

DOCUMENT 1 : CHRONOLOGIE DU JEU SÉRIEUX

- 3000 av. J.-C. : invention du **jeu d'échecs** en Asie centrale.
- XVIII^e-XX^e siècle : **War Games** et **Kriegspiel** [dès 1772], pour apprendre aux officiers la meilleure stratégie.
- 1974 : **jeu de rôle** avec *Donjons & Dragons* [narration interactive, collaboration entre joueurs].
- 1952-1972 : premiers **jeux vidéo** (**Pong** par Ralph Baer en 1972).
- 1984 : **Tetris** par Alekseï Pajitnov [jeu de réflexion, *casual game*].
- 1985-2000 : succès des jeux PC de type *point-and-click* (*Monkey Island*, *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, *Myst*) dans lesquels la souris permet d'interagir avec des personnages ou des éléments du décor [avancer, ouvrir une porte, ramasser ou utiliser un objet, dialoguer, etc.].
- 1989 : **SimCity** par Will Wright [*city building game* ou jeu de gestion].
- 1996 : apparition du **Tamagotchi** [Bandai], l'animal virtuel.
- 1996 : **Versailles 1685 : Complot à la cour du Roi Soleil**, premier jeu ludo-culturel, coproduit par la Réunion des musées nationaux, Canal + Multimedia et Cryo Interactive.
- 1997 : **Ultima Online**, 1^{er} grand succès du MMORPG (*World of Warcraft* en 2005), le jeu multijoueur en ligne.
- 2000 : **The Sims** par Will Wright.
- 2002 : **America's Army**, 1^{er} *serious game* officiel de l'armée US, permettant de recruter des soldats d'élite.
- 2005 : **Programme d'entraînement cérébral du Dr Kawashima : Quel âge a votre cerveau ?** sur Nintendo DS.
- 2005 : *Mystery Case Files : Huntsville*.
- 2009 : *Grepolis*, *FarmVille*.
- 2011 : *Minecraft*.
- 2012 : *Forge of Empires*, *Criminal Case*.

