

# Jeux vidéo et éducation

Ateliers de pédagogie (vidéo)ludique



# TABLE DES MATIÈRES :

● Introduction	4 - 5
<hr/>	
● Méthode : Une pédagogie (vidéo)ludique	
Pédagogie et jeu vidéo : Retours d'expérience	6 - 20
Comment créer une séquence pédagogique ludique et vidéoludique	21 - 24
Cinq conseils pour mettre en place un espace d'animation jeu vidéo	25 - 26
<hr/>	
● Introduction aux jeux vidéo : Découvrir le média vidéoludique	
Jeu vidéo : Polémiques, enjeux et perspectives	27 - 30
À la découverte du média : Une première approche pour joueurs qui s'ignorent	31 - 37
<hr/>	
● Ateliers	
Coopérer : Développer la collaboration et l'intelligence collective	38 - 45
Philosopher : Jouer pour penser	46 - 59
Histoire : Créer ensemble une Histoire des jeux vidéo	60 - 63
Guerre	64 - 78
Citoyenneté et politique : Comment décider ?	79 - 87
Altérité : Penser l'égalité	88 - 97
Critiquer : Ecriture journalistique sur les jeux vidéo	98 - 104
Jeu vidéo et famille	105 - 114
Ecriture créative : Ecrire un jeu vidéo	115 - 132
Découvrir les métiers du jeu vidéo	133 - 139
Créer des jeux vidéo : Quels programmes accessibles utiliser ?	140 - 142
<hr/>	
● Ressources	143 - 145
<hr/>	

# INTRODUCTION

Les jeux, et en particulier les jeux vidéo, semblent naturellement opposés à l'apprentissage et à l'éducation dans notre culture francophone. Si les jeux de société trouvent encore une place en maternelle et au début du primaire, ils doivent disparaître ensuite devant les savoirs sérieux et à la véritable école. Quant aux jeux vidéo, ils incarnent pour la plupart des enseignants, éducateurs et parents ce à quoi le résumé le plus souvent la télévision et la presse : addiction, violence, isolement.

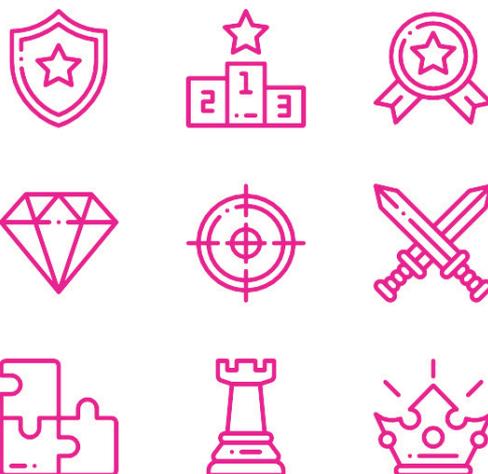
Ce manuel à destination du monde éducatif et enseignant vous propose un autre regard sur cette culture. Un regard éclairé pour construire un avis argumenté sur une culture immense et encore aujourd'hui largement ignorée aussi bien du grand public que des joueurs souvent concentrés sur quelques blockbusters. Mais aussi un regard pédagogique par la mise à disposition d'outils pour comprendre le média, pour initier au numérique et pour apprendre par le média.

Ce dernier point recouvre la principale originalité du projet où le jeu vidéo ne se réduit pas à un objet d'étude, un sujet moral ou à une récompense, mais devient un moyen parmi d'autres pour apprendre.

Cette manière d'utiliser le jeu vidéo a été conçue dans le cadre de FOr'J (Fédération de Maisons de Jeunes & Organisation de Jeunesse) avec une insistance sur une pédagogie ouverte, active et participative, à l'image des Maisons de Jeunes. Un partenariat avec le Quai10 permettra d'étendre ces ateliers aux écoles, Hautes Ecoles, universités et institutions de formation dans le premier espace d'exposition permanent dédié au jeu vidéo en Belgique.

Le cadre pédagogique de notre travail se fonde sur ce qui caractérise au mieux le jeu vidéo : l'interactivité, le faire. Tout notre projet est donc constitué avec cette pédagogie active, la nécessité pour les apprenants de jouer comme pour les encadrants de mettre en place une logique de co-construction, de collaboration, de réflexion commune et de savoir-faire. Toutes les activités proposées ici se veulent des mises en situation pratiques et des exercices pour comprendre en faisant et en échangeant horizontalement les informations que chacun possède. La pédagogie se veut donc active et participative dans une perspective de valorisation des capacités et connaissances de chacun.

Dans ce manuel, vous trouverez en introduction un article expliquant notre travail et notre méthode, en analysant les forces et les limites tout en proposant des pistes à mettre en œuvre sur le terrain. Puis des conseils concrets pour cette mise en œuvre et de quoi vous familiariser avec le jeu vidéo. Le cœur du manuel résidant dans une dizaine d'ateliers utilisant le jeu pour apprendre. Enfin, nous vous proposons dans un dernier cahier une série de ressources (jeux, sites, magazines, ...) à utiliser pour votre travail ou pour en découvrir plus sur ce média.



Toutes les marques citées demeurent la propriété de leurs détenteurs respectifs. Nous avons indiqué ceux-ci dans la mesure du possible. Si toutefois vous remarquez une erreur ou si vous souhaitez que votre propriété n'apparaisse plus, n'hésitez pas à nous contacter pour tout changement dans les prochaines éditions.

Manuel réalisé dans le cadre du partenariat entre FOR'J (président : Thomas Parmentier, directeur : Jean-Pierre Tondu) et Quai10 (directeur : Matthieu Bakolas)

Manuel coordonné et rédigé par Julien Annart (détaché pédagogique auprès de FOR'J)

Avec la participation d'Olivier Bogarts (Quai10), Julie Hermans (UCL-Mons), Amélie Jacquemin (UCL-Mons), Aurélien Berthier (Agir Par la Culture), Lisa Pardoën (Quai10) et Maxime Verbesselt (Action Médias Jeunes)

Mise en page par Pierre Tournay (Quai10)

# MÉTHODE : UNE PÉDAGOGIE (VIDÉO)LUDIQUE

## Pédagogie et jeu vidéo : Retours d'expérience

*L'intelligence n'est pas comparable à un vase qu'il faille remplir mais à un feu qu'il faut allumer ; ce dont elle a besoin, c'est d'élan vers la recherche et de désir de la vérité. Plutarque (46-125), Comment écouter*

### 1. Introduction

Dans la Prusse militariste du XIX<sup>ème</sup> siècle, la formation des officiers était notamment assurée par le "kriegsspiel". Ce descendant des échecs, eux-mêmes probablement conçus au départ pour apprendre les bases de la stratégie aux jeunes nobles, donnera naissance au "wargame". À la fois jeu vidéo orienté vers la simulation de conflits, point de départ des jeux de rôle et outil d'enseignement numérique utilisé aujourd'hui dans toutes les académies militaires, le wargame est un genre majeur du média vidéoludique.

Plus pacifique, Erasme se questionne au XVI<sup>ème</sup> siècle à propos des questions d'éducation et, prenant conscience de la puissance pédagogique du jeu, il explique *«qu'en toute chose, la plus grande partie du désagrément vient de l'imagination, elle qui parfois fait éprouver le mal, là même où il n'y en a pas. Le rôle du précepteur sera d'exclure par tous les moyens cette imagination et de faire porter à l'étude la marque du jeu (...); Car à cet âge, il est nécessaire de les tromper avec des appâts séduisants<sup>1</sup>»*. Cette approche, masquer pour mieux tromper, ne fonctionne pas dans les faits. Il vaut mieux au contraire miser à la fois sur l'intelligence de l'apprenant et la qualité du jeu. Néanmoins, elle importe car elle montre l'ancienneté des idées de pédagogie ludique et surtout concentre nombre de difficultés qui l'habitent.

On le voit, l'intérêt pour les différentes formes de jeu dans une perspective éducative n'est pas neuve. Néanmoins, il faudra attendre le XX<sup>ème</sup> siècle pour que ces questions soient formalisées et prennent place dans les débats éducatifs grâce à une double impulsion. Celle des acteurs de la "Nouvelle Pédagogie" pour le volet pédagogique, et les écrits académiques de Johan Huizinga (*Homo Ludens*, 1938) et Roger Caillois (*Les jeux et les hommes*, 1958) pour le volet culturel. Ces derniers illustrant bien l'un des principaux écueils liés aux jeux en général et aux jeux vidéo en particulier, celui de l'association faite par notre culture du jeu à l'enfance, au puéril, au dérisoire, à l'inutile. S'ils sont tolérés lors des premières années de l'enseignement obligatoire, ils disparaissent très vite des bancs de l'école. A la manière de la bande dessinée acceptable pour initier à la lecture mais qui doit par la suite céder la place aux vrais livres sans images, les jeux se doivent de disparaître dès que l'enseignement devient sérieux.

---

<sup>1</sup>. Erasme, *De pueris (De l'éducation des enfants)*, 1529



Il faut donc attendre le début des années 1990 pour voir les jeux vidéo éducatifs se développer réellement et même rencontrer un important succès avec des stars comme Adibou (Coktel Vision) ou Carmen San Diego (Broderbund) : le ludo-éducatif est né ! Il reste néanmoins cantonné à des jeux simples, pensés autour d'un rapport scolaire au savoir à même de convaincre les parents, les véritables acheteurs. Les usagers quant à eux y jouent le temps de la petite enfance et les abandonnent bien vite pour les autres jeux vidéo, simplement plus amusants.



Au début des années 2000, apparaissent les “serious games” et la gamification, auxquels on promet monts et merveilles, jusqu’à la promesse la plus folle, et dangereuse, de remplacer les enseignants. Après une dizaine d’années d’existence, surtout marquées par des annonces médiatiques et quelques expériences intéressantes, notamment celles portées dans l’espace francophone par ARTE ou Le Monde, la bulle se dégonfle et le succès économique comme critique mitigé marque un retour à une utilisation de niche, principalement la formation interne des grandes entreprises. La montagne a accouché d’une souris avec un résultat au final très éloigné des promesses initiales, malgré de nombreux projets intéressants comme vous pourrez le constater dans les ressources à la fin de ce chapitre. Les créateurs ne sont pas forcément à pointer du doigt, la cause se trouve plutôt du côté du système mis en place. En effet, seules les institutions achètent ces jeux aux studios et elles arrivent souvent avec des cahiers des charges lourds en contenu, inconscients des difficultés du processus de création long et coûteux d’un jeu vidéo, avec de plus un budget souvent trop faible pour rivaliser avec les jeux commerciaux classiques. Résultat, des jeux régulièrement boiteux, inaboutis techniquement et trop scolaires pour être efficaces. Ce dernier point illustrant sans doute le mieux l’erreur initiale du genre, l’impossibilité de surmonter la contradiction complète de l’oxymore “serious game”, comme un écho à Erasme cinq siècles plus tard.

Néanmoins, grâce à tout cela, l’attention portée à l’apprentissage par le jeu vidéo se maintient et ne retombe désormais plus, portée notamment par les efforts intéressés des GAFAM et de leurs programmes “gratuits”, nous y reviendrons, ainsi que de l’inventivité de nombreux enseignants de par le monde, particulièrement autour de Minecraft (Mojang, 2009). Après de multiples faux-départs, le jeu vidéo comme outil pédagogique participe dorénavant aux débats éducatifs.

Ce chapitre souhaite revenir sur l’utilisation du jeu dans une logique éducative. Principalement le jeu vidéo mais aussi le jeu de société et le jeu de rôle. Il se fonde sur mon expérience, 15 ans d’enseignement en secondaire dont 3 ans de détachement pédagogique auprès de FOR’J ([www.forj.be](http://www.forj.be)) sur cette question. Outre de nombreuses écoles et Maisons de Jeunes, cette expérience s’est aussi construite au Quai10 dont je coordonne le volet jeu vidéo.

## 2. Qualités pédagogiques et éducatives

Après plusieurs décennies d'existence, la date naissance faisant toujours polémique entre le premier Cathode-ray tube amusement device (Thomas T. Goldsmith Jr. et Estle Ray Mann, 1947) ou Tennis for Two (William Higinbotham, 1958) voire Pong (Atari, 1972), permettent de lister plusieurs des qualités pédagogiques du jeu vidéo. Nous en reprendrons cinq dans ce chapitre : le "learning by doing", l'apprentissage par l'essai-erreur, la capacité de motivation, l'ouverture sociale et la concrétisation de l'abstrait.

- **Le "learning by doing"**

Les jeux vidéo sont un média interactif, participatif, un média qui existe si on s'y implique, un média dont les univers requièrent le joueur pour se déployer, à la manière des livres dont les mots s'assemblent et développent des phrases puis des idées grâce à l'action du lecteur.

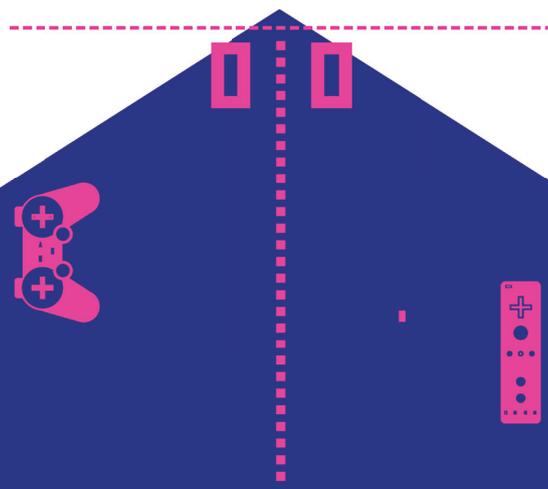
Le game designer Oscar Barda résume cela en une formule lapidaire, "le jeu vidéo est une esthétique du faire"<sup>2</sup>. On ne pourrait mieux dire car, s'il s'avère toujours difficile de définir un média et en particulier le jeu vidéo, chacun s'accordera que tous les jeux vidéo se caractérisent a minima par une action, un faire, du joueur sur le jeu, ainsi que souvent une réponse de la part du jeu, comme un dialogue, le tout accouchant d'une interaction.

