

## Sommaire

REMERCIEMENTS

RESUME

ABSTRACT

ACRONYMES

GLOSSAIRE

Introduction

1 Matériel et méthode

1.1 Matériel

1.1.1 Choix du thème

1.1.2 Concepts et état de l'art

1.2 Méthodes

1.2.1 Démarche commune aux hypothèses

1.2.2 Démarche spécifique à chaque hypothèse

1.2.3 Limites de la méthodologie

2 Résultats

2.1 Amélioration des recherches scientifiques à travers les jeux

2.1.1 Les jeux par rapport aux réalités

2.1.2 Applications de résultats *In Game* pour développer de nouvelles perspectives

2.2 Existence des types de divertissement mettant en scène l'agronomie

2.2.1 Inventaire des types de divertissement impliquant l'agronomie

2.2.2 Les jeux agronomiques ayant montré des résultats

3 Discussions et recommandations

3.1 Les jeux, l'éducation et la recherche

3.1.1 Le jeu et les préjugés à son égard

3.1.2 Le jeu sérieux et les joueurs

3.2 Les jeux et la réalité

3.2.1 Le réalisme dans le jeu vidéo

3.2.2 Le réalisme dans les jeux agronomiques

3.3 Les jeux agronomiques et Madagascar

3.3.1 Les problèmes

3.3.2 Les perspectives

Conclusion

Bibliographie

Webographie et autres

Annexes

Table des matières

## ACRONYMES

**CHU** : Centre Hospitalier Universitaire

**IG** : *In Game*

**IRL** : *In Real Life*

**PNJ**: Personnage Non Joueur (*NPC* : *Non Player Character*)

**RPG**: *Role-Playing Game*

**VMMM**: *Virtual Museum of Minerals and Molecules*

## GLOSSAIRE <sup>1</sup>

**3D** : En 3 dimensions.

Représentation selon trois axes, donnant aux jeux un effet très réaliste, proche de l'espace dans lequel nous vivons.

### **Capture de mouvement**

Traduction de l'anglais *motion capture*.

Technique permettant d'enregistrer en vidéo les mouvements d'un acteur, à l'aide de capteurs placés sur le corps, afin de recréer sur un personnage virtuel en 3D des mouvements réalistes.

### **Hardcore Gamer :**

Expression anglaise, « joueur passionné », « joueur accro ».

Joueur qui s'implique énormément dans le jeu vidéo, joue beaucoup et/ou explore les jeux entièrement afin d'en dénicher les subtilités.

### **Licence**

Permission d'utilisation, de diffusion d'une œuvre. Par exemple *graticiel*, *shareware*. Ce terme peut aussi désigner une suite d'épisodes dans un même univers.

### **PNJ**

Initiales de personnage non joueur (*non-playing character* ou *NPC* en anglais).

Personnage commandé par le jeu et non par le joueur, mais interagissant avec ce dernier.

### **RPG**

Initiales de *role playing game* .

Correspond en français aux jeux de rôle.

---

<sup>1</sup> Source : Yolande Perron. 2012. Vocabulaire du jeu vidéo. Office Québécois de la Langue Française, Québec.

## Introduction

L'industrie du divertissement est un sujet très peu exploité à Madagascar. Elle regroupe notamment le milieu du showbiz, de la culture, de l'art et de l'amusement dans diverses formes. Le premier jeu 100% malagasy a d'ailleurs déjà été lancé sur les plates-formes Android (Gazkar, 2016).

La prolifération des conférences, des articles scientifiques et des livres sur les jeux vidéo et l'éducation montre l'importance que l'ingénierie pédagogique accorde à ce domaine depuis quelques années. Le développement de ce secteur depuis ces dernières décennies soulève beaucoup d'enthousiasme et aussi du dédain. C'est vers les années 80 que des chercheurs comme Malone<sup>2</sup> ont commencé à s'intéresser à l'aspect motivationnel des jeux (Widmer, 2010).

Le domaine agronomique n'est pas en manque en ce qui concerne le divertissement. Bien que ce soit un secteur qui ne semble pas avoir de rapport avec tout ce qui est divertissement, l'agronomie apparaît dans plusieurs jeux, films, dessins animés ; apparaissant sous différents angles, et dans divers scénarios. Ces médias, selon leur format, atteignent alors différentes catégories de personnes de tous les âges, sexes, nationalités ; et n'ont pas uniquement pour but de divertir. C'est à cet effet qu'intervient le concept de « jeu éducatif » ou de « jeu sérieux ».

Les jeux sérieux et autres types de médias d'ailleurs peuvent avoir un effet stimulant pour accomplir certaines activités. De plus, avec l'affluence des cultures asiatiques et la tendance de la génération actuelle, toucher un large public n'est plus un problème si l'on s'en sert à des fins définies.

Cependant, une réalité contradictoire prend place par rapport à cela : l'agronomie a sa place au sein des divertissements modernes pourtant beaucoup ignorent ou ne prennent pas au sérieux les impacts que cela implique au niveau de la société.

Cette situation mène à se poser la question suivante en guise de problématique : « Comment intégrer les jeux agronomiques dans une étude sérieuse aux yeux de la société ? »

Les questions de recherche qui s'en découlent sont alors :

---

<sup>2</sup> Thomas W. Malone, né en 1952 est un théoricien organisationnel américain, un consultant en management et le « *Patrick J. McGovern Professor of Management* » au *MIT Sloan School of Management*.

- Comment ces moyens peu conventionnels peuvent aider à améliorer le domaine scientifique ?
- Peut-on appliquer le concept de jeu ou de divertissement dans le domaine agronomique ?

L'objectif global de cette étude est donc d'utiliser une approche plus ouverte vers l'agronomie à travers le divertissement. De ce fait, les objectifs spécifiques avancés sont :

- de montrer l'importance des « jeux éducatifs » et des « jeux sérieux » dans la société,
- de mettre en exergue l'existence de l'agronomie dans les différentes formes de divertissement moderne.

Les hypothèses retenues pour cette étude sont :

- les jeux peuvent faire progresser les recherches et le développement,
- certains jeux concernant le domaine agronomique ont donné des résultats probants.

Les résultats attendus sont alors :

- les moyens par lesquels les jeux contribuent à une amélioration dans les recherches scientifiques seront déterminés,
- les résultats satisfaisants associés aux jeux qui ont incorporé le secteur agronomique seront mis en relief.

Cette étude sera menée en trois parties dont notamment, en premier lieu, une partie concernant les matériels et méthodes où les étapes de réalisation de l'étude sont détaillées. La seconde partie expose les résultats qui montreront l'importance du sujet et enfin, la dernière partie, les discussions et recommandations, dans laquelle les lacunes et les problèmes liés à ce sujet sont mis en évidence.

# 1 Matériel et Méthodes

## 1.1 Matériel

### 1.1.1 Choix du thème

L'évolution et la mondialisation font que de moins en moins de gens qui se disent « développés » accordent de l'importance à l'agronomie; la génération actuelle n'a plus beaucoup d'intérêt pour l'agronomie, le domaine semble délaissé au fur et à mesure que le monde change, laissant ceux qui y travaillent et y vivent - notamment la population rurale et paysanne - dans une situation stagnante sans évolution apparente ; comme c'est le cas par exemple du Japon, avec ses 125 millions d'habitants, où c'est une population vieillissante qui se charge des activités agricoles ; seuls 2 millions sur les 8 millions d'agriculteurs présents participent activement à la vie agricole. Le reste ne constitue que des agriculteurs à « titre principal » (Agriculture and Agri-Food Canada, 2007).

En prenant pourtant en compte la situation actuellement constatée, les centres d'intérêt et les habitudes de la population dite civilisée, il est à noter que cette dernière accorde du temps et de l'énergie dans tout ce qui concerne les avancées technologiques du moment ; dans le divertissement moderne (réseaux sociaux, séries télévisées, films, jeux, etc.) (Brougère 2003 ; Ducharme 2004). La culture asiatique – que beaucoup appellent couramment « culture *manga*<sup>3</sup> » pour englober tout ce qui s'y réfère- se prolifère et réussit à manipuler les esprits de la jeunesse (Wheatley, 2014).

C'est à cet effet que le thème touchant l'agronomie à travers ces formes qui attirent plus l'attention du monde actuel a été choisi. Il permet de tourner le regard des gens sur les réalités qui se présentent par rapport aux situations qu'ils imaginent et ce que cet autre univers peut leur montrer ; et par la même occasion, il peut contribuer au développement du secteur agricole grâce à une conscientisation et une attraction d'intérêt au domaine agronomique.

---

<sup>3</sup> *Manga* se réfère à tout ouvrage de bande dessinée et comics, et non seulement à ceux qui sont d'origine japonaise.

## 1.1.2 Concepts et état de l'art

### 1.1.2.1 Industrie du divertissement

#### a) Types

L'industrie du divertissement touche une grande variété d'activités. Il n'est pas uniquement question de jeux ou de ce qui est amusant ; le divertissement concerne également la production cinématographique et télévisuelle, la musique, l'édition, le théâtre, les médias numériques interactifs (Ontario, 2010).

#### b) Rôles

Les loisirs et les divertissements remplissent plusieurs fonctions dans la vie de l'homme. Ils ont notamment une fonction psychologique, sur le développement personnel, la détente, le relâchement ; une fonction sociale sur le fait qu'ils permettent à une société de parer l'ennui et de booster l'économie (Brogère, 2003).

### 1.1.2.2 Notion de jeux éducatifs, sérieux et de simulateurs

Les jeux ont toujours été une façon naturelle de faire apprendre des choses. Il s'agit surtout de duper le joueur pour qu'il prenne un « exercice » comme un jeu (Brogère, 2003). A ce titre, il est nécessaire de distinguer les notions de jeu sérieux, de jeux éducatifs, de simulateurs.

#### a) Les jeux éducatifs

Les jeux éducatifs classiques sont apparus aux environs des années 1970-1980 et ciblent surtout les enfants et les adolescents. Ils servent généralement à améliorer la logique et la compréhension du joueur, ou encore à l'aider à se familiariser avec un domaine défini (comme les jeux de cuisine ou de jardinage) (Ministère de l'Éducation Nationale de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche SG/STSI/SDTICE/ Centre de Ressources Multimédias, 2007).

#### b) Les jeux sérieux

Les jeux sérieux (*serious games*), quant à eux, s'adressent à une population beaucoup plus large ; au grand public. Les jeux sérieux se doivent d'être divertissants pour que le joueur se sente plus réceptif à l'apprentissage. Ils offrent une formation réelle dans le domaine recherché. D'ailleurs, certains employeurs optent plus pour l'utilisation des jeux sérieux pour promouvoir des formations aux employés plutôt que de trouver un vrai formateur. Les salariés voient cette méthode en plein développement comme étant

plus moderne et ludique (Ministère de l'Education Nationale de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche SG/STSI/SDTICE/ Centre de Ressources Multimédias, 2007 ; Chollet et *al.*, 2012).

c) Les simulateurs

Enfin, les simulateurs sont des dispositifs qui reproduisent virtuellement des phénomènes réels de sorte à ce que ces derniers soient contrôlables et observables (Ministère de l'Education Nationale de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche SG/STSI/SDTICE/ Centre de Ressources Multimédias, 2007). Ils sont également utilisés, comme les jeux sérieux, dans des objectifs de formation et intègrent les établissements publics et les entreprises en tant que média de communication vers les années 1990 (Chollet et *al.*, 2012).

### **1.1.2.3 Le jeu dans l'éducation : historique**

Les jeux ont dépassé le simple usage de loisirs personnels. Ils peuvent désormais remplir trois fonctions jugées plus utiles par la société selon le contexte dans lequel ils sont rencontrés (Chollet et *al.*, 2012).

- Un divertissement familial : depuis l'apparition du principe *multipad* aux environs des années 2000, les jeux qui se pratiquaient depuis 1980 seuls sont désormais accessibles à toute la famille, donnant le plaisir de jouer en famille. Avec l'apparition des jeux faisant appel aux réelles capacités physiques des joueurs en 2006, les regards portés sur les jeux vidéo ont alors commencé à changer.
- Un usage à but culturel et professionnel : avec l'apparition des fonctions de capture de mouvement en 2006, plusieurs infrastructures (écoles publiques, hôpitaux, sociétés) ont intégré le jeu vidéo dans leur structure pour avoir de nouvelles techniques innovantes et ludiques (exemples de *Serious Game Institue* en Angleterre et de *Ludus Académie* en France). Les simulateurs ont également déjà servi de formateurs aux forces armées et de préventions pour les administrations publiques.
- Un usage professionnel de gestion et de commerce : né en 2011 dans la Société Ubisoft et BNP Paribas, il s'agit d'un principe de management d'entreprise plus souple. Le domaine commercial qui rentre en jeu concerne surtout les collaborations des entreprises avec les événements dans les secteurs vidéo-ludiques.

## 1.2 Méthodes

### 1.2.1 Démarche commune aux hypothèses

Cette étude est menée sur une base de synthèse bibliographique et webographique, ainsi que quelques notions personnelles sur le sujet et des entretiens avec une personne ressource.<sup>4</sup>

### 1.2.2 Démarche spécifique à chaque hypothèse

#### 1.2.2.1 Démarche de vérification de l'Hypothèse 1 : « *Les jeux font progresser les recherches et le développement* »

La démarche pour vérifier cette hypothèse se fera en deux étapes. Une analyse plus en détail des situations dans les jeux en question et une comparaison avec les situations réelles dans différents domaines (éducatif, universitaire, formation professionnelle, ...) seront effectuées, grâce à des ouvrages justifiant les sources des jeux.

Une vérification d'une part, de la véracité des informations utilisées pour la conception même du jeu, et d'autre part, de leur crédibilité, sera ensuite entreprise afin de mettre en exergue les effets qui mènent à un développement scientifique, et à une avancée dans le domaine. Différents ouvrages relatifs à l'application des jeux dans la vie réelle seront exploités.

