nationale de Radiodiffusion Suisse (SSR/SRG), dans le contexte de la commémoration du cinquantième anniversaire du droit de vote fédéral des femmes en Suisse.

Passage sur la RTS qui parle du jeu :

<https://www.rts.ch/play/tv/12h45/video/le-jeu-qui-retrace-lhistoire-du-suffrage-feminin-?urn=urn:rts:video:12258274>

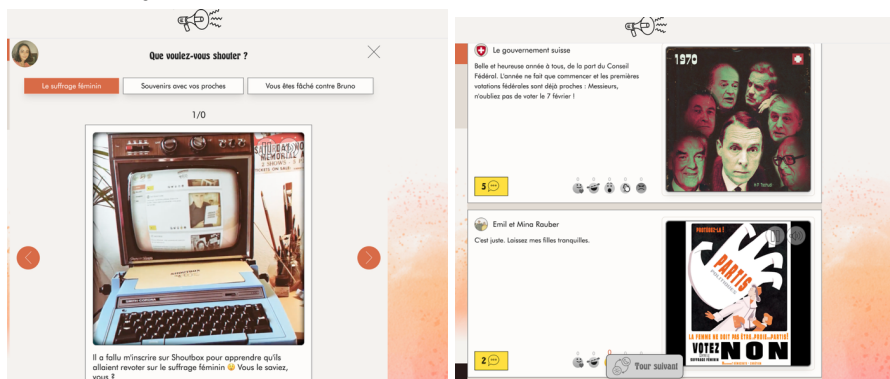
Le jeu se base sur des données historiques, avec une utilisation chronologique subjective. Le joueur·se incarne un personnage féminin suisse tout juste majeur, qui découvre et s'intègre dans la société des années 70, à la veille de la votation pour le droit de vote des femmes.

À travers ce personnage, le joueur·se explore l'univers social de l'époque et prend part à différents débats et actions publiques. L'aspect immersif du jeu présente une variété de vidéos d'archives, en lien avec les faits sociaux suisses, en allemand, anglais, français et italien.

Le personnage, sous l'action du joueur·se, s'exprime via un réseau social fictif nommé "Shoutbox", à travers des « shouts » portant sur diverses thématiques historiques et relatives aux droits des femmes, telles que l'égalité des genres, le droit du travail, la question de la contraception, du harcèlement, de l'histoire des mouvements féministes, de la question de l'internement administratif et enfin du suffrage universel.

Après s'être exprimé-e, il ou elle peut ainsi entrer en relation avec divers personnages, allant de la famille proche et ami-e-s jusqu'à des inconnu-e-s, en tâchant d'en prendre soin sous

peine d'arrêt du jeu.



1.2 Environnement informatique et accès

Ce jeu est une application web, développée par DNA Studios. Il est uniquement en ligne, et n'a donc aucun exécutable à installer. Il peut s'exécuter sous tous types de plateformes : navigateur de bureau (Windows, macOS, Linux), navigateur mobile et tablette à condition d'avoir un accès Internet.

D'après ChatGPT, les langages et technologies de développement probablement utilisés seraient :

- HTML 5, CSS 3 et Java Script pour l'interface.
- Un Framework JavaScript [1] pour tout ce qui touche à la narration (Framework JS : « Un **framework JS** (framework JavaScript) est un **ensemble d'outils, de bibliothèques et de règles** qui facilitent la création d'applications web interactives. »).

Le jeu Anna 1971 est un jeu gratuit et accessible dans les 4 langues nationales.

On peut y accéder via le lien : [[Anna 1971 - Vivez la lutte pour le suffrage féminin en Suisse](#)].

2. ANALYSE PÉDAGOGIQUE

2.1 Objectifs pédagogiques

Décrire les démarches législatives et sociales qui ont conduit à l'obtention des droits politiques et civils pour les femmes en Suisse, en mentionnant les dates-clés (ex. 1971) et les acteurs majeurs.

Analyser les mutations économiques, culturelles et sociales en Suisse autour des années 1970, en les reliant à l'expansion du droit de vote féminin.

Reconstituer un panorama du contexte social suisse dans les années 70, par le biais d'outils numériques interactifs, puis **comparer** les différences et continuités avec la société d'aujourd'hui.

2.2 Les modèles pédagogiques

Le jeu Ana 1971 repose sur différents modèles pédagogiques dont nous allons présenter et expliquer leur application.

