



FESTIVAL
INTERNATIONAL
DE GÉOGRAPHIE
de Saint-Dié-des-Vosges

33^e édition

**30 sept,
1^{er} & 2 oct
2022**

déserts

PAYS INVITÉ :
LE PORTUGAL

Géographie et jeux vidéo : comment construire un univers authentique et cohérent ?



Géographie et jeux vidéo : comment construire un univers authentique et cohérent ?

- Guillaume BARRAL

Enseignant de Géographie-Histoire et formateur numérique et jeux sérieux (Académie de Lyon)

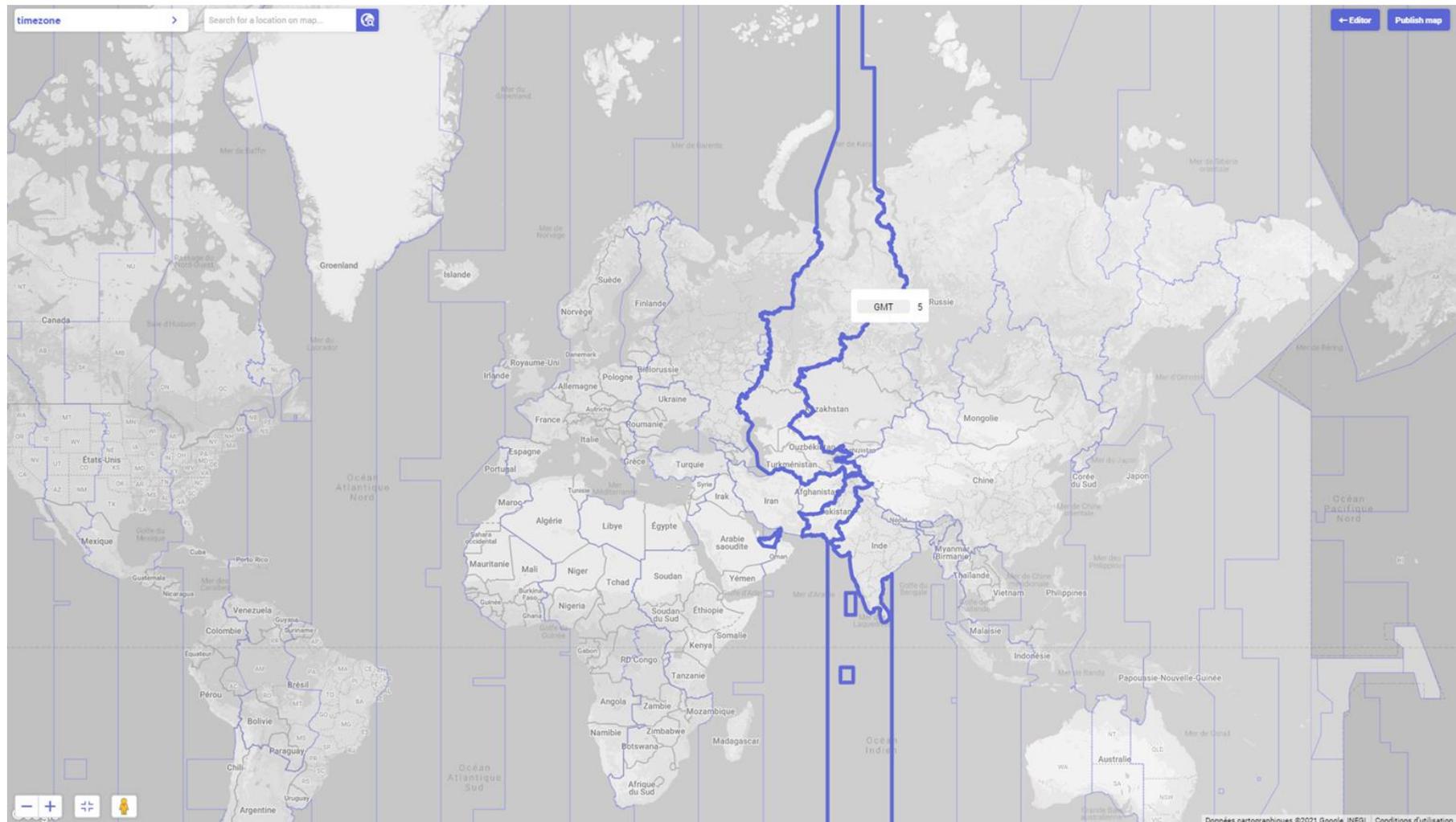
- Eve BEN-HAÏM

Géographe et conseillère en contenu inspirational (Ubisoft)

I. La création d'un univers vidéoludique et le rôle d'une conseillère en contenu inspirationnel

L'outil cartographique au sein d'Ubisoft : **CARTOGRAPH**

Les captures d'écran suivantes sont utilisées à titre d'exemple mais ne sont pas liées aux settings de nos projets à venir.



