



**Entretien**

**N°1 - Septembre 2018**

*L'Antiquité interroge les pratiques électives, un des objets du jeu « Voxapolis » aux éditions Canopé et disponible depuis mi-septembre dans l'ensemble du réseau Canopé.*

*Pour Can@bae, Emmanuel Grange a rencontré, Boris Klein et Pascal Mériaux, deux professeurs d'histoire-géographie du Lycée la Martinière Duchère à Lyon et co-concepteurs du jeu avec Fanny Giraudier et Stephan Soulié.*

### **EG : Comment est né le jeu Voxapolis ?**

PM : Et bien disons que le jeu est le fruit d'une rencontre en le CEDRE<sup>1</sup>, la bibliothèque municipale de Lyon, et les deux professeurs d'histoire-géographie que nous sommes lors de la préparation du forum « Démocratie<sup>2</sup> » organisé par la Bibliothèque municipale de Lyon de novembre 2016 à mars 2017. Dans ce contexte, le CEDRE cherchait une entrée pour questionner et discuter auprès des lycéens des pratiques électives et notamment de la question complexe des paradoxes du vote. Mais nous souhaitions permettre aux lycéens d'être des acteurs et de vivre « le vote », c'est là que l'idée d'un jeu a émergé.

BK : Le CEDRE a fourni une aide déterminante, dès le début de la conception du jeu. Il fallait que nous soyons sûrs de faire écho aux acquis récents de la recherche sur le sujet ; tout au long du processus qui a abouti à la première expérimentation du jeu, le rôle de Stéphan Soulié du CEDRE a été essentiel pour vérifier la pertinence des équilibres et des contraintes que nous fixions pour chaque atelier. Cette expertise associée à celle de Fanny Giraudier de la Bibliothèque municipale habituée à mener des actions auprès de publics divers et notre regard pédagogique ont permis de réaliser Voxapolis.

### **EG : En deux mots, quel est le pitch de Voxapolis ?**

PM : En deux mots, je dirai en 3 : Désigner, délibérer et décider ! Un conseil élu de la métropole « Voxapolis » doit faire un choix et décider d'un aménagement autoroutier important. Il s'agit d'abord d'élire le conseil métropolitain en expérimentant différentes pratiques électives : le scrutin uninominal direct, le vote par approbation, préférentiel, le tirage au sort, ou encore la proportionnelle. Ensuite, chaque conseil élu délibère et

---

<sup>1</sup> Centre européen des études républicaines dirigé par Olivier Christin, <http://cedre.univ-psl.fr/>

<sup>2</sup> Pour en savoir plus sur le Forum « Démocratie, rêver, penser, agir » : <https://www.bm-lyon.fr/nos-blogs/democratie/bilan-du-programme-d-action-culturelle-democratie-rever-penser-agir-ensemble/article/le-forum>

enfin décide. Il s'agit donc de montrer que l'enjeu du vote ne se résume pas à glisser un bulletin dans une urne et surtout que le choix du mode de scrutin est fondamental et que ce choix questionne ce qu'est une démocratie : la voix de la majorité, la voix du peuple, la voix de la représentation équitable de toutes les sensibilités politiques ou bien la voix du tirage au sort ?

**EG : Explorer les différents modes de scrutin par le jeu, est-ce une façon de laisser imaginer aux élèves leur démocratie idéale ?**

BK : Peut-être que le jeu peut avoir cet effet chez certains, après coup. Mais le premier objectif est d'inverser chez les élèves le cheminement habituel : au lieu d'apprendre des notions et d'imaginer ce qu'elles impliquent dans la vie réelle, ils sont soumis directement à l'expérimentation, qu'ils relient ensuite aux notions et aux enjeux de la démocratie. L'exploration par le jeu est avant tout une stratégie pédagogique, qui répond à des attentes précises.

**EG : Les scénarios ont-ils été déjà testés auprès de classes ? Si oui, quels retours avez-vous pu constater ?**

BK : Nous avons testé une première fois le jeu auprès d'élèves de T°STMG, et nous leur avons ensuite demandé un travail en aval, pour vérifier comment le jeu avait été perçu : les élèves devaient ainsi, par groupes de 3-4, produire une affiche vantant les mérites ou les défauts d'un des modes de scrutin expérimenté. Une des leçons a été qu'ils condamnaient assez fortement la pratique du tirage au sort.

PM : D'ailleurs, suite à cette première expérience, à notre sens très riche, nous avons décidé de renouveler l'expérience au sein du Lycée avec 100 élèves de Terminale. Ce sont ces expériences qui nous ont conduit à chercher un éditeur afin que le jeu puisse être disponible pour tous les enseignants. Le réseau Canopé et la Maif ont été sensibles à notre projet et ont permis son édition aujourd'hui.

**EG : Voxapolis est -il un jeu dédié aux enseignants d'HGEMC ou a t-il une dimension interdisciplinaire avec une possibilité de co-animation ?**

BK : Les thèmes et les enjeux qui sont soulevés par le jeu dépassent largement les seuls programmes et compétences de l'HGEMC. D'autres enseignants, de SES, de philosophie ou même de mathématiques peuvent trouver dans le jeu de quoi nourrir leurs enseignements. Et tout le monde peut participer en tant qu'animateur.