L'aventure du jeu vidéo

DOCUMENTS - SÉANCE 1.1

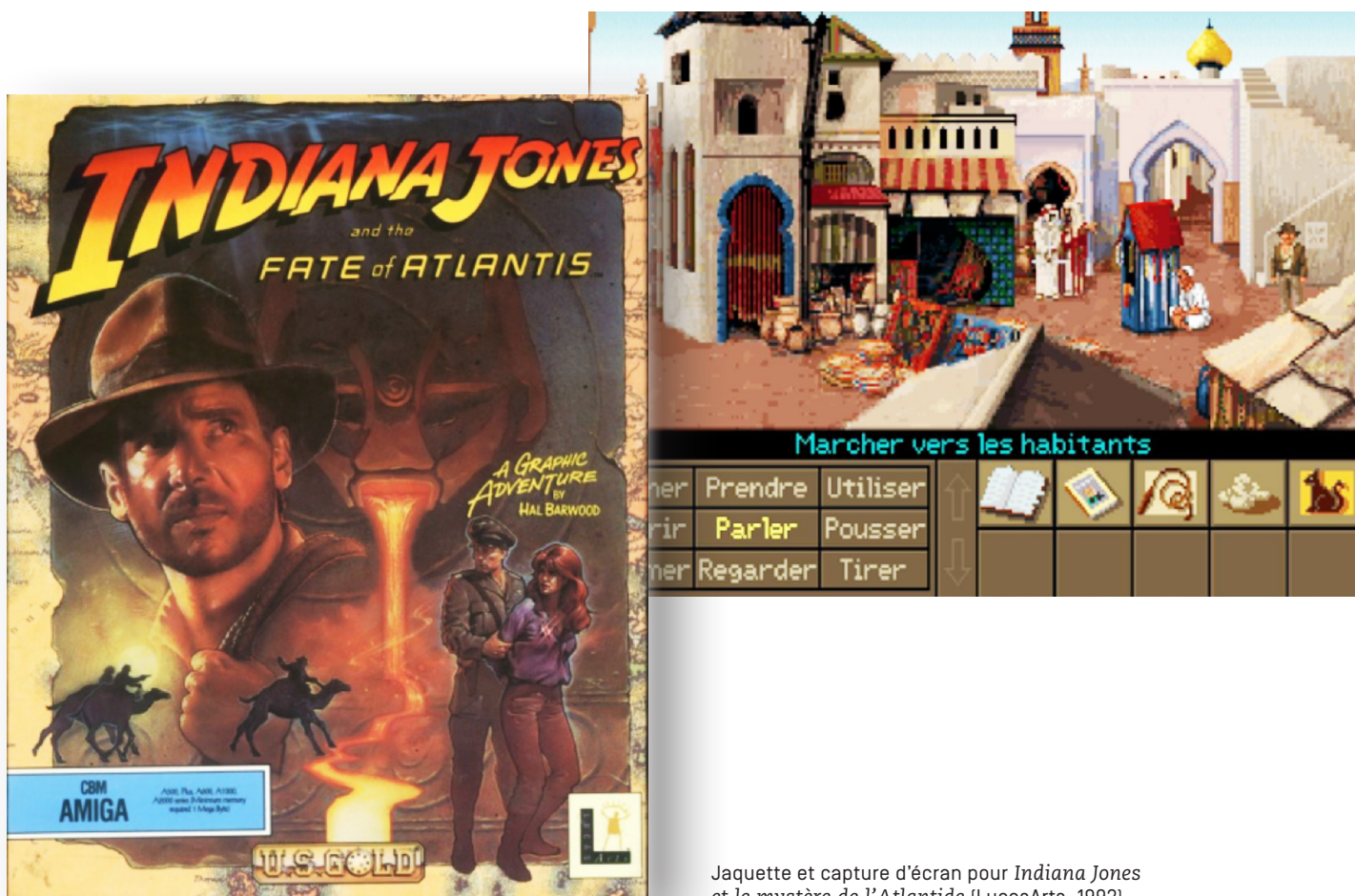
DOCUMENT 2 : LA VOCATION DU JEU SÉRIEUX

La vocation d'un jeu sérieux est de rendre attrayante la dimension sérieuse par une forme, une interactivité, des règles et éventuellement des objectifs ludiques. Le terme « *serious game* » regroupe aujourd'hui différentes sortes de jeux. Ainsi, selon les universitaires Julian Alvarez et Olivier Rampnoux, on peut distinguer cinq types de jeux sérieux : les *advergaming* (jeux publicitaires), les *educagames* (à vocation éducative), les *edumarket games* (utilisés pour la communication d'entreprise), les jeux engagés (*political games*) et les jeux d'entraînement et de simulation (*simulation games*).

Il existe de multiples jeux sérieux, selon les disciplines. Apparus dans la fin du XVIII^e siècle, ce type de jeux touchait jadis majoritairement la simulation militaire (jeu de guerre). Les jeux sérieux ont ensuite été utilisés par les entreprises pour former les employés. Le marché du jeu sérieux est important et les différents secteurs touchés ne cessent de progresser.

Ces jeux sérieux offrent de multiples bénéfices reconnus : connaissances, capacités motrices et visuelles renforcées, amélioration de la réflexion et de la vitesse, possibilité d'expérimenter, plus grande émotivité, motivation à atteindre les objectifs fixés, valorisation des résultats... ce sans oublier le simple plaisir de jouer.

DOCUMENT 3 : L'ÉVOLUTION DE LA REPRÉSENTATION DU JEU D'AVENTURE/HISTORIQUE



Jaquette et capture d'écran pour *Indiana Jones et le mystère de l'Atlantide* (LucasArts, 1992).

L'aventure du jeu vidéo

DOCUMENTS - SÉANCE 1.1



Jaquette et capture d'écran pour Professeur Layton vs Phoenix Wright : Ace Attorney (Level-5 et Nintendo, 2012).



Écran de titre et capture d'écran pour L'Hermione, la traversée des Lumières (La Flottille numérique, 2015).



L'aventure du jeu vidéo

FICHE ÉLÈVE - SÉANCE 1.1

NOM :

1. SE REPÉRER DANS UNE CHRONOLOGIE

Répondez aux questions suivantes (doc. 1) :

Quel est « l'ancêtre » du jeu sérieux ?

De quand date le premier jeu vidéo célèbre ?

Quel est, selon vous, le but d'un jeu comme *SimCity* ?

.....
.....

Expliquez le mot « virtuel » ; en quoi l'associez-vous au monde du jeu vidéo ?

.....
.....
.....
.....

De quand date le premier *serious game* officiel ?

2. UNE DÉFINITION DES « *SERIOUS GAMES* » (DOC. 2)

Expliquez les mots :

« interactivité » :

« ludique » :

Quels sont les 5 types de jeux sérieux ?

.....
.....

Citez les bénéfices apportés par la pratique du jeu sérieux :

.....
.....

À l'inverse, citez les défauts ou les critiques souvent faites à l'univers du jeu vidéo :

.....
.....