Le modèle socioconstructiviste:

Tout d'abord, le modèle socioconstructiviste se retrouve tout au long du jeu. En effet, ce dernier fonctionne sur des interactions sociales, sur un réseau virtuel.

Le joueur·se doit en effet poster ou interagir sur des « shouts », et répondre à des messages privés. En fonction de cela, il obtient une évaluation sociale.

L'objectif est donc bien de co-construire un savoir, en laissant au joueur·se la possibilité de négocier le sens du cours du jeu, l'apprentissage social avec les autres personnages.

Le jeu offre ainsi l'opportunité de réfléchir sur diverses thématiques et problématiques de l'époque : la question de la contraception, du mariage, du droit de vote et du travail, etc.

Le fait, par conséquent, que l'apprentissage naît de l'interaction sociale, confirme l'utilisation prépondérante du modèle socioconstructiviste.

Le modèle cognitiviste

Nous pouvons reconnaître la présence de ce modèle dans l'objectif du jeu à amener le joueur sur la réflexion de ses actions à entreprendre, suivant les éléments mis à disposition (des archives écrites ou visuelles d'époque, les interactions écrites avec les autres personnages).

L'autre élément fondamental du modèle cognitiviste est le fait que le joueur·se s'identifie au personnage d'Anna et qu'il est relativement actif dans le jeu par ses actions sur le réseau « Shoutbox ».

2.3 Les principes d'apprentissages

En ce qui concerne les principes d'apprentissage, nous observons l'utilisation de différents types d'apprentissage tels que :

- Apprentissage situé ou immersif : le jeu plonge le joueur·se dans une activité proche du réel, ce qui impacte son apprentissage des éléments historiques présentés.
- Apprentissage par réflexion : le joueur·se prend le temps de découvrir les supports fournis, comme les archives, afin d'avancer de manière consciente dans le jeu en faisant des choix raisonnés.
- Apprentissage actif : le joueur·se doit agir afin de faire avancer le jeu.
- Apprentissage expérientiel : le joueur·se vit une expérience et c'est au travers de celle-ci qu'il progresse et acquiert de nouvelles connaissances.
- Apprentissage par explication, transmissif : avec les articles et les vidéos d'archives.

3. ANALYSE LUDIQUE

3.1. Mécaniques de jeu :

3.1.1 Mécaniques principales :

Le jeu Anna 1971 est un point-and-click game. Le joueur·se doit cliquer sur des encadrés écrits.

Le mécanisme de choix est donc le mécanisme principal du jeu. Deux types de choix sont demandés :

D'une part, le joueur·se doit cliquer et choisir pour communiquer. Il choisit ainsi les « shouts » qu'il souhaite poster, les commentaires qu'il souhaite donner aux « shouts » des autres personnages du jeu, et enfin, il doit choisir entre des messages qu'il souhaite envoyer en privé à ses relations (parfois, il y a qu'un choix).



Ces choix lui permettent alors de gagner ou de perdre de l'influence, mais également de faire monter sa jauge relative à ses relations. Plus la jauge est haute, plus ses relations sont bonnes. Des couleurs sont également présentes pour identifier avec qui le joueur est en bonne ou mauvaise relation (cf. mécanique de jauge).

Un autre type de choix concerne les évaluations des autres posts. Le joueur·se peut cliquer sur différents émoticônes, afin de montrer son point de vue sur des posts. Ces clics ne semblent cependant pas avoir d'influence sur le jeu.

Le joueur·se ne peut pas annuler ses choix ni revenir en arrière. Ses choix vont avoir une incidence sur la suite du jeu, car il lui donnera accès à différents scénarios.

Le jeu s'arrête lorsque, par exemple, le joueur·se ne répond pas au message envoyé par les autres personnages. Ceci peut alors prévenir des joueur·se qui survoleraient le jeu, montrant ainsi leur non-engagement.

3.1.2 Mécaniques secondaires :

Mécanique de niveaux : il existe 11 niveaux dans le jeu appelé « tour ». Il n'y a pas de difficulté croissante entre chaque tour, mais des thématiques différentes abordées.

Il n'y a pas de score, si ce n'est de prêter attention à sa jauge des relations avec les autres personnages. Le score « influence » n'a pas vraiment d'impact. Il est informatif.