Dans un cadre pédagogique justement, la participation à la construction de l'apprentissage l'enracine plus profondément et développe un rapport plus positif à cet apprentissage. Ces qualités permettent par le jeu vidéo une pédagogie active, du faire, dans laquelle la compréhension passe par l'action, de quoi mettre en application les théories exposées à des apprenants, leur donner du sens dans un cadre ludique.

Par exemple, dans la série de jeux Sim City (Maxis depuis 1989), où le joueur se retrouve aux commandes d'une ville, l'apprentissage des idées urbanistiques générales se réalise tout simplement en jouant ! Et la connaissance préalable de ces idées n'est même pas nécessaire, il suffit de répondre aux défis posés par le jeu pour tenter d'y trouver des solutions, c'est-à-dire de résoudre des situations-problèmes.

---

<sup>2</sup>. Entretien réalisé avec l'auteur en octobre 2015.



“Situations-problèmes”, le mot est lâché. Cette approche pédagogique bien installée aujourd’hui, que l’on pourrait résumer par le fait de placer les apprenants face à des problèmes concrets mais fictifs qu’ils doivent surmonter, est particulièrement adaptée aux jeux vidéo. À moins que ce ne soit l’inverse. En effet, beaucoup de jeux vidéo, mais pas tous, sont construits autour de situations qui s’opposent au joueur, le défient lui et les moyens mis à sa disposition pour interagir. En utilisant au mieux ces moyens, le “gameplay” du jeu, le joueur dépasse ces situations et surmonte les problèmes qu’elles lui opposent. Pour reprendre l’exemple la série *Sim City*, le jeu vous bombarde de problèmes, construire des usines pour augmenter votre richesse et donner du travail à vos habitants tout en les tenant éloignées des habitations sans rendre les trajets trop longs, dont la solution permet d’avancer dans le développement de votre ville, le plus souvent en optimisant les ressources à votre disposition.

Et justement, cette optimisation n’est neutre ni dans sa conception, souvent mathématique et particulièrement dans un média constitué de chiffres comme le jeu vidéo, ni dans ses résultats, une “solution pour chaque problème”. Ce qui signifierait que chaque situation serait un problème auquel correspondrait une solution. Dans le cas de *Sim City*, la ville idéale correspond systématiquement au modèle de développement urbain des “suburbs”, typiques des États-Unis, pays d’origine du jeu. Paolo Perdercini, du collectif créatif Molleindustria<sup>3</sup>, a souhaité critiquer la série *Sim City* avec son jeu *Nova Altea*<sup>4</sup>. Comme il l’explique, “les questions sociales et les politiques urbaines reflètent souvent des conflits plutôt que des problèmes, et tous les conflits n’ont pas de solution”<sup>5</sup>.

<sup>3</sup>. <http://www.molleindustria.org/>

<sup>4</sup>. <http://molleindustria.org/nova-alea/>

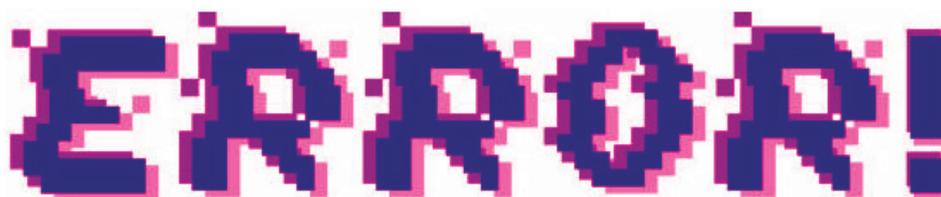
<sup>5</sup>. Conférence au festival *screenshake* ([www.screenshake.be](http://www.screenshake.be)) en février 2016.



## L'apprentissage par l'essai-erreur

Dans l'enseignement classique, le savoir est souvent perçu comme unique, à la fois point de départ et d'arrivée d'un cheminement rectiligne parcouru par l'apprenant. Au terme de ce cheminement, l'apprentissage sera évalué et de cette évaluation il résultera une conclusion binaire quant à son acquisition par l'apprenant : réussite ou échec. Avec pratiquement trois élèves sur cinq en retard suite à au moins un redoublement au terme du parcours scolaire obligatoire<sup>6</sup>, la Fédération Wallonie-Bruxelles a placé l'échec ainsi que le redoublement au cœur de son système d'enseignement. Pourtant, il s'agit d'une impasse sur laquelle s'accrochent toutes les études menées sur le sujet, aussi bien en termes humains, financiers que d'efficacité pédagogique.

C'est aussi profondément méconnaître l'importance de l'erreur dans le processus éducatif de découverte, de compréhension et d'acquisition. Fondamentalement, l'échec n'existe pas dans un cadre pédagogique, seules des erreurs se manifestent durant un parcours et elles sont autant d'occasion d'apprendre ainsi que souvent la manifestation d'une indispensable curiosité. Tomber de son vélo lorsque l'on commence à le pratiquer est une expérience normale et, dans un cadre sécurisant, un apprentissage plutôt qu'un échec. Le droit à l'erreur constitue même probablement une des conditions nécessaires à l'apprentissage.



Avec les jeux vidéo, l'échec n'existe. Dans la plupart d'entre eux, la logique de l'apprentissage des règles de l'univers et des moyens mis à la disposition du joueur passe par trois étapes : le tutoriel soit les premières minutes du jeu où sont exposées les commandes, la récompense qui valorise le joueur et le pousse à continuer, et surtout l'erreur. L'erreur sous toutes ses formes (mort, défaite, perte d'objets ou de capacités, ...) constitue le cœur de l'apprentissage vidéoludique qui confronte le joueur et ses actions aux règles du monde du jeu, sanctionnant les erreurs mais sans jugement, sans limite de tentatives, sans conséquences matérielles<sup>7</sup> : sans tout ce qui fait que l'erreur est sanctionnée et dévalorise celui qui la commet. Vous voulez infiltrer silencieusement un complexe scientifique après avoir échoué à y entrer par la grande porte ? Vous préférez détruire le monde plutôt que de sauver ses habitants ingrats ? Vous voulez changer la composition de votre équipe sportive après une terrible défaite ? Vous souhaitez créer une civilisation pacifique et vous faire élire président des Nations Unies après avoir perdu une guerre nucléaire ? Vous préférez vagabonder dans l'univers du jeu pour profiter de sa beauté plutôt que de résoudre sa quête centrale quitte à la faire échouer ? Tout cela est possible, il suffit de jouer une nouvelle vie, de recommencer sa partie ou de relancer sa dernière sauvegarde. La pédagogie de l'essai/erreur renouvelable à l'infini.

<sup>6</sup>. "Les indicateurs de l'Enseignement 2016", consultable sur <http://www.enseignement.be/index.php?page=0&navi=2264>

<sup>7</sup>. Il y a bien sûr des exceptions pour chacune de ces caractéristiques : le jeu belge *The Path* (*Tale of Tales*, 2009) juge les actions du joueur dont dépendent la conclusion du titre et son sens même, le jeu *DayZ* (*Dean Hall*, 2012) ne donne qu'une vie au joueur et la mort y est définitive, enfin les jeux massivement multiplayer possèdent une économie souvent transposable en argent bien réel sans parler des faux jeux gratuits dont toutes les composantes sont à débloquent en payant

Plus fondamentalement encore, l'essai/erreur fait partie intégrante du processus vidéoludique, il constitue sa forme la plus fréquente de compréhension des mécanismes du jeu. La série des Dark Souls (From Software, depuis 2011) par exemple fonde toute sa conception, son "game design", sur une difficulté très élevée qui rend nécessaire pour les joueurs l'observation de chaque adversaire, potentiellement mortel, et la répétition des combats perdus en tirant les leçons des tentatives précédentes. Plus pacifique, Kerbal Space Program (Squad, 2011) place le joueur à la tête d'un programme spatial dont il doit gérer tous les aspects et pour espérer le mener à bien... au terme de nombreuses catastrophes explosives ! De manière très ludique et humoristique, les innombrables explosions font partie intégrante du jeu et constituent autant une "récompense" qu'une étape de compréhension des multiples stratégies possibles... inspirées par les véritables travaux des différentes agences aéronautiques internationales. D'ailleurs, la NASA a participé à la création d'une série de missions pour le jeu et l'éditeur estime que 7% de ses joueurs sont liés professionnellement à l'aérospatial<sup>8</sup>.



Faire exploser une navette spatiale constituerait une récompense dans Kerbal Space Program ? Cela en étonnera peut-être certains mais l'erreur peut en effet devenir une récompense dans un cadre vidéoludique. En effet, "se tromper pour de faux", par esprit de curiosité ou pour le plaisir de jouer au gamin mal élevé, suscite aussi du plaisir grâce à une autre caractéristique des jeux vidéo : ils produisent toujours un retour, une conséquence aux actions du joueur. Ici des explosions ou des trajectoires absurdes de fusées. Les jeux Goat Simulator (Coffee Stain Studios, 2014) et McPixel (SOS, 2011) illustrent particulièrement bien cela avec à chaque fois un gameplay fondé sur l'absurdité des réactions physiques de l'environnement ou l'accumulation des catastrophes. Résultats qui leur ont d'ailleurs assuré un grand succès sur les plateformes de vidéo en ligne comme le montre l'hilarité suscitée par ces "vidéos de fail". Sans même parler de la fonction cathartique de rater dans un espace et un temps suspendus, à part, ceux du jeu justement, comme le définit notamment Johan Huizinga.

Il faut bien sûr tempérer cette affirmation pour les jeux vidéo à plusieurs et particulièrement les jeux massivement multijoueurs en ligne. En effet, ceux-ci impliquent une autre inscription dans le temps et dans les rapports sociaux. La persistance des conséquences des actions des joueurs comme la socialisation concrète engendrée par les mécanismes de ces jeux (guildes, horaires fixes, collaboration indispensable, partage des tâches et spécialisation des fonctions, ...) renvoient à des actions sociales traditionnelles plutôt qu'à celles de jeux. Les innombrables histoires générées par les jeux EVE Online (CCP, depuis 2003)<sup>9</sup> et World of Warcraft (Blizzard Entertainment, 2005) illustrent l'investissement des joueurs avec des conséquences personnelles et financières très concrètes.

<sup>8</sup>. [http://www.lemonde.fr/pixels/article/2014/07/08/kerbal-space-program-le-jeu-video-qui-permet-d-apprendre-ses-cours-de-physique\\_4450674\\_4408996.html](http://www.lemonde.fr/pixels/article/2014/07/08/kerbal-space-program-le-jeu-video-qui-permet-d-apprendre-ses-cours-de-physique_4450674_4408996.html)

<sup>9</sup>. Vous pouvez en consulter certaines sur <https://motherboard.vice.com/fr/article/vv3ex3/comment-eve-online-est-devenu-le-jeu-le-plus-fou-de-tous-les-temps>

Comme le montre l'exemple de Kerbal Space Program, les jeux vidéo proposent de nombreux choix différents qui sont souvent autant de possibilités pour les joueurs de développer leur créativité<sup>10</sup>. La créativité et l'imagination sont bien stimulés et encouragés quand les jeux placent les joueurs devant des situations à surmonter grâce aux outils dont ils disposent. Les jeux de rôle de la série Fallout (Black Isle puis Bethesda, depuis 1997) poussent le joueur à mélanger, à essayer, à rater tout en amenant son personnage dans des situations parfois sans rapport avec l'histoire initiale. Et comme ces jeux proposent plusieurs solutions à un même problème, récompensent plusieurs manières de résoudre un problème, ils encouragent le joueur à la découverte, valorisent sa curiosité, qualité cruciale pour apprendre. Encore mieux, cette volonté d'essayer et de découvrir débouche parfois sur des résultats étonnants au point de ne pas avoir été prévus par les concepteurs. Comme l'illustre le premier épisode de Deus Ex (Ion Storm, 2000) et son "gameplay émergent".

### • La capacité de motivation

A l'étiquette de "sage" revendiquée par les penseurs professionnels, les "sophistes" (spécialiste de la "sophia", la "sagesse" en grec ancien) tant critiqués par Platon (428/427 ACN, 348/347 ACN), Socrate (470/468 ACN-399 ACN) préférait celle de "philosophe", soit étymologiquement "celui qui aime la sagesse", "celui qui tend vers la sagesse". Tendre vers le savoir est un mouvement, un cheminement, une action perpétuellement renouvelée et continue plutôt qu'une acquisition passive. Cela demande donc une volonté de la part de l'apprenant ainsi qu'une motivation. Si pendant très longtemps la motivation à apprendre était évidente (trouver un métier, acquérir du prestige social, sortir de sa condition et s'élever dans la hiérarchie sociale, ...), des décennies de crise économique, de remise en question des équilibres sociaux consécutifs à la Seconde Guerre Mondiale et d'échec scolaire ont profondément remis en cause cette motivation dans les pays occidentaux.

Tout jeu vidéo travaille de manière naturelle sur la question de la motivation, inhérente à sa nature. Il suppose en effet devoir la susciter perpétuellement auprès des joueurs pour que ceux-ci le pratiquent. Et, en plus de quatre décennies d'industrie, il a développé de nombreuses techniques et stratégies pour y arriver.

Tout d'abord, il fait sens, il donne du sens aux actions qui y sont réalisées. Pourquoi y apprendre les mécanismes de jeu et y agir ? Pour avancer dans le jeu, pour les retours que le jeu envoie aux joueurs comme les récompenses ou les plaisirs (visuels, sonores, ...), pour la satisfaction de surmonter un problème et l'image valorisante qui en découle, pour découvrir l'histoire, ...

<sup>10</sup>. Il ne faut cependant pas s'aveugler sur l'industrie des jeux vidéo, celle-ci demeure essentiellement commerciale. Rien d'anormal, les travailleurs doivent en vivre. Cependant, sur les mille jeux (jeux commerciaux sur PC/console/mobile, jeux d'étudiants, jeux artistiques, jeux de game jam, ...) qui sortent quotidiennement, bien peu offrent autre chose que des copies faciles et sans imagination des succès du moment. Sans oublier que les logiques de rentabilité qui dirigent les studios et éditeurs poussent certains vers des modèles éthiquement contestables, comme l'illustrent quotidiennement les "free-to-play" bien mal nommés.

