

L'histoire des jeux vidéo en résumé

Étapes préalables obligatoires / Connaissances préalables des élèves	Aucune
Objectifs d'apprentissage	En apprendre davantage sur les jeux vidéo et leur histoire
Matières	Histoire, éducation aux médias, anglaise langue étrangère
Âge recommandé	15 - 18
Matériel nécessaire	De quoi montrer les vidéos et les bandes-annonces, polycopié imprimé ou numérisé
Durée de la séquence	45 – 50 minutes
Activité individuelle ou en groupe	Activité de groupe
Compétences développées	Esprit critique, collaboration & travail d'équipe, communication, apprendre à apprendre
Fourchette de prix du jeu	Des vidéos gratuites sont utilisées dans cette séquence
Alternatives/Pour aller plus loin	Cette séquence peut également être organisée comme une exploration du développement des personnages au cours des années, par exemple avec le jeu Super Mario ou Sonic the Hedgehog
Conseils sur l'accessibilité et l'inclusivité de la séquence	Les vidéos utilisées dans cette séquence sont en anglais. Cependant, les élèves n'ont pas besoin de

se concentrer sur la langue mais sur l'image et la représentation visuelle dans le jeu.

Étape par étape : comment mettre en pratique la séquence

- **Étape 1 – Présentation du sujet et première tâche (5 minutes)**

Dans cette séquence, nous allons découvrir des jeux vidéo développés à différentes périodes et avoir un bref aperçu de leur histoire. Les élèves verront des vidéos de 6 jeux vidéo bien connus.

Les jeux utilisés dans le cadre de cette séquence sont :

- Pac-Man
- Super Mario
- Grand Theft Auto: Vice City
- Sonic the Hedgehog
- The Sims 3
- Minecraft

Avant de regarder les bandes-annonces, dites à vos élèves de dessiner une frise chronologique sur papier et que pendant la projection de la vidéo, ils devront placer les jeux sur la ligne de temps.

Conseil : vous pouvez également dire aux élèves de créer une frise chronologique inversée, en partant du jeu le plus récent vers le plus ancien.

- **Etape 2 – Projection des vidéos et fin de la première tâche (10 minutes)**

Les vidéos à projeter sont :

- [The Sims 3](#)
- [Pac-Man Original](#) (de 0:18 à 1:25)
- [Super Mario Bros.](#)
- [Minecraft](#)
- [Grand Theft Auto: Vice City - Trailer](#)
- [Sonic the Hedgehog](#) (de 0:11 à 1:11)

À cette étape, les élèves travaillent individuellement à placer les jeux au bon endroit sur la frise.

- **Etape 3 – Groupes de discussion et partage des résultats avec la classe (10 minutes)**

Après avoir créé leur propre frise chronologique avec les jeux, les élèves discutent de leurs décisions par deux ou en petits groupes. Demandez-leur quel jeu est le plus ancien, quel jeu est le plus récent et comment ils sont arrivés à cette conclusion. À quoi ont-ils dû faire attention en décidant où placer le jeu sur la frise ? Après la discussion en petits groupes, demandez aux élèves de partager ce dont ils ont discuté avec l'ensemble de la classe.

- **Etape 4 – Résumé de l'histoire des jeux vidéo (15 minutes)**

À cette étape, vous pouvez imprimer (ou donner une copie numérique) le document de deux pages suivant et le donner aux élèves pour qu'ils le lisent et l'explorent par

eux-mêmes. Demandez-leur ensuite de revenir à leur frise initiale avec les jeux et demandez-leur s'ils changeraient quelque chose dans leurs choix initiaux.

Certaines parties du texte ci-dessous sont extraites de la première production intellectuelle de ce projet : le livret [Quand les jeux vidéo se joignent à l'éducation](#).

Un résumé de l'histoire des jeux vidéo

Les jeux vidéo font aujourd'hui partie intégrante de notre paysage culturel, mais ils n'ont pas toujours été présents - les jeux vidéo n'existaient pas avant les années 1950 (Wolf, 2001). Même après avoir consulté toutes les informations connues sur l'invention et le développement des jeux vidéo, la question de savoir qui a été le premier inventeur des jeux vidéo fait toujours débat.

- 1952, A.S. Douglas, un professeur britannique, crée OXO (un jeu de morpion) dans le cadre de sa thèse de doctorat à l'université de Cambridge.
- 1958, W. Higginbotham crée "Tennis for Two" pour la journée portes ouvertes annuelle du Brookhaven National Laboratory à Upton, New York. Cette œuvre a été créée sur un grand ordinateur analogique et un écran d'oscilloscope connecté.
- 1962, S. Russell invente Spacewar ! au Massachusetts Institute of Technology. Spacewar ! est un jeu vidéo de combat spatial basé sur l'ordinateur Programmed Data Processor-1 (un ordinateur alors très avancé que l'on trouvait habituellement dans les universités). Il s'agissait du tout premier jeu vidéo jouable sur différentes installations informatiques.
- En 1967, des développeurs dirigés par R. Baer créent "The Brown Box", un prototype de système de jeu vidéo multi-programmes et multi-joueurs qui se

joue à la télévision. Baer, également connu sous le nom de "père des jeux vidéo", a cédé la licence de son appareil à Magnavox, une société américaine d'électronique.

