



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

34^e édition

29, 30 sept,
& 1^{er} oct.
2023

PAYS INVITÉ : **LE CHILI**

urgences

Enseigner les relations entre les sociétés humaines et la nature avec un jeu vidéo



Enseigner les relations entre les sociétés humaines et la nature avec un jeu vidéo

- Guillaume BARRAL

Enseignant de Géographie-Histoire-EMC – Lycée de la Côtière
(Académie de Lyon)

Formateur du collectif Histoire-Géographie – EAFC de Lyon

Une introduction à l'usage des jeux vidéo en classe de géographie

I. Jeux vidéo et urgence écologique

II. Un exemple d'utilisation de jeu vidéo en classe :
Inua. A Story in Ice and Time

Une introduction à l'usage des jeux vidéo en classe de géographie

- Pourquoi jouer ?
 - Motiver les élèves (Chenette, 2022 ; Lavoué, 2023)
 - Apprentissage de *soft skills* (Casel)
 - Atteindre le *flow state* (Csikszentmihalyi, 1990)
- Mais :
 - Des pédagogies ludiques et invisibles (Bernstein, 1975 ; Bautier, 2006)

Enseigner
et former
avec le jeu

Développer l'autonomie,
la confiance et la créativité
avec des pratiques
pédagogiques innovantes

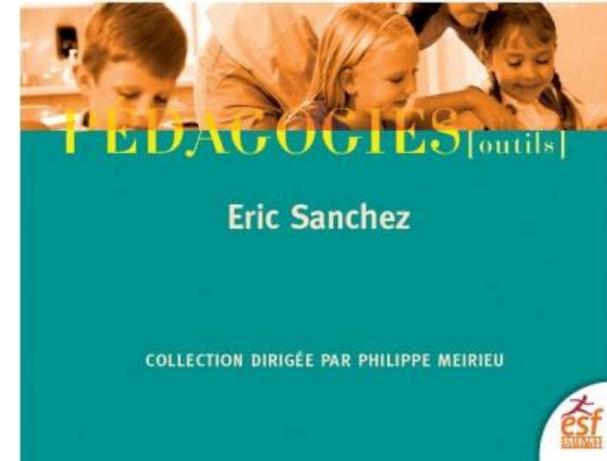




Figure 1 : La ville dans *Sim City* : une agglomération en croissance constante (Ter Minassian et Rufat, 2008)

- Et en cours de géographie : quel intérêt ? (Ter Minassian et Rufat, 2008)
 - Pratiquer l'espace et incarner des acteurs
 - Modéliser, expérimenter, simuler
 - Comprendre et analyser l'espace virtuel comme un territoire