Par contre, certains choix peuvent amener à l'arrêt du jeu (Exemple : si la jauge « relation est en dessous du seuil limite) ou à un blocage temporaire (Exemple : lorsqu'un shout a été censuré sur la shoutbox).

Mécanique de jauge :

Jauge d'influence : elle se compose d'une donnée numérique avec unité db, ainsi que d'une jauge qui grandit ou diminue. Elle n'a pas d'incidence sur le jeu, elle est plutôt informative.

Jauge de qualité relationnelle : cette jauge se compose de deux éléments : des parties présentant les 5 relations (parents, sœur, petit ami, amies). Ces parties sont colorées suivant la qualité de la relation (de rouge à vert foncé). Une ligne nommée « seuil limite » est également présente. Elle indique le pourcentage de qualité des relations et ne doit pas se trouver trop longtemps en dessous du seuil.

Mécanique d'informations : écouter des petites vidéos intégrées et lire des articles informatifs : ces 2 aspects correspondent à l'objectif du jeu, mais ne pas le faire n'empêche pas la passation au tour suivant.

3.1.3 Mécanique englobante :

Mécanique d'introduction et de conclusion : une introduction est donnée avant même de commencer le jeu, avec un système de fenêtre déroulante qui permet de contextualiser l'histoire et l'objectif du jeu : quel rôle va jouer le personnage incarné par Anna dans un contexte de veille de suffrage féminin ?

La conclusion amène sur la page finale indiquant « Félicitations ! Vous avez terminé la partie ! ». Elle présente un résumé du jeu et une perspective sur les questions traitées à l'heure d'aujourd'hui.

Elle fait également un récapitulatif du parcours, qui peut être visionné en cliquant sur un lien, ouvrant une fenêtre annexe, et ainsi revoir les choix effectués et ceux qu'il aurait été possible de faire, et leur incidence sur la suite du parcours.

Sur la droite de la page sont indiqués le nombre de tours effectués, le chemin ainsi que le résultat final de l'influence gagnée au cours du jeu.

Mécanique de sauvegarde : une sauvegarde automatique du jeu est proposée.

3.2. Habillage

Monde fictionnel + récit :

L'interface principale a pour objectif d'être réaliste, malgré le fait que les réseaux sociaux n'existaient pas à cette époque. Sa fonction principale est de permettre au joueur·se d'avoir un visuel sur les différentes tâches à exécuter.

Sur le haut de l'interface se trouve une barre de progression, divisée en onze rectangles, représentant les onze tours du jeu, qui se colorent au fur et à mesure de l'avancée dans le récit.

Au-dessous, sur la gauche, se trouvent les photographies des personnes avec qui l'on a échangé. Lorsqu'un message est reçu, le joueur ou la joueuse reçoit un signal visuel indiquant qu'il faut répondre ou ignorer.

Sur la droite de l'interface se trouve le menu principal. Au centre, deux onglets apparaissent:

- un onglet "News", où le joueur·se peut retrouver tous les "shouts" postés, soit par lui-même, soit par les autres personnages du récit ;
- un onglet "Archives", qui propose divers documents multimédias historiques relatifs à la vie sociale et politique suisse.

Enfin, à gauche de l'interface se trouvent les jauges "Influence" et "Relations", qui indiquent la portée des interactions du personnage sur le réseau social fictif "Shoutbox".

Le jeu s'appuie sur un récit, celui d'une jeune femme confrontée à diverses problématiques de l'époque (question du droit au travail, avortement, contraception, harcèlement, suffrage féminin, etc.), tout en tenant compte de l'avis des membres de sa famille et de ses ami-e-s.

Le personnage principal utilise un moyen de communication inexistant à l'époque du jeu, mais semblable aux réseaux sociaux d'aujourd'hui. Ce paradoxe rend l'immersion particulièrement intéressante, car il conjugue le passé à travers des vidéos d'archives et des réflexions ancrées dans les années 70, avec un dispositif social et informatique propre à notre ère.

Média :

Les informations données à travers les images et les pistes audio proviennent de vidéos et d'articles d'archives de la RTS/SRG. Elles sont complètes et percutantes puisqu'elles touchent concrètement à tous les thèmes socio-historiques abordés dans le jeu.



3.3 Temporalité et granularité :

Le jeu Anna 1971 évolue suivant les choix du joueur·se, quant aux « shouts » qu'il va décider de poster, ainsi qu'aux réponses qu'il va envoyer à son entourage.