#### 1.2.2.2 Démarche de vérification de l'Hypothèse 2 : « *Certains jeux concernant le domaine agricole ont donné des résultats probants* »

Cette hypothèse sera également vérifiée en deux étapes. Un inventaire des types de divertissement engageant l'agriculture sera entrepris. Ils peuvent être des médias interactifs ou non, selon le type de divertissement. Cela sera fait en visionnant les travaux d'animation, en essayant les jeux et en se servant des documents apportant les détails à leur sujet.

Les types de divertissement agricoles qui ont présenté des résultats réels et satisfaisants seront ensuite relevés, surtout les divertissements interactifs (jeux) qui sont actuellement le principal axe du travail.

### 1.2.3 Limites de la méthodologie

Comme pour toute recherche basée sur une synthèse bibliographique, la méthodologie développée dans cette étude tient uniquement compte des informations tirées des résultats de recherche d'autres personnes. De telles informations présentent des lacunes étant données qu'elles sont statiques et ponctuelles. Leur évolution mérite alors d'être approfondie.

---

<sup>4</sup> Responsable Culturel à l'Ambassade du Japon : M. RANAIVO NORBERT ZAKARIVÉLO.

## 2 Résultats

### 2.1 Amélioration des recherches scientifiques à travers les jeux

#### 2.1.1 Les jeux par rapport aux réalités

Certains jeux sont largement inspirés par des situations réelles. Cela permet au joueur de comprendre instinctivement ce qu'on attend de lui, puisqu'il doit reproduire ce qu'il connaît déjà. C'est l'essence même des jeux de simulation (Viennot, 2015). La situation des jeux vidéo n'a rien d'exceptionnelle puisqu'elle nous montre ce qui a toujours été la norme (Triclot, 2012). On parle ainsi de jeu d'entraînement ou de simulation qui a pour vocation soit de permettre au joueur de s'entraîner à exécuter une tâche ou une manœuvre donnée, soit d'étudier un phénomène s'inspirant du réel mais reproduit dans un espace virtuel (Ministère de l'Education Nationale de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche SG/STSI/SDTICE/ Centre de Ressources Multimédias, 2007)

Lors des expériences dans les jeux, les joueurs sont supposés être capables de faire des choses qu'ils ne peuvent pas faire dans la réalité, or, ce propos implique déjà que le jeu en question ait une base réelle pour permettre cette comparaison. Les situations présentes dans les jeux se rapprochent de plus en plus du réel, ce que Eric Viennot définit comme étant « la course au réel » lors de sa conférence au Centre National du Cinéma et de l'image animée (Viennot, 2015). La société de développement de jeux *Natsume Inc.* se force de créer des jeux qui ont pour mission de « rendre tout le monde heureux » à travers ses jeux sérieux qui s'inspirent de la réalité (Natsume Inc, 2016).

Ce rapprochement entre le jeu et la réalité intervient dans beaucoup de cas de jeux, éducatifs ou non, mais dont on peut tout de même tirer des bénéfices que ce soit d'ordre personnel ou social. Comme dans le cas de jeux de simulation comme *The Sims*, un jeu de simulation de vie, il est possible d'explorer diverses possibilités qui s'offrent alors que dans la réalité, seule une décision peut être prise en compte (Viennot, 2015). C'est la notion de « route » que l'on trouve dans la plupart des jeux proposant d'aboutir à une fin spécifique selon les choix que l'on a pu faire durant tout le jeu. Comme quoi, dans la réalité, on n'a droit qu'à une seule route explorable.

L'existence de ces jeux permet entre autre, de se rendre compte de plusieurs faits jusqu'ici considérés comme non touchés par le jeu vidéo. Il n'y a en effet aucune

activité échappant à ce phénomène, lequel s'est déjà beaucoup propagé aux Etats-Unis. Il y a d'ailleurs déjà 800 institutions enregistrées sur le jeu en ligne « *Virtual University* » qui apprend à gérer un établissement scolaire avec toutes les problématiques tournant autour. (Ministère de l'Education Nationale de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche SG/STSI/SDTICE/ Centre de Ressources Multimédias, 2007).

Toujours d'après la même source, ce rapprochement du réel et du jeu sérieux permet également de réussir là où plusieurs personnes rencontrent des problèmes, à savoir dans le cadre éducatif, dans le cadre universitaire, en formation professionnelle et enfin au niveau des relations sociales.

#### **2.1.1.1 Dans le cadre éducatif**

Le réalisme des jeux sérieux permet aux joueurs de « s'éduquer » dans plusieurs domaines. Ces derniers peuvent toucher l'expression écrite (*Cluemo*<sup>5</sup>), les langues vivantes (Mission Europe<sup>6</sup>), l'histoire (*Rome Reborn*<sup>7</sup>, Le mystère de la pyramide de Kheops enfin levé ?<sup>8</sup>), la physique (*Launchball*<sup>9</sup>), l'environnement et le développement durable (*Stop Disasters Game*<sup>10</sup>, Réflexe planétaire), et l'éducation relative à la santé (Alice au pays du diabète, *The Booze Cruize*, *Nanomission*).

#### **2.1.1.2 Dans le cadre universitaire**

Les jeux qualifiés de *Serious Games* ont su se faire une place dans le domaine de la recherche académique. En faculté de médecine, le Professeur Albert-Claude Benhamou, praticien au Centre Hospitalier Universitaire (CHU) de la Pitié-Salpêtrière à Paris, a souhaité que les étudiants puissent recourir à des jeux comme *Under the Knife*<sup>11</sup> de Nintendo. Aux USA, le jeu *Making History* est utilisé dans plusieurs universités pour apprendre l'histoire aux étudiants. *Infiniteams* est un jeu utilisé en Ecosse pour tester la capacité des étudiants au *Perth and Dundee College* à sortir de situations complexes.

<sup>5</sup> Un jeu développé par le Centre d'expérimentation Erasme et animé par l'écrivain Sébastien Joanniez ; activité de type simulation globale en ligne destinée aux élèves des écoles et du collège.

<sup>6</sup> Programme développé par trois radios imposantes dont la RFI (Radio France Internationale) et soutenu par l'Union Européenne. Ce jeu propose de se familiariser avec les langues allemande, polonaise et française, au travers d'une aventure pleine de rebondissement, de grammaire et de vocabulaire pratique.

<sup>7</sup> Pas un jeu à proprement parler, mais un moteur 3D permettant de visiter la Rome Antique telle qu'elle était en l'an 320. Réalisé par des chercheurs américains, des universitaires de Virginie et de Los Angeles.

<sup>8</sup> Reconstitution du chantier de fouille par un architecte français, avec l'aide de la société Dassault Systèmes.

<sup>9</sup> Jeu présenté à l'exposition *Launchpad* au *London's Science Museum*.

<sup>10</sup> Jeu mis en ligne par l'ONU, en collaboration avec l'*International Strategy for Disaster Reduction (ISDR)*

<sup>11</sup> Jeu de simulation de bloc opératoire.

Il y a également les jeux comme *Climatus*, un jeu dans lequel le joueur crée une planète et voit son évolution dans le temps et *MicroSim*, un simulateur de médecine d'urgence, tous les deux créés pour l'Université de Lyon 1. *Innov8*, un jeu introduit par International Business Machine (IBM) pour les futurs entrepreneurs et managers.

### **2.1.1.3 Formation professionnelle**

Les jeux sérieux tels *Hair-Be12*<sup>12</sup>, et *EMusicBusinessGame*<sup>13</sup> s'inspirant des situations réelles sont également utilisés dans la formation professionnelle. Les institutions qui ont appliqué ces jeux voient ces derniers comme des innovations pour les apprentis du troisième millénaire.

### **2.1.1.4 Grand public**

Le grand public n'est pas délaissé par les *Serious Games*. Bien évidemment, ils peuvent avoir accès à leur intégralité, comme le mentionne le Ministère de l'Education Nationale de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche. De ce fait, pour cette catégorie de gens, des jeux comme *Cyber-budget*<sup>14</sup> et *Trauma Center*<sup>15</sup> ont été développés à leur intention.

## **2.1.2 Applications de résultats In Game pour développer de nouvelles perspectives**

Il a été question jusqu'ici de trouver des relations entre le réel et le virtuel, ou de se servir du virtuel pour étoffer les cultures personnelles des joueurs. Mais certains jeux proposent des actions plus enrichissantes pour la science notamment. C'est en effet le cas du jeu *The Virtual Museum of Minerals and Molecules* (VMMM) (Barak & Nater, 2005).

Ainsi, il existe un jeu interactif initialement téléchargeable. Mais pour permettre une meilleure accessibilité au grand public, supprimer le temps d'attente pour le téléchargement et l'installation, éviter les problèmes de compatibilité avec les différents systèmes d'exploitation et surtout pour un suivi des données de jeu de chaque joueur (des résultats), le jeu a été reconverti en un jeu sur navigateur. Il n'y a alors plus besoin d'installation. De simples extensions sont automatiquement installées avec les mises à jour automatiques des navigateurs pour garantir la compatibilité. Il ne s'agit pas ici

<sup>12</sup> Formation des coiffeurs signé L'Oréal. Site : [http://www.hair-be12.com/accueil\\_v2.aspx](http://www.hair-be12.com/accueil_v2.aspx)

<sup>13</sup> Un jeu de gestion des affaires, d'administration et de marketing. Site : <http://www.e-musicbusinessgame.eu/>

<sup>14</sup> Gestion du budget d'un Etat

<sup>15</sup> Même principe que *Under the Knife* par Nintendo.

d'installer un logiciel espion chez les joueurs, mais comme il s'agit d'un jeu en ligne interactif sur navigateur, les données sont automatiquement transmises aux serveurs.

Le jeu en question est un jeu dans lequel le joueur est mené à démêler des molécules, des chaînes d'acides aminés. Selon la progression dans le jeu, les molécules présentées deviennent de plus en plus complexes. Certaines molécules sont des molécules réelles ; des cas concrets qui existent déjà dans la réalité, dans le domaine de la médecine, de la chimie et des recherches moléculaires. Au fur et à mesure que l'on avance dans le jeu, le joueur se retrouve confronté à des molécules qui peuvent avoir été créées de toutes pièces par les chercheurs, de sorte à ce que si le joueur réussit à résoudre le problème, il envoie ses résultats aux chercheurs concepteurs du jeu pour leur permettre également d'avancer dans leurs recherches.

Ce principe d'échange d'information est une révolution puisque dans VMMM, une très jeune joueuse avait réussi à résoudre un problème sur lequel les scientifiques bloquaient depuis fort longtemps, ce qui leur a permis de poursuivre de nouvelles expériences basées sur ces résultats *IG* de joueur (Arte, 2013). Par ailleurs, cela montre qu'avec le développement des jeux, la société peut contribuer à une avancée dans la recherche scientifique ; et à faire un pas vers le développement de la science et de la situation mondiale.

Le joueur peut très bien ignorer qu'il est en train de permettre à des chercheurs d'avancer dans leurs recherches, comme mentionné précédemment, mais tant qu'il ne perd pas sa notion de plaisir (Triclot, 2012), il ne se décale pas du domaine du jeu pour aller vers celui de la recherche scientifique. Vu sous cet angle, le jeu n'existe pas pour éduquer comme le dit Brougère (2003), mais aborde alors un contexte plus important qu'est la recherche. On passe du fait d'apprendre à celui de mettre ses capacités au service de la société pour appuyer le développement.

## **2.2 Existence des types de divertissement mettant en scène l'agronomie**

Le sujet principal de ce travail étant l'agronomie, il est maintenant temps de s'intéresser un peu plus au domaine agronomique qui est également touché par ce phénomène de masse. Dans un premier temps, il est lieu de parler des types de divertissement mettant en scène tout ce qui peut concerner l'agronomie. Il est ensuite question de savoir quels sont les jeux agronomiques qui ont montré des résultats satisfaisants.

## 2.2.1 Inventaire des types de divertissement impliquant l'agronomie

Comme défini précédemment, le divertissement touche plusieurs sujets. A cet effet, l'agronomie apparaît dans certains d'entre eux, soit en tant que sujet principal, soit en tant que fond ou d'arrière-plan. Les travaux de divertissement touchant l'agronomie peuvent alors être catégorisés en médias non-interactifs comme les animations et les films, et en médias interactifs comme les jeux.

### 2.2.1.1 Les travaux d'animation

Le domaine de l'animation est aujourd'hui dominé par les sociétés nippones. Dans tout ouvrage d'animation, il y a toujours au moins un Japonais impliqué. Bien qu'ils ne soient pas les premiers à avoir découvert l'animation, ils restent indétronables sur le marché avec une production de quelques centaines d'animés chaque année, couvrant des sujets aussi variés qu'il en existe dans le monde (Yasuo, 2004). Il est alors normal que ce soit l'industrie de l'animation japonaise qui aborde le sujet de l'agronomie dans ses publications.

#### a) L'agronomie en tant que sujet principal

Il existe des travaux d'animation qui mettent en scène directement (au premier plan) l'agronomie. Prenons alors des exemples qui parlent chacun de l'intégration du protagoniste dans un lycée/collège agricole.