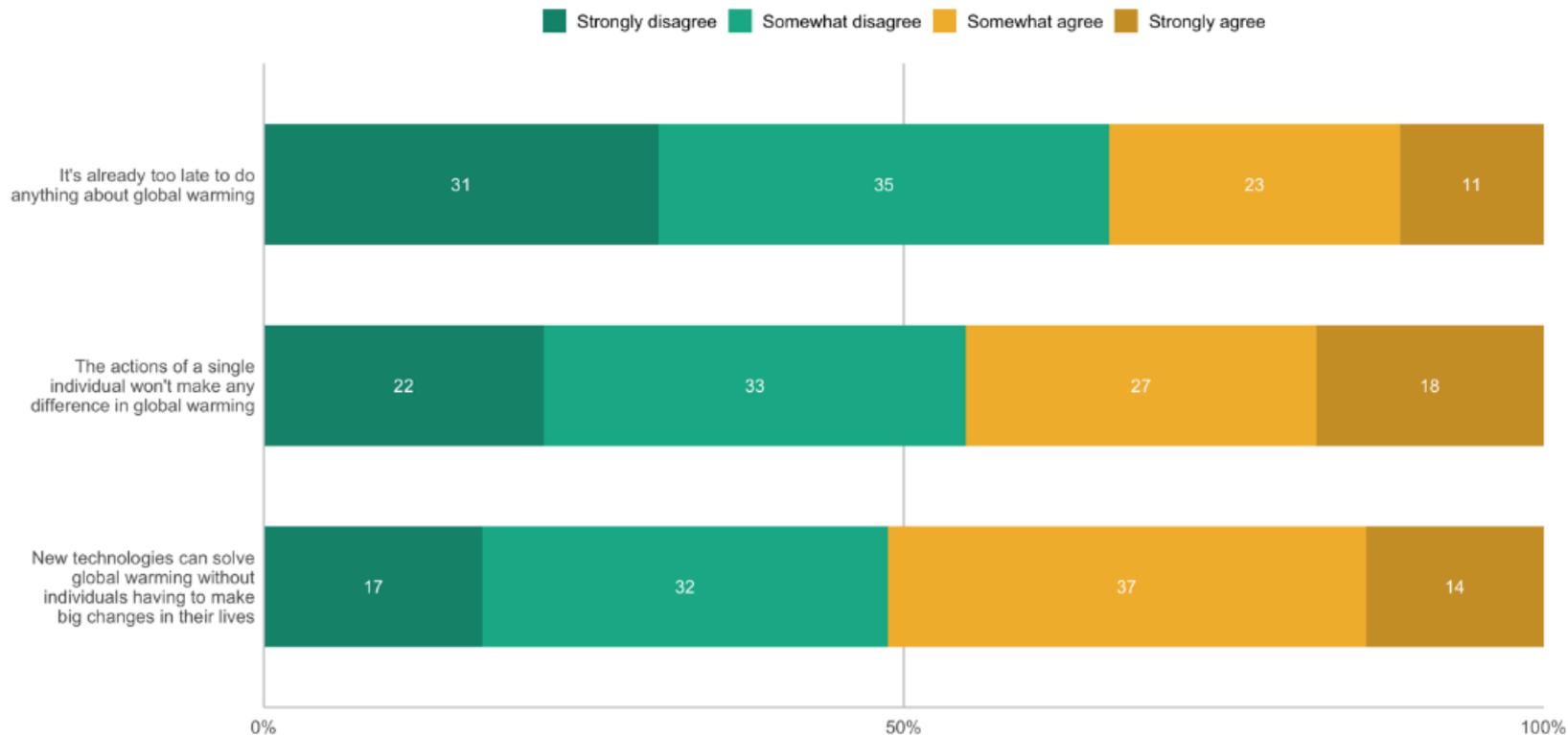
Pour en savoir davantage...

- Voir les travaux de Romain Vincent (en sciences de l'éducation et en histoire) :
 - R. Vincent, 2023, « Faire entrer le jeu vidéo en classe : les cultures ludiques juvéniles au prisme des pratiques enseignantes », *Éducation et sociétés*, vol. 50, n°2, 69-85. URL : <https://www.cairn.info/revue-education-et-societes-2023-2-page-69.htm>
- Mes travaux :
 - G. Barral, 2022, « 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*, Angoulême. URL : <https://hal.science/hal-03798861>

I. Jeux vidéo et urgence écologique

- Une industrie vidéoludique assez peu écoresponsable (Kerinec, 2023 : *Reporterre*)
- Des joueurs (*gamers*) conscients du changement climatique (Leiserowitz et *al.*, 2022)