Il existe 11 tours. Les tours ne diffèrent pas en difficulté mais apportent des nouveaux éléments et thèmes historiques.

Prétour: le statut légal de la femme

Tour 1: L'accès à l'information (la place de la femme, l'emploi et le suffrage féminin)

Tour 2: L'accès à la contraception

Tour 3: Les enjeux légaux du mariage

Tour 4: Le congé maternité

Tour 5: La culture musicale et le conflit au Vietnam

Tour 6: Les différents partis féministes et leurs désaccords

Tour 7: Le MLF et Andrée Valentin

Tour 8: L'internement administratif

Tour 9: L'opportunisme politique

Il n'y a pas, dans ce jeu, de mauvaise réponse à proprement parler. Le joueur·se aura surtout un cheminement différent suivant ses convictions et donc ses choix. Le seul élément qui peut arrêter le jeu est la jauge « Relations », ce qui signifie donc que le joueur·se doit prendre en compte le fait de ne pas rentrer en conflit trop souvent avec son entourage.

3.4 Stratégies de jeu :

On pourrait croire au départ que la stratégie à adopter, pour réussir ce jeu, serait de choisir le point de vue revendicateur, dans le sens où le joueur·se incarne le rôle d'une jeune fille qui est en train de vivre une véritable révolution sociétale. Par conséquent, une des stratégies serait de choisir les réponses en adéquation avec cet aspect de revendication, relatif aux droits de la femme (et qui a pour conséquence d'augmenter la jauge « Influence »).

Une autre stratégie serait de faire des choix dans le but d'avoir la meilleure qualité dans ses relations, puisque le jeu indique, au départ, que si la jauge dépasse la limite, le joueur·se peut alors perdre la partie.

Enfin, le joueur·se peut également faire les choix de manière aléatoire.

4. INTÉGRATION DU CONTENU ENSEIGNÉ DANS LE JEU

L'intégration du contenu pédagogique s'effectue sur différents niveaux que nous détaillerons, en reprenant les éléments abordés lors de l'analyse ludique.

Dans la mécanique principale :

Le joueur·se doit cliquer sur des boutons pour faire avancer le jeu.

Les boutons messages permettent de répondre selon les choix proposés. Le contenu pédagogique est **systématiquement présent**, car chaque interaction s'appuie sur des faits sociaux et historiques.

Les boutons "création de shout" permettent de le poster. Le shout à poster correspond à une annonce sur des événements passés ou des nouvelles. Le joueur·se reçoit les éléments pédagogiques avec des vidéos et des documents d'archives. Les différentes conversations et commentaires qui accompagnent les « shouts » apportent également des contenus pédagogiques historiques, permettant de prendre position sur les débats de l'époque et de comparer différentes opinions.

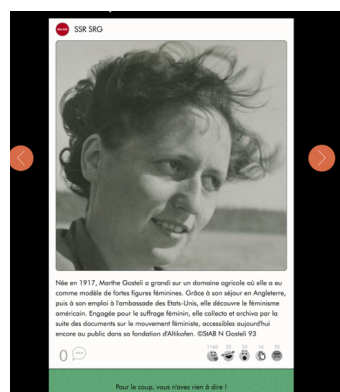
Mécanique de choix : cette possibilité de choisir le tournant de la discussion permet de travailler des notions éthiques et empathiques. Le joueur·se choisira-t-il de rejoindre son partenaire au lieu de RDV ou choisira-t-il de manquer son rdv pour soutenir son amie qui doit interrompre sa grossesse? La décision que prendra le joueur·se aura un impact sur la situation de jeu.

Dans les mécaniques secondaires :

Mécanique de niveaux : les niveaux du jeu correspondent aux jours précédant la votation, et la progression suit l'évolution de la situation sociale et politique de l'époque. Le contenu est **structurant** : la temporalité ludique reflète la temporalité historique.

Mécanique de jauge : la jauge de niveaux augmente ou diminue en fonction de nos réactions. Elle permet de faire réaliser quelques concepts sociaux : créer des shoots engagés, gagner des points de jeux, mais peut faire baisser des points de relations selon le point de vue des autres personnages.

Mécanique d'informations : ces interfaces permettent d'apprendre des informations sur des événements passés, sur les points de vue de femmes de l'époque et de leurs actions.