##### i) Agriculture

En ce qui concerne l'agriculture, il y a *Moyasimon* (もやしもん) (*Tales of agriculture*), par Masayuki Ishikawa, des studios *Shirogumi* et *Telecom Animation*. Cet animé de 11 épisodes par saison a été diffusé d'octobre à décembre 2007 pour la première saison, puis de juin à septembre 2012 pour la seconde. Il a été adapté d'un *manga* de 13 volumes du même titre des éditions *Kôdansha*, pré-publié dans *Evening* entre 2004 et 2013 puis dans *Morning 2* entre 2013 et 2014 (Wikipédia, 2016). Il y a également *Nourin* (のうりん) par les studios *SILVER LINK*, diffusé en 2014 et licencié par *Crunchyroll* (Icotaku v3.1, 2017)

##### ii) Elevage

Dans la section élevage, il est impératif de parler de *Silver Spoon* (銀の匙 *Silver Spoon*). Il s'agit d'un animé en deux saisons de 11 épisodes produit par le studio *A - 1 Pictures*, de Hiromu Arakawa. Le *manga* dont *Silver Spoon* a été adapté est toujours en

cours de publication depuis avril 2011, édité par *Shôgakukan* et paru dans le magazine *Weekly Shônen Sunday*. L'anime est sorti en juillet 2013 pour la première saison, et en mars 2014 pour la seconde (Wikipédia, 2017).

b) L'agronomie en tant que fond de scène

Dans les divers travaux d'animation, il y a ceux qui ne traitent pas directement le sujet de l'agronomie, mais touchent malgré tout son monde, la population rurale. Ces travaux sont beaucoup plus nombreux puisque l'agronomie n'y apparaît alors que comme étant un contexte dans lequel l'histoire a été implantée. A cet effet, il y a alors *Non non biyori* (のんのんびより) dans lequel les protagonistes sont des familles paysannes, *Princesse Mononoke* qui traite le sujet de l'exploitation abusive des ressources naturelles par l'homme, tout comme *La forêt de Miyori*. On rencontre également des histoires qui se déroulent dans des banlieues enclavées subissant des maladies étranges, comme dans *Shiki* (屍鬼) ou encore *Ghost Hound* (ゴーストハウンド).

### 2.2.1.2 Les films

Les films qui parlent de l'agronomie et de l'alimentation sont au nombre de 148 en 2015 (PFSA).<sup>16</sup> Il est évident que l'Agriculture n'est pas un contexte qui manque d'intérêt pour le sujet. Ces films sont tous des films de conscientisation sur les problèmes que rencontrent les agriculteurs et le monde rural en général (exemple du film « Remuer la terre, c'est remuer les consciences », par Eric Oriot & Antoine Lagneau en 2014 ; Annexe 3)

### 2.2.1.3 Les jeux vidéo

Tout comme le domaine de l'animation, celui des jeux vidéo est largement conquis par les développeurs japonais. Ces derniers ont conçu plusieurs séries et licences qui mettent en scène l'agronomie et le monde rural à leur façon.

a) *Harvest Moon series*

Lorsque l'on fait allusion à des jeux agronomiques, la première chose qui vient en tête est le nom de Yoshifumi Hashimoto et les sociétés de production de jeux *Natsume Inc.* *Serious fun* et *Marvelous Entertainment* pour la licence *Harvest Moon* (牧場物語)(Annexe4). Ils ont d'ailleurs sorti une fois de plus un nouveau titre à ce sujet : *Story*

<sup>16</sup> In <http://www.pfsa.be/spip.php?rubrique94> consulté le 15 janvier 2017.

of *Seasons : Trio of Towns* (Natsume Inc., 2014). Une brève interview avec M. Hashimoto par Morgan Sleeper à ce sujet a permis de savoir pourquoi ce nouveau titre traite trois villages alors qu'il a sorti précédemment *Harvest Moon : Tale of two towns* (牧場物語 : ふたごのむら). Il a répondu que c'était pour permettre aux joueurs de vivre dans trois types d'environnement différents : un milieu moderne s'approchant du décor nord-américain, un milieu traditionnel japonais et enfin un environnement tropical (Hashimoto, 2016).

La série *Harvest Moon* met généralement en scène un jeune fermier à qui on confie la gestion d'une ferme. Il doit alors assurer sa vie en plantant et en élevant des animaux de ferme, en pratiquant des transformations de ses produits agricoles et en les revendant ou en les consommant. Le joueur peut également exploiter son environnement et les ressources que le jeu propose (montagne, bord de mer, rivières, etc.) pour y faire des cueillettes. L'enjeu n'est pas uniquement de faire en sorte que l'exploitation du joueur soit rentable et fructifiant, mais également d'assurer ses relations sociales avec les villageois, les Personnages Non Joueurs (PNJ). L'ensemble du village dans le jeu forme alors une véritable société où différents acteurs économiques sont présents. Dans *Harvest Moon*, il y a généralement : un maire, un marchand de matériel agricole, d'intrants, un vétérinaire, un maçon, un restaurant et quelques personnages extravagants qui donnent plus de dynamisme au contexte. Comme on peut le constater, ce sont là les acteurs nécessaires à un village pour exister normalement.

#### b) Dérivés de *Harvest Moon*

Du même développeur et concepteur, il y a la série *Rune Factory*<sup>17</sup> qui reprend presque les mêmes principes que *Harvest Moon* mais en rajoutant un côté plus fantaisiste. Donc en plus de ce qui a été cité, le joueur a accès à des donjons dans lesquels il peut chasser et apprivoiser des animaux pour que ces derniers puissent l'aider dans sa ferme. D'ailleurs, plusieurs jeux du même type ont vu le jour avec leurs variantes respectives : *Innocent Life : A Futuristic Harvest Moon* ; *Hometown Story* (un jeu plus basé sur le management que sur la ferme) ; etc.

#### c) Autres

Cependant, les types de jeux comme *Harvest Moon* ne sont pas les seuls développés dans le domaine agronomique. On peut citer les jeux qui impliquent une activité ou une

---

<sup>17</sup> Titre complet: *Rune Factory : A Fantasy Harvest Moon*

autre de l'exploitation agricole comme *Farm Frenzy* qui ne parle que d'élevage et de transformation, ou encore le jeu en ligne *Farm Ville* qui permet au joueur d'interagir avec d'autres joueurs et de voir les progrès de ces derniers.

## **2.2.2 Les jeux agronomiques ayant montré des résultats**

Parmi les jeux agronomiques, on distingue ceux qui ont été réalisés dans un but éducatif et/ou fonctionnel. Comme tout ce qui a été dit jusqu'ici prône l'utilité des jeux dans l'éducation, la formation et autres activités jugées utiles, des jeux agronomiques ont fait leurs preuves dans le domaine agricole et pour des acteurs importants dans le secteur. Certains d'entre eux ont alors été appliqués de sorte à attirer l'attention des acteurs de développement vers celui du monde agricole, et plus particulièrement dans les pays pauvres.

### **2.2.2.1 African Farmer**

Traitant l'agriculture africaine, *African Farmer*<sup>18</sup> est un jeu en ligne créé par *Future Agricultures Consortium*, *STEPS Centre* et l'Université de Sussex. Il a été lancé en 2014 pour simuler les décisions complexes et les situations incertaines dans lesquelles se trouvent régulièrement les petits fermiers africains vivant en Afrique Sub-Saharienne (Thompson, 2014). Il s'agirait ici d'un type de *Harvest Moon* dans lequel le joueur se retrouve face à des décisions comme que planter, quoi acheter et comment nourrir sa famille. Son objectif est de faire en sorte que les étudiants, les acteurs de développement et toute autre personne s'intéressent aux défis auxquels les fermiers doivent faire face dans les pays pauvres.

### **2.2.2.2 Future of farming**

Il y a également le jeu *Future of Farming*<sup>19</sup>, un jeu basé sur ordinateur, avec des données bien contrôlées et qui représente un vrai jeu de rôle dit *Role-Playing Game (RPG)* dans le domaine agricole. Il a été développé par *The Danish Ecological Council*, en collaboration avec les scientifiques de l'Université de *Copenhagen* et d'*Aarhus*.

Le jeu met en scène quatre personnages : Michael/Marian Farmer (les fermiers), Sophie/Janus Yarrow (les environnementalistes), Alex/Anna Futuro (les directeurs

---

<sup>18</sup> Créé par des développeurs du Département d'informatique à l'Université de Sussex et des chercheurs venant du *Future Agriculture Consortium*, avec l'appui du Département pour le Développement International des Royaumes Unis.

<sup>19</sup> Le jeu a été nommé en tant que finaliste pour les EU CAP Communication Award.

d'industries agricoles) et Peter/Petra (les maires de la municipalité locale). Comme on peut le constater, ils sont également des acteurs importants dans le secteur du développement.

Les personnes ciblées par le jeu sont des étudiants ou des élèves d'écoles agricoles ; leur donnant des opportunités d'apprendre tout ce qui concerne l'agriculture, l'environnement et les politiques agricoles. Ces personnes jouent via un ordinateur, ou une tablette, et se retrouvent à discuter du futur de l'Agriculture, de l'environnement, de la vie rurale et les politiques agricoles. Ce jeu a donc réussi à pousser les joueurs à la réflexion alors qu'en temps normal, ils n'auraient pas eu ce genre de discussion. *Future of Farming* a été très bien accueilli par les professeurs des écoles agricoles et le considèrent comme un outil innovant pour engager les élèves dans des sujets concernant l'Agriculture <sup>20</sup>.

---

<sup>20</sup> *Future of Farming - a computer and role-playing game.* (s.d.). in <http://fremtidenslandbrug.dk/nyheder-2/future-of-farming-a-computer-and-role-playing-game/>  
Consulté le janvier 9, 2017

### **3 Discussions et recommandations**

#### **3.1 Les jeux, l'éducation et la recherche**

##### **3.1.1 Le jeu et les préjugés à son égard**

Lorsqu'on parle de jeu, les stéréotypes de la pensée ont tendance à dire que c'est pour les enfants, que ça n'a rien de sérieux, etc. (Roissard, 2004). Pourtant, il serait nécessaire de se pencher un peu plus sur la question avant de tirer ce genre de conclusion. Certes, les jeux ont cette caractéristique ludique. Cependant, il est également dit que « le tronc de l'arbre de la connaissance prend racine dans le jeu » (Ducharme, 2004). Il n'est pas inconnu que depuis la plus tendre enfance, la façon la plus simple d'apprendre se fait à travers le jeu.

Cette forme d'éducation a aujourd'hui évolué. Avec l'arrivée des jeux vidéo pour « digitaliser » tout ce que jadis on faisait manuellement, il est possible de permettre d'éduquer et de renseigner par les processus de simulation, l'utilisation de jeux éducatifs, de jeux sérieux.

##### **3.1.2 Le jeu sérieux et les joueurs**

Beaucoup de joueurs quant à eux n'acceptent pas le fait de servir du jeu vidéo pour apprendre des choses ou s'éduquer. En effet, les joueurs dits « *hardcore gamers* » sont des joueurs qui considèrent un jeu comme terminé une fois qu'ils le finissent à 100% (Chollet et al., 2012). Or, le principe des jeux éducatifs et des jeux sérieux étant de fournir une connaissance ou une prise de conscience, ces derniers ne considèrent alors pas ce genre de jeu comme étant des jeux à proprement parler ; tout comme il y a des gens qui ne les considèrent pas non plus comme étant des outils pratiques pouvant mener à un développement.

#### **3.2 Les jeux et la réalité**

##### **3.2.1 Le réalisme dans le jeu vidéo**

Au-delà d'un certain seuil de réalisme et de logique, les jeux sont considérés comme ayant un simple but d'évasion et de distraction. Or si le contexte énoncé est concret et crédible, l'application des méthodes rencontrées *IG* devient possible et une étude de faisabilité est alors envisageable.

La course au réel est une évidence que l'on peut constater de plus en plus dans l'évolution des jeux actuels. Avec l'avancée vers la dématérialisation du jeu vidéo, la capture de mouvement, la reconnaissance faciale, l'arrivée de la technologie de réalité virtuelle (*Virtual Reality : VR*), cela offre de plus en plus de perspectives pour l'avancée des recherches. Les simulations auront l'air de plus en plus réel ; les données récoltées pourront alors se rapprocher de plus en plus de cas concrets.

Cependant, dans le cas réciproque, il y a le problème de pertinence des jeux déjà existants. La pertinence du contenu est généralement ce qui assure la qualité éducative ou sérieuse d'un jeu vidéo (Roissard, 2004). Le jeu se doit d'être pertinent pour être réellement utile, pourtant ne peut pas trop l'être pour ne pas perdre sa caractéristique ludique. Effectivement, un jeu trop sérieux ferait revenir au problème des *hardcore gamers*. Et pour attirer plus l'attention, un jeu ne doit pas montrer de contenu anti-ludique.

### **3.2.2 Le réalisme dans les jeux agronomiques**

Les jeux existant dans l'agronomie au stade pratique (sur terrain) se résument à de simples *RPGs In Real Life (IRL)*, comme c'est le cas pour *The Rancher's Dilemma* (Nerbonne, 2003). Les joueurs ont l'avantage de se retrouver face à face, effectivement, mais n'ont pas la possibilité de voir se matérialiser la situation à laquelle ils font face dans le jeu. Ils ont donc l'obligation de faire une gymnastique cérébrale et imaginative pour essayer de visualiser le cas de situation dans lequel le jeu les emporte.

Contrairement à cela, les jeux vidéo ont l'avantage de permettre aux joueurs de visualiser leur environnement et de se mettre plus facilement en contexte. Les jeux comme *Future of Farming* offre cet avantage, ainsi que les caractéristiques classiques et le *Game Play* traditionnel des *RPGs IRL* utilisé dans le domaine agronomique. Il devrait pouvoir être appliqué sans problème dans un contexte comme celui de Madagascar.

#### ***Cas des Harvest Moon et de leurs dérivés***

La série *Harvest Moon* et ses dérivés représente le jeu de simulation de ferme par excellence. Cependant, un problème de réalisme persiste. La situation qui existe dans ces jeux, notamment au niveau de la société, ferait penser à une société idéale, une société utopique : les produits sont écoulés directement dans un *shipping bin*, une urne de collecte, puis tous les jours à la même heure, ils sont collectés et échangés contre de l'argent. La structure de la société qui y prend place est parfaitement agencée, mais le problème tourne surtout au niveau de cette urne : si on appliquait le modèle sociétal

présent dans la série *Harvest Moon*, où iraient les produits ? Dans la réalité, les collecteurs exigent une certaine quantité pour leurs collectes, et il est possible qu'ils ne puissent pas assurer une rémunération régulière pour les exploitants.