L'histoire justement, car le jeu vidéo est un média profondément narratif. Même lorsque cela semble aller contre l'évidence avec un titre comme Tetris (Alekseï Pajitnov, 1984), le jeu vidéo raconte des histoires et en génère aussi parmi ses pratiquants qui n'hésitent pas à les échanger sur les plateformes sociales ou de vidéos en ligne. Cette nature narrative répond à une demande profondément humaine. Nous avons besoin d'histoire, notre mental structure souvent lui-même le réel en histoires pour le comprendre ou y adhérer<sup>11</sup>. Le jeu vidéo narre avec d'autant plus de force que le joueur participe à la construction des histoires qui s'y déploient, avec plus ou moins d'impact selon les jeux.

À noter que, grâce à tout cela, le jeu vidéo, aussi bien comme outil que comme finalité, constitue un excellent outil d'initiation au numérique grâce aux nombreux outils accessibles aux plus jeunes pour créer des jeux (Scratch, Twine, Construct 2, ...)



## I don't get older, I Level Up

### • L'ouverture sociale

Autre avantage du jeu vidéo, son extraordinaire succès populaire en tant que culture pop, aussi bien comme un média grand public que touchant toutes les catégories sociales. Enseigner avec les jeux vidéo, c'est s'ouvrir à un public conséquent mais surtout socialement varié. Or toutes les études, à commencer par le fameux PISA de l'OCDE, ont montré que les systèmes scolaires belge francophone comme français sont non seulement incapables de combler les différences sociales entre les élèves mais qu'ils les accentuent.

Si comme tous les médias, le jeu vidéo mobilise aussi un certain bagage culturel, bagage inégalement réparti selon les catégories sociales, celui-ci est secondaire par rapport à l'action, l'interactivité qui caractérise le média. Le jeu Versailles 1685 : Complot à la Cour du Roi Soleil (Cryo, 1996) plonge le joueur au cœur de la vie du Grand Siècle, référence par excellence de la culture française, et pourtant les mécaniques ludiques et la narration par une enquête la mettent à la disposition de tous. Même constatation avec PeaceMaker (ImpactGames, 2007) qui place le processus de paix israélo-palestinien entre les mains du joueur avec pour objectif une paix juste et équilibrée.

<sup>11</sup>. Comme l'ont très bien compris les conseillers en communication avec le "storytelling" ou l'art de transformer des idées abstraites en ressentis concrets par la grâce de la narration. Le président Ronald Reagan (1911-2004) a porté très haut cette manière de diffuser ses idées auprès de son public, arrivant à le convaincre même lorsque les intérêts de ce public étaient directement attaqués. Avec notamment cette histoire cent fois répétée, celle de la "reine des allocs" ("Welfare queen") qui roulait en Cadillac à force de frauder les aides sociales. Dans lesquelles il fallait donc massivement couper. Et tant pis si ce personnage n'a jamais existé ailleurs que dans les notes des conseillers de Reagan. Les histoires nous parlent mais il importe de les mettre en perspective...

L'exemple enfin d'exercices d'éthique, matière particulièrement abstraite et souvent clivante, avec des jeux de rôle aux choix moraux tranchés rend les questionnements impliqués par ces choix accessibles à tous, sans la nécessité d'un bagage culturel préalable. Si nous reviendrons pour le jeu vidéo sur l'exemple de *Walking Dead* (Telltale Games, 2012) un peu plus loin dans ce chapitre, les jeux de rôle excellent eux aussi à poser un cadre pédagogique impliquant pour tous. Parmi d'autres, *Libreté* (Vivien Féasson, 2017) offre un cadre narratif et des règles accessibles à tous pour poser de nombreuses questions politiques et éthiques qui accompagnent la construction par les joueurs d'une nouvelle société composée exclusivement d'enfants, à la manière du roman *Sa majesté des mouches* (William Golding, 1954).

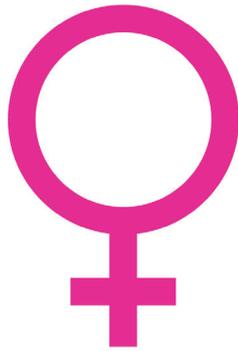
### • La concrétisation de l'abstrait

Enfin, dernier point particulièrement important, qui résume sans doute les précédents, le jeu vidéo propose une expérience, un ressenti, une action vécue. Il possède la capacité d'apporter l'expérience de l'idée, le vécu virtuel de l'abstraction, vivre le concret de la question et de ses conséquences dans une logique de jeu de rôle, de mise en situation.

Prenons à nouveau l'exemple de la philosophie, matière difficile à transmettre pour de nombreuses raisons : pas de cours dans l'enseignement obligatoire en Fédération Wallonie-Bruxelles donc pas de vulgarisation accessible au plus grand nombre, abstraction extrême et vocabulaire technique. Ces deux derniers points en particulier ont toujours posé problème. Il suffit de penser aux innombrables exemples, récits, allégories et autres contes<sup>12</sup> qui parsèment l'histoire de la philosophie pour comprendre ce besoin de concrétude. Ces exemples apportent énormément à la transmission des idées et une bonne partie de l'art du pédagogue consiste à trouver l'image à même de déclencher la compréhension au sein de son public. Ou mieux, à faire vivre cet exemple par son auditoire.

<sup>12</sup>. *La caverne de Platon, le morceau de cire de Descartes, le soleil de Hume, le Candide de Voltaire, les porc-épic de Schopenhauer, le garçon de café de Sartre, ...*





**FEMALE**



**MALE**



**GAMER**

Le jeu vidéo apporte quelque chose de nouveau sur ce dernier point de particulièrement fort à la pédagogie de la philosophie. Tobias Staaby<sup>13</sup>, professeur d'éthique en Norvège, fait par exemple jouer ses élèves à la série *Walking Dead* (Telltale Games, depuis 2012), des jeux qui se caractérisent par les choix moraux que doit poser le joueur, puis il travaille avec eux les choix de chacun, leurs causes et leur justification. L'interaction donne un visage concret et immédiat à l'abstraction de l'éthique et le cadre ludique imprime de la légèreté à une discipline parfois aride, les élèves en arrivent même à déconstruire les mécanismes de gameplay mis en œuvre pour les faire réfléchir. *Papers, Please* (Lucas Pope, 2013), place lui le joueur dans le rôle d'un douanier au poste-frontière d'un État totalitaire. Tous les mécanismes de gameplay sont pensés pour poser à chaque journée qui passe des choix terribles et au final impossibles entre efficacité, humanité, famille, démocratie, ... À aucun moment ces mots ne sont prononcés mais, mis dans une situation toujours tendue à laquelle il doit réagir sous pression par des actes administratifs, le joueur y est perpétuellement confronté et doit poser des actions dont le sens lui est renvoyé au visage par la suite. Outre les questions éthiques qui apparaissent par la seule action de jouer en commun, ce jeu permet très facilement de travailler la théorie de la "banalité du mal" développée par Hannah Arendt (1906-1975) dans son livre "*Eichmann à Jérusalem*" (1963), écrit à propos du procès du criminel de guerre nazi Adolf Eichmann (1906-1962). Comme monsieur Jourdain fait de la prose sans le savoir, le joueur philosophe sans le réaliser si ce n'est que *Papers, Please* possède l'intelligence de confronter progressivement les actes, leurs causes et leurs conséquences ; il pousse à penser en éthicien.

<sup>13</sup>. <https://twitter.com/tobiasstaaby>



### 3. Limites, conseils et retour d'expériences pédagogiques

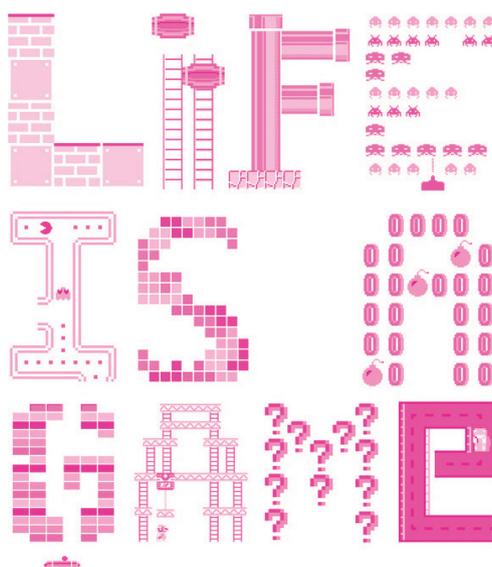
---

Comme cela a été affirmé dès l'introduction de ce chapitre, et il importe de le répéter, le jeu vidéo ne constitue en rien la panacée pédagogique vantée par certains. Pas plus qu'il ne suffit d'en placer dans un lieu d'apprentissage pour que celui-ci y trouve naturellement sa place et que les apprenants l'y intègrent harmonieusement. Au contraire, pour que le jeu vidéo déploie son potentiel pédagogique, il importe de bien comprendre ses forces comme ses faiblesses ainsi que ses limites. Petit tour d'horizon de ces faiblesses et des ces limites auxquelles répondent quelques propositions inspirées de ma propre expérience.

Tout d'abord, il importe de prendre du recul par aux mythes qui recouvrent les jeux vidéo en particulier et le numérique en général. Le premier d'entre eux, celui des « digital natives », théorie selon laquelle les enfants nés à partir des années 1980 maîtrisent les technologies numériques apparues en même temps qu'eux. Les études entreprises depuis montrent que ces jeunes utilisent effectivement plus facilement ces technologies que leurs aînés mais sans en comprendre ni en maîtriser les mécanismes. Second mythe, celui de « jouer utilement ». Alors que le plaisir du jeu vient aussi de son inutilité, que les jeux ne se domestiquent en ne jouant qu'à des choses utiles, que les jeux utiles (serious games) ne sont souvent plus des jeux et que, dans une culture utilitariste comme la nôtre, l'inutile est indispensable. Enfin, le mythe de « l'apprenant seul » qui voudrait que la puissance du numérique permette aux apprenants d'apprendre seuls face à l'ordinateur, sans les lourdeurs anachroniques des professeurs et des autres élèves. Au contraire, même dans un cadre de pédagogie vidéoludique, l'apprentissage, son sens et sa fixation, viennent pour la majorité des apprenants des échanges entre apprenants ainsi que de la structuration proposée par l'enseignant ou l'animateur. Bref, il importe de sortir d'une pensée magique que les médias sont prompts à mettre en avant dans des reportages de 2 minutes où tout semble simple.

Les jeux video  
ont ruine ma vie  
  
il m'en reste deux

La télévision a souvent caricaturé le jeu vidéo, écran concurrent, et particulièrement son pouvoir de fascination, bien réel. Celle-ci s'explique par la capacité de ce média à mobiliser nos sens liés à l'instinct de survie et dans le même à nous divertir tout en nous épanouissant par le "flow". Il importe donc de penser une médiation à même d'encadrer leur place dans un espace pédagogique et d'enchaîner avec d'autres activités, d'autres apprentissages. Par exemple, séparer les temps de jeu et de réflexion, renvoyer les uns aux autres pour montrer leur utilité, partager le temps entre les autres formes d'apprentissage et l'apprentissage par le jeu, ... Si vous ne pensez pas votre parcours pédagogique, vous risquez de voir les jeux vidéo cannibaliser le reste de votre travail, ce qui transforme même le meilleur d'entre eux en outil éducatif particulièrement contre-productif.

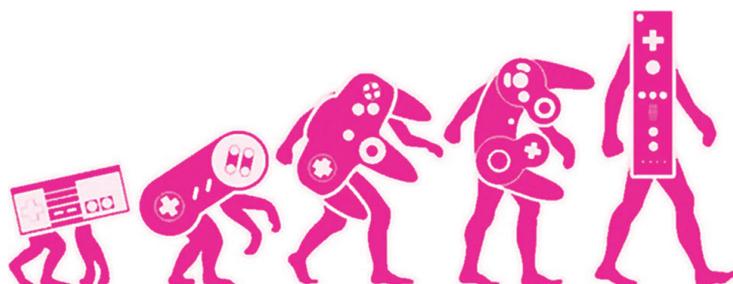


Ne vous laissez pas abuser par l'oxymore "serious game", séduisant a priori pour les adultes qui y projettent le meilleur des deux mondes. Le thérapeute Arnaud Zarbo résume parfaitement la question : "Les adultes et les enfants ont des modes de fonction différents en ce qui concerne les loisirs. Tant dans leurs critères de sélection que dans l'expérience qu'ils en font, ils vont se baser sur des enjeux différents. Ce n'est pas absolument rigide mais plutôt une tendance générale. Chez les adultes, les critères principaux sont le temps, l'utilité et le contrôle. Combien de temps l'activité dure, par rapport à l'agenda des autres activités et obligations ? Sera-t-elle chronophage ? Ensuite, est-ce une activité utile, a-t-elle des bénéfices secondaires, des vocations utilitaires/pédagogiques/etc... ? Puis seulement, est-ce agréable, plaisant ? Et enfin, est-ce contrôlable, est-ce gérable, tant dans le contenu que dans la forme ? Par exemple, est-ce que je comprends la pratique de mon enfant, puis-je la surveiller ? Avec qui, comment, où, ... ? Le point de vue des enfants diffère complètement. Ceux-ci veulent jouer «maintenant» parce que c'est là, qu'ils en ont envie selon leurs impulsions dans l'instant, par difficulté à repousser un plaisir dans le futur. Ils sont en premier lieu guidés par le plaisir suscité ou espéré par la pratique. «Je joue parce que c'est fun». Et enfin, ils sont stimulés par la découverte, la nouveauté..."<sup>14</sup>. Il y a donc des oppositions de nature entre le "serious" et le "fun". Comme l'explique comme l'exemple souvent utilisé dans les discussions à propos de la "gamification", il ne suffit pas de recouvrir du brocoli avec du chocolat pour que les enfants acceptent soudainement d'en manger. De la même manière que les apprenants qu'Erasmus se proposait de leurrer en donnant à l'apprentissage la forme d'un jeu finiront inévitablement par découvrir le pot aux roses, les enfants recracheront le brocoli et ne feront plus confiance au cuisinier. Un tel résultat implique de perdre sur tous les tableaux, celui de l'efficacité et celui de la confiance, cruciale dans la relation pédagogique.