Dans la mécanique englobante:

Mécanique d'introduction et de conclusion : La possibilité d'avoir accès aux différentes stratégies de jeu permet au joueur·se de conscientiser ses actions et leurs impacts sur son statut social. Un parallèle à la vie réelle nous fait prendre conscience que chacune de nos actions peut également avoir des incidences sur nos relations ou notre statut social. Comment choisissons-nous alors de communiquer et d'agir ?

Mécanique de sauvegarde automatique : elle permet une progression dans le jeu tour après tour.

Cette progression ne permet pas de valider si le contenu à enseigner est appris : le clic sur les différents boutons peut suffire à passer d'un niveau à l'autre.

Habillage :

Monde fictionnel, récit, visuel et média

Le récit politique et historique, ainsi que les personnages (famille, amis, petit ami), apportent un contexte réaliste, basé sur les luttes des années 70. Le contenu est mis en scène narrativement, il sert à l'immersion et à l'identification.

On retrouve également une intégration importante avec l'habillage, dans l'onglet « Archives ». Aucune action n'y est demandée, si ce n'est l'observation, la lecture et la possibilité d'indiquer, par des émoticônes, son ressenti. Cet aspect permet toutefois de contribuer à la construction d'un « sens historique », par le biais de la consultation et de la manipulation des sources.

Temporalité et granularité

Tous les tours du jeu fonctionnent sur la même base. Cela peut être perçu de deux façons : pour l'apprenant·e ayant besoin de modalités d'apprentissage précises, la ritualisation des tours lui permet de se repérer facilement et de savoir rapidement où chercher les informations nécessaires pour approfondir ses connaissances.

Toutefois, l'apprentissage est purement lié à l'envie d'apprendre du joueur·se. Il peut, s'il le souhaite, passer au tour suivant sans lire les nouvelles, simplement en exécutant les procédures attendues.

Pour conclure, à chaque niveau de l'analyse ludique, le contenu pédagogique est bien intégré. Tantôt il est moteur (au travers des mécaniques principales), tantôt il soutient l'immersion (via les mécaniques englobantes), mais il est toujours présent et nécessaire à la progression du jeu. Il peut s'acquérir aussi bien de manière active que passive.

5. POINTS FORTS ET POINTS FAIBLES

Points forts :

- Jeu facile de prise en main car relativement intuitif. On a de plus accès quand on le souhaite aux documents et archives historiques, qui permettent de consulter, à n'importe quel moment de la partie, les informations historiques. Tout cela en fait donc un jeu simple d'utilisation.
- Gratuité du jeu.
- Jeu disponible dans plusieurs langues: français, anglais, italien et allemand.
- Richesse des archives et des thématiques : Les thèmes sont essentiellement axés autour de la place de la femme dans la société des années 70 en Suisse (les lois, les conflits et les débats autour du droit des femmes, la culture), mais on retrouve également des thèmes tels que la guerre au Vietnam, la culture musicale, l'opportunisme politique.
- Sauvegarde: il est intéressant de d'avoir la possibilité de sauvegarder le jeu et donc, de ne pas se sentir obligé de le terminer, car il peut être long en termes de lecture et de visionnage des archives.
- Feedback final: A la fin de la partie, il est proposé au joueur un feedback sur le parcours effectué et les choix qui ont amené le joueur·se à prendre certains chemins, plutôt que d'autres. Ces chemins sont appelés "axes".
- Approche ludique et attractive avec l'utilisation des réseaux sociaux.
- Le réalisme du jeu avec des personnages réels, et donc, une meilleure identification au personnage principal.
- Le design est recherché et varié: on ressent le travail de recherche qui est conséquent sous tous les types de format : vidéo, audio, images, textes. La mise en page de ce décor est adaptée aux années 70.
- L'histoire est très immersive.
- La fin du jeu amène le joueur·se à comprendre qu'il n'y a pas vraiment de mauvaise réponse.

Points faibles :

- Le jeu est répétitif (le joueur·se a pour unique tâche de cliquer), les choix de jeu sont toujours du même type. On peut en outre se demander si ce choix n'a pas pour objectif de produire un transfert, sur l'état émotionnel des femmes ressenti à l'époque : contraintes dans leur liberté d'action et de pensée.
- On ressent un peu trop la prise de position à prendre.