C'est dans la version *Innocent Life : A futuristic Harvest Moon* que ce genre de pression existe. Dans cette version du jeu, le joueur se doit de produire une quantité définie de produits agricoles pour sauver son village. Cette situation se rapproche de la pression à laquelle des exploitants sous-contrat doivent faire face. Cependant, là intervient encore le facteur réalisme. Bien que les conditions climatiques soient elles aussi aléatoires selon les saisons dans ces jeux, elles sont malgré tout agencées de sorte à permettre une production propice. La réalité, elle, n'est pas si gentille.

### **3.3 Les jeux agronomiques et Madagascar**

#### **3.3.1 Les problèmes**

Les jeux agronomiques sont tous sujets au même problème : celui de l'ignorance. Les autorités et les acteurs de développement locaux ignorent l'existence de ce type de jeu alors qu'ils pourraient très bien s'en servir en tant qu'outils de développement, ou du moins s'en inspirer.

Vient également le problème de considération et de préjugés, problèmes communs à tous les jeux. Même en ayant fait leurs preuves dans d'autres pays, il est probable que ces jeux ne soient pas pris au sérieux.

Il y a enfin le problème d'autodérision<sup>21</sup> des Malagasy en général. C'est une mauvaise habitude qui pousse à s'appuyer sur d'autre ou à se rabaisser pour attirer la miséricorde. A cet effet, il est possible que les responsables de développement aient déjà pris connaissance de l'existence de ces jeux, de ces nouvelles pratiques, mais qu'à cause de ce problème d'autodérision, les acteurs ne se considèrent pas comme « méritant le privilège de les appliquer ». Ils pensent attendre les directives venant des pays sur lesquels ils s'appuient avant de prendre des décisions qui pourraient faire avancer Madagascar.

#### **3.3.2 Les perspectives**

Le jeu *African Farmer* est la preuve que le type de jeu agronomique auquel cette étude aspire n'est pas impossible pour Madagascar. Comme ce jeu met en scène des fermiers

---

<sup>21</sup> Complexe d'infériorité.

de pays pauvres, il est évident que la situation de la Grande Île n'est pas étrangère à celle présente dans ledit jeu. Si l'on pouvait développer un jeu mettant en scène la situation agricole à Madagascar, on pourrait simuler plus facilement le futur de cette dernière. Les données seraient des données réelles sur toutes les zones géographiques de Madagascar ; les serveurs seraient alors liés aux bases de données géographiques du pays. Les conditions climatiques seraient elles aussi adaptées de sorte à montrer celles présentes à Madagascar. Grâce à un jeu comme celui-là, il serait possible de tirer au moins deux avantages :

- avoir des données à jour en temps réel sur tout ce qui se passe au niveau de la géographie physique de Madagascar,
- pouvoir étudier la faisabilité de projets de développement dans différentes zones de Madagascar en faisant des simulations sur base de données réelles et concrètes.

Le jeu *African Farmer* pourrait être utilisé comme base de départ pour la conception d'un tel jeu. *African Farmer* étant un jeu *Open Source*, il peut être adapté selon les besoins des utilisateurs en téléchargeant le code source.

## Conclusion

L'agronomie n'a pas pu échapper à l'évolution vers les jeux éducatifs. Bien que le sujet semble omis par la société, son importance quant à elle ne peut être cachée aux yeux du monde.

L'utilité des *Serious Games* a été acceptée dans différents instituts et services des pays développés. Bien que soulevant encore quelques critiques sur les mœurs et les pratiques générales, leur répercussion sur la société, les recherches scientifiques et le développement a été prouvée et présente par la même occasion des résultats palpables. Dans le domaine agronomique, les jeux ont également su se faire une place, et vice-versa. Leurs cibles ne se limitent désormais plus aux jeunes et aux adolescents, même les acteurs de développement, les politiciens agricoles et les étudiants se retrouvent concernés.

Le développement de jeux agronomiques a permis à certains pays de se pencher sur des problèmes humanitaires plus importants et les pousse alors à trouver instinctivement des solutions. La philosophie du jeu vidéo est telle qu'elle permet de se dépasser pour progresser. C'est par le jeu que l'homme peut faire preuve d'ingéniosité, et c'est par le jeu qu'il trouvera des solutions à ses problèmes.

Les jeux agronomiques pourraient être la solution dont Madagascar aurait besoin pour son développement. Que ce soit en matière de développement agricole, ou de développement personnel, les jeux agronomiques sont une perspective pouvant permettre à la population malagasy de remonter la pente, de sortir de son état

## Bibliographie

Agriculture and Agri-Food Canada. (2007, mai). Examen de la politique agricole du Japon. Canada.

Barak, P., & Nater, E. A. (2005). The Virtual Museum of Minerals and Molecules : Molecular Visualisation in a Virtual Hands-On Museum. *J. Nat. Ressour. Life Sci. Educ.* , 34 . American Society of Agronomy.

Brougère, G. (2003). Le jeu Entre éducation et divertissement. *MEI "Médiation et information"* . Université de Paris XIII & Groupe de recherche sur les ressources éducatives et culturelles.

Chollet, A., Bourdon, I., & Rodhain, F. (2012, mai). Etat de l'art des jeux vidéo: histoire et usage. *17ème congrès de l'AIM 2012: Association Information et Management* . Bordeaux, France: hal-00784724.

Ducharme, J. (2004). Le dogme hédoniste. *Le divertissement est-il devenu le nouvel opium du peuple?* Montréal: Cégep du Vieux Montréal.

Ministère de l'Education Nationale de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche SG/STSI/SDTICE/ Centre de Ressources Multimédias. (2007, novembre). *Jeux sérieux et autres jeux vidéo* . France.

Nerbonne, J. F. (2003). The Rancher's Dilemma: A Game Exploring the Implications of an Open Access System. *J. Nat. Resour. Life Sci. Educ.* , 32 , American Society of Agronomy.

Ontario. (2010). Le secteur du divertissement et de la création de l'Ontario: Un cadre propice à la croissance. Imprimeur de la reine pour l'Ontario.

Roissard. (2004). Jeu éducatif, vous avez dit jeu éducatif? *Rencontre ludique*.

Thompson, J. (2014, Avril 28). *African Farmer Game*. Consulté le janvier 9, 2017, sur STEPS Centre: <http://steps-centre.org/engagement/african-farmer-game/>

Triclot, M. (2012, septembre 7). Philosophie Des Jeux Vidéo. (Ed.Zones, Éd.) Ed.Zones.

Viennot, E. (2015). Le réel dans le jeu vidéo: présentation et expérience. *Conférence aux CNC (Centre National du Cinéma et de l'image animée)*.

Wheatley, A. (2014, Juin). Le style asiatique. *Finances & Développement* .

Widmer, D. S. (2010, février). Se plonger dans un jeu pour mieux apprendre? Théorie, conception et expérimentation autour des jeux vidéo pédagogiques. TEFCFA, Faculté de Psychologie et de Sciences de l'Education, Université de Genève.

Yasuo, Y. (2004, mai 10). Le monde sous son emprise: Le miracle de l'animation japonaise. *Nihon no anime zenshi*. Tokyo: TEN-BOOKS. (日本のアニメ全史 世界を制した : 日本アニメの奇跡、山口康男、2004年5月10日)

### **Webographie et autres**

Arte (Réalisateur). (2013). *GameOver* [Film].

*Future of Farming - a computer and role-playing game*. (s.d.). Consulté le janvier 9, 2017, sur Fremtidens Landbrug: <http://fremtidenslandbrug.dk/nyheder-2/future-of-farming-a-computer-and-role-playing-game/>

*Gazkar*. (2016, décembre 10). Consulté le décembre 20, 2016, sur Gazkar: <http://www.gazkar.mg/>

Hashimoto, Y. (2016, juin 29). Story of Seasons: Trio of Towns. (M. Sleeper, Intervieweur)

Icotaku v3.1. (2017). *Icotaku*. Consulté le janvier 15, 2017, sur <http://anime.icotaku.com/anime/2121/information.html>

Natsume Inc. (2016). *Natsume Inc*. Consulté le décembre 26, 2016, sur Natsume Serious Fun: [www.natsume.com](http://www.natsume.com)

Natsume Inc. (2014). *Natsume Inc*. Consulté le janvier 5, 2017, sur Natsume Serious Fun: [http://www.natsume.com/current\\_game/](http://www.natsume.com/current_game/)

PFSA. (s.d.). *Tous les films sur l'Agriculture et l'Alimentation (des plus récents aux plus anciens)*. Consulté le janvier 15, 2017, sur PLATE-FORME SOUVERAINETE ALIMENTAIRE: [www.pfsa.be/spip.php?rubrique94](http://www.pfsa.be/spip.php?rubrique94)

Wikipédia. (2016, décembre 19). *Wikipédia*. Consulté le janvier 15, 2017, sur <http://fr.wikipedia.org/wiki/Moyasimon>

Wikipédia. (2017, janvier 7). *Wikipédia*. Consulté le janvier 15, 2017, sur Wikipédia: [http://fr.wikipedia.org/wiki/Silver\\_Spoon](http://fr.wikipedia.org/wiki/Silver_Spoon)

# **Annexes**

## Annexe 1 : Fiches de lecture

Titre du document: *Le jeu entre éducation et divertissement*

Auteur: Gilles Brougère

Editeur: Université de Paris XIII & Groupe de recherche sur les ressources éducatives et culturelles

Date d'édition: 2003 ; Nombre de pages: 10

### Résumé:

« Depuis au moins deux siècles le jeu flirte avec l'éducation, mais dans une grande confusion quant au lien réel entre les deux notions. C'est en rompant ce lien, en pensant le jeu comme activité frivole, divertissement à l'égal des autres, y compris des moins "nobles", que l'on pourra le comprendre à la fois comme origine du loisir et lieu d'apprentissages sociaux et informels. »

### Synthèse:

La société actuelle passe beaucoup de temps et consomme beaucoup d'énergie dans le divertissement. Il est donc à bon escient de tirer profit de cette situation et de se servir du divertissement, des jeux à des fins pratiques. Les loisirs et les divertissements remplissent plusieurs fonctions dans la vie de l'homme. Ils ont notamment une fonction psychologique, sur le développement personnel, la détente, le relâchement ; une fonction sociale sur le fait qu'ils permettent à une société de parer l'ennui et de booster l'économie. Les jeux ont toujours été une façon naturelle de faire apprendre des choses. Il s'agit surtout de duper le joueur pour qu'il prenne un « exercice » comme un jeu.

Titre du document: *The Virtual Museum of Minerals and Molecules : Molecular Visualisation in a Virtual Hands-On Museum*

Auteur : Phillip Barak et Edward A. Nater

Editeur : American Society of Agronomy

Collection : *J. Nat. Ressour. Life Sci. Educ.*, Volume 34

Date d'édition : 2005 ; Nombre de pages : 5

Langue : Anglais Traduction : Non

Abstract:

*“The Virtual Museum of Minerals and Molecules (VMMM) is a web-based resource presenting interactive, 3-D, research-grade molecular models of more than 150 minerals and molecules of interest to chemical, earth, plant, and environmental sciences. User interactivity with the 3-D display allows models to be rotated, zoomed, and specific regions of interest to be highlighted. The VMMM has been online since 1998 and currently serves 100 000 to 250 000 unique visitors annually from two mirror sites. In concept, it is a blend of a static bricks-and-mortar physical museum with wings, galleries, and displays with dynamic 3-D first-person video games. This museum is virtual not only in the sense that it exists in electronic format but also because the molecular size of the objects makes them colorless and imperceptibly small. To date, molecular visualization has been enabled in browsers using a proprietary third-party plug-in; compatibility with diverse platforms and browsers has been reduced over past years and recourse to open-source, molecular visualization Java applets may be required to avoid technological obsolescence.”*

Synthèse:

Le jeu VMMM propose des contenus enrichissants à la fois pour le joueur que pour le concepteur. Le jeu a été adapté de sorte à ce que l'accès soit facilité. Il a été conçu pour permettre de visiter des structures moléculaires comme dans un musée, mais également pour promouvoir une perspective de développement de la science suite aux résultats venant des joueurs ou des diverses adaptations qui ont été faites à partir du jeu original.

Titre du document: *Examen de la politique agricole du Japon*

Auteur : Agriculture and Agri-Food Canada

Date d'édition : mai 2007 ; Nombre de pages : 6

Résumé :

« Les grands sous-secteurs agroalimentaires du Japon sont protégés par des tarifs élevés qui ont concouru au renchérissement de l'alimentation. Les produits les plus protégés sont le riz, le blé et le lait. Les prix japonais à la production dépassent environ six fois les cours mondiaux du blé et du riz. Malgré cette protection et ce soutien de taille, le taux d'autosuffisance du Japon ne cesse de diminuer, et il se situe aujourd'hui à moins de 40 % en valeur calorique. Les importations agroalimentaires se sont chiffrées à 68 milliards de dollars canadiens en 2005.

Les récents débats de politique publique ont porté sur certaines des difficultés auxquelles se heurte actuellement le secteur agroalimentaire japonais. La plupart des exploitations agricoles sont petites et de nombreux agriculteurs complètent leur revenu au moyen d'activités non agricoles. Les mesures d'aide à une génération d'agriculteurs ont ralenti l'adaptation et créé involontairement une discrimination contre les générations futures d'agriculteurs potentiels.