<sup>14</sup>. Entretien réalisé avec l'auteur en juin 2017.

Autre question, récurrente lorsqu'il s'agit du numérique, la formation des acteurs. Bien souvent, les pouvoirs publics, les institutions dirigeantes, voire mêmes les acteurs eux-mêmes, préfèrent investir dans des ressources matérielles plutôt que dans la formation de ceux qui vont devoir les utiliser de manière pertinente. Entre la France des années 1980, qui avait lancé un gigantesque "Plan Informatique pour Tous" doté d'un budget conséquent, ou plus récemment le lobbying de certains fabricants pour imposer des "tableaux intelligents" dans les écoles, l'histoire ne manque pas d'erreurs d'appréciation dans les priorités entre l'humain et le matériel. De la même manière, nous ne vous conseillerons jamais trop de vous former, de lire livres et blogs sur le sujet, de rencontrer les acteurs individuels ou associatifs qui agissent dans ce domaine, ...

Et vous y découvrirez très certainement une autre question largement sous-estimée à propos du numérique : sa lourdeur technique. Quel que soit le support que vous utilisiez (ordinateur, console ou mobile), vous serez confrontés à d'innombrables problèmes : l'immense majorité des jeux vidéo pensés pour une utilisation de détente plutôt qu'éducative, la question des droits d'utilisation, les conflits de versions, la compatibilité des matériels, l'absence de connexion Internet, l'intrusion des publicités dans certains jeux, les problèmes de sauvegarde, le temps nécessaire à la mise en route de tous vos postes, la complexité des réglages, l'obsolescence de certains programmes intégrés aux jeux, ... Ces problèmes informatiques, largement répandus aujourd'hui dans l'enseignement se poseraient bien sûr aussi avec les jeux vidéo. Sans même évoquer la question des droits d'utilisation, conçus pour un usage privé et non public. A ces questions, il n'existe pas de réponse unique mais des solutions particulières, souvent le résultat de l'inventivité des acteurs de terrain et du bricolage des curieux.



Autre point rarement voire jamais abordé, la place des quelques gigantesques sociétés privées, éditeurs et constructeurs, qui possèdent l'essentiel du marché du jeu vidéo. Cet outil ne doit pas devenir un pied de biche pour ouvrir la porte du « marché scolaire<sup>15</sup> » à ces sociétés, un moyen pour elles de toucher encore plus massivement ce public jeune qui constitue son cœur de cible alors qu'elles fonctionnent, pour les plus grandes d'entre elles, selon des logiques de rentabilité maximale bien peu soucieuses du bien public<sup>16</sup>. Logiques qui trouveraient de parfaits alliés dans les politiques d'austérité imposées à la fonction publique depuis plus de trente ans. Le tout sous couvert d'un investissement privé d'autant plus à même de suppléer à des coupes futures dans le principal « poste de dépense » de l'éducation, celui des ressources humaines. Les logiques de profit remplaceraient donc des enseignants par des ordinateurs et des jeux vidéo alors que ceux-ci, aussi nombreuses puissent être leurs qualités, ne sont que des outils. Si de telles décisions se prennent souvent au plus haut niveau, les acteurs individuels que nous sommes peuvent modestement agir. Ayons conscience des outils que nous utilisons, de leur modèle économique comme de leur structure. Google par exemple, offre de nombreux outils "gratuits" fondés sur le pillage des données de ses utilisateurs ainsi que sur le travail gratuit.

<sup>15</sup>. Pour se faire une idée de la taille de ce "marché", la seule Fédération Wallonie-Bruxelles par exemple a dépensé 7,3 milliards d'euros pour son système éducatif en 2015.

<sup>16</sup>. Activision, l'une des cinq plus grandes sociétés du secteur avec plus de 2 milliards \$ de chiffre d'affaire par an, a été prise la main dans le sac en 2012 à « optimiser fiscalement » ses revenus hors-USA pour ne verser que 4,8% de ses bénéfices aux impôts, soit seulement 38 millions \$. En toute légalité bien entendu...

Dernier point, la nature chaotique du jeu, la force de déstabilisation qui l'habite, la puissance carnavalesque qu'il convoque. Le jeu génère un espace et un moment propres, avec ses règles spécifiques et souvent la suspension des règles sociales habituelles, à commencer par celles qui s'appliquent dans un cadre pédagogique (calme, ordre, méthode, ...). Intégrer cette remise en question d'un cadre puis demander aux participants d'y revenir, de refermer la parenthèse, peut poser des difficultés, notamment quant à l'état d'excitation, d'investissement émotionnel dans lequel le jeu plonge le joueurs. Il importe pour cela de bien penser l'organisation du temps, qui doit être équilibré entre les différents moments, de placer les jeux dans le déroulé pédagogique en fonction du caractère plus ou moins prononcé de ces aspects. Le plus simple étant d'achever une séance par une jeu et de commencer la suivante par l'analyse de ce qu'il a fait émerger. Le plus efficace étant d'analyser en jouant, c'est-à-dire de mettre en place un jeu qui permet d'explicitier l'apprentissage tout en le pratiquant. Mais le plus souvent, il vous faudra travailler vos transitions, penser comment faire passer en douceur vos apprenants d'un état à un autre. Et dans tous les cas, il faut accepter de partiellement perdre prise sur le déroulé, accepter de ne pas demeurer en contrôle total, de rebondir sur ce qui émerge dans la participation des apprenants, accepter qu'ils soient en partie co-créateurs de la séquence et accepter de leur laisser le temps dont ils ont besoin pour arriver au bout de ce que le jeu peut leur offrir. Au final, la question cruciale concerne la formalisation des apprentissages, formalisation qui requiert comme le jeu sa temporalité propre. Et cette formalisation montre que le jeu peut travailler des savoirs mais se révèle probablement meilleur pour les savoir-faire et les savoir-être. En cela, il convient particulièrement bien pour compléter la tradition pédagogique francophone, plus portée sur les savoirs, en ce qu'il lui permettrait de couvrir les différents profils sociaux, culturels des apprenants, leurs différentes intelligences.



## 4. Conclusion

Pour des raisons externes au domaine pédagogique, l'importance quantitative de la pratique particulièrement chez les moins de 30 ans et leur impact culturel, et internes, évoquées dans ce chapitre, il y aurait dorénavant du sens à faire entrer les jeux vidéo dans les espaces de transmission, de formation et d'enseignement. Outre l'objet d'étude et de compréhension qu'ils devraient eux-mêmes devenir dans ces espaces, et l'éducation aux médias aurait beaucoup à y gagner, ils y apporteraient des outils différents et un véritable renfort pédagogique.

Néanmoins, loin du "tout ordinateur" des années 80, de la panacée vendue au début des années 2000 et de la technophilie béate de la "révolution numérique 2.0", le jeu vidéo ne peut prendre place que dans un cadre pédagogique pensé avec et dans un parcours pédagogique complet. Il s'agit d'un outil parmi d'autres qui ne peut remplacer la présence humaine, celle des encadrants/enseignants/animateurs comme celle des autres apprenants. Ils ne doivent pas remplacer les autres outils de savoir mais au contraire les accompagner, de la même manière qu'ils doivent aussi être accompagnés par des encadrants pour en retirer un résultat pédagogique. Les jeux vidéo bien utilisés développent l'indépendance et l'implication de l'apprenant mais c'est le lien humain avec les autres apprenants et avec l'enseignant qui continue à faire sens, l'encadrement qui oriente le travail et canalise les résultats, l'échange humain qui développe la personne.

Pour cela, il importe de bien penser son intégration, de ne pas l'envisager comme une sucette, une médaille détachée du contenu, une récompense voire une sanction si on la supprime, vide d'autre sens qu'elle-même. La gamification a souvent rencontré cette limite. Au contraire, il faut intégrer le jeu dans un parcours, à la fois comme une respiration, un exercice, une application, une réflexion, le lancement d'une thématique, ... Si vous n'êtes pas convaincu de la valeur de la partie ludique de votre apprentissage, mieux vaut s'en passer. Pensez bien que la partie ludique de votre parcours s'y intègre aussi en cela qu'elle complète les autres volets avec ses qualités propres centrées sur les savoir-faire et les savoir-être.

Enfin, le plus important sans doute, pour que la pédagogie ludique fonctionne, pour qu'elle fasse sens, il importe de penser en amont l'apprentissage qu'elle doit générer et de bien le formaliser pendant et après l'activité, le tout avec à l'esprit les forces et les limites de cette pédagogie. Avec tout cela, le jeu complètera parfaitement les autres formes de pédagogie et ouvrira d'autres perspectives dans l'enseignement, la formation, l'apprentissage.



# COMMENT CRÉER UNE SÉQUENCE PÉDAGOGIQUE LUDIQUE ET VIDÉOLUDIQUE

## Pédagogie (vidéo)ludique et active

- L'apprentissage et le jeu doivent être une seule et même chose, c'est-à-dire que l'apprentissage doit se faire en jouant, c'est l'action de jouer qui fait apprendre.
- L'apprentissage doit être utile au jeu et pas une couche extérieure à ses mécanismes. En effet, la motivation à apprendre pour le joueur vient de cette utilité (par exemple apprendre une langue étrangère). L'inverse aussi est vrai, le jeu ne doit pas simplement être une couche sur l'apprentissage, par exemple des médailles qui viennent récompenser des apprentissages.



- Il est préférable de penser un jeu et son choix en fonction non pas du savoir mais de l'objectif pédagogique.
- Au cœur du processus d'apprentissage vidéoludique, il y a l'essai-erreur. Il n'y a jamais d'échec dans le jeu vidéo car on y apprend toujours de ses essais et de ses erreurs. Puis l'on peut recommencer autant qu'on le souhaite et la virtualité pousse à la curiosité par la fiction des actes posés.

Pour ces raisons notamment, nous vous encourageons vivement à utiliser la pédagogie active avec le jeu vidéo comme outil pédagogique. La pédagogie active implique, permet de comprendre par le faire et se veut inclusive.

---

- Il importe de se décentrer à la fois du seul apprentissage des savoirs et d'un apprentissage vertical et unilatéral. Les savoir-faire, les exercices, le jeu, ce que les anglo-saxons appellent le « learning by doing », sont d'excellents outils qui ont montré depuis longtemps leur intérêt.
- Le jeu vidéo permet d'exercer les apprenants au questionnement philosophique. En revenant sur les actions et choix des joueurs, le processus ludique permet de concrétiser l'abstraction philosophique et de lui donner un sens direct à même de favoriser son apprentissage. Soulever des questions après avoir des outils simples pour y répondre (argumenter et formaliser une réponse plutôt qu'une impression ou une conviction), questionner les évidences pour pousser à réfléchir, l'échange et le processus de réflexion dans ces conditions importe plus que les réponses puisqu'ils forment les apprenants par l'action de réfléchir et d'échanger des arguments.
- N'hésitez pas à poser des problèmes à vos apprenants, mettez-les dans des situations concrètes où ils doivent utiliser leurs savoirs et savoir-faire afin de leur donner un sens et l'envie de les développer.
- De même, titillez leur curiosité et leur envie d'essayer. Il n'y a pas d'échec dans l'apprentissage, au pire des erreurs dont on apprend.
- Encouragez la coopération, elle est plus efficace que la compétition dans une logique de travail, elle fait émerger de l'intelligence collective, elle reflète mieux le monde du travail contemporain, elle renforce des liens sociaux positifs et bienveillants entre les apprenants, elle participe à la construction d'une société démocratique
- **Réfléchissez**, prenez le temps de tester, de donner des outils aux apprenants puis une **parole**.

Enfin, combinez, **mélangez les outils pédagogiques**. Le jeu vidéo comme le jeu ne sont pas des panacées mais au contraire des outils parmi d'autres qui renforcent ceux que vous utilisez déjà.

## Construire une séquence pédagogique (vidéo)ludique :

Intégrer le jeu, et en particulier le jeu vidéo, peut se faire en conservant une construction pédagogique classique :

- Commencez par une introduction de la thématique, idéalement par le jeu qui constitue une bonne mise en situation.  
  
Sur la question des fake news, placez les apprenants en équipes de décodeurs face à une déclaration médiatique récente, d'une face maximum, comprenant plusieurs affirmations fausses, raccourcis, erreurs de raisonnement, ... Ils doivent les identifier et justifier leur choix.
- Ensuite, formalisez avec vos apprenants les outils et concepts qui seront utilisés durant la séquence, soit par un exercice d'écriture, de recherche ou une autre mise en situation.  
  
Pour la rédaction d'un magazine de test de jeux vidéo, vous travaillerez sur les types d'arguments, sur la structure introduction/développement/questionnement/conclusion, ... Vos apprenants apprendront donc comment concevoir un avis, l'argumenter, le structurer et le fonder.
- Mettez en place l'exercice central, qui peut se dérouler sur une ou plusieurs heures de cours. Celui-ci placera vos apprenants, idéalement par équipes, en situation d'appliquer concrètement les outils, savoirs et savoir-faire, forgés auparavant. Vous pouvez leur proposer un cadre ludique mais aussi narratif ou actuel qui donnera du sens à l'exercice.  
  
Des élèves de rhétorique doivent créer, par équipes, un jeu de société pour des élèves de 12 ans autour d'une séquence de chimie. Pour cela, ils disposent du cours référent, des notions de chimie nécessaire, d'outils de création de jeu et des méthode de travail en équipe.
- Enfin, organisez la mise en commun et la formalisation des apprentissages de la séquence.  
  
Au terme de la pratique de jeux axés sur la coopération, vous distribuerez la parole afin de faire émerger tous les savoirs et savoir-faire utilisés pendant la séquence (forces et problèmes, organisation en équipe, modèles de société, questions soulevées, ...). Puis, dans un second temps, vous structurerez ces savoirs et savoir-faire (ensemble sur le tableau, par écrit par équipe, ...) afin de les expliciter et de vérifier qu'ils aient bien été compris et utilisés par chacun.

Comme cela a déjà été écrit ci-dessus, il importe d'entourer cette construction classique de pédagogie active et de bien penser son inscription dans le temps, tant le temps de jeu diffère de celui de l'organisation scolaire.