Few video gamers think it is too late to do anything about global warming



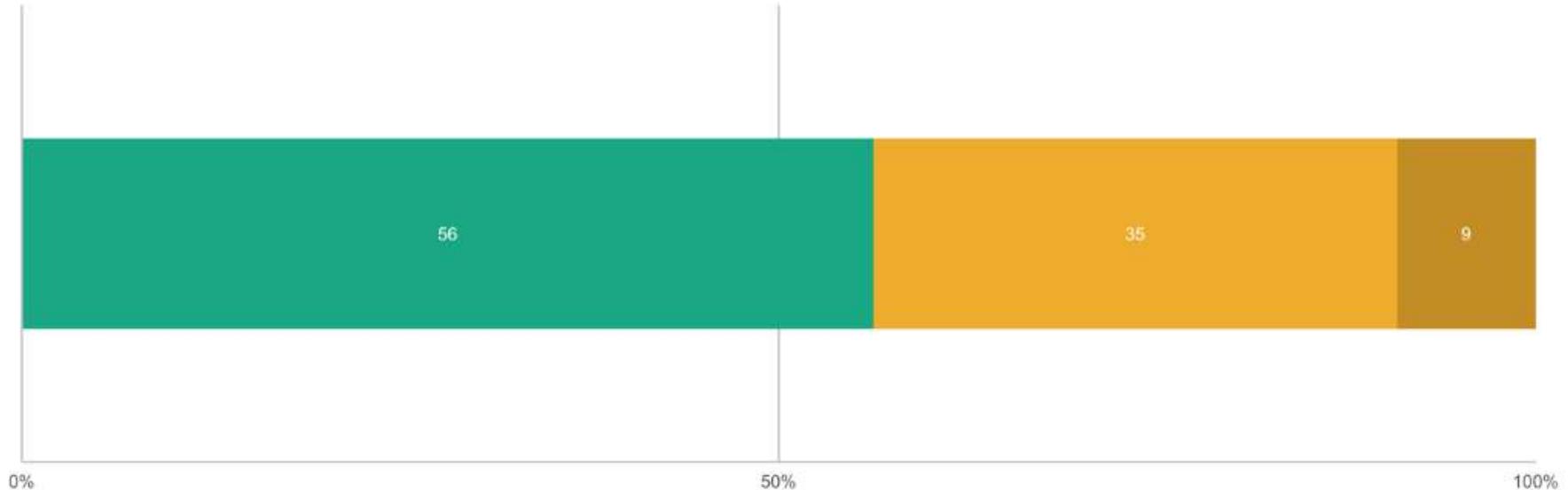
How much do you agree or disagree with the following statements?

June 2022



Most video gamers believe the gaming industry has a responsibility to reduce its own carbon emissions

- The gaming industry has a responsibility to act on global warming, and it should do what it can to reduce its own carbon emissions.
- The gaming industry does not have a responsibility to act on global warming, so it does not need to reduce its own carbon emissions.
- Global warming is not happening



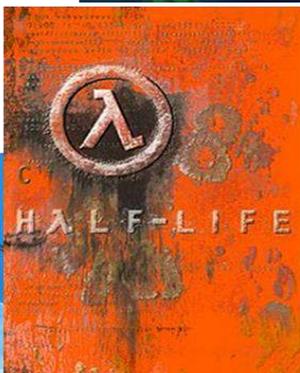
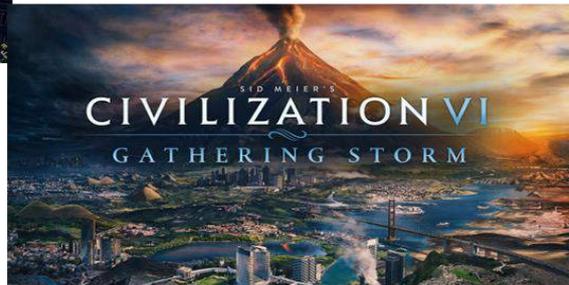
Please read the following statements. Neither may be perfect, but please choose which comes closer to your point of view.

June 2022



I. Jeux vidéo et urgence écologique

- Une industrie vidéoludique assez peu écoresponsable (Kerinec, 2023 : *Reporterre*)
- Des joueurs (*gamers*) conscients du changement climatique (Leiserowitz et *al.*, 2022)
- Des jeux vidéo à thématique écologique de plus en plus nombreux



Pour en savoir davantage...

- ...sur **Civilisation VI Gathering Storm** : V. Boutonnet et M. Barroca-Paccard, 2022, « Simulation des changements climatiques dans Civilization VI Gathering Storm », *VertigO - la revue électronique en sciences de l'environnement* [Online], 22, 1 : <http://journals.openedition.org/vertigo/35043>



- ...sur **Abzû** : G. Trépanier-Jobin, M. Charre-Tchang et S. Largeaud-Ortega, 2023, « Possibilités et limites des jeux vidéo à thématique écologique : Analyse et étude de réception d'Abzû », *Sciences du jeu* [Online], 19 : <http://journals.openedition.org/sdj/5283>



I. Jeux vidéo et urgence écologique

- Une catégorisation possible des jeux vidéo à thématique écologique (Abraham et Jayemanne, 2017) :
 - *Environment as backdrop*
 - *Environment as resource*
 - *Environment as antagonist* (Descola, 2015)
 - *Environment as text*

I. Jeux vidéo et urgence écologique

- Et les jeux sérieux...?