L'État réduit progressivement sa participation à l'établissement des prix des produits agricoles. La protection frontalière demeure importante pour de nombreux produits, mais les prix administrés ont été abolis pour le riz en 2004 et pour le blé et l'orge en 2007. On a aussi institué en 2007 de nouveaux paiements directs pour compenser un assouplissement de la politique visant les produits de base et pour concentrer l'aide au profit des exploitations plus stables et plus efficaces. »

Synthèse :

Le Japon, avec ses 125 millions d'habitants, où c'est une population vieillissante qui se charge des activités agricoles ; seuls 2 millions sur les 8 millions d'agriculteurs présents participent activement à la vie agricole. Le reste ne constitue que des agriculteurs à « titre principal ».

Titre du document: *Etat de l'art des jeux vidéo: histoire et usage*

Auteurs : Antoine Chollet, Isabelle Bourbon, Florence Rodhain

Editeur : hal-00784724 Collection : HAL

Date d'édition : mai 2012 ; Nombre de pages : 20

Résumé :

« D'après le gouvernement français, le secteur du jeu vidéo atteint aujourd'hui un chiffre d'affaire de 3 milliards d'euros (soit 10% du chiffre d'affaire de l'industrie culturelle française), ce qui en fait le 2ème pays européen. Ce marché pourrait atteindre 3,8 milliards à l'horizon 2014, soit une hausse d'environ 27% en 3 ans. Le jeu vidéo était depuis toujours une technologie divertissante, ne demandant pas au joueur une interaction importante ou un investissement intellectuel conséquent. Aujourd'hui, les jeux vidéo demandent de plus en plus au joueur d'interagir avec celui-ci sous diverses formes intellectuelles ou physiques (jeux d'énigmes tactiles, capture de mouvement via la console de jeu). D'autre part, des communautés virtuelles se rassemblent tous les jours sur des forums de discussions ou à l'intérieur même du jeu vidéo afin d'échanger et de faire vivre le produit via des suggestions, des problèmes et idées, à l'instar des solutions OpenSource disponibles sur Internet. Les évolutions dans le secteur de la création vidéoludique que nous retraçons dans la communication d'un point de vue historique en nous attachant notamment à l'évolution des usages, entraîne des modifications des comportements des entreprises et du grand public. C'est pourquoi, en considérant le jeu vidéo comme un outil, nous allons montrer quelles sont les évolutions des mentalités et des usages au cours de l'histoire du jeu vidéo. »

Synthèse :

Les jeux vidéo sont aujourd'hui perçus comme des méthodes modernes et ludiques de transmettre des informations à plusieurs catégories de gens. Ils sont utilisés (comme les jeux sérieux), dans des objectifs de formation et intègrent les établissements publics et les entreprises en tant que média de communication vers les années 1990. Les jeux ont dépassé le simple usage de loisirs personnels. Ils peuvent désormais remplir trois fonctions jugées plus utiles par la société selon le contexte dans lequel ils sont rencontrés. Cela entraîne cependant une discorde aux yeux des *hardcore gamers*.

Titre du document: *Le divertissement est-il devenu le nouvel opium du peuple?*

Sous-titre : Le dogme hédoniste

Auteur : Julien Ducharme :

Editeur : Cégep du Vieux Montréal ; Collection : Concours Philosophes

Date d'édition : 2004 ; Nombre de pages : 22

Résumé :

La théorie du plaisir a toujours été ce qui guidait l'homme depuis les temps anciens. Bien que le divertissement ne soit pas la première nécessité dans la vie des hommes, il reste un facteur primordial dans le maintien de son équilibre personnel.

Synthèse :

La société actuelle consacre plus de temps et d'énergie au divertissement. Cela prend de plus en plus de place dans la vie de la société moderne. C'est d'ailleurs par le jeu que l'on apprend le mieux ; « le tronc de l'arbre de la connaissance prend racine dans le jeu ».

Titre du document: *Jeux sérieux et autres jeux vidéo*

Auteur : Ministère de l'Éducation Nationale de l'Enseignement Supérieur et de la  
Recherche SG/STSI/SDTICE/ Centre de Ressources Multimédias, France

Date d'édition : novembre 2007 ; Nombre de pages : 30

Résumé :

Le phénomène de jeu sérieux dépasse le simple domaine du divertissement. A ce sujet, il est nécessaire d'apporter quelques notions sur le sujet ; d'en donner quelques exemples, de parler également des jeux vidéo en général, et enfin de s'appuyer d'ouvrages sur les aspects socioculturel, socioéconomique, artistique et technique des jeux vidéo.

Synthèse :

Les jeux éducatifs classiques sont apparus aux environs des années 1970-1980 et ciblent surtout les enfants et les adolescents. Ils servent généralement à améliorer la logique et la compréhension du joueur, ou encore à l'aider à se familiariser avec un domaine défini (comme les jeux de cuisine ou de jardinage). Les jeux sérieux (*serious games*), quant à eux, s'adressent à une population beaucoup plus large ; au grand public. Les jeux sérieux se doivent d'être divertissants pour que le joueur se sente plus réceptif à l'apprentissage. Ils offrent une formation réelle dans le domaine recherché.

D'ailleurs, certains employeurs optent plus pour l'utilisation des jeux sérieux pour promouvoir des formations aux employés plutôt que de trouver un vrai formateur. Les salariés voient cette méthode en plein développement comme étant plus moderne et ludique. Enfin, les simulateurs sont des dispositifs qui reproduisent virtuellement des phénomènes réels de sorte à ce que ces derniers soient contrôlables et observables.

On parle de jeu d'entraînement ou de simulation qui a pour vocation soit de permettre au joueur de s'entraîner à exécuter une tâche ou une manœuvre donnée, soit d'étudier un phénomène s'inspirant du réel mais reproduit dans un espace virtuel. L'existence de ces jeux permet entre autre de se rendre compte de plusieurs faits jusqu'ici considérés comme non touchés par le jeu vidéo. Il n'y a en effet aucune activité échappant à ce phénomène, lequel s'est déjà beaucoup propagé aux Etats-Unis. Il y a d'ailleurs déjà 800 institutions enregistrées sur le jeu en ligne « *Virtual University* » qui apprend à gérer un établissement scolaire avec toutes les problématiques tournant autour.

Titre du document: *The Rancher's Dilemma: A Game Exploring the Implications of an Open Access System*

Auteur: Julia Frost Nerbonne

Editeur: American Society of Agronomy Collection: *J. Nat. Resour. Life Sci. Educ.*,  
*volume 32*

Date d'édition : 2003 ; Nombre de pages : 4

Langue : Anglais ; Traduction : Non

Abstract:

*“The Rancher’s Dilemma is a game developed to allow high school, college and adult students to experience problems associated with open access resources. Adapted from Garret Hardin’s The Tragedy of the Commons, the game allows students to play the role of a rational and self-interested rancher experiencing the demise of a common resource due to lack of regulation or management. As a follow-up to the game, students are encouraged to think about the role of regulation and community management in maintaining a commons. A classroom trial of the game was conducted with three groups of college students who were taking a course on environmental ethics and conflict management. Student reflections help to illustrate how this game can be used as a basis for discussion on how individual self interest can destroy a common pool resource, and how collective management can aid in creating sustainable commons.”*

Synthèse:

L’utilisation des jeux de rôle permet de déterminer ensemble les problèmes qui surviennent lorsqu’on essaie de gérer une ferme et une ressource naturelle. D’abord lorsqu’on essaie de le faire seul sans se soucier des agissements des autres, puis après une concertation avec les autres joueurs.

Titre du document: *Le secteur du divertissement et de la création de l'Ontario: Un cadre propice à la croissance*

Auteur: Ontario

Editeur: Imprimeur de la reine pour l'Ontario

Date d'édition: 2010 ; Nombre de pages: 37

Résumé:

Ce document a montré l'importance de l'industrie du divertissement sur le marché, la place qu'elle tient dans le monde. Il parle surtout des réalisations de l'entreprise Ontario.

Synthèse:

L'industrie du divertissement touche une grande variété d'activité. Il n'est pas uniquement question de jeux ou de ce qui est amusant ; le divertissement concerne également la production cinématographique et télévisuelle, la musique, l'édition, le théâtre, les médias numériques interactifs.

Titre du document: *Jeu éducatif, vous avez dit jeu éducatif?*

Auteur : Roissard

Compte-rendu de l'Atelier de construction collective n°4

Editeur : Rencontres ludiques

Date d'édition : 2004 ; Nombre de pages : 6

Résumé :

« Affirmer que le jeu a une potentialité éducative c'est donc être capable de montrer que le jeu est susceptible d'intervenir positivement dans l'un des quatre domaines au moins que donne la définition :

- le développement intellectuel du joueur
- la formation physique du joueur
- la formation morale du joueur
- l'adaptation sociale du joueur.

Un raccourci consiste à dire que si le jeu a une valeur éducative, c'est qu'il apprend quelque chose au joueur. Cependant parler de « jeu éducatif » circonscrit une catégorie de jeux. Cette catégorie existe-elle ? Comment peut-on en tracer les contours ? Le jeu dit « éducatif » est-il vraiment éducatif ? »

Synthèse :

Lorsqu'on parle de jeu, les stéréotypes de la pensée ont tendance à dire que c'est pour les enfants, que ça n'a rien de sérieux, etc. La pertinence du contenu est généralement ce qui assure la qualité éducative ou sérieuse d'un jeu vidéo.

Titre du document: *Philosophie Des Jeux Vidéo*

Auteur : Mathieu Triclot

Editeur : -Ed.Zones-

Date d'édition : septembre 2012 ; Nombre de pages : 235

Résumé :

« Qu'est-ce que les jeux vidéo ? Il y a plus de réponses qu'il n'en faut à cette simple question. On pourra dire que les jeux vidéo sont un loisir de masse, l'un de ceux dont « la diffusion a été la plus spectaculaire au cours de la dernière décennie ». On pourra également dire que les jeux vidéo sont l'un des derniers entrants dans le monde des industries culturelles ou de la culture populaire, un sérieux concurrent du cinéma. On pourra aussi dire que les jeux vidéo désignent tout simplement l'ensemble des jeux produits à ce jour sur les différentes plates-formes du PDP-1 de 1961 jusqu'aux consoles *nextgen* de la fin des années 2000. On pourra encore dire que tout cela n'est qu'accessoire et que, ce qui compte en définitive, ce sont les systèmes de règles, les *gameplays* spécifiques sur lesquels sont construits les jeux. Chacune de ces réponses nous conduirait à un regard différent sur le jeu vidéo : une sociologie des pratiques culturelles, une histoire industrielle du secteur dans l'univers des conglomerats de médias, une histoire formelle des jeux, des genres, des codes graphiques, ou encore une réflexion sur les paramètres de base du *game design*. Et ainsi de suite.

Ce n'est pas de cela qu'il s'agit dans ce livre. Vous êtes face à un jeu vidéo. Vous pressez les bonnes touches, vous déplacez la souris, vous appuyez en cadence sur les boutons du pad. Les images défilent. Vous y répondez. Qu'est-ce qui se produit alors ? Quel est l'effet ? Le jeu engendre une forme d'expérience, non pas une « expérience nue », mais une « expérience instrumentée » qui se déploie dans la relation à l'écran. Le jeu existe comme un état intermédiaire, à mi-chemin entre le joueur et la machine, un état plutôt qu'un objet, un état altéré, un état second. Qu'est-ce que cela fait de jouer à un jeu vidéo ? Quelle est cette forme d'expérience, licite et pourtant si peu conforme aux conditions ordinaires de l'éveil, à la limite du vertige et de l'hallucination, face à la machine et à l'écran ? Telle est la question centrale de ce livre. Les jeux relèvent d'une certaine forme d'expérience instrumentée, qui se nourrit de l'ordinateur, de l'écran et de toute une gamme de périphériques pour se mettre en marche. Debout face à la borne d'arcade, assis face à la machine de bureau ou encore affalé sur le canapé manette en main, jouer n'est jamais autre chose que profiter de ces dispositifs pour engendrer de l'expérience, pour se mettre dans un certain état. »

Synthèse :

La situation des jeux vidéo n'a rien d'exceptionnelle puisqu'elle nous montre ce qui a toujours été la norme. Le joueur doit juste garder sa notion de plaisir à pratiquer le jeu vidéo.

Titre du document: *Le style asiatique*

Auteur : Allan Wheatley

Collection : Finance & Développement

Date d'édition : juin 2014 ; Nombre de pages : 4

Résumé :

« Avec l'augmentation du revenu disponible, les produits culturels jouent un rôle grandissant dans l'économie de la région. »

Synthèse :

La culture asiatique se prolifère et réussit à manipuler les esprits de la jeunesse actuelle.

Titre du document: *Se plonger dans un jeu pour mieux apprendre? Théorie, conception et expérimentation autour des jeux vidéo pédagogiques*

Auteur : Denise Sutter Widmer

Editeur : TEFCA, Faculté de Psychologie et de Sciences de l'Education, Université de Genève.

Date d'édition : février 2010 ; Nombre de pages : 86

Résumé :

« Comment récupérer au profit d'un apprentissage la capacité des jeux vidéo à engager fortement le joueur? Ajouter simplement un contenu d'apprentissage à un jeu ne suffit ni à en garantir la qualité pédagogique ni à préserver l'expérience du jeu intacte. Les théories de la motivation, du flow et celles sur l'intégration des contenus d'apprentissage dans le jeu nous ont guidée dans la conception d'*Equationtown*, un jeu sur les équations linéaires. L'objectif a été de réaliser un jeu fortement intégré, immersif, motivant et efficace d'un point de vue pédagogique. Pour assurer une prise de conscience chez les apprenants de l'apprentissage en cours et un meilleur transfert des connaissances, des vidéos explicatives sur la formalisation d'un problème en équation ont été réalisées.