Dans votre préparation, insistez sur le travail des objectifs. Ils sont ce qui donnera corps et sens à votre séquence. Décrivez les objectifs poursuivis et comment vous y arrivez. Insistez sur la plus-value apportée par le jeu vidéo. Non pas qu'elle soit naturelle, justement il s'agit de prouver que l'investissement (en temps, en technique et en budget) en vaut la peine.

Veillez à bien penser concrètement comment vous réalisez votre séquence, un point souvent complexe avec le jeu vidéo : quels jeux ?, quelle durée (de la séquence comme des jeux) ?, quelles explications (orales, écrites, commandes, ...) ?, quel coût/budget global ?, quels moyens techniques (personnes compétentes, support, PC/Mac/Tablette/Smartphone/...) ?



## Questions techniques et budget nécessaire

---

Point souvent négligé dans les présentations des utilisations pédagogiques du jeu vidéo, les questions techniques et de budget sont absolument cruciales et nécessaires à prendre en compte dans la construction de votre projet.

Pour le matériel, deux options sont les plus fréquentes :

- Les consoles offrent avant tout l'avantage de la simplicité pour les encadrants comme les apprenants. Ceux-ci sont d'ailleurs souvent déjà familiers avec une console, le format de jeu le plus répandu. Si vous souhaitez ce format, nous vous conseillons une Playstation 4, la console la plus populaire, celle avec les jeux téléchargeables les plus variés. La Nintendo Switch est la console la plus familiale.
- Les PC sont plus complexes à prendre en main mais offrent une plus grande variété, plus de jeux vraiment gratuits et surtout une plus grande souplesse d'utilisation, qualités à mon sens les plus utiles pour une utilisation pédagogique. Vous pouvez utiliser un ordinateur récent mais vous n'aurez pas forcément besoin d'une machine très puissante, une machine moyen de gamme faisant déjà tourner la plupart des jeux conseillés dans ce manuel. Les machines les plus puissantes sont surtout utiles pour les blockbusters et le jeu en ligne. Si vous optez pour cette solution, vous trouverez de nombreux jeux gratuits/à prix variés sur Itch.io, GOG.com, Steam et Humble Bundle.
- À propos des mobiles (smartphone et tablette), modèle économique très problématique et la recherche de jeux rendue compliquée par la surabondance sans la qualité rendent le support difficile pour un usage pédagogique.

Nous vous conseillons aussi l'achat d'une à quatre manettes, d'un clavier et d'une souris ainsi que d'un vidéoprojecteur, le moyen le plus simple de jouer en groupe.

# CINQ CONSEILS POUR METTRE EN PLACE UN ESPACE D'ANIMATION JEU VIDÉO

Vous êtes intéressé et vous avez décidé de mettre en place une animation jeu vidéo pour votre public? Voici 5 **conseils inspirés** de notre expérience de terrain pour vous aider dans votre démarche.

## 1 **Premier conseil : Prenez du temps**

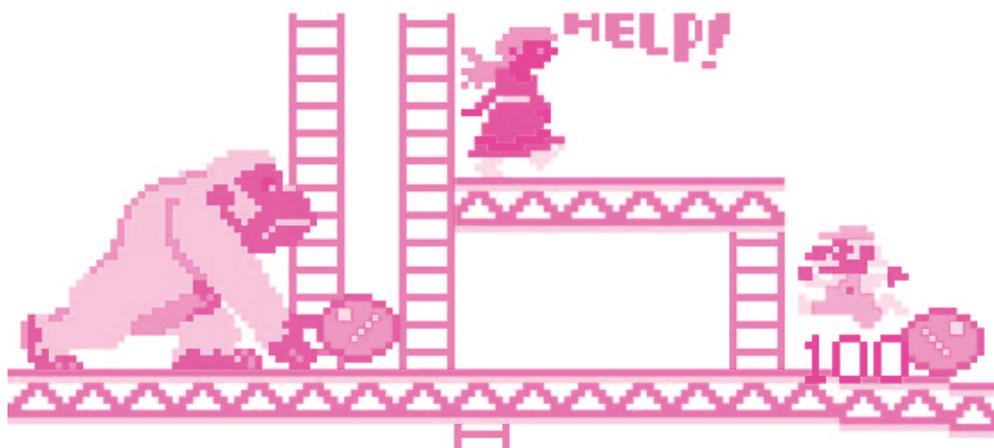
Prenez le temps de préparer votre activité et de l'accompagner tout au long de son déroulement. Même avec la meilleure volonté du monde, votre public laissé seul avec des jeux vidéo transformera souvent votre espace en son salon. Si vous voulez qu'il résulte du pédagogique de votre activité jeu vidéo, à vous de bien préparer vos objectifs en amont. Ensuite, sélectionnez vos jeux avec soin. C'est en effet de cette sélection que découlera votre activité : allez-vous réfléchir, discuter, questionner, lancer un tournoi, créer, ... ? Enfin, accompagnez votre public, surtout dans les premiers temps de votre activité jeu vidéo. N'oubliez pas que c'est à vous d'apporter la plus-value dans l'activité en expliquant, montrant, questionnant, ...

En bref, pour ne pas vous laissez débordé par le fun et le pouvoir de fascination du jeu vidéo, prenez le temps de bien préparer votre activité, son objectif pédagogique comme son déroulement.

## 2 **Second conseil : Réfléchissez avec vos jeunes**

Questionnez et encouragez leurs questions à propos des jeux sans porter de jugement moralisateur. Moraliser, c'est simplement expliquer à une catégorie de la population que ses pratiques **ont moins de** valeur par rapport aux bonnes pratiques, souvent celles du groupe dominant. Résultat ? Le moralisateur se déconsidère et ne dit rien de pertinent à son public. Il est bien plus intéressant de questionner le média jeu vidéo, d'encourager la curiosité des apprenants et de réfléchir avec eux autour de questions communes.

En bref, plutôt qu'un discours, moralisateur ou instruit, mieux vaut susciter questionnements et réflexions en groupe, **c'est-à-dire donner aux apprenants des outils pour réfléchir par eux-mêmes.**



# 3

## Troisième conseil : L'expert, c'est le joueur

Horizontalisez vos activités, n'hésitez à encourager les apprenants à exprimer leurs idées et leurs propositions puis à travailler à partir de celles-ci. Poussez vos apprenants à parler, à exprimer leur opinion, à vous expliquer les jeux présentés, à questionner leur pratique. N'oubliez pas que l'expert des jeux vidéo, c'est le joueur ! Cela ne vous retire rien, car vous demeurez l'encadrant/l'animateur de référence qui cadre et oriente, gère le temps et les débats, et implique d'autant plus les apprenants que ce sont eux qui amènent le contenu de votre activité.

En bref, partez du savoir des apprenants ! C'est d'autant plus facile qu'ils sont excellents dans le domaine. A eux le savoir, à vous la gestion des activités et du temps.

# 4

## Quatrième conseil : La technologie n'est qu'un moyen, pas une fin

Aussi paradoxal que cela puisse paraître, la technologie n'est pas indispensable pour une activité jeu vidéo. Si vous situez le jeu dans une séquence plus large, lors d'un stage, sur la durée d'une journée, ..., tout ce que vous réalisez avant ou après ne nécessite ni ordinateur ni console. Analysez des publicités en groupe, demandez aux jeunes d'écrire un article, créez un jeu avec du papier et de quoi écrire, ... Il y a tout un univers d'activités à mettre en place autour du jeu.

En bref, pas besoin de mille ordinateurs pour réfléchir aux jeux : créez avec du papier, analysez des pubs, organisez un débat, ... Tout cela est bon tant que vous tenez compte du cinquième conseil ...

# 5

## Cinquième conseil : Et surtout, faites-les jouer !

Quel que soit votre projet et votre planning, les apprenants doivent toujours à un moment ou à un autre prendre les jeux en mains pour ne pas se sentir floués. En effet, toute activité impliquant les jeux vidéo promet, au moins implicitement, du fun. Si vous limitez votre activité à son aspect pédagogique, vous rompez ce contrat implicite. Et les apprenants, qui se seront impliqués une première fois avec enthousiasme, ne se laisseront pas avoir une seconde fois.

En bref, travailler les jeux vidéo, c'est promettre de l'amusement à un moment ou un autre. Et un encadrant en qui les apprenants ont confiance doit toujours tenir ses promesses. Donc faites-les jouer aussi.

# INTRODUCTION AUX JEUX VIDÉO : DÉCOUVRIR LE MÉDIA VIDÉOLUDIQUE

## Jeu vidéo : Polémiques, enjeux et perspectives

Texte publié par Julien Annart dans « Agir par la Culture n°43, octobre 2015 »

Violents, addictifs, misogynes, vecteurs de la pensée dominante, sources d'isolement social et de décrochage scolaire, moyens d'entraînement pour les tueurs de masse ou les terroristes, abêtissants et flattant les penchants les plus vides de notre société de consommation, porteurs d'une sous-culture, ... Les jeux vidéo concentrent dans le discours médiatique beaucoup de tares depuis une vingtaine d'années. Revenons un instant de manière réfléchie et argumentée sur ces différentes polémiques, sur les véritables enjeux de la première industrie culturelle mondiale et sur les perspectives ouvertes par ce nouveau média.

### Polémiques, sensationnalisme, « solutionisme » : comment construire un récit médiatique

Les jeux vidéo ont très vite posé question et soulevé les débats, rapidement qualifiés de dangereux dès leurs débuts commerciaux dans les salles d'arcade. Le contenu des jeux, leur violence et leur puissance d'attrait ont fait émerger des discours alarmistes liés à la « panique morale » formalisée par le sociologue Stanley Cohen en 1972. Le psychologue Thomas Gaon résume ce concept comme suit « dès qu'un nouveau médium arrive dans la société, il peut provoquer une panique morale, ce qui est une guerre culturelle au final, c'est-à-dire où les dominants, les aînés considèrent que cet objet culturel, ce médium constitue une menace pour la société tout entière ».

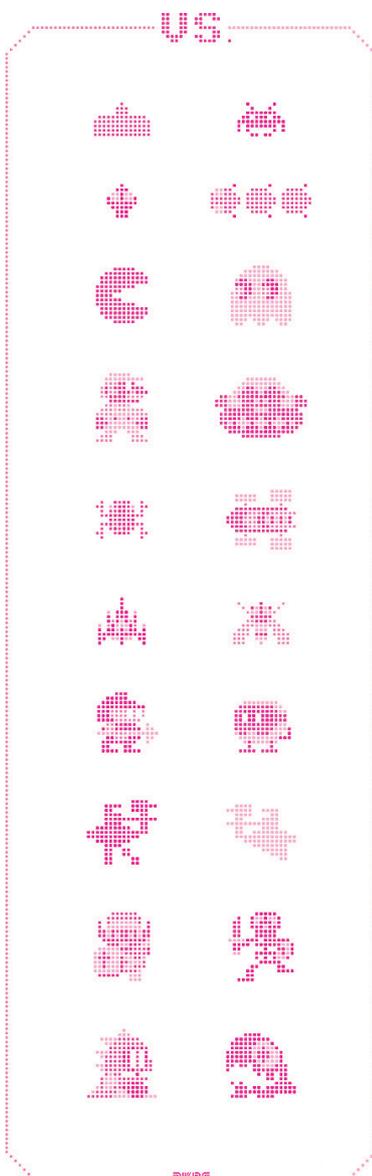


Un premier discours sur la violence des jeux vidéo accompagne donc leur développement économique, de l'arcade à la console en passant par les micro-ordinateurs, durant les années 1970 et 1980. Ce discours va prendre une toute autre ampleur à partir des années 1990. A la violence viennent s'ajouter les accusations de provoquer des crises d'épilepsie, de plonger dans l'isolement social et d'encourager des usages excessifs. Plusieurs causes expliquent le succès de ces thèmes. Tout d'abord, une organisation renforcée des lobbys les plus conservateurs à l'exemple de Familles de France chez nos voisins. Ensuite, 1994 voit débarquer la PlayStation de Sony, portée par un marketing puissant, un recentrage du public vers les jeunes hommes de plus de 20 ans ainsi qu'une surenchère de violence graphique et de mauvais goût. Enfin, la construction d'un récit médiatique, « les jeux vidéo rendent violent leurs utilisateurs les plus jeunes », qui arrange tout le monde : les médias et en particulier la télévision construisent un récit structuré par la logique du bouc émissaire stigmatisé au profit de son propre public plus âgé. Public auquel s'adressent alors les politiques aux discours simples prompts à diffuser l'impression de maîtriser les problèmes sociaux en légiférant contre un ennemi identifié. Pour ces deux acteurs, les problèmes comme les solutions sont évidents, le récit se referme sur lui-même dans un cycle cause identifiée/peur socialement acceptable/solution « responsable et réaliste ». Les éditeurs de jeux quant à eux surfent sur le scandale et la publicité gratuite pour augmenter la notoriété de leurs titres auprès des plus jeunes attirés par l'impression de transgression.

### « C'est la faute aux médias ! »

On le voit, le changement de discours découle essentiellement de causes politiques et médiatiques. Pourtant, devant le tumulte et l'accumulation de procès, les différents acteurs de l'industrie vont s'organiser et mettre en place des signalétiques pour encadrer la diffusion des jeux et anticiper toute réglementation contraignante venant du monde politique. Fin du débat sur la violence tout en sauvegardant la liberté de vente, le jeu vidéo demeure avant tout une industrie commerciale qui sait protéger ses intérêts à défaut de s'inscrire dans un cadre social.

Nous sommes alors au début des années 2000, la panique morale n'a pas disparu et les médias tiennent un bon sujet pour encore quelques temps malgré l'absence de preuves scientifiques et la signalétique apposée aux jeux. Comment continuer dans cette direction ? Il suffit pour cela de médicaliser le problème pour continuer à parler aux parents et à leurs peurs : après la violence, la drogue. Les jeux vidéo seront dorénavant décrits comme addictifs à grand renfort de mots empruntés au champ lexical des cliniques de désintoxication.