L'aventure du jeu vidéo

FICHE ÉLÈVE - SÉANCE 1.1

NOM :

3. DES EXEMPLES DE REPRÉSENTATION DU JEU D'AVENTURE/HISTORIQUE (DOC. 3)

Relevez les principales ressemblances ou différences entre ces trois jeux :

.....

.....

.....

.....

.....

À quelles époques se déroule, selon vous, chacun de ces jeux ?

.....

.....

.....

Quel jeu vous apparaît comme « le plus réaliste » historiquement parlant ?

.....

.....

Avec quels mots clés pourriez-vous définir les difficultés et objectifs proposés dans ces jeux ?

.....

.....

L'aventure du jeu vidéo

FICHE ENSEIGNANT - SÉANCE 1.1

1. SE REPÉRER DANS UNE CHRONOLOGIE.

Répondez aux questions suivantes [doc. 1] :

Quel est « l'ancêtre » du jeu sérieux ?

Le jeu d'échecs.

De quand date le premier jeu vidéo célèbre ?

1972 (Pong).

Quel est, selon vous, le but d'un jeu comme *SimCity* ?

Le but de ce jeu de gestion est de créer sa ville en développant des zones résidentielles, commerciales et industrielles. Vous devez tenir compte de contraintes telles la distribution d'électricité, la construction des routes, les catastrophes naturelles ou encore la gestion du budget municipal.

Expliquez le mot « virtuel » ; en quoi l'associez-vous au monde du jeu vidéo ?

Cet adjectif désigne aujourd'hui communément ce qui se passe dans un ordinateur ou sur Internet, c'est-à-dire l'existence d'un « monde numérique », par opposition au « monde physique », ou plutôt à l'actuel (ce qui est « concret »). Est par conséquent « virtuel » tout ce qui revêt les qualités (notamment physiques) du monde réel, comme les images de synthèse ou celles du jeu vidéo. Le virtuel est paradoxalement une expérience bien réelle et actuelle, mais médiatisée par une interface, un objet technique.

De quand date le premier *serious game* officiel ?

2002 (*America's Army*).

2. UNE DÉFINITION DES « *SERIOUS GAMES* » (DOC. 2)

Expliquez les mots :

« interactivité » :

Faculté d'échange entre l'utilisateur d'un système informatique et la machine par l'intermédiaire d'un terminal doté d'un écran de visualisation.

et « ludique » :

Qui relève du jeu.

Quels sont les 5 types de jeux sérieux ?

Advergaming, educagames, edumarket games, political games et simulation games.

Citez les bénéfices apportés par la pratique du jeu sérieux :

Connaissances, capacités motrices et visuelles renforcées, amélioration de la réflexion et de la vitesse, possibilité d'expérimenter, plus grande émotivité, motivation à atteindre les objectifs fixés, valorisation des résultats, sociabilité, plaisir de jouer.

À l'inverse, citez les défauts ou les critiques souvent faites à l'univers du jeu vidéo :

Addiction, nervosité, violence, simplisme/manichéisme, isolement/désocialisation, problèmes physiques divers (fatigue visuelle, prise de poids, manque de concentration, etc.).

L'aventure du jeu vidéo

FICHE ENSEIGNANT - SÉANCE 1.1

3. DES EXEMPLES DE REPRÉSENTATION DU JEU D'AVENTURE/HISTORIQUE (DOC. 3) :

Relevez les principales ressemblances ou différences entre ces trois jeux :

	Ressemblances	Différences
<i>Indiana Jones et le mystère de l'Atlantide</i>	– jeu d'aventure – énigmes à résoudre – objets à trouver	– cadre « historique » réaliste/fictif – présence/absence de héros – présence/absence d'un inventaire
<i>Professeur Layton vs Phoenix Wright : Ace Attorney</i>	– monde à explorer ou notion de voyage – présence d'un récit et/ou de dialogues	– environnements (décors) en 2D/3D – gameplay
<i>L'Hermione, la traversée des Lumières</i>		

À quelles époques se déroule, selon vous, chacun de ces jeux ?

1 : Années 1930-1940 ou Seconde Guerre mondiale

2 : Années 1930-1950, époque contemporaine et Moyen Âge (Layton et Wright sont projetés dans le temps).

3 : XVIII^e siècle (1780)

Quel jeu vous apparaît comme « le plus réaliste » historiquement parlant ?

L'Hermione, la traversée des Lumières.

Avec quels mots clés pourriez-vous définir les difficultés et objectifs proposés dans ces jeux ?

Aventures, énigmes, casse-têtes, quiz, questionnaires, quêtes, missions.