Une expérience a été menée afin de déterminer dans quelle mesure l'immersion dans un jeu intégré est compatible avec un apprentissage efficace et est source de motivation et d'engagement. Deux versions du jeu ont été développées, l'une se caractérisant par la diffusion de vidéos explicatives en cours de jeu, l'autre reléguant les explications à la fin du jeu. Les résultats de l'expérience montrent que les apprenants dont la séquence de jeu n'a pas été interrompue et qui ont bénéficié de vidéos explicatives à la suite du jeu, ont obtenu de meilleurs résultats aux tests sur les équations que les apprenants qui ont visionné les vidéos en cours de jeu. Leur gain d'apprentissage a été également plus élevé. Néanmoins, de manière surprenante, il s'avère que l'effet du jeu sur le score n'est lié ni à des facteurs motivationnels ni à des facteurs d'immersion. A noter que dans les deux versions de jeu, la motivation et l'immersion sont évaluées comme importantes par les joueurs. Une explication des différences de scores constatées entre les versions de jeu pourrait résider dans la moindre capacité d'écoute et d'attention aux explications lorsque celles-ci sont diffusées en cours de jeu car elles entrecoupent une séquence de jeu. »

Synthèse :

La prolifération des conférences, des articles scientifiques et des livres sur les jeux vidéo et l'éducation montre l'importance que l'ingénierie pédagogique accorde à ce domaine depuis quelques années. Le développement de ce secteur depuis ces dernières décennies soulève beaucoup d'enthousiasme et aussi du dédain. C'est vers les années 80 que des chercheurs comme Malone ont commencé à s'intéresser à l'aspect motivationnel qu'ont les jeux.

Titre du document: Le monde sous son emprise: Le miracle de l'animation japonaise.  
*Nihon no anime zenshi* (日本のアニメ全史 世界を制した : 日本アニメの奇跡)

Auteur : Yamaguchi Yasuo (山口康男)

Editeur : TEN BOOKS

Date d'édition : mai 2004 ; Nombre de pages : 223

Langue : Japonais Traduction : Non

Résumé :

Les animés japonais ont évolué pendant des siècles et ont désormais conquis les écrans du monde entier. Depuis leur création jusqu'à nos jours, ils ne cessent de se multiplier. On en trouve aujourd'hui de toutes les qualités, pour tous les âges.

Synthèse :

Le domaine de l'animation est aujourd'hui dominé par les sociétés nippones. Dans tout ouvrage d'animation, il y a toujours au moins un Japonais impliqué. Bien qu'ils ne soient pas les premiers à avoir découvert l'animation, ils restent indétrônables sur le marché avec une production de quelques centaines d'animés chaque année, couvrant des sujets aussi variés qu'il en existe dans le monde

## **Annexe 2 : Serious Game Institute**

Affilié à l'université de Coventry (Royaume-Uni), lancé par une agence économique de développement régionale, a pour but d'être un à la fois un centre de recherche et une pépinière d'entreprises. Son objectif : construire des plates-formes de jeu adaptables aux petites et moyennes entreprises de la région ou à des administrations locales. Dirigé par David Wortley, le SGI affirme vouloir être un lieu dédié à l'accompagnement des entreprises dans leurs opérations d'arrimage aux mondes virtuels que ce soit pour la formation, la communication, les relations commerciales...

### Annexe 3 : Les films parlant d'agriculture, des plus récents aux plus anciens

<b>148</b>	<b>Et Maintenant Nos Terres</b>
	Benjamin POLLE et Julien LE NET, 2015, 30'
<b>147</b>	<b>La jungle étroite</b>
	Benjamin Hennot, 2013, 57'
<b>146</b>	<b>Remuer la terre, c'est remuer les consciences</b>
	Eric Oriot & Antoine Lagneau, 2014, 40'
<b>145</b>	<b>La femme des arènes</b>
	Adama Sorgho, 2013, 42'
<b>144</b>	<b>Walls &amp; The Tiger</b>
	Sushma Kallam, 2014, 84'
<b>143</b>	<b>La guerre des graines</b>
	Stenka Quillet et Clément Montfort, 2014, 52'
<b>142</b>	<b>Seeds of time</b>
	Sandy McLeod, 2014, 76'
<b>141</b>	<b>Ceux qui sèment</b>
	Pierre Fromentin, 2014, 52'
<b>140</b>	<b>FOOD CHAIN\$</b>
	Eric Schlosser, Eva Longoria, 2014, 82'
<b>139</b>	<b>Nos poubelles passent à table</b>
	Valentine Thurn, 2010, 52'
<b>138</b>	<b>Bitter Seeds</b>
	Micha X. Peled, USA, 2011, 88'
<b>137</b>	<b>Le Paradox de la faim</b>
	Julien Bacus, 2012 – 5'
<b>136</b>	<b>Détroit passe au vert</b>
	Laurent Cibien, Alain Guillon, 2010 – 22'
<b>135</b>	<b>Up in Smoke</b>
	Adam Wakeling, 2012 – 70'
<b>134</b>	<b>Food Speculation a matter of life</b>

	Oxfam international, 2012 – 1’
<b>133</b>	<b>Les champs de la mort</b>
	Franck Bieuleu, 2009 – ?’
<b>132</b>	<b>Les palmiers de la colère</b>
	Franck Bieuleu, 2012 – ?’
<b>131</b>	<b>Accaparement des terres</b>
	Oxfam international, 2011 – 3’43 seconde
<b>130</b>	<b>Agrocarburants : l’impasse expliquée en dessin animé</b>
	Le réseau action climat , 2012 – 1’33 seconde
<b>129</b>	<b>La face cachée des agrocarburants</b>
	Baccaert et Nico Mnnoz, Cristiano Navarro, 2011 – 32’
<b>128</b>	<b>Les alimenteurs</b>
	Stéphane Horel et Brigitte Rossigneux, 2012 – 100’
<b>127</b>	<b>Les moissons du futur</b>
	Marie-Monique Robin, 2012 – 100’
<b>126</b>	<b>Le Business de l’eau en bouteille</b>
	Urs Schnell et Res Gehriger, 2012 – 90’
<b>125</b>	<b>Il a Plu sur le grand paysage</b>
	Jean-Jacques Andrien, 2012 – 100’
<b>124</b>	<b>Vache de guerre</b>
	Jean-Christophe Lamy et Paul-Jean Vranken, 2012 – 48’
<b>123</b>	<b>Adieu veau, vache, cochon, couvée</b>
	Béatrice Limare, 2012 – 75’
<b>122</b>	<b>La bataille de nos assiettes</b>
	Wiltrud Kremer, 2012 – 52’
<b>121</b>	<b>La mort est dans le pré</b>
	Eric Guéret, 2012 – 52’
<b>120</b>	<b>Global Sushi</b>
	Jean-Pierre Canet, Damien Vercaemer et Jean-Marie Michel , 2012 – 90’
<b>119</b>	<b>Tous au Larzac</b>
	Christian Rouaud, 2011 – 118’

<b>118 Copier Cloner</b>
Louis Rigaud , 2010 – 4’
<b>117 Voir Barcelone ou mourir</b>
Régis De Rath, 2012 – 10’
<b>116 La era del buen vivir</b>
Aline Dehasse et Jeroen Verhoeven, 2010 – ...’
<b>115 Pesticide mon amour</b>
Fretel , 2011 – 42 ’
<b>114 Souveraineté alimentaire, maintenant !</b>
ATTAC, ECVC, amis de la terre, 2011 – 4 ’
<b>113 Love me tender</b>
Manu Coeman, Belgique, 2011 – 63 ’
<b>112 Taste the waste</b>
Valentin Thurn – 2011 – 88’
<b>111 Aria Tammorra</b>
Andrea Gagliardi- Belgique – 2010 – 48’ – 16/9
<b>110 Les Ekovores</b>
Faltazi- 2011- 10’
<b>109 Palm d’or, Palm de plomb</b>
Thomas et Yolaine de Kerchove- 2010- 27’
<b>108 Libérez nos Semences</b>
David Del Olmo- 2011- 10’
Libération Films asbl - 02 217 48 47 - liberationfilms@skynet.be
<b>107 Du Riz et des hommes</b>
Switch asbl- 2011- 14’
<b>106 Planète à vendre</b>
Alexis Marant- 2011- 52’
<b>105 Le Pain des Tropiques</b>
Bernard Simon- 2011- 52’
<b>104 Notre poison quotidien</b>

	Marie-Monique Robin - 2011- 120'
<b>103</b>	<b>La Era del Buen Vivir</b>
	Aline Dehasse et Jeroen Verhoeven - 2011 - 52'
<b>102</b>	<b>Agriculture paysanne : stop ou encore ?</b>
	Pierre Doumont - 2011
<b>101</b>	<b>Agriculture industrielle, le sacrifice de l'eau : Bretagne, le raz de marée des algues vertes.</b>
	WWF France - Fevrier 2011 - 15'
<b>100</b>	<b>Agriculture industrielle, le sacrifice de l'eau : Gers, un maïs arrosé d'argent public</b>
	WWF France - Fevrier 2011 - 15'
<b>99</b>	<b>Agriculture industrielle, le sacrifice de l'eau : Eure et Loir, du poison dans l'eau</b>
	WWF France - Fevrier 2011 - 15'
<b>98</b>	<b>Mais y va où le monde ?</b>
	Serge Papagalli - Fevrier 2011 - 84'
<b>97</b>	<b>L'agriculture familiale peut-elle nourrir le Sénégal</b>
	Canal C , Pierre Doumont - Janvier 2011 - 20'
<b>96</b>	<b>Voyage entre sol et terre</b>
	Jean Will - 2011 - xx'
<b>95</b>	<b>Je mange donc je suis</b>
	Vincent Bruno - 2010 - 26'
<b>94'</b>	<b>Wonderful Macroeconomics</b>
	Yorgos Avgeropoulos - 2010 - 53'
<b>94</b>	<b>Small is beautifull</b>
	Agnès Fouilleux - 2010 - 106'
<b>93</b>	<b>Le désespoir est dans le pré</b>
	Olivier Delacroix et Hugo Lopez - 2010 - 55'
<b>92</b>	<b>Les Moissons de la faim</b>
	Marie-France Collard - 2010- 60'
<b>91</b>	<b>Comment nourrir tout le monde ?</b>
	Denis van Waerebeke et Sabrina Massen - 2010 - 9'

**90 Solutions Locales pour un Désordre Global**

Coline Serreau - 2010 - 113'

**89 Sverne, la voix de nos enfants**

Jean-Paul Jaud - 2010 - 120'

**88 Main Basse sur le riz**

Jean Crepu - 2010 - 81'

**87 PUEBLOS UNIDOS**

Felipe Casanova - Miguel Ángel Díaz - Mexique - 2009 - 52'

**86 L'agriculture bio est-elle un choix réaliste pour nos besoins alimentaires ?**

Jerome Lambert et Philippe Picard - Février 2009 - 50'

**85 OGM, pesticides, biocarburants : connaissons-nous vraiment la face cachée ?**

Jerome Lambert et Philippe Picard - Février 2009 - 50'

**84 Au Coeur de la Proximité**

Nicole Petit Pierre - CH - 2009 - 39'

**83 BLOOMING BUSINESS**

TON van ZANTVOORT - Pays-Bas- 2009- 52'

**82 Du riz et des hommes**

Sophie Cailliau, Charlotte Gille, Antonella Lacatena, Nicolas Stinglhamber &amp; Yann Verbeke - Belgique - 2009 - 15 '

**81 FOOD, INC. (Les alimenteurs)**

Robert Kenner - USA - 2009- 94'

**80 Herbe**

Olivier Porte et Matthieu Levain - France - 2009- 76'

**79 Sur les sentiers du lait du mali**

Véronique Darimont - Belgique - 2009- 22'

**78 Le Monde selon Monsanto**

Marie-Monique Robin - 2008 - 108'

**77 GARAPA**

José Padilha - Brésil - 2008 - 110'

**76 Blokage du World Biofuels Market**

IMC Gent – Belgique - 2008- 5’

**75 Haïti, des paysans résistent**

Katrien Viane - Haïti - 2008- 17’

**74 La Marche des gueux**

François Verlet – France – 2008 - 53’

**73 La vie moderne**

Raymond Depardon – France – 2008- 90’

**72 Les brebis font de la résistance**

Catherine Pozzo di Borgo - France – 2008

**71 Les damnés de la mer**

Jawad Rhalib - Belgique - 2008

**70 Nos enfants nous accuserons**

Jean-Paul Jaud– France – 2008- 107’

**69 Pour le meilleur et pour l’oignon**

Honorine Périno – France – 2008 - 36’

**68 Qui parle de breveter le vivant ?**

Sani Elhadj Magori – Niger – 2008 - 52’

**67 Réservoirs pleins, assiettes vides**

Monique Munting - 2008 - 55’

**66 Vers un crash alimentaire**

Yves Billy et Richard Prost. - France - 80 min - 2008

**65 Yvette bon Dieu !**

Sylvestre Chatenay - France - 90’ - 2008

**64 The Dark side of the green fuel**

An Baccaert- 2008 - xx’

**63 Les agrocarburants, ça nourrit pas son monde**

Oxfam France - Octobre 2008 - 3’

**62 Islands surrounded by land**

Weisberg &amp; Brown – Paraguay – 2007

**61 King Corn**

Aaron Woolf - USA - 2007 - 88'

**60 La Légende de la terre dorée**

Stéphane Brasey - 2007 - 115'

**59 L'Assiète sale**

Denys Piningre - France - 2007- 80'

**58 La vache 80 a un problème : fermier contre industrie agricole**

Dirk Barrez - Belgique - 2007

**57 L'Europe exporte, l'Afrique trinque**

Pierre Doumont - Belgique - 2007

**56 Le ventre de Douala**

Jean-Christophe Monferran - Cameroun - 2007 - 28'

**55 L'office du Niger : du travailleur forcé ... au Paysan Syndiqué**

Loïc Colin et Vincent Petit - France/Mali - 2007- 66'