Source : Cartograph, Time zones (Julien Laurent)



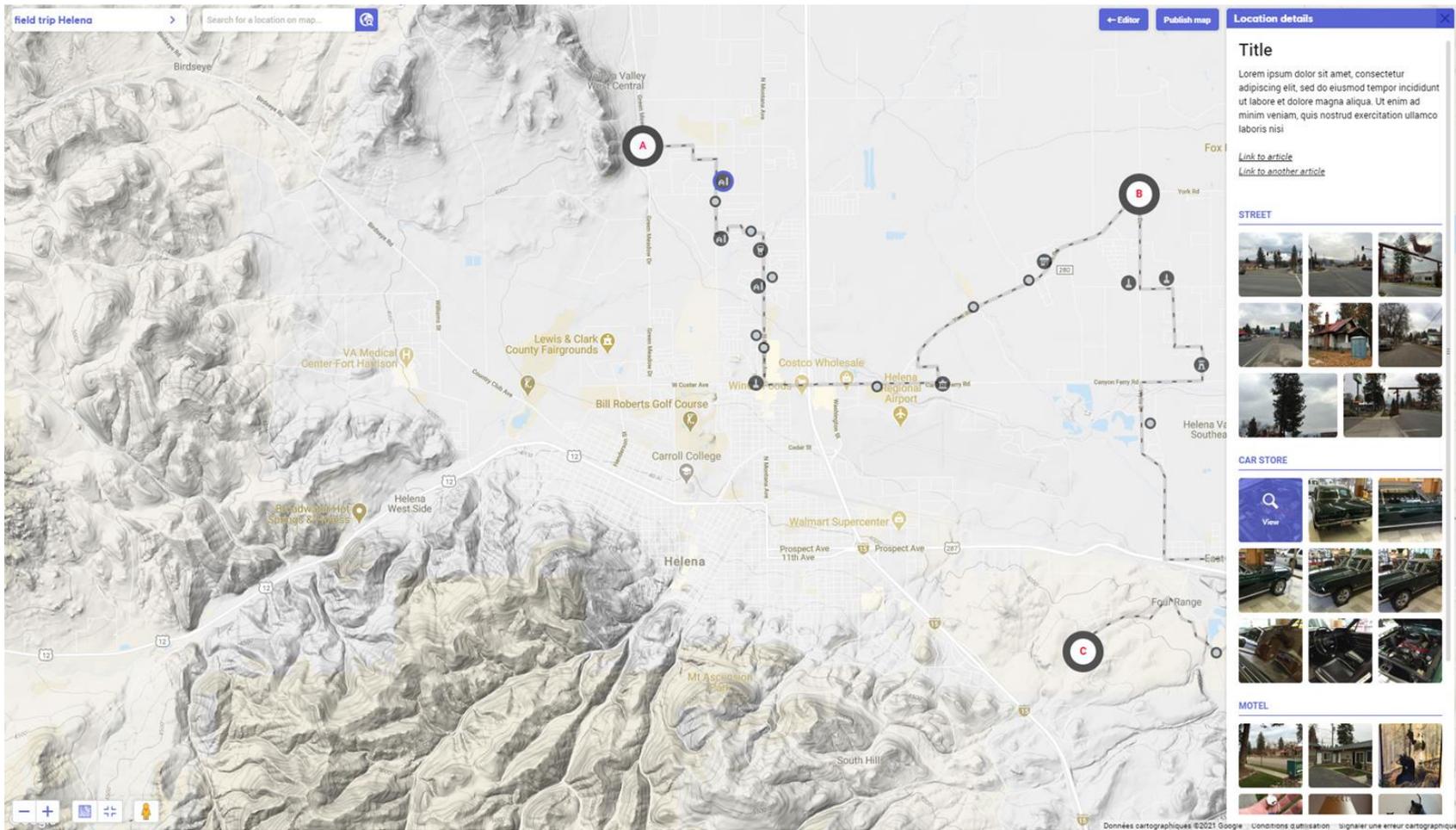
WTF posts

Thucydides - The History of the Peloponnesian War
 The History of the Peloponnesian War is a historical account of the Peloponnesian war (431–404 B.C.), which was fought between the Peloponnesian League (led by Sparta) and the Delian League (led by Athens). It was written by Thucydides, an Athenian historian who also happened to serve as an Athenian general during the war. His account...

Leonidas: An Iconic Greek Hero
 By SAR He's the most famous King of Sparta (see: The Two Kings of Sparta). In the Greek tradition, Leonidas and the "Three Hundred" are the greatest example of bravery and sacrifice for the freedom of Greece. During the Greco-Persian War, Leonidas was chosen to lead the combined Greek forces determined to resist the second...