Des milliers d'études sur le sujet vont être produites, régulièrement reprises par les médias en résumés tendancieux. Pourtant, dès la fin des années 2000, le débat est tranché au sein du monde scientifique, aucune augmentation de la violence ou de l'agressivité n'est constatée de manière durable et répétée, aucune addiction physique ou physiologique n'existe au sens médical du terme<sup>1</sup>. Hormis quelques polémistes politiquement intéressés et épisodiquement la presse écrite en pages intérieures, ces deux sujets disparaissent de l'espace médiatique, même s'ils continuent à intéresser le monde de l'éducation

### Le monde des jeux vidéo, un endroit idyllique finalement ?

Le discours médiatique majoritaire aurait-il retrouvé ses esprits ? Les médias appliqueraient-ils dorénavant aux jeux vidéo la rigueur journalistique dont ils se gargarisent tant ? Les politiques se seraient-ils rendus à l'évidence de l'absence de preuve pour étayer ces polémiques ? L'industrie elle-même aurait-elle renoncé à ses excès et pratiques douteuses ? Non, loin de là.

C'est qu'entretiens la pratique des jeux vidéo est devenue majoritaire. Si les chiffres (voir encadré) doivent évidemment être pris avec du recul, notamment parce qu'ils proviennent en bonne partie de l'industrie elle-même qui y injecte de nombreux biais dans sa quête de respectabilité, ils expliquent bien la difficulté à continuer à pointer du doigt un bouc émissaire aussi large. Et puis les plus gros éditeurs mondiaux disposent dorénavant d'une puissance marketing lissant un discours consensuel centré sur les budgets hyperboliques et les records financiers écrasant ceux du cinéma, discours diffusé aussi à travers de nombreuses campagnes d'achats publicitaires. On ne mord pas la main qui vous nourrit...

Pourtant, malgré cet étouffement médiatique, les jeux vidéo continuent à nous interroger, à générer des pratiques problématiques, à ouvrir des perspectives dans de nombreux domaines a priori extérieurs. Sélectionnons-en deux particulièrement significatifs.

<sup>1</sup>. Ce qui n'exclut pas pour autant les pratiques problématiques et la surconsommation. Un nombre certain, mais restreint, de jeunes ont un rapport douloureux avec le jeu qui représente une fuite par rapport à d'autres problèmes. Des aides existent, des cellules de soutien et des thérapeutes spécialisés peuvent aider. Comme le résume le psychologue Thomas Gaon « si l'on joue tout le temps, on passe à côté de sa vie. Le jeu doit rester un loisir ».

### Le « #Gamergate », un condensé des enjeux actuels

A partir d'août 2014 commence la controverse du « #Gamergate », soit un ensemble de polémiques, scandales, harcèlements, révélations, menaces de mort, ... qui agitent le monde vidéoludique des créateurs, des journalistes, des influenceurs, des forums dédiés et des joueurs. Au-delà des nombreuses anecdotes et attaques personnelles, le « #Gamergate » exprime une incroyable violence des joueurs traditionnels à l'égard des changements intervenus depuis le milieu des années 1990, des autres joueurs, de nouveaux discours notamment féministes et sociologiques à propos de leur divertissement, des autres formes de jeux majoritaires en quantité mais minoritaires en termes économiques et médiatiques. Les « gamergaters » se considèrent comme les seuls « vrais joueurs » qui refusent que des « faux joueurs » attirés par le succès d'un média « qu'ils ne comprennent pas » viennent y mettre « des questions politiques qui n'ont rien à y faire » ou produire des « non-jeux artistiques ennuyeux » alors qu'il s'agit « d'un simple divertissement ».

L'approche économique éclaire le débat : si aujourd'hui tout le monde ou presque joue grâce à l'informatisation de la société et le succès des smartphones, l'essentiel des revenus provient d'un segment minoritaire des joueurs, les jeunes hommes entre 15 et 35 ans qui achètent au prix plein les blockbusters ainsi que les nombreux suppléments qui viennent s'y ajouter entre deux épisodes annualisés. Orientés vers l'action, ces jeux proposent des univers souvent réduits à la trilogie science-fiction/fantastique/guerre aux récits reproduisant les schémas hollywoodiens classiques.

Voilà bien l'un des paradoxes de la situation actuelle : malgré la variété de la production actuelle et sa capacité à toucher potentiellement tous les publics, les blockbusters dominent plus que jamais l'espace médiatique, la captation des richesses générées et les représentations du média auprès du plus grand nombre. Si l'irruption des jeux indépendants, les « indies », il y a plus de 10 ans avait bouleversé l'industrie avec des réussites commerciales et critiques comme Minecraft, Braid, Limbo ou TowerFall, les gros éditeurs ont repris le dessus aujourd'hui. Les petits jeux sont noyés dans la masse de la production actuelle : plus de 1000 jeux sont édités chaque jour ! La puissance de frappe financière et marketing des géants du modèle traditionnel permet à leurs titres de se faire connaître et de monopoliser l'attention malgré la qualité largement supérieure du reste de la production. Sans même parler des jeux artistiques les plus audacieux, avec leurs hautes ambitions, leurs univers et leurs esthétiques radicaux, condamnés à la gratuité, à une certaine confidentialité ou aux échecs commerciaux à répétition. L'ouverture des structures culturelles de financement, avec l'avance sur recettes en France, et d'accueil, comme le MOMA à New-York et sa collection de jeux ou la Gaîté Lyrique à Paris et son travail de médiation, proposent néanmoins des pistes. Et de nouvelles questions à propos des risques d'institutionnalisation ou de cloisonnement au public habitué des espaces culturels...



### « Le jeu, ce n'est pas sérieux » : Jeu vidéo et éducation

Dans la plupart des cultures et chez la plupart des mammifères, jeu et éducation sont intimement liés. Même si cela est considéré avec un certain mépris dans nos sociétés, le jeu générant des connaissances puériles qu'il faut mettre de côté lorsque le véritable savoir est enfin abordé à l'aube de l'adolescence. Pourtant, plus profondément, l'importance du jeu dans l'éducation, la formation, la constitution d'une culture est bien connue depuis deux ouvrages fondateurs : *Homo Ludens* et *Le Jeu*<sup>2</sup>. L'un comme l'autre montrent les nombreux parallèles entre les éléments fondamentaux du jeu et ceux des religions, de la gestion des conflits, de la diffusion culturelle, ...

L'évidence serait de mettre en place des cours d'analyse du média auprès des jeunes puisqu'il constitue leur principale activité culturelle. Si les programmes scolaires débordent de bonnes intentions sur « l'esprit critique à inculquer » aux jeunes pour qu'ils « deviennent des citoyens pleinement conscients de leurs actes », peu de choses concrètes sont proposées, à commencer par la critique des médias pourtant cruciaux dans un monde largement médiatisé et numérisé. Mais il ne s'agit pas seulement de comprendre et d'éduquer au jeu vidéo, plus fertile encore serait d'utiliser le jeu comme outil d'apprentissage, d'éducation et de formation.

Comme outil, le jeu vidéo, et plus largement les différentes formes de jeu, possèdent de nombreux atouts et qualités. Nous nous contenterons ici de les citer : le jeu vidéo possède l'avantage d'être un média culturel doublement populaire en termes de quantité et de catégories sociales sans exclure aucun public, dans la plupart des cultures et chez tous les mammifères le jeu éduque par mimétisme, les jeunes maîtrisent autant si pas plus ce média que les adultes ce qui horizontalise les rapports de pouvoir et de travail dans un cadre formatif interactif et participatif, sa puissance immersive implique plus profondément le participant et permet une exemplification forte en particulier par rapport à l'abstraction de la matière qu'elle rend moins aride mais pour donner à voir et à vivre l'altérité, l'apprentissage par essai-erreur constitue le cœur de la conception des jeux où l'on apprend autant de ses réussites que de ses revers.

### Conclusion : Investir le jeu pour investir le monde !

Loin de se réduire aux seuls blockbusters, les jeux vidéo, portés par des petites structures et des initiatives personnelles, ont déployé leur potentiel culturel, créatif, artistique et universitaire dans d'innombrables jeux et projets. Il reste encore de nombreux domaines où ce potentiel reste à explorer, à prendre en main pour l'orienter afin que ce média ne reste pas entre les seuls mains de gigantesques structures commerciales. Il reste beaucoup à faire, particulièrement dans une optique progressiste, pour établir des ponts entre la création vidéoludique indépendante et le grand public.

Le jeu vidéo a déjà gagné mais le monde ne le sait pas encore. Reste à savoir quel jeu vidéo. La réponse réside dès à présent entre nos mains.

<sup>2</sup>. Johan Huizinga, *Homo ludens - Essai sur la fonction sociale du jeu*, 1938 et Jacques Henriot, *Le jeu*, 1969.

### LE SECTEUR DES JEUX VIDEO EN BELGIQUE

En Belgique, les choses bougent aussi. De très nombreux studios indépendants ont émergé depuis peu. Plusieurs formations aux métiers du jeu vidéo diplôment chaque année des étudiants à Courtrai, Namur ou Bruxelles. Plusieurs associations comme Press-Start ou Retroludix proposent animations et collections pour le grand public. House of Indies et Brotaru ou encore l'Apéro du Jeu Vidéo rassemblent les créateurs belges aux quatre coins du pays. Les syndicats de créateurs FLEGA et WALGA parlent avec le monde économique et politique, FOR'J et le Quai10 proposent d'ores et déjà des animations vidéoludiques dans les écoles et les Maisons de Jeunes. Le LabJMV (Laboratoire Jeux et Mondes virtuels) est également en train de se construire. Il regroupe depuis 2014 des chercheurs de tous horizons, universitaires, associatifs et professionnels, pour partager et enrichir les réflexions sur les univers numériques et ludiques.

# UNE PREMIÈRE APPROCHE POUR JOUEURS QUI S'IGNORENT

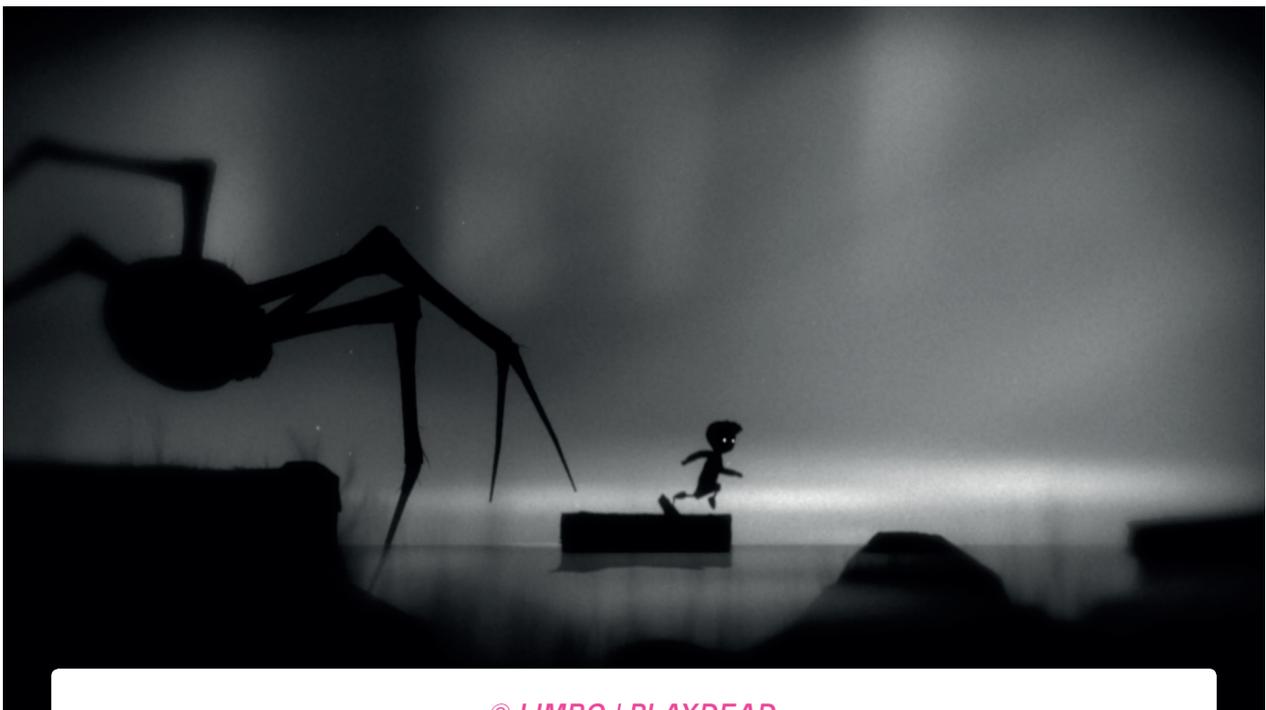
Votre curiosité pour le média jeu vidéo est titillée mais vous vous pensez ignorant ou incompetent ?

Vous vous dites que finalement, cela vaudrait peut-être la peine de tenter une partie avec vos amis, vos enfants, votre conjoint ? D'essayer une expérience nouvelle sur votre smartphone le temps d'un déplacement en transport en commun ? De vous assoir un moment devant votre ordinateur pour vous immerger dans un univers féérique ou sombre ?

Alors parcourez cette invitation à la découverte sous forme d'un petit guide. Chaque entrée vous interroge sur vos goûts et à partir de ceux-ci vous propose plusieurs pistes. Deux critères ont orienté la rédaction de ce parcours ludique : la qualité des jeux proposés et surtout leur accessibilité au plus grand nombre et aux néophytes. Lancez-vous avec nous et, peut-être, prenez goût à cette nouvelle culture qui offre de nombreux autres jeux à découvrir et des expériences pour tous les publics. Ce ne sont quelques destinations, nous espérons qu'elles vous donneront envie de faire le tour du monde !