**54 Alix au pays des gènes**

Okinawa Guérard - France - 2006- 43'

**53 Du sucre et des fleurs dans nos moteurs**

Jean-michel Rodrigo - Sénégal - 2006 - 52'

**52 Fast Food Nation**

Richard Linklater - USA - 2006 - 104'

**51 La faim des paysans : Les Labours du futurs**

Clément Fonquernie &amp; Piet van Strombeek - Monde - 2006- 52'

**50 La faim des paysans : Ruine programmée**

Clément Fonquernie &amp; Bruno Portier - Afrique, France, Amérique - 2006- 52'

**49 La folie aviaire**

Marcello Faraggi - Belgique - 2006

**48 La part du chat**

Jérémy Hamers - Brésil - 2006

**47 La guerre des kilos**

S. Begoin &amp; S. Cleyet-Marrel - Europe - 2006 - 53'

<b>46</b>	<b>La Tomate du Sénégal "Celle qu'on s'arrache !"</b>
	Isabelle Antunes – France – BETA Production - 2006 - 52 min
<b>45</b>	<b>Le pouvoir de la communauté : Comment Cuba a survécu au pic pétrolier</b>
	Faith Morgan - 2006 - 52'
<b>44</b>	<b>Niger : Autopsie d'une crise alimentaire</b>
	Jean-Louis Saporito – France – 2006- 52'
<b>43</b>	<b>Une lutte sans faim</b>
	Pierre Doumont – Belgique – 2006
<b>42</b>	<b>Pig Business</b>
	Tracy Worcester - 2006- 56'
<b>41</b>	<b>La fin des haricots</b>
	Anne Butcher - 2005- 52'
<b>40</b>	<b>Argentine, le soja de la faim</b>
	Marie-Monique Robin – France - 2005- 23'
<b>39</b>	<b>Chroniques agricoles</b>
	Cécile Marque et Valérie Rosenwald – France - 2005- 64'
<b>38</b>	<b>In the Name of Progre\$\$</b>
	Greenpeace - Brésil - 40 min - 2005
<b>37</b>	<b>Le blé : chronique d'une mort annoncée</b>
	Marie-Monique – France - 2005- 51 min
<b>36</b>	<b>Le cauchemar de Darwin</b>
	Hubert Sauper – Autriche – 2005
<b>35</b>	<b>L'économie d'oasis, un avenir pour le Sahel ?</b>
	Gervais Coppé - Belgique - 2005
<b>34</b>	<b>Les pirates du Vivant</b>
	Marie-Monique Robin - France – 2005 - 56'
<b>33</b>	<b>Les tomates voient rouges</b>
	Andréa Bergela – 2005 - 52'
<b>32</b>	<b>Les maux de la faim</b>
	Jihan El Tahri - Egypte – 2005 - 55'

<b>31</b>	<b>Notre pain quotidien</b>
	Nikolaus Geyrhalter – Europe – 2005- 92’
<b>30</b>	<b>Pas de pays sans paysans</b>
	Eve Lamont – Canada – 2005- 90’
<b>29</b>	<b>Quand la fibre résiste</b>
	Jean-Michel Vennemani et Noël Mamère – Canada – 2005- 52’
<b>28</b>	<b>Store Wars</b>
	The Organic Rebellion, Louis Fox et Organisation Trade Association – USA - 2005
<b>27</b>	<b>Sugar Slaves</b>
	CPT National – Brésil - 2005
<b>26</b>	<b>The real dirt on Farmer John</b>
	Taggart Siegel - USA - 2005
<b>25</b>	<b>Un grain d’équité : le café</b>
	Noël Mamère - Colombie - 2005 - 52’
<b>24</b>	<b>Une pêche d’enfer</b>
	Vincent Bruno - Belgique - 2005
<b>23</b>	<b>We feed the World</b>
	Erwin Wagenhofer - Autriche - 2005
<b>22</b>	<b>Czech Dream</b>
	Vit Klusak et Filip Remunda - CZ- 2004- 87’
<b>21</b>	<b>Djourou une corde à ton cou</b>
	Olivier Zuchua – Belgique – 2004
<b>20</b>	<b>Faim de soja</b>
	Marcelo Vinas - Argentine - 2004 - 51’
<b>19</b>	<b>Hambre de soja</b>
	Denys Piningre - Argentine - 2004- 51’
<b>18</b>	<b>Rencontre sur la voie lactée</b>
	Jürg Neuenschawander - Container TV Sa - 2004
<b>17</b>	<b>Super size me</b>
	Morgan Spurlock – USA - 2004- 98’

<b>16 The Yes Men</b>
Chris Smith, Sarah Price et Dan Olman - USA - 2004
<b>15 Vies nouvelles</b>
Liping Weng et Olivier Meys - Belgique, Chine - 2004
<b>14 Les maux de la faim</b>
Jihan El Tahri - France - 2003 - 55'
<b>13 L'or vert</b>
Manfred van Eyck - Pays-Bas - 2003- 24'
<b>12 Le Business des fleurs</b>
J.M Rodrigo - France - 2003- 52 min
<b>11 Mondovino</b>
Jonathan Nossiter - USA - 2003 -160'
<b>10 Le bien commun : L'assaut final</b>
Carole Poliquin - Canada - 2002
<b>9 Life and Debt</b>
Stéphanie Black - Jamaïque - 2001
<b>8 Madagascar, la conquête du riz</b>
<b>7 Sem terra</b>
Jean Timmerman - Belgique - 1997
<b>6 Tant qu'il y aura des vaches</b>
Roger Job - VSF - 1997
<b>5 The Future of Food : La nourriture peut-elle nuire à la santé ?</b>
Deborah Koons Garcia - USA - 2005
<b>4 Guelwaar</b>
Ousmane Sembène - Sénégal - 1992 - 105'
<b>3 L'île aux fleurs</b>
Jorge Furtado - Brésil - 1989
<b>2 Genèse d'un repas</b>
Luc Moullet - France - 1978 - 115' documentaire Noir/blanc
<b>1 La jungle plate</b>
Johan Van der Keuken - Pays-Bas - 1978 -1h30'

## Annexe 4 : La série des Harvest Moon

Titre	Détails
<p><b><u>Harvest Moon</u></b></p> <p>Dates de sortie originales</p> <p><b><u>JP</u>: August 9, 1996</b></p> <p><b><u>AUS</u>: March 1, 1997</b></p> <p><b><u>NA</u>: June 1997</b></p> <p><b><u>EU</u>: January 29, 1998</b></p>	<p><b>Date de sortie par plate-forme:</b></p> <p>1996—<u>Super Nintendo Entertainment System</u> (Super Famicom)</p> <p>2008—<u>Virtual Console</u></p> <p><b>Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Connu au Japon comme <i>Bokujō Monogatari</i> (牧場物語, lit. "The Farm Story")</li> <li>• A également été produit en ligne via le <u>Satellaview system for the Super Famicom</u></li> </ul>
<p><b><u>Harvest Moon GB</u></b></p> <p>Dates de sortie originales</p> <p><b><u>JP</u>: December 18, 1997</b></p> <p><b><u>NA</u>: Août 1998</b></p> <p><b><u>EU</u>: 1998</b></p>	<p><b>Dates de sortie par plate-forme:</b></p> <p>1997—<u>Game Boy</u></p> <p>1999—<u>Game Boy Color</u></p> <p>2013—3DS Virtual Console</p> <p><b>Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Connu au Japon comme <i>Bokujō Monogatari GB</i> (牧場物語 GB, lit. "The Farm Story GB")</li> <li>• Une meilleure version colorée pour la Game Boy Color ensuite vu le jour sous le nom de <i>Harvest Moon GBC</i></li> </ul>
<p><b><u>Harvest Moon 64</u></b></p> <p>Dates de sortie originales</p> <p><b><u>JP</u>: February 5, 1999</b></p> <p><b><u>NA</u>: December 22, 1999</b></p>	<p><b>Dates de sortie par plate-forme:</b></p> <p>1999—<u>Nintendo 64</u></p> <p><b>Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Connu au Japon comme <i>Bokujō Monogatari 2</i> (牧場物語 2, lit. "The Farm Story 2")</li> </ul>
<p><b><u>Harvest Moon 2 GBC</u></b></p> <p>Dates de sortie originales</p> <p><b><u>JP</u>: August 6, 1999</b></p> <p><b><u>NA</u>: November 18, 2000</b></p> <p><b><u>PAL</u>: March 30, 2001</b></p>	<p><b>Dates de sortie par plate-forme:</b></p> <p>1999—Game Boy Color</p> <p>2014—3DS Virtual Console</p> <p><b>Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Connu au Japon comme <i>Bokujō Monogatari GB2</i> (牧場物語 GB2, lit. "The Farm Story GB2")</li> </ul>

<p><b><u>Harvest Moon: Back to Nature</u></b></p> <p>Dates de sortie originales</p> <p><b><u>JP</u></b>: December 16, 1999</p> <p><b><u>NA</u></b>: November 2000</p> <p><b><u>PAL</u></b>: January 26, 2001</p>	<p><b>Dates de sortie par plate-forme:</b></p> <p>1999—<u>PlayStation</u></p> <p>2008—<u>PlayStation 3</u>, <u>PlayStation Portable</u> (<u>PlayStation Network</u>)</p> <hr/> <p><b>Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Connu au Japon comme <b><i>Bokujō Monogatari Harvest Moon</i></b> (牧場物語～ハーベストムーン～, lit. "The Farm Story: Harvest Moon")</li> <li>• Le 24 décembre 2008, <i>Bokujō Monogatari Harvest Moon</i> a été réalisé au Japon pour la <i>Playstation 3</i> et la <i>Playstation Portable Vita</i> via le <i>Playstation Network</i>.</li> <li>• En 2011, <i>Back to Nature</i> a été réalisé pour la <i>Playstation 3</i> et la <i>Playstation Portable Vita</i> via le <i>Playstation Network</i>.</li> </ul>
<p><b><u>Harvest Moon 3 GBC</u></b></p> <p>Dates de sortie originales</p> <p><b><u>JP</u></b>: September 29, 2000</p> <p><b><u>NA</u></b>: November 14, 2001</p>	<p><b>Dates de sortie par plate-forme:</b></p> <p>2000—Game Boy Color</p> <p>2014—3DS Virtual Console</p> <hr/> <p><b>Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Connu au Japon comme <b><i>Bokujō Monogatari GB3: Boy Meets Girl</i></b> (牧場物語 GB3 ボーイ・ミーツ・ガール, lit. "The Farm Story GB3: Boy Meets Girl")</li> </ul>
<p><b><u>Bokujō Monogatari Harvest Moon for Girl</u></b></p> <p>Dates de sortie originales</p> <p><b><u>JP</u></b>: December 7, 2000</p>	<p><b>Dates de sortie par plate-forme:</b></p> <p>2000—PlayStation</p> <hr/> <p><b>Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduction littérale du japonais, "The Farm Story: Harvest Moon for Girl" (牧場物語～ハーベストムーン～for ガール)</li> <li>• C'est la version féminine de <i>Harvest Moon: Back to Nature</i></li> </ul>
<p><b><u>Harvest Moon: Save the Homeland</u></b></p> <p>Dates de sortie originales</p>	<p><b>Dates de sortie par plate-forme:</b></p> <p>2001—<u>PlayStation 2</u></p> <p>2011—PlayStation 3 (PlayStation Network)</p>

<p><b><u>JP</u></b>: July 5, 2001  <b><u>PAL</u></b>: October 2001</p> <p><b><u>NA</u></b>: November 20, 2001</p>	<p><b>Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Connu au Japon comme <i>Bokujō Monogatari 3: Heart ni Hi o Tsukete</i> (牧場物語 3~ ハートに火をつけて)</li> <li>• En 2011 <i>Save the Homeland</i> a été réalisé pour la <i>Playstation 3</i> et la <i>Playstation Portable Vita</i> via le <i>Playstation Network</i>.</li> </ul>
<p><b><u>Harvest Moon: Friends of Mineral Town</u></b></p> <p>Dates de sortie originales</p> <p><b><u>JP</u></b>: April 18, 2003  <b><u>NA</u></b>: November 17, 2003  <b><u>PAL</u></b>: March 26, 2004</p>	<p><b>Dates de sortie par plate-forme:</b></p> <p>2003—<u>Game Boy Advance</u></p> <p><b>Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Connu au Japon comme <i>Bokujō Monogatari: Mineral Town no Nakama Tachi</i> (牧場物語 ミネラルタウンのなかまたち<sup>?</sup>, lit. "The Farm Story: Companions of Mineral Town")</li> </ul>
<p><b><u>Harvest Moon: A Wonderful Life</u></b></p> <p>Dates de sortie originales</p> <p><b><u>JP</u></b>: September 12, 2003  <b><u>NA</u></b>: March 16, 2004  <b><u>PAL</u></b>: March 26, 2004</p>	<p><b>Dates de sortie par plate-forme:</b></p> <p>2003—<u>GameCube</u>  2004—<u>PlayStation 2</u></p> <p><b>Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Connu au Japon comme <i>Bokujō Monogatari: Wonderful Life</i> (牧場物語 ~ワンダフルライフ, lit. "The Farm Story: Wonderful Life")</li> <li>• Une édition special a été publiée pour la <i>Playstation 2</i>, incluant quelques mises à jour. Connu comme <i>Bokujō Monogatari: Oh! Wonderful Life</i> (牧場物語 Oh!ワンダフルライフ通常版, lit. "The Farm Story: Oh! Wonderful Life") au Japon et <i>Harvest Moon: A Wonderful Life Special Edition</i> dans les pays anglosaxons.</li> </ul>
<p><b><u>Harvest Moon: More Friends of Mineral Town</u></b></p> <p>Dates de sortie originales</p> <p><b><u>JP</u></b>: December 12, 2003</p>	<p><b>Dates de sortie par plate-forme:</b></p> <p>2003—<u>Game Boy Advance</u></p> <p><b>Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Connu au Japon comme <i>Bokujō Monogatari: Mineral Town no Nakama Tachi for Girls</i> (牧場物語 ミネラルタウンのなかまたち for ガー</li> </ul>