PM : Je pense même que le jeu a une vocation à être « jouer » en interdisciplinarité. Tout d'abord parce que les questions et les enjeux abordés sont transversaux et touchent au politique », à la vie et à l'engagement dans la cité. Ensuite, parce que la pratique du jeu ne se suffit pas à elle-même et nécessite un retour réflexif des élèves guidés par le professeur et là le regard pluridisciplinaire est crucial. Si le professeur d'histoire peut apporter une profondeur historique sur les pratiques électorales depuis l'Antiquité, le professeur de SES apportera sans doute son regard socio-économique tandis qu'un professeur de Mathématiques donnera les outils pour comprendre par exemple les paradoxes de Condorcet ou de Borda, là où le professeur de philosophie pourra questionner les enjeux politiques et éthiques.

**EG : Voxapolis, est-ce une façon de réconcilier les jeunes avec la politique ? Les jeunes se sont massivement abstenus lors des élections législatives de 2017. Voxapolis a-t-il pour vocation de les ramener vers les urnes ?**

BK : C'est un des enjeux, incontestablement. L'objectif est en effet de faire comprendre à des élèves, souvent majeurs ou proches de l'être, qu'ils ne peuvent rester en marge de la vie politique, que les décisions qui sont prises ont des conséquences sur la vie courante de chacun. A travers les rôles qu'ils jouent et les expériences qu'ils font dans les différents ateliers du jeu, ils sont sensés comprendre l'importance de participer à la vie démocratique – par le vote ou autrement. Mais Voxapolis pose aussi la question de l'engagement civique en le détachant du seul vote : le taux de participation à une grande élection n'est pas en effet l'unique moyen de mesurer l'implication politique des citoyens. Se réconcilier avec la politique, cela peut passer par le fait de chercher à comprendre pourquoi un système s'essouffle et comment il pourrait être réformé.

**EG : Pourquoi aborder les sensibilités politiques sans forcément les rattacher au paysage politique français actuel ?**

BK : Une telle manière de procéder aurait ajouté de la complexité au jeu et aux explications liminaires ; elle aurait aussi pu créer un malaise ou conduire les élèves à sortir des scénarii de départ pour soulever des débats fondés sur des échos médiatiques. Beaucoup d'élèves ont du mal, lorsqu'on touche aux questions de politique ou de fonctionnement de la démocratie, à s'extraire du contexte immédiat et des clichés. Or, la pratique du jeu de rôle repose justement sur l'idée que les participants doivent commencer par faire un pas de côté, accepter d'entrer dans la fiction, afin ensuite de réfléchir aux véritables enjeux et mécanismes, devenus plus visibles.

**EG : L'enseignant doit-il être un habitué des jeux de rôle ou de plateau pour se lancer dans une activité Voxapolis avec ses classes ?**

BK : Absolument pas. En ce qui me concerne, je n'avais guère d'expérience en la matière, ni personnellement ni professionnellement, et j'ai découvert une grande partie des enjeux et du fonctionnement des jeux de rôle en participant à la conception de Voxapolis. Le livret qui accompagne le jeu a été rédigé de façon à ce que n'importe quel enseignant puisse le faire fonctionner.

**EG : Avec Voxapolis, l'enseignant adopte une posture de maître du jeu. Qu'est-ce que cela implique ? Garde-t-il ce rôle tout au long de la séquence ?**

PM : Oui très clairement, mais comme pour toute pratique du jeu en classe, l'enseignant joue un rôle fondamental dans la mise en œuvre du jeu et dans les finalités qu'il lui assigne. Par exemple, un professeur peut faire le choix de réaliser sur un temps de 3h, les trois modules proposés par Voxapolis et ainsi vouloir vraiment questionner les diverses pratiques électives et leurs enjeux comme nous l'avons fait

avec nos élèves de Terminale. Mais, il peut aussi se contenter par exemple d'une partie de 10 minutes dans laquelle les élèves vont expérimenter les alliances politiques et les concessions nécessaires à la formation d'une majorité suite à l'élection du conseil métropolitain au scrutin proportionnel. Ici, il s'intéressera sans doute davantage à utiliser le jeu pour permettre aux élèves de comprendre les intérêts et les limites d'un tel scrutin.

**EG : Ce jeu permet-il aux jeunes d'acquérir la conscience politique nécessaire à la fabrique du citoyen d'aujourd'hui ?**

BK : Aucun jeu ni aucune entreprise pédagogique isolée ne peuvent suffire, à eux seuls, à remplir une telle mission. En revanche, ce jeu entend clairement participer à une forme d'éveil des consciences et de sensibilisation : au-delà du seul apprentissage des règles possibles de fonctionnement d'une démocratie, les participants sont invités à appréhender l'importance de l'engagement et de la responsabilité. C'est là, d'ailleurs, que Voxapolis s'inscrit parfaitement dans les préoccupations du CEDRE, qui entend diffuser le savoir universitaire auprès du public et revitaliser le débat sur les valeurs républicaines.

Au fond, une des leçons est que la démocratie est fragile, constamment menacée : dès lors qu'on cesse de débattre de son fonctionnement, ou bien que l'on ne s'implique plus suffisamment au moment d'effectuer des choix collectifs, alors on prend le risque de voir la démocratie s'éteindre.