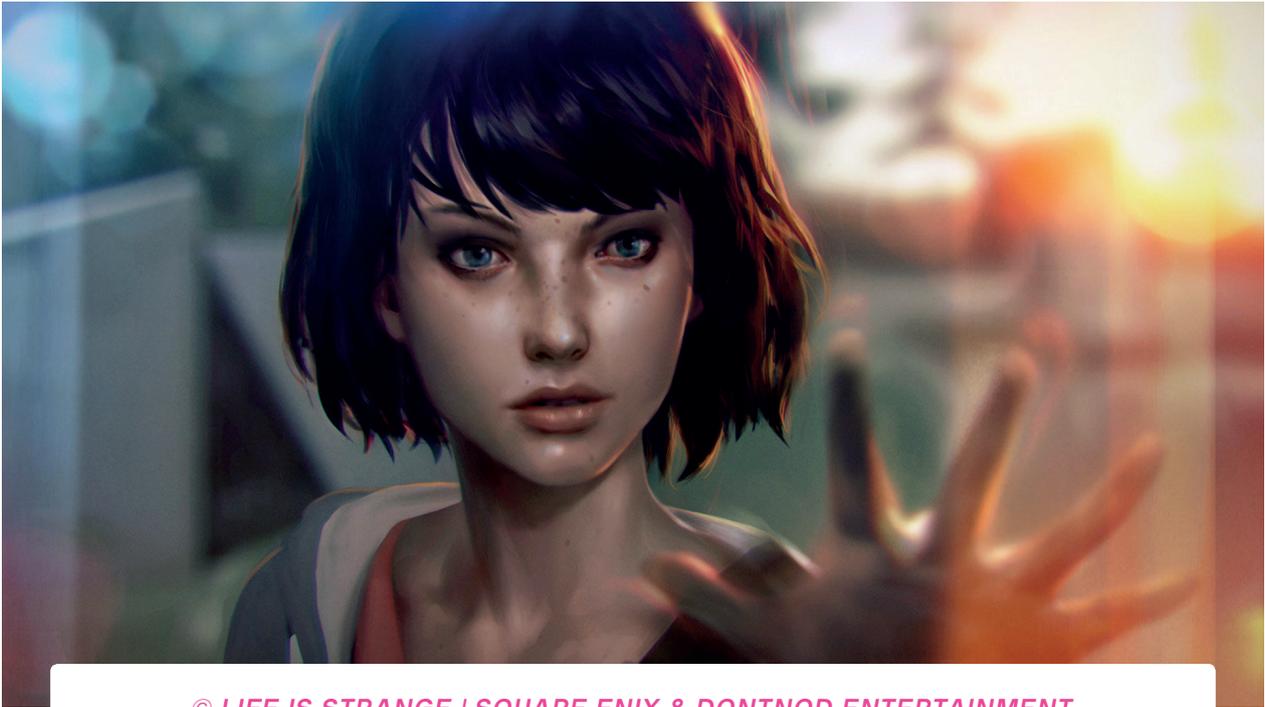
## Vous aimez le cinéma ?

**LIMBO** (Playdead, 2010). Un jeu envoûtant, à la musique minimaliste composée des réactions du monde aux actions du joueur, aux graphismes intenses et à la direction artistique hommage au cinéma expressionniste des années 1920 (oui, oui, vous avez bien lu !). Rien ne vous sera expliqué, à vous de parcourir ces limbes sinistres en y résolvant de petites énigmes dans ce jeu de plateforme devenu une référence. *Sa suite officielle, INSIDE (Playdead, 2016), vous fascinera tout autant.*



© LIMBO | PLAYDEAD

Longtemps, les jeux à licence ont porté haut le drapeau de l'infamie et de la médiocrité. Et puis tout a changé. Après avoir rôdé sa formule du jeu d'aventure pour tous pendant des années, ses membres sont de vieux briscards du genre, le studio Telltale Games a produit le jeu épisodique **Walking Dead** en 2012. Coup de maître qui, de manière accessible à tous les joueurs, raconte une histoire fondée sur le lien avec les personnages, les choix tragiques et les émotions qu'ils provoquent. Sorti cette année, le français **Life is strange** (Dontnod, 2015) transpose avec brio cette formule dans l'univers des films américains indépendants sur le lycée et la fin de l'adolescence.



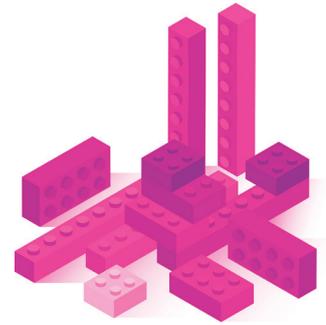
© LIFE IS STRANGE | SQUARE ENIX & DONTNOD ENTERTAINMENT

La série des mythiques **Gran Theft Auto** (depuis 1997), la référence de l'« open world » ou « jeu bac à sable » où le joueur est libre de pratiquer le jeu comme il l'entend, ou les plus anciens Lemmings (depuis 1991) sont issus de Rockstar Games, ce studio britannique spécialisé dans l'irrévérence et la critique sociale cachées sous un mauvais goût assumé. Leur chef-d'œuvre, **Red Dead Redemption** (2010), revisite la « conquête de l'Ouest » en accumulant les histoires à vous désespérer de l'humanité racontées avec un humour anarchiste. Un titre typique du style Rockstar, producteur de triple-A, des jeux pour le grand public au budget pharaonique entre 70 et 150 millions \$ hors promotion, au ton et à l'univers violemment subversifs. Agressif, mal élevé mais subtil et frappant souvent juste dans son analyse du rêve américain, Rockstar est une référence incontournable.

## Vous aimez réfléchir et résoudre des énigmes ?

---

Loin des clichés sur sa violence, le jeu vidéo permet aussi de gentiment se triturer les méninges, souvent en découvrant des univers originaux. La série *Myst* (Cyan Worlds, depuis 1993) avait d'ailleurs été l'une des premières à proposer cette alliance entre réflexion et voyage, un mélange dont le succès avait été porté par une majorité de joueuses. Plus près de nous, *Braid* (Jonathan Blow, 2008), le premier jeu « indé » à percer commercialement et à être reconnu par l'ensemble de la presse spécialisée, propose sous la forme d'un jeu de plateforme hommage aux grands classiques un voyage à travers différents tableaux-énigmes. Avec ses graphismes inspirés par l'impressionnisme, son mécanisme de jeu fondé sur l'utilisation du temps et ses questions philosophiques, *Braid* vous touchera et vous questionnera. Autres jeux mélangeant action et réflexion, les deux *Portal* (Valve, 2007 et 2011) vous plongent dans une dystopie déshumanisée où s'échapper de salles d'expérimentation vous demandera de jouer avec un système de téléportation profondément intelligent. Et cette intelligence, *Sokobond* (Hazelden, Lee et Roth, 2014) la titillera aussi en jouant avec les principes de la chimie pour résoudre ses nombreux puzzles.



## Vous aimez passer des moments conviviaux en famille ou entre amis ?

---

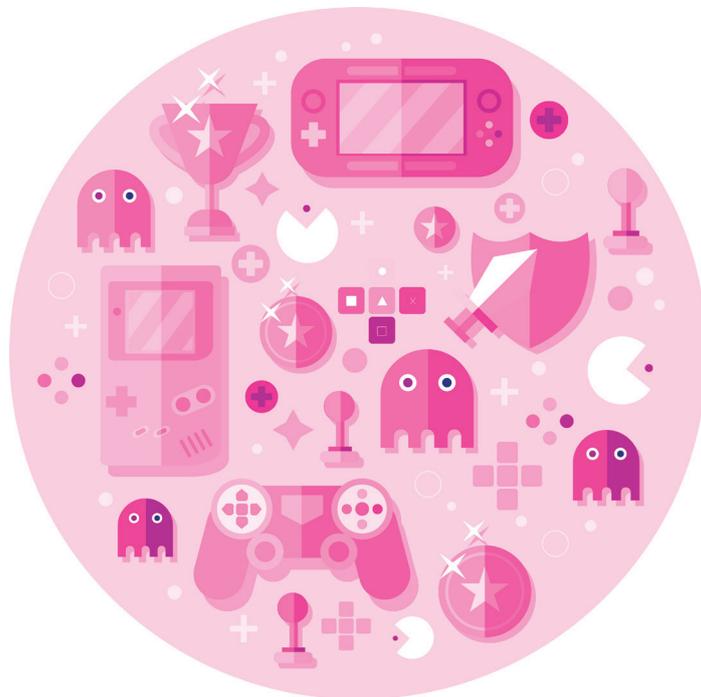
On reproche souvent aux jeux vidéo d'enfermer les joueurs dans l'univers infra-écran, de les couper du reste du monde. C'est mal connaître les « party games », ces titres conçus comme des jeux de société sur-vitaminés où le spectacle se déploie autant devant l'écran que dessus. Prenez vos manettes pour une ambiance aussi compétitive que coopérative. *Mario Kart* (Nintendo, depuis 1992) et *Mario Party* (Nintendo, depuis 1998), les deux séries référentielles du genre, offrent des moments de joyeux délire autour de courses moteur ou de mini-jeux pour tous les publics. Encore plus fous, *SpeedRunners* (DoubleDutch Games, 2013), *Rocket League* et *Tower Fall Ascension* (Matt Makes Games, 2013) transformeront votre salon en stade olympique avec leurs parties courtes et très intenses au gameplay et à la prise en main évidents. Enfin, un léger cocorico avec le belge *Domiverse* (Haunted Tie, 2017), une petite perle gorgée d'humour au gameplay imparable.



## Vous appréciez la polémique et la politique ?

Inoffensifs et soutiens de la pensée dominante les jeux vidéo ? Aussi mais pas seulement. Avec les nouvelles formes de diffusion, sites accueillant les jeux gratuits et plateformes de téléchargement, des auteurs aux idées politiques affirmées se sont emparés du média pour des résultats détonants.

Jetez un œil sur le site du collectif italien Molleindustria pour découvrir des jeux courts à propos des scandales pédophiles au sein de l'Eglise, du droit à porter des armes, des liens entre néocolonialisme et fabrication des smartphones, du « modèle social » des fast-foods McDonald's, ... le tout dans une ambiance cartoon qui contraste avec la violence des thématiques. En ne versant jamais dans le didactisme, ces jeux déploient une grande force d'impact, le joueur se confrontant aux idées des auteurs par les actions qu'il pose et la brutalité de leurs conséquences.

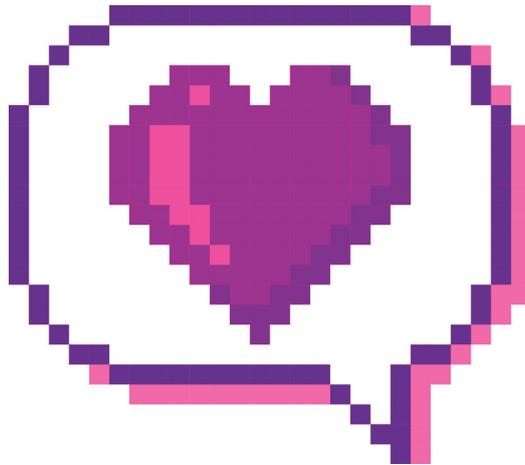


Autres références glaçantes, **PeaceMaker** (ImpactGames, 2007) et **Papers, Please** (Lucas Pope, 2013), deux simulations qui impliquent le joueur émotionnellement en le plaçant aux commandes de situations tragiques. Le premier vous invite à résoudre le conflit israélo-palestinien sans violence, le second vous fait incarner le douanier d'un Etat totalitaire confronté à des choix dramatiques. Une nouvelle fois, l'intelligence et la qualité du propos sont parfaitement servis par les mécanismes de jeu, véritable lien entre les auteurs et les joueurs.

## Vous êtes attiré par les expérimentations artistiques ?

---

**Jason Rohrer et Anna Anthropy**, les pape et papesse du jeu vidéo personnel. Audacieux, innovant, accessible ou underground, questionnant le joueur et ses représentations ainsi que ses habitudes, les créations de ces deux auteurs tentent toujours de créer un pont avec le joueur et de lui proposer une expérience honnête et profonde avec des moyens parfois désarmants de simplicité visuelle. Vous pouvez jouer à la plupart de leurs jeux gratuitement sur leur site respectif et si vous hésitez, tentez **Passage** (2007) de Jason Rohrer pour vivre votre vie en quelques minutes, et **Mighty Jill Off** (2008) d'Anna Anthropy qui vous initiera à d'autres formes de sexualité à travers un gameplay punitif.



Le studio **Tale of Tales**, l'un des plus emblématiques représentant du jeu vidéo comme art dont le parcours vidéoludique étalé sur 13 années d'expérimentations, d'audaces et de polémiques vient de s'achever en juin 2015 après un nouvel échec commercial. Basé à Gand, invité à la Biennale de Venise, intervenant souvent dans les médias avec des discours tranchés, habitué des polémiques et des articles dans les plus grands médias, initiateur du projet Notgames au nom explicite, Tale of Tales est une source de passion, haine comme amour. Plusieurs de leurs jeux sont accessibles gratuitement sur Internet mais nous vous conseillons leur dernier titre **Sunset** (2014), le plus abouti, et surtout leur titre le plus personnel, **The Path** (2009), qui vous transportera dans un voyage visuel et sonore à travers une relecture du Petit Chaperon Rouge.

Enfin, pour les plus curieux, essayez **The Stanley Parable** (Galactic Cafe, 2013) dont nous ne dirons rien si ce n'est qu'il est instantanément devenu l'incarnation du jeu qui questionne le quatrième mur, le A bout de souffle (Jean-Luc Godard, 1960) vidéoludique.

## Vous êtes attiré par les voyages esthétiques ?

---

Longtemps cantonné aux polémiques faciles et au mépris dédié à son statut de sous-culture puérile, le jeu vidéo a connu plusieurs secousses (**Another World** par Eric Chahi en 1991, **LSD Dream Emulator** par OutSide Directors Company en 1998, **Vib-Ribbon** par NanaOn-Sha en 1999, **Rez** par Sega en 2001, ...) avant le tremblement de terre Ico (Team Ico, 2001). Le joueur y incarne un adolescent perdu dans une cité abandonnée qu'il arpente avec une jeune femme sans qu'ils ne se comprennent. La qualité de l'interaction, la poésie de l'ambiance et du rapport au monde, la beauté des environnements ainsi que la force de frappe de Sony ont concouru à élever le jeu au statut d'œuvre reconnue par l'ensemble de la critique spécialisée comme généraliste. Une référence encore aujourd'hui. Vous pouvez aussi goûter au charme mélancolique de sa suite spirituelle, **Shadow of the Colossus** (Team Ico, 2005), ainsi qu'aux jeux du studio **Thatgamecompany** qui développent un même rapport à la découverte de mondes. **fIOW** (2006), **Flower** (2009) qui vous plonge dans les rêves d'une fleur et son chef-d'œuvre **Journey** (2012) offrent des gameplays non-violents fondés sur l'exploration et l'émerveillement qui plairont aux plus curieux d'entre vous.