<p><b><u>NA</u>: July 26, 2005</b></p>	<p>ル, lit. "The Farm Story: Companions of Mineral Town for Girls")</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• C'est la version féminine de <i>Harvest Moon: Friends of Mineral Town</i></li> </ul>
<p><b><u>Harvest Moon: Another Wonderful Life</u></b></p> <p><b>Dates de sortie originales</b></p> <p><b><u>JP</u>: July 8, 2004</b></p> <p><b><u>NA</u>: July 26, 2005</b></p>	<p><b>Dates de sortie par plate-forme:</b></p> <p>2004—GameCube</p> <p><b>Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Connu au Japon comme <i>Bokujō Monogatari: Wonderful Life for Girls</i> (牧場物語 ワンダフルライフ for ガール, lit. "The Farm Story: Wonderful Life for Girls")</li> <li>• C'est une version mise à jour de <i>Harvest Moon: A Wonderful Life</i>, tournant autour de protagonistes femelles et où le personnage principal est une fille.</li> </ul>
<p><b><u>Bokujō Monogatari: Shiawase no Uta</u></b></p> <p><b>Dates de sortie originales</b></p> <p><b><u>JP</u>: March 3, 2005</b></p>	<p><b>Dates de sortie par plate-forme:</b></p> <p>2005—GameCube</p> <p><b>Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduction littérale : "The Farm Story: Happy Poem" (牧場物語 しあわせの詩)</li> <li>• Aussi connu sous le nom de <i>Harvest Moon: Poem of Happiness</i></li> </ul>
<p><b><u>Harvest Moon DS</u></b></p> <p><b>Dates de sortie originales</b></p> <p><b><u>JP</u>: March 17, 2005</b></p> <p><b><u>NA</u>: September 12, 2006</b></p> <p><b><u>PAL</u>: April 13, 2007</b></p>	<p><b>Dates de sortie par plate-forme:</b></p> <p>2005—<u>Nintendo DS</u><sup>[41]</sup></p> <p><b>Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Connu au Japon comme <i>Bokujō Monogatari: Colobocle Station</i> (牧場物語 コロボックルステーション)</li> <li>• Premier <i>Harvest Moon</i> pour la <i>Nintendo DS</i></li> </ul>
<p><b><u>Harvest Moon: Magical Melody</u></b></p> <p><b>Dates de sortie originales</b></p> <p><b><u>JP</u>: November 10, 2005</b></p> <p><b><u>NA</u>: March 28, 2006</b></p> <p><b><u>EU</u>: November 24, 2006</b></p>	<p><b>Dates de sortie par plate-forme:</b></p> <p>2005—GameCube</p> <p>2008—<u>Wii</u></p> <p><b>Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Connu au Japon comme <i>Bokujō Monogatari: Shiawase no Uta for World</i> (牧場物語 しあわせの詩 for ワールド, lit. "The Farm Story: Happy</li> </ul>

	<p>Poem for World")</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• C'est une édition plus étendue de <i>Bokujō Monogatari: Shiawase no Uta</i>, proposant des contenus supplémentaires.</li> <li>• Publié pour la <i>Wii</i> en 2008 pour les territoires PAL et en 2009 pour l'Amérique du nord.</li> </ul>
<p><u><i>Harvest Moon: Boy &amp; Girl</i></u></p> <p>Dates de sortie originales</p> <p><b><u>JP</u>: November 23, 2005</b></p> <p><b><u>NA</u>: July 31, 2007</b></p>	<p><b>Dates de sortie par plate-forme:</b></p> <p>2005—PlayStation Portable</p> <p>2012—<u>PlayStation Vita</u></p>
	<p><b>Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Connu au Japon comme <i>Bokujō Monogatari: Harvest Moon Boy and Girl</i> (牧場物語ハーベストムーンボーイ &amp; ガール, lit. "The Farm Story: Harvest Moon Boy &amp; Girl")</li> <li>• C'est une compilation de <i>Harvest Moon: Back to Nature</i> et de <i>Bokujō Monogatari Harvest Moon for Girl</i></li> <li>• Le 24 décembre 2008, <i>Bokujō Monogatari Harvest Moon for Girl</i> a été publié au Japon pour le <i>Playstation Network</i>.</li> <li>• En août 2012, il a été publié pour la <i>Playstation Vita</i> via le <u><i>PlayStation Plus</i></u> service</li> </ul>
<p><u><i>Harvest Moon DS Cute</i></u></p> <p>Dates de sortie originales</p> <p><b><u>JP</u>: December 8, 2005</b></p> <p><b><u>NA</u>: March 25, 2008</b></p>	<p><b>Dates de sortie par plate-forme:</b></p> <p>2005—Nintendo DS</p>
	<p><b>Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Connu au Japon comme <i>Bokujō Monogatari: Colobocle Station for Girls</i> (牧場物語コロボックルステーション for ガール)</li> <li>• Une version à orientation féminine de <i>Harvest Moon DS</i>, dans laquelle le personnage principal est une fille.</li> </ul>
<p><u><i>Harvest Moon DS: Island of Happiness</i></u></p>	<p><b>Dates de sortie par plate-forme:</b></p> <p>2007—Nintendo DS</p>

<p><b>Dates de sortie originales</b></p> <p><b><u>JP</u></b>: February 1, 2007  <b><u>NA</u></b>: August 26, 2008  <b><u>EU</u></b>: December 12, 2008  <b><u>AUS</u></b>: March 26, 2009</p>	<p><b>Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Connu au Japon comme <i>Bokujō Monogatari: Kimi to Sodatsu Shima</i> (牧場物語 キミと育つ島)</li> </ul>
<p><b><u>Harvest Moon: Tree of Tranquility</u></b></p> <p><b>Dates de sortie originales</b></p> <p><b><u>JP</u></b>: June 7, 2007  <b><u>NA</u></b>: September 30, 2008  <b><u>EU</u></b>: October 9, 2009  <b><u>AUS</u></b>: October 22, 2009</p>	<p><b>Dates de sortie par plate-forme:</b></p> <p>2007—Wii</p> <p><b>Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Connu au Japon comme <i>Bokujō Monogatari: Yasuragi no Ki</i> (牧場物語 やすらぎの樹, lit. "The Farm Story: Tree of Serenity")</li> <li>• Aussi connu sous les noms <i>Harvest Moon Heroes</i> et <i>Harvest Moon: Tree of Peace</i></li> </ul>
<p><b><u>Harvest Moon DS: Sunshine Islands</u></b></p> <p><b>Dates de sortie originales</b></p> <p><b><u>JP</u></b>: February 21, 2008  <b><u>NA</u></b>: November 10, 2009  <b><u>EU</u></b>: December 3, 2010  <b><u>AUS</u></b>: December 23, 2010</p>	<p><b>Dates de sortie par plate-forme:</b></p> <p>2008—Nintendo DS<sup>l</sup></p> <p><b>Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Connu au Japon comme <i>Bokujō Monogatari: Kira Kira Taiyou to Nakama Tachi</i><sup>l</sup> (牧場物語 キラキラ太陽となかまたち, lit. "The Farm Story: Sun and Companions")</li> </ul>
<p><b><u>Harvest Moon: Animal Parade</u></b></p> <p><b>Dates de sortie originales</b></p> <p><b><u>JP</u></b>: October 30, 2008  <b><u>NA</u></b>: November 10, 2009  <b><u>EU</u></b>: December 3, 2010  <b><u>AUS</u></b>: December 23, 2010</p>	<p><b>Dates de sortie par plate-forme:</b></p> <p>2008—Wii</p> <p><b>Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Connu au Japon comme <i>Bokujō Monogatari: Waku Waku Animal March</i> (牧場物語わくわくアニマルマーチ, lit. "The Farm Story: Exciting Animal March")</li> </ul>
<p><b><u>Harvest Moon DS: Grand Bazaar</u></b></p> <p><b>Dates de sortie originales</b></p> <p><b><u>JP</u></b>: December 18, 2008  <b><u>NA</u></b>: August 24, 2010</p>	<p><b>Dates de sortie par plate-forme:</b></p> <p>2008—Nintendo DS</p> <p><b>Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Literal Japanese translation, "The Farm Story: Welcome! To The Wind's</li> </ul>

<p><b><u>EU</u>: September 30, 2011</b></p>	<p>Bazaar" (牧場物語 ようこそ！風のバザールへ)</p>
<p><b><u>Harvest Moon: Hero of Leaf Valley</u></b></p> <p><b>Dates de sortie originales</b></p> <p><b><u>JP</u>: March 19, 2009</b>  <b><u>NA</u>: April 26, 2010</b>  <b><u>EU</u>: November 12, 2010</b></p>	<p><b>Dates de sortie par plate-forme:</b></p> <p>2009—PlayStation Portable  2012—<u>PlayStation Vita</u></p> <p><b>Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Connu au Japon comme <i>Bokujō Monogatari: Sugar Mura to Minna no Negai</i> (牧場物語シュガー村と皆の願い, lit. "The Farm Story: Sugar Village and Everyone's Wish")</li> <li>• Publié en août 2012 pour la <i>PlayStation Vita</i> via le <i>PlayStation Plus</i> service</li> </ul>
<p><b><u>Harvest Moon: The Tale of Two Towns</u></b></p> <p><b>Dates de sortie originales</b></p> <p><b><u>JP</u>: July 8, 2010</b>  <b><u>NA</u>: September 20, 2011</b>  <b><u>EU</u>: June 29, 2012</b>  <b><u>AUS</u>: July 5, 2012</b></p>	<p><b>Dates de sortie par plate-forme:</b></p> <p>2010—Nintendo DS  2011—<u>Nintendo 3DS</u></p> <p><b>Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduction littérale, "The Farm Story: Twin Villages" (牧場物語 ふたごの村)</li> <li>• Premier <i>Harvest Moon</i> pour la <i>Nintendo 3DS</i>.</li> </ul>
<p><b><u>Harvest Moon 3D: A New Beginning</u></b></p> <p><b>Dates de sortie originales</b></p> <p><b><u>JP</u>: February 23, 2012</b>  <b><u>NA</u>: November 6, 2012</b>  <b><u>EU</u>: September 20, 2013</b>  <b><u>AUS</u>: November 14, 2013</b></p>	<p><b>Dates de sortie par plate-forme:</b></p> <p>2012—Nintendo 3DS</p> <p><b>Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Literal Japanese translation, "The Farm Story: Land of Beginning" (牧場物語 はじまりの大地)</li> </ul>
<p><b><u>Story of Seasons</u></b></p> <p><b>Dates de sortie originales</b></p> <p><b><u>JP</u>: February 27, 2014</b>  <b><u>NA</u>: March 31, 2015</b>  <b><u>EU</u>: December 31, 2015</b>  <b><u>AUS</u>: January 9, 2016</b></p>	<p><b>Dates de sortie par plate-forme:</b></p> <p>2014—Nintendo 3DS</p> <p><b>Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Premier jeu utilisant le nom de <i>Story of Seasons</i> en Amérique du nord.</li> </ul>

<p><u><i>Story of Seasons: Trio of Towns</i></u></p>	<p><b>Dates de sortie par plate-forme:</b> 2016—Nintendo 3DS</p>
<p><b>Dates de sortie originales</b> <b><u>JP</u>: June 23, 2016<sup>1</sup></b> <b>WW: Q1 2017</b></p>	<p><b>Notes:</b> Aussi connu comme <b>Story of Seasons: Good Friends of Three Villages</b>, <b>Story of Seasons: Cherished Friends of Three Towns</b>.</p>

# Table des Matières

	page
REMERCIEMENTS .....	i
RESUME / ABSTRACT .....	ii
ACRONYME .....	iv
GLOSSAIRE .....	iv
Introduction .....	1
1. Matériel et méthode .....	3
1.1 Matériel .....	3
1.1.1 Choix du thème .....	3
1.1.2 Concepts et état de l'art .....	4
1.2 Méthodes .....	6
1.2.1 Démarche commune aux hypothèses .....	6
1.2.2 Démarche spécifique à chaque hypothèse .....	6
1.2.3 Limites de la méthodologie .....	6
2. Résultats .....	7
2.1 Amélioration des recherches scientifiques à travers les jeux .....	7
2.1.1 Les jeux par rapport aux réalités .....	7
2.1.2 Applications de résultats <i>In Game</i> pour développer de nouvelles perspectives .....	9
2.2 Existence des types de divertissement mettant en scène l'agronomie .....	10
2.2.1 Inventaire des types de divertissement impliquant l'agronomie .....	11
2.2.2 Les jeux agronomiques ayant montré des résultats .....	14
3. Discussions et recommandations .....	16
3.1 Les jeux, l'éducation et la recherche .....	16
3.1.1 Le jeu et les préjugés à son égard .....	16
3.1.2 Le jeu sérieux et les joueurs .....	16
3.2 Les jeux et la réalité .....	16
3.2.1 Le réalisme dans le jeu vidéo .....	16
3.2.2 Le réalisme dans les jeux agronomiques .....	17
3.3 Les jeux agronomiques et Madagascar .....	18
3.3.1 Les problèmes .....	18
3.3.2 Les perspectives .....	18
Conclusion .....	20
Bibliographie .....	21
Webographie et autres .....	22

Annexes .....	i
Annexe 1 : Fiches de lecture.....	i
Annexe 2 : <i>Serious Game Institute</i> .....	xiv
Annexe 3 : Les films parlant d'agriculture, des plus récents aux plus anciens .....	xv
Annexe 4 : La série des Harvest Moon.....	xxv