

RAPPORT D'ACTIVITE

PROJET "FAITES DES FILMS AVEC DES JEUX VIDEO VERTS"

2024 2025



Contexte et encadrement du projet

Le projet "Faites des films avec des jeux vidéo verts" a été mené au lycée Saint-Exupéry (Marseille, 15^e arrondissement) entre octobre 2024 et juin 2025. Il a été conçu et animé par Isabelle Arvers, artiste et commissaire d'exposition, dont les recherches portent sur l'intersection entre art, jeux vidéo et enjeux écologiques.

Ce projet de 30 heures s'est adressé à des élèves de Seconde et de Terminale inscrits en options cinéma et arts plastiques. L'objectif était de leur faire découvrir les jeux vidéo comme médium artistique et engagé, tout en les sensibilisant aux problématiques environnementales.

Un projet accueilli au Lycée St Exupéry par Alexandre Colin, NSI et Chargé de mission DRANE et Muriel Guigue, Option Cinéma.

Objectifs pédagogiques

- Découvrir des jeux vidéo alternatifs, dits "verts", mettant en avant une relation animiste et non-extractiviste à la nature.
- Comprendre les enjeux environnementaux à travers le médium vidéoludique.

- Développer des compétences techniques en création audiovisuelle : captation, montage, écriture de scénarios.
 - Apprendre à utiliser des outils professionnels comme Cine Tracer et des moteurs de jeux vidéo (Unreal Engine).
 - Explorer des formes de narration collaborative et immersive.
-

Déroulement du projet

1. Séance inaugurale – Exploration et captation

Une première journée a rassemblé une vingtaine d'élèves autour d'une **promenade augmentée** dans le parc du lycée. Durant cette exploration :

- Des enregistrements de sons naturels ont été réalisés ;
- Des images macro de la flore et de la roche ont été prises ;
- Des vidéos à 360° et des **scans 3D** d'arbres, sculptures et objets ont été produits ;
- Deux élèves ont enregistré un **podcast** d'interviews des participants.

2. Ateliers Machinima et jeux vidéo verts

Neuf séances ont ensuite été consacrées à la **découverte du machinima**, technique de réalisation de films à partir de moteurs ou de séquences de jeux vidéo, auxquelles ont participé entre 12 et 15 élèves en fonction des séances.

Les élèves ont :

- Joué à des jeux indépendants provenant du Mexique, du Brésil, d'Afrique du Sud ou d'Argentine ;
- Pris des notes sur leurs émotions et sensations de jeu ;
- Réfléchi à la manière dont ces jeux pouvaient inspirer un récit environnemental.

Ces jeux présentaient une autre manière de représenter le vivant, parfois inspirée de **cosmologies animistes ou autochtones**, où chaque élément naturel est porteur d'âme.

3. Écriture, création et réalisation

À partir des expériences de jeu et de la promenade psycho-géographique, les élèves ont :

- Écrit le script de leur court-métrage ;
- Créé des scènes dans le moteur **Cine Tracer** ;
- Intégré des objets et personnages 3D ;
- Appris à animer et filmer à l'intérieur de l'environnement virtuel.

4. Montage, son et restitution

- Les élèves ont enregistré des dialogues et voix off ;
 - Réalisé le montage audio et vidéo de leurs courts-métrages ;
 - Trois films ont été finalisés en 10 séances ;
 - Une **projection publique** a été organisée dans l'auditorium du lycée en mai 2025, en présence des enseignants et d'autres classes.
-

Les films réalisés

1. **Équilibre fragile**

Un film sur les pluies acides, la pollution et la nécessité de préserver l'environnement.

2. **Earth of the Future**

Une œuvre de science-fiction montrant une Terre dévastée et désertique, puis régénérée par la nature après le départ des humains. Thèmes : effondrement, régénération, durabilité.

3. **Free Congo**

Un film documentaire basé sur une interview de Samuel Vijay, développeur du jeu *The Red Rebellion* à Goma (RDC), illustrant comment la réalité a dépassé la fiction vidéoludique.

Bilan pédagogique

Ce projet a permis aux élèves de :

- Découvrir une autre facette du jeu vidéo, plus poétique, critique et écologique ;
 - Explorer des **cosmogonies non occidentales** et leurs transpositions vidéoludiques ;
 - Comprendre les enjeux environnementaux liés à la production numérique et à l'extractivisme ;
 - Développer des compétences techniques en captation, montage, animation et écriture ;
 - Se familiariser avec les métiers du jeu vidéo, du cinéma d'animation et du podcast.
-

Visibilité du projet

- Les films sont disponibles sur la chaîne YouTube **Beyond Green Games**.

<https://www.youtube.com/@beyondgreengames>

- Un article détaillé est publié sur le site de la Drane de l'Académie Aix-Marseille.
http://vip-www.pedagogie.ac-aix-marseille.fr/jcms/c_11271716/fr/projet-aperla-faire-des-films-avec-des-jeux-videos-verts
- Site web Isabelle Arvers
- <https://www.isabellearvers.com/2025/06/faites-des-films-avec-des-jeux-video-verts/>
- <https://www.isabellearvers.com/2024/11/kit-pedagogique-des-jeux-verts-au-lycee-saint-exupery-a-marseille-2024-2025/>
- <https://www.isabellearvers.com/2024/09/green-games-pedagogical-kit-presentaton-at-gaia-10-sept-8pm-cest/>
- Site web Kareron
- <http://www.kareron.com/faites-des-films-avec-des-jeux-video-verts-lycee-saint-exupery-marseille-15%e1%b5%89-20242025/>
- Site Web Institut Français
- <https://ifdigital.institutfrancais.com/fr/creation/beyond-green-games>
- Instagram
- <https://www.instagram.com/beyond.green.games/>
- Facebook
- https://www.facebook.com/assokareron/photos/tr%C3%A8s-heureuse-de-vous-inviter-%C3%A0-me-retrouver-pour-la-pr%C3%A9sentation-du-kit-p%C3%A9dagog/989407169864712/?_rdr
- Green Pill
- <https://hackmd.io/@atskotzen/eco-jogos>