

<https://canabae.enseigne.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article1110>



Région académique
AUVERGNE-RHÔNE-ALPES

Jeux vidéo et éducation aux médias et à l'information

- Enseigner - EMC - Education aux médias et à l'information -



Date de mise en ligne : samedi 12 mars 2016

Copyright © CAN@BAE

Histoire-Géographie -

Tous droits réservés

Le programme d'enseignement moral et civique en classe de Première traite des enjeux moraux et civiques de la société de l'information. Les connaissances à construire sont notamment la "spécificité et rôle des différents médias et éléments de méthode permettant la compréhension critique des informations dont ils sont porteurs et des réactions qu'ils suscitent (commentaires interactifs, blogs, tweets...)." .

Programme d'enseignement moral et civique [1]

Les jeux vidéo, première industrie culturelle mondiale, sont des "faiseurs de monde" [2]. En ce sens, ils sont des médias, les véhicules de représentations et d'idéologies, les instruments du *soft power*.

Cependant, comme le souligne Gonzalo Frasca [3] <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> , les jeux vidéo sont uniques de part les mécanismes du [gameplay](#) qui transmettent des valeurs, des idéologies par les systèmes d'habillage, les objectifs fixés au joueur et les moyens d'y parvenir.

La piste pédagogique proposée ici a pour objectif d'éduquer des lycéens à une lecture critique d'une pratique sociale et culturelle appartenant à leur loisir. La compétence particulièrement mise en oeuvre est : **développer l'expression personnelle, l'argumentation et le sens critique.** [4]

Cette proposition a été présentée lors des Rendez-vous de l'Histoire de Blois 2015 dans le cadre d'une table ronde intitulée "[L'Empire en jeux \(numérique\) : quels enjeux pour l'enseignement de l'histoire ?](#)".

[Voir la proposition pédagogique](#)

Pour aller plus loin :

– Pascal Mériaux, *Idéologies et pratiques socio-spatiales des jeux vidéo : pour une éducation aux médias et à l'information*, mars 2016, [En ligne] <http://eduscol.education.fr/jeu-numerique>

– [Une autre piste d'usage](#) autour d'*Assassin's Creed Unity* et les violences révolutionnaires en Seconde.

– Hovig Ter Minassian et Samuel Rufat, « Et si les jeux vidéo servaient à comprendre la géographie ? », *Cybergeo : European Journal of Geography* [En ligne], Science et Toile, document 418, mis en ligne le 27 mars 2008, consulté le 10 mars 2016. URL : <http://cybergeo.revues.org/17502> ; DOI : 10.4000/cybergeo.17502

-Samuel Rufat, Hovig Ter Minassian, Samuel Coavoux, *Jouer aux jeux vidéo en France. Géographie sociale d'une pratique culturelle*. Espace Géographique, Éditions Belin, 2014, 43 (4), pp.308-323. [<hal-01241890v2>](#)

– Sébastien Genvo, WebTV, Théorie des jeux vidéo, <https://www.youtube.com/user/SebastienGenvo>

[1] NOR : [MENE1511646A arrêté du 12-6-2015 - J.O. du 21-6-2015](#) MENESR - DGESCO MAF1

[2] TRÉMEL (Laurent). *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes*. Paris : PUF, 2001. 309 p.

[3] Frasca, Gonzalo (1999) 'Ludology Meets Narratology. Similitude and Differences between (Video)games and Narrative. Original publié in Finnish in Parnasso 1999 : 3, 365–71. [En ligne

[4] NOR : [MENE1511646A arrêté du 12-6-2015](#) - J.O. du 21-6-2015 MENESR - DGESCO MAF1