The Battle of Thermopylae (480 B.C.): A Celebrated Disaster
 By SAR It was one of the most symbolic battles of antiquity. The battle of Thermopylae was the first confrontation between the Persians and...

Source : Cartograph, Persian Ivasion (Julien Laurent)



Source : Cartograph, Field Trip (Julien Laurent)



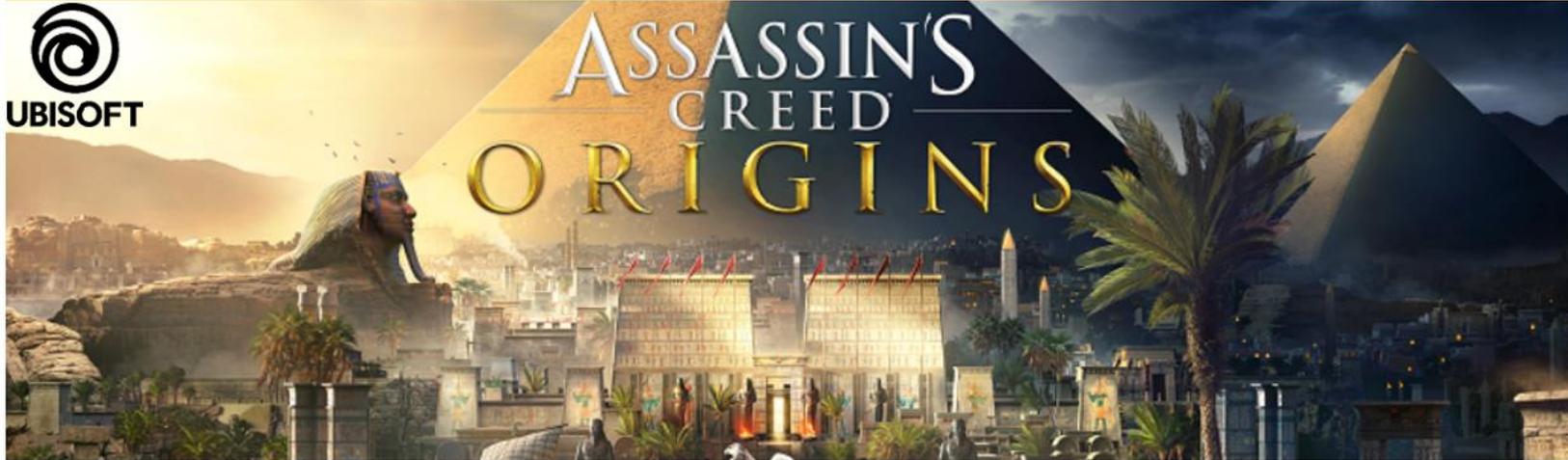
II. Comment concilier souci de cohérence et d'authenticité avec des contraintes techniques et des choix artistiques ?

III. Et les représentations dans tout ça ?

Propos issus de : Boutonnet, Vincent. « Chapitre 8. Jeux vidéos et interprétations historiques : étude d'*Assassin's Creed* », Marc-André Éthier éd., *Pensée critique, enseignement de l'histoire et de la citoyenneté*. De Boeck Supérieur, 2018, pp. 131-141.