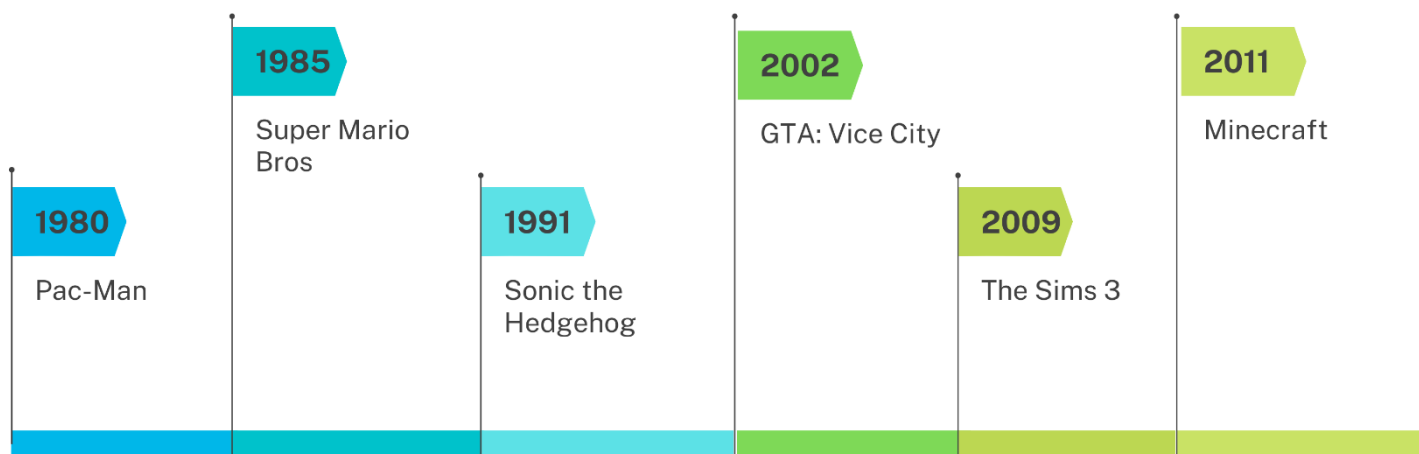
- En 1972, Magnavox a vendu le système à ses clients sous la forme de la première console de jeux vidéo de salon, l'Odyssey.
- En 1977, Atari a sorti une console de salon appelée Atari 2600 - également connue sous le nom de Video Computer System - comprenant des joysticks et des cartouches de jeu pour jouer à des jeux multicolores.
- En 1980, le jeu Pac-man sort.
- En 1985, Nintendo a lancé plusieurs franchises de jeux vidéo encore connues et utilisées aujourd'hui : "Super Mario Bros.", "Metroid" et "The Legend of Zelda".
- En 1989, Nintendo lance la "Game Boy".
- En 1991, le premier jeu Sonic the Hedgehog paraît.
- Le premier jeu GTA est sorti en 1997. GTA 2 a suivi en 1999, GTA III en 2000 et enfin, en 2002, GTA : Vice City.
- Le premier opus des Sims sort en 2000, suivi des Sims 2 en 2004,
- Passons au début des années 2000. En 2005-2006, donnant le coup d'envoi de l'ère moderne des jeux en HD, la PlayStation 3, la Xbox 360 et la Wii de Nintendo sortent. Cela signe le début d'une concurrence acharnée.
- En 2009, les Sims 3 sortent.
- Minecraft est mis sur le marché en 2011.

Bien sûr, le développement et la création de jeux vidéo ne se sont pas arrêtés là. Aujourd'hui, il existe plus de cinq millions de jeux vidéo disponibles (National Video Game Day, 2023).

En 2020, il y avait 2,69 milliards de joueurs vidéo actifs dans le monde (Gough, 2020). L'"amour du jeu" est commun aux jeunes et aux plus âgés, et ces dernières années, on a constaté une augmentation des joueuses. Et le nombre de jeux vidéo et de joueurs continue d'augmenter !

- **Etape 5 – Correction de la frise chronologique et conclusion (5 minutes)**

Voici la frise chronologique qui contient les années de sortie de certains jeux vidéo que vous pouvez partager avec vos élèves. Vous pouvez demander aux élèves s'il y a quelque chose de plus qu'ils souhaitent partager après avoir vu la frise avec tous les jeux.



Bibliographie :

Bobamaluma (30 avril 2012) 'Pac-Man Origan (Arcade 1980)' [Video]. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=-CbyAk3Sn9I&t=18s>

dauidscarpitta (18 novembre 2008) 'Original Sonic the Hedgehog Gamplay - Sega Genesis' [Video]. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=slbbtJGV7Ko&t=11s>

Jacu1997 (26 juin, 2012) 'Super Mario Bros. (1985) unofficial trailer' [Video]. Youtube.

https://www.youtube.com/watch?v=U_BFK_htLjo

Minecraft (6 décembre, 2011) 'Official Minecraft Trailer' [Video]. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=MmB9b5njVbA>

PlayscopeTimeline (29 décembre 2009) 'Grand Theft Auto Vice City - Trailer 2 - PS2'.

Video. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=PAgS5LJv-4g>

The Sims (29 mai, 2009) 'The Sims 3 Official Trailer' [Video]. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=p7BAUNzJvts>