II. Un exemple d'utilisation de jeu vidéo en classe : *Inua. A Story in Ice and Time*



Image promotionnelle du jeu vidéo *Inua*



Capture d'écran prise au début du chapitre 2 d'*Inua*

été face à rérindiens

ant de
majorité
s d'enfants
tienne



Géographie d'un traumatisme :
les pensionnats pour autochtones au Canada

réconciliation, hébergé par l'université du Manitoba, est un lieu d'enseignement pour ne jamais oublier ce passé.

UNE POPULATION MARGINALISÉE
Un long chemin reste à accomplir. Des associations autochtones exigent de la part de l'Église un travail d'investigation poussé, accompagné d'une compensation

marquées par un profond malaise social. Malgré certains progrès, comme la reconnaissance des cultures des peuples autochtones ou la délimitation du territoire autonome du Nunavut en 1993 (nord-est), la situation des « Premières Nations », des Inuits et des Métis

recensement de 2016), ces communautés restent marginalisées, avec des conditions de vie en décalage : le revenu médian d'un non-autochtone est de 42 930 dollars canadiens (32 322 euros), contre 20 357 (15 327) pour un autochtone vivant dans une réserve.

surpeuplés, voire insalubres, et connaît des situations d'insécurité alimentaire. Jeunes (l'âge moyen est de 32 ans) et en pleine croissance démographique (+ 42,5 % entre 2006 et 2016), les « Premières Nations », les Inuits et les Métis sont touchés par de nombreux

Pour aller plus loin :
article de C. Loïzzo
(2022), paru dans le
Carto n°74

II. Un exemple d'utilisation de jeu vidéo en classe : *Inua. A Story in Ice and Time*

- Quelques travaux sur les Inuits et leur territoire (Collignon, 1995, 1996 ; Glon, 2012)
- Ecologie des liens (Ingold, 2011) : les populations autochtones, des gardiens de la Terre ?



Nous sommes autochtones : La durabilité fait partie de l'écologie politique autochtone

Capture d'écran issue du site de l'Impact académique des Nations Unies : <https://www.un.org/fr/impact-universitaire/nous-sommes-autochtones-la-durabilit%C3%A9-fait-partie-de-l%C3%A9cologie-politique>



L'ÉCRAN DU SAVOIR

Le premier manuel scolaire numérique et interactif qui s'adapte aux élèves

Découvrez nos spécimens numériques



Nos contenus pour un manuel adapté à vos élèves

4 SERIOUS GAME

Jeu le Canada, ressources, acteurs

L'Arctique constitue le cadre, le milieu, et les conditions de vie pour de nombreuses sociétés humaines, dont les Inuits dans le Grand nord canadien. Ces populations autochtones y ont développé une culture et une vision de la nature qui leur est propre, que les développeurs du jeu vidéo *Inua. A story in Ice and Time* (Une histoire dans la Glace et le Temps) ont voulu mettre en valeur.

1 Carte de l'Inuit Nunangat et de sa structure territoriale



2 Carte issue du jeu vidéo *Inua. A story In Ice and Time*



Géographie

Niveau : seconde

THÈME 1

Sociétés et environnements : des équilibres fragiles

ENTRÉE DANS LE THÈME

1 INTRODUCTION

2 **ÉTUDE DE CAS** | Les Pays-Bas, un espace densément peuplé face au changement climatique

3 **ÉTUDE DE CAS** | La forêt amazonienne, un environnement fragile soumis aux pressions et aux risques

4 **ÉTUDE DE CAS** | Les Alpes, un environnement vulnérable et valorisé

5 **ÉTUDE DE CAS** | L'Arctique, un milieu polaire fragile et attractif

6 **ÉTUDE DE CAS** | Les eaux du Nil : une ressource majeure et sous tension

Une erreur ?
Un commentaire ?