JOURNEY



Les déserts dans les jeux vidéo *Assassin's Creed Origins* et *Journey*

INTRODUCTION AU PROJET DE L'ANNEE EMC/ HISTOIRE – LES JEUX VIDEO EN HISTOIRE, C'EST DU SERIEUX !

« Le *Discovery tour* : La démocratie », d'*Assassin's Creed Odyssey* : un exemple de source secondaire

☞ *Assassin's Creed Odyssey* est un jeu vidéo d'aventure et de rôle, développé par Ubisoft . Le jeu se déroule en 431 av. J.-C. (soit 382 ans plus tôt que l'épisode précédent), dans la Grèce antique, au V^e siècle av. J.-C., durant la guerre du Péloponnèse
Le *Discovery Tour* est un jeu spécifique à vocation éducative et dépourvu de violence permettant aux "visiteurs" de se promener librement dans la Grèce antique afin d'en découvrir l'histoire et la vie quotidienne et de permettre de visualiser les paysages et l'architecture des lieux.

1/ Quel est l'intérêt de ce type de document pour vous ?

2/ D'après cet article du Monde (ci-dessous), quelles en sont les limites ?

Pour Laury-Nuria André, docteure en histoire de l'art et auteure de *Game of Rome : ou L'Antiquité vidéoludique*, le dernier volet d'*Assassin's Creed* ne peut pas prétendre au statut de support éducatif :

« L'Antiquité est un mythe. Comme pour L'Odyssee, il n'y a pas de version officielle. *Assassin's Creed Odyssey* nous montre comment elle est perçue au XXI^e siècle. Il n'est ni vrai ni faux. Il est les deux en même temps. »

Certaines erreurs sont plus subtiles. Par exemple, quand le jeu montre un archipel bucolique rempli de vignes et de cerisiers, ce qu'ont pu observer les développeurs lors de leurs voyages de repérage, il tombe dans le piège de l'anachronisme.

« Les petites maisons en chaux et les vignes, c'est la Grèce moderne, pas la Grèce antique », épingle Laury-Nuria André, qui évoque à l'époque des champs de poireaux et de pois chiches, les principaux mets de consommation courante. Si le vin était consommé, il était surtout importé. Cela ne signifie pas que le jeu d'Ubisoft déforme systématiquement la réalité historique. Il est même d'une méticulosité impressionnante dans la reconstitution de certains détails, comme les bâtiments et sculptures grecques –, même si leur taille a parfois été amplifiée.

Sur les questions sociétales, en revanche, et alors que sa représentation de l'homosexualité dans l'Athènes antique était attendue, *Assassin's Creed Odyssey* choisit l'esquive. Il laisse au joueur le choix de vivre les romances qu'il souhaite avec les personnages de son choix, homme ou femme. Non sans y injecter une part d'anachronisme. « Dans l'Antiquité, le mariage est un contrat, une obligation sociale. La romance, c'est quelque chose qui vient de notre modernité », rappelle l'historienne.

Source : W.Audureau, 5 octobre 2018, *Le Monde*

Exemple d'activité menée avec les élèves de Guillaume BARRAL sur la critique de sources

IV. Quelques exemples d'utilisation de jeux vidéo en classe de géographie-histoire

Propos issus de : Barral, Guillaume. « Quand les élèves se prennent au jeu (vidéo). Faire cours d'Histoire-Géographie avec *Assassin's Creed Odyssey* et *Papers, please!* ». 3e édition du colloque international *Telling Science Drawing Science -TSDS#3*, Jun 2022, Angoulême, France.



Image promotionnelle du *Discovery Tour Ancient Greece*

Source : Ubisoft© (2019)

Utilisé avec les Secondes dans le chapitre 1 du thème 1 d'histoire
(sur l'Antiquité grecque et la démocratie athénienne)