- Information trop dense, cela peut amener le joueur à ne pas tout regarder.
- Pas d'incidence si le joueur·se ne regarde pas l'onglet « Archive ».
- Absence de fond musical ou d'effet sonore (lors de réception d'un message par exemple).
- Pas de possibilité d'explorer des prises de position telles que le point de vue misogyne. Cela aurait été intéressant car on aurait pu donner au joueur une explication sur ce type d'idées et de comportements.
- Pas de possibilité d'interagir librement avec les personnages: les prises de contact sont imposées.

LOGICIELS SIMILAIRES

Nous avons choisi **Vote Now !**, car le thème du jeu s'aligne aussi avec les grands sujets de votation suisse comme Anna 1971. De plus, la mécanique de jeu est similaire à notre jeu, notamment dans son fonctionnement de type "click and point".

Chaque décision prise par le joueur·se impacte soit le nombre de votes, soit l'aspect financier du jeu. Les apports théoriques sont présentés sous des formes d'informations délivrées avant et après chaque tour, en lien avec le thème de votation et sa passation ou non.

Sur le plan visuel, le design du jeu est en pixels, avec une interface relativement peu esthétique.

Concernant la dynamique du jeu, les tours s'enchaînent très rapidement: le joueur·se dispose uniquement de deux choix, voter ou ne pas voter, ce qui rend le jeu particulièrement rythmé et dynamique.

Enfin, le choix des thèmes est laissé libre: le joueur·se sélectionne le sujet de votation qui l'intéresse. En revanche, il n'existe aucun dispositif permettant de vérifier l'acquisition effective de connaissances et d'informations présentées au cours du jeu.

https://edutechwiki.unige.ch/fr/Vote_Now!

Ensuite, nous avons choisi le logiciel "**2020.io**", un jeu d'aventure qui pousse le joueur·se à traverser les grands événements et faits notoires de l'année 2020. Tout comme notre jeu, il offre également la possibilité au joueur·se d'expérimenter une période précise, dans un contexte social spécifique.

La mécanique principale de ce jeu consiste à déplacer un personnage à l'aide des touches directionnelles du clavier, dans un espace 2D. Le monde dans lequel se déroule l'action est

linéaire et unidirectionnel. Cet aspect est similaire à notre jeu, où le joueur·se incarne un personnage évoluant au sein d'un monde situé à un instant T.

L'habillage est également en pixels et se présente au format paysage. La palette de couleurs est douce et non saturée. Concernant la dynamique de jeu, il n'y a pas de stratégie particulière: le joueur·se entre dans le jeu sans avoir de choix à effectuer pour activer ou rester dans le jeu. Les principes pédagogiques du jeu sont d'abord expérientiels, car le joueur·se peut se mettre à la place des personnes qui ont vécu les événements de 2020. Ce principe rejoint celui d'Anna 1971, qui repose sur une mécanique similaire d'immersion et d'expérimentation historique.

<https://edutechwiki.unige.ch/fr/2020.io>

Le dernier logiciel que nous avons choisi est "**Tabula Rasa**", un jeu de simulation politique, qui permet au joueur·se de prendre les commandes de la Suisse pendant 70 ans. Tout comme Anna 1971, ce jeu poursuit un objectif pédagogique commun: faire découvrir et comprendre le fonctionnement de la société suisse dans son ensemble, de manière accessible et interactive. L'impact de Tabula Rasa réside dans son ancrage sur des faits historiques et politiques réels, offrant ainsi au joueur·se une expérience à la fois ludique et réflexive. Ce jeu favorise également l'acquisition de notions d'économie, de sociologie et de gestion, directement liées aux choix politiques effectués. Il partage donc avec Anna 1971 une même ambition: permettre au joueur·se d'explorer la Suisse contemporaine à travers ses dynamiques sociales et politiques, tout en l'amenant à réfléchir aux conséquences de ses décisions.

La mécanique du jeu consiste en la gestion "au tour par tour", environ 70 pour ce jeu, similaire à Anna 1971, qui en compte 11. Mais ces tours consistent à choisir comment faire la part entre sa vie privée et son engagement politique, alors que dans Tabula Rasa, cela consiste à simuler des stratégies politiques. Le jeu se joue seul, et le joueur·se doit aussi prendre en considération la jauge qui fait référence à tous les choix pris durant le jeu, sous peine de fin du jeu.

https://edutechwiki.unige.ch/fr/Tabula_Rasa

Utilisation de l'IA pour la correction grammaticale et orthographique dans la partie logiciel similaire et pour répondre à la question sur l'environnement informatique.