Haut de page

^

Sources et bibliographie (1/2)

- B.J. Abraham & D. Jayemanne, 2017, « Where are all the climate change games? Locating digital games' response to climate change », *Transformations*, issue 30, 74-94. URL : <http://hdl.handle.net/10453/121664>
- G. Barral, Juin 2022, 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, Angoulême, France. URL : <https://hal.science/hal-03798861>
- E. Bautier, 2006, « Le rôle des pratiques des maîtres dans les difficultés scolaires des élèves », *Recherche et formation*, n°51, 105-118.
- B. Berstein, 1975, *Classe et pédagogie : visibles et invisibles*, Paris, OCDE.
- A. Chenette, 2022, « Jouer pour apprendre : De la ludification à la ludicisation », Carrefour Education et L'Ecole branchée. URL : <https://ecolebranchee.com/jouer-pour-apprendre-de-la-ludification-a-la-ludicisation/> (consulté en ligne le 23/09/2023)
- L. Chevassus, 2022, « Jeux vidéo et réchauffement climatique », Clionautes. URL : <https://www.clionautes.org/jeux-video-et-rechauffement-climatique.html>
- B. Collignon, *Les Inuit : ce qu'ils savent du territoire*, Paris, L'Harmattan, 1996.
- M. Csikszentmihalyi, 1990, *Flow : The psychology of optimal experience*, New York, Harper Perennial.
- P. Descola, 2015, *Par-delà nature et culture*, Paris, Gallimard.
- E. Glon, 2012, « Cartographie participative autochtone et réappropriation culturelle et territoriale », *Espace populations sociétés*, n°1. <https://doi.org/10.4000/eps.4827>
- T. Ingold, 2011, *Being Alive : Essays on Movement, Knowledge and Description*, Londres, Routledge.

Sources et bibliographie (2/2)

- M. Kerinec, 2023, « Des jeux vidéo plus écolos, c'est possible », *Reporterre*. URL <https://reporterre.net/Des-jeux-video-plus-ecolos-c-est-possible>
- E. Lavoué, 2023, « Impact de la ludification des séquences de cours sur la motivation », Canopé. URL : <https://www.reseau-canope.fr/agence-des-usages/impact-de-la-ludification-des-sequences-de-cours-sur-la-motivation.html> (consulté en ligne le 23/09/2023)
- A. Leiserowitz, J. Carman, M. Psaros, L. Neyens, S. Rosenthal, J. Marlon, et M. Srivastava, 2022, « What Do Video Gamers Think About Global Warming? », *Yale Program on Climate Change Communication and Unity*, 48.
- C. Loïzzo, 2022, « Canada : une société face à la souffrance des Amérindiens », *Carto*, n°74, 32-33.
- E. Sanchez, 2023, *Enseigner et former avec le jeu. Développer l'autonomie, la confiance et la créativité avec des pratiques pédagogiques innovantes*, ESF Sciences Humaines.
- H. Ter Minassian & S. Rufat, 2008, « Et si les jeux vidéo servaient à comprendre la géographie ? », *Cybergéo : European Journal of Geography*, Science et toile, document 418.
- R. Yang, 2019, « How 'climate crisis games' could better model our problems and our future », *Rock Paper Shotgun*. URL : <https://www.rockpapershotgun.com/how-climate-crisis-games-could-better-model-our-problems-and-our-future>
- R. Vincent, 2023, « Faire entrer le jeu vidéo en classe : les cultures ludiques juvéniles au prisme des pratiques enseignantes », *Éducation et sociétés*, vol. 50, n°2, 69-85. URL : <https://www.cairn.info/revue-education-et-societes-2023-2-page-69.htm>
- + Pour plus d'informations, voir la revue *Sciences du jeu*, n°19 : Sensibilisation et conscientisation par le jeu

**LES USAGES
PÉDAGOGIQUES
DES JEUX VIDÉO
*ASSASSIN'S CREED***

Sous la direction de
**MARC-ANDRÉ ÉTHIER
DAVID LEFRANÇOIS**


hermann



Merci pour votre écoute!

Contact : guillaume-camil.barral@ac-lyon.fr ou
guillaumebarralgeo@gmail.com

Linkedin : Guillaume Barral

Mon carnet de recherches :

<https://geopedie.hypotheses.org/>