Image promotionnelle de *Papers, please!*

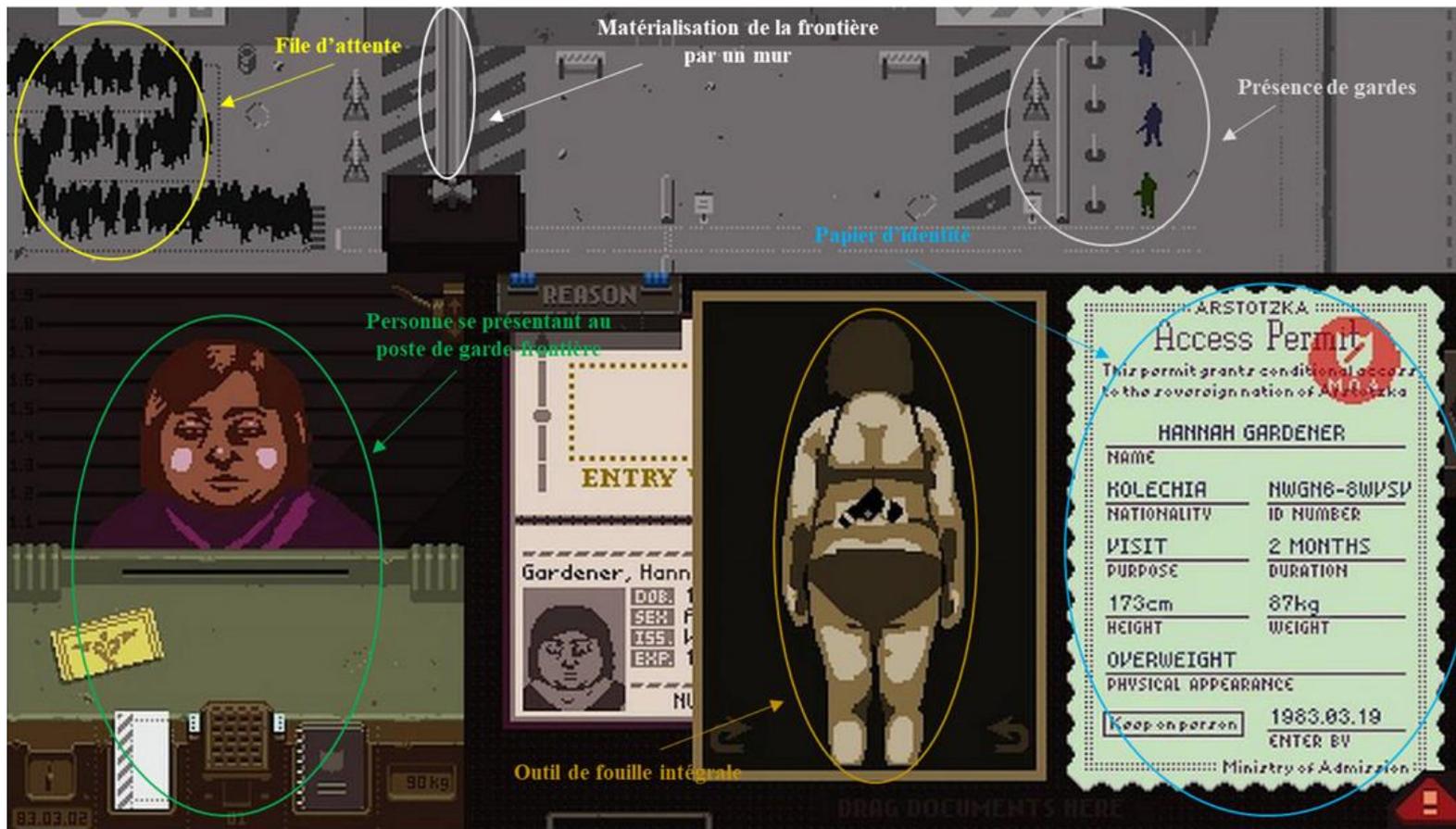
Source : 3909 LLC© (2013)

Utilisé avec les Secondes dans le chapitre 1 du thème 3 de
géographie (sur les mobilités et la gestion des migrations)





Support pédagogique tiré du *Tour* sur la démocratie athénienne, dans le *Discovery Tour Ancient Greece*
Source : Guillaume Barral (2021)



Support pédagogique tiré du jeu *Papers, please!*

Source : Guillaume Barral (2021)



La mise en jeu des savoirs facilite les apprentissages



Le jeu de rôle facilite les formes de coopération, et l'appropriation d'un regard plus critique et nuancé



Echanges autour des représentations, jeux de rôle sur le terrorisme, et *ISIS the end* ?

Contacts :

Guillaume BARRAL : guillaume-camil.barral@ac-lyon.fr

Eve BEN-HAÏM : eve.ben-haim@ubisoft.com