Un dernier mot sur l'un des genres les plus polémiques du jeu vidéo, les « walking games », où il s'agit d'arpenter des endroits souvent magnifiques à l'interaction réduite au minimum au service d'histoires très personnelles. Parmi d'autres, **Dear Esther** (TheChineseRoom, 2012), **Proteus** (Key & Kanaga, 2013) et l'encensé **Gone Home** (The Fullbright Company, 2013) proposent de courts mais intéressants voyages virtuels.

## Vous cherchez des expériences ludiques simples et accessibles sans investir dans une console ou un ordinateur... heu, vous disposez d'une tablette ou d'un smartphone quoi !

---

Au milieu des années 2000, les supports tactiles ont révolutionné les jeux vidéo en touchant un tout autre public, en créant un autre rapport au jeu qui se joue dorénavant partout tout le temps et en bouleversant les modèles économiques établis jusque-là. Aujourd'hui submergés sous la quantité d'une vaste production, plus de 1000 titres sortent par jour, et la médiocrité de « snack games » et de « free-2-play » plus proches de l'arnaque que de l'amusement, les tablettes et smartphones accueillent aussi d'excellents titres. Petite sélection : **Soldats Inconnus** (Ubisoft, 2014) joli jeu d'aventure pour tous sur la Première Guerre Mondiale, **Monument Valley** (ustwo, 2014) superbe jeu de réflexion hommage au peintre Escher, **Plants vs Zombies** (PopCap Games, 2009) ou la stratégie pour tous, **Luxuria Superbia** (Tale of Tales, 2013) sublime métaphore sur la sensualité féminine qui distille le trouble pour qui la touche, **Canabalt** (Semi Secret Software, 2009) le père des « runners », et enfin tous les titres du studio tchèque Amanita Design aux graphismes sublimes et à l'ambiance éthérée imprégnés de leur cinéma d'animation national.



# COOPÉRER

Développer la collaboration et l'intelligence collective

- **Nbre de participants :** 8 à 25
- **Durée :** de 2 heures à 4 heures
- **Âge :** à partir de 10 ans, 14 ans pour Black Stories et 16 ans pour CheminS

## A. Objectifs pédagogiques

Encourager la coopération, faire appel au travail en commun pour faire émerger une intelligence collective et des pratiques bienveillantes est tout à fait possible grâce au jeu. En effet, celui-ci, à travers des règles et son gameplay, crée ou encourage des interactions sociales qui sont autant de possibilité de réfléchir aux modèles et groupes dans lesquels nous évoluons.

## B. Méthode

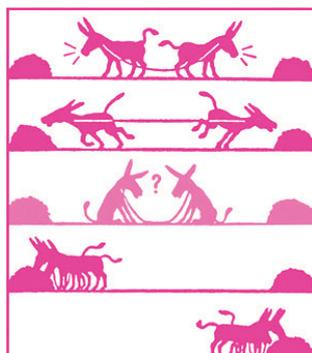
Il s'agit de mettre les apprenants en situation de coopération puis de formaliser progressivement, d'exercice en exercice, les apprentissages et les outils sur la collaboration, les forces et les limites de la coopération.

## C. Premier exercice introductif : Le crayon coopératif

Ce jeu place 10 joueurs simultanément aux commandes d'un crayon commun animés par des ficelles qui lui sont reliées, chacune animée par un joueur. Il leur faut ensuite parcourir un circuit, résoudre un labyrinthe, réaliser un dessin choisi, ... Inévitablement, des modèles de décision différents vont émerger. Lors de notre utilisation de ce jeu, nous avons souvent réalisé cette atelier en quatre missions pour les groupes de dix apprenants :

- Dessiner un soleil, moment qui sert d'introduction à l'exercice ;
- Dessiner une maison ;
- Dessiner un chat mais dans un temps limité, souvent une minute ;
- Dessiner un bonhomme avec tous les apprenants devant fermer les yeux sauf un seul qui doit expliquer aux autres la marche à suivre, coordonner son groupe.

Le jeu doit permettre de pousser les joueurs à collaborer pour agir, de questionner les modèles de décision qui émergent et d'interroger les silences de ceux qui participent sans agir. Il suffit souvent de demander aux apprenants quelles ont été les difficultés et les différences entre les quatre exercices pour qu'ils explicitent seuls les enjeux de l'atelier et le potentiel comme les difficultés de la coopération.





## F. Coopérer comme manière de jouer

Voici une série de jeux qui favorisent la coopération et la collaboration, à jouer avec vos apprenants. Une bonne manière d'encourager à l'échange est de demander à chaque groupe d'expliquer le jeu au suivant lors du changement de poste si vous avez la chance de disposer de plusieurs bornes de jeu.

Ces jeux doivent permettre de confronter les apprenants au besoin de coopérer, de mettre en place des logiques de coopération/compétition combinées et de montrer différentes stratégies de coopération possibles.

- 1** | **Lovers in a Dangerous Spacetime (Asteroid Base, 2015), PC et consoles :**  
Les joueurs doivent collaborer pour faire avancer un vaisseau spatial dans un mélange de collaboration et de chaos réjouissant.
- 2** | **Crawl (Powerhoof, 2017) :**  
Un joueur dirige le héros qui explore un donjon habité par de nombreux monstres dirigés... par les autres joueurs ! Un mélange de coopération et d'opposition.
- 3** | **Brothers - A Tale of Two Sons (Starbreeze Studios, 2013), PC et consoles :**  
Une fable douce sur le deuil et le fait de grandir où vous dirigez deux frères à la fois pour résoudre des énigmes à travers un monde inspiré des légendes scandinaves.
- 4** | **Monumental Failure (Scary Wizard Games, 2017) :**  
Les joueurs doivent construire des monuments historiques (Stonehenge, l'Acropole, ...) en collaborant et en bataillant avec une physique taquine.
- 5** | **Octodad Dadliest Catch (Young Horses, 2014) :**  
Gérer le quotidien d'un poulpe se faisant passer pour un humain. Chaque joueur dirigeant l'une de ses tentacules, la coopération étant indispensable pour surmonter les situations loufoques qui s'enchaînent.
- 6** | **Ibb & Obb (Sparweed Games, 2013), PC et consoles & Dyo (Team DYO, 2018), PC :**  
Deux jeux de plateforme où deux joueurs doivent résoudre de petites énigmes pour avancer dans des jeux entièrement conçus autour de la notion de collaboration.
- 7** | **Overcooked (Ghost Town Games, 2017), PC et consoles :**  
Un jeu de cuisine délirant qui permet de réfléchir à la division du travail. Probablement le plus drôle de tous les jeux proposés dans cette sélection, la pratique ayant montré qu'il vaut mieux encourager les apprenants à essayer aussi les autres jeux et à ne pas rester seulement sur celui-ci.

**8** | **Spaceteam (Sleeping Beast Games, 2012), mobile :**

Chaque joueur dirige un poste d'un vaisseau spatial et doit empêcher celui-ci de partir en morceaux. À noter que les apprenants doivent y jouer avec leur propre smartphone, le jeu étant gratuit à télécharger.

**9** | **Keep talking and nobody explodes (Steel Crate Games, 2014), PC/consoles/mobile/VR :**

Un joueur se trouve face à une bombe que lui seul voit tandis que les autres joueurs doivent l'aider à la désamorcer en fouillant dans un manuel.

**10** | **Regular Human Basketball (Powerhoof, 2015), prix libre, PC :**

Un jeu de basket fou où chaque joueur dirige une partie d'un robot géant qui n'avance que si tous les joueurs se coordonnent et dont l'objectif est de marquer dans le camp d'en face où l'équipe opposée tente de faire de même.

**11** | **Never Alone (Upper One Games, 2014), PC/consoles/mobile :**

Un jeu qui invite à découvrir la culture inuit à travers la collaboration entre une petite fille et un renard.

**12** | **Rayman Legends (Ubisoft, 2013), PC et consoles :**

Un autre jeu de plateforme ultra-dynamique qui encourage la collaboration jusqu'à quatre joueurs.

**13** | **Portal 2 (Vale, 2011), PC et consoles :**

Un jeu de réflexion en vue subjective où il faut utiliser des portails de déplacement physique pour avancer dans le jeu. Un chef-d'œuvre pour deux joueurs qui doivent résoudre ensemble les énigmes spatiales posées par le jeu.

**14** | **Dreii (Etter Studio, 2016), PC/consoles/mobile :**

Un jeu de réflexion collaboratif et coloré, pensé pour être joué entre amis ou en famille. Colaborez et testez votre sagacité avec de courts puzzles qui virent rapidement au chaos et à l'hilarité générale.



**15** | Gorogoa (Buried Signal, 2017), Soldats Inconnus (Ubisoft, 2014) & Braid (Jonathan Blow, 2008) :

Trois jeux de réflexion pour un seul joueur qui se pratiquent pourtant volontiers à plusieurs à l'aide d'un vidéoprojecteur, les apprenants s'aidant les uns les autres pour résoudre les énigmes et échangeant souvent la place du joueur.

**16** | We love you, Robo-dad ! (Zeno Menestrina, Samuele Prosser, Stefano Schmidt & Adriano Sieser), gratuit, PC :

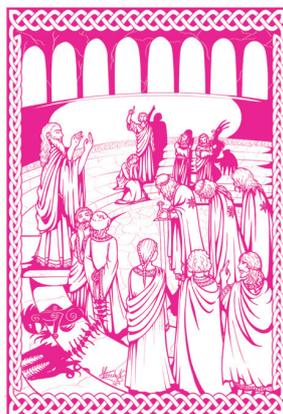
Un robot d'usine décide de quitter son métier pour devenir papa d'un jeune renard. Sous ce scénario gentiment allumé se cache un excellent jeu collaboratif où deux joueurs doivent se coordonner pour remplir les missions sur le chemin de la paternité.

**17** | BattleBlock Theater (The Behemoth, 2013), PC et consoles :

Un délirant jeu de plateformes où les joueurs (2 à 4) doivent coopérer pour avancer.

## G. Co-narrer : Créer une histoire ensemble

Le jeu de rôle "POLARIS : Tragédie chevaleresque au septentrion" (Ben Lehman, 2009) propose des mécanismes originaux fondés sur la « narration partagée ». En effet, il n'y a pas comme dans les autres jeux de rôle un Maître du jeu/Animateur et des joueurs mais les quatre joueurs qui y prennent part sont placés en situation de co-narrateurs. Ils doivent construire une histoire dans laquelle ils jouent à tour de rôle le protagoniste de l'histoire, le conteur, l'opposant et le soutien en intervenant dans l'histoire grâce à une série de phrases géant les désaccords (MAIS SEULEMENT SI, ET DE PLUS, NOUS VERRONS CE QU'IL ARRIVERA DE CELA, etc.).



Ces rôles changeant régulièrement, le jeu mélange coopération et opposition mais incite surtout à anticiper ce que souhaitent les autres joueurs et à ne pas se les aliéner puisqu'ils auront par la suite le pouvoir de nous rendre la pareille. Le jeu doit permettre de se projeter dans différents rôles, de co-construire un espace narratif et ludique en commun, d'anticiper les demandes des autres joueurs et les intégrer dans les siennes pour éviter un conflit très dommageable.

Si une partie complète peut durer plusieurs heures, vous pouvez toutefois diviser vos apprenants en tables de quatre joueurs et les laisser pratiquer le jeu pendant une grosse demi-heure. Avant ensuite de mettre en commun les situations et de demander aux apprenants de revenir sur les interactions présentes durant leur partie.

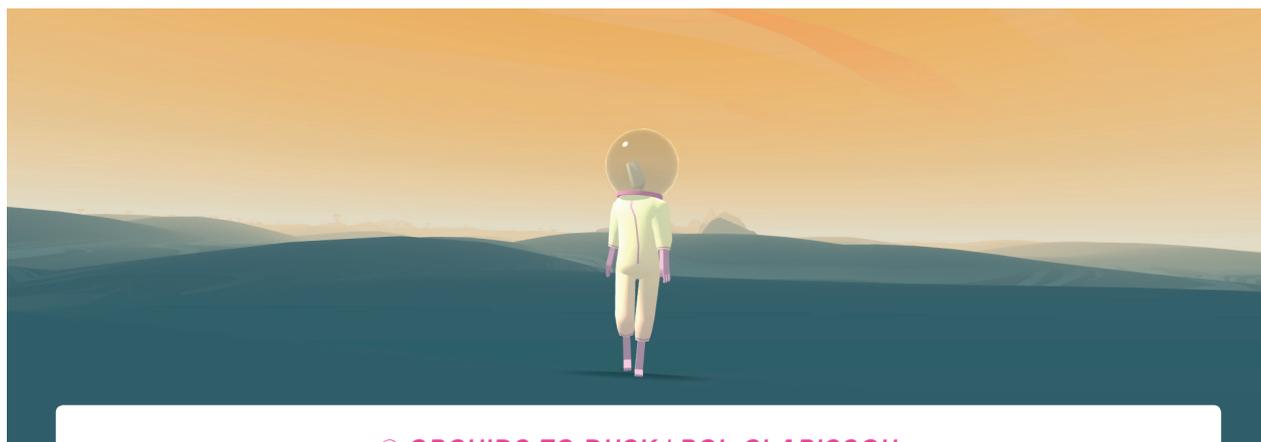
## H. Exercice d'application : CheminS

Vous trouverez une présentation complète de ce jeu dans l'atelier « Philosophe : Jouer pour penser » puisqu'il est utilisé ici dans une perspective différente, assez proche de celle de l'atelier « Citoyenneté et politique : Comment décider ? ».

Ce jeu doit permettre de mettre en avant des logiques de collaboration et d'échange, de questionner les modèles de décision qui se mettent en place (souvent majoritaires ou de leaders charismatiques), de formaliser les modèles politiques simples de communautés simples comme celle des apprenants, de questionner le temps de parole des plus bavards comme des silencieux et enfin de construire ensemble des logiques de collaboration adaptées au groupe des apprenants.

## I. Premier exercice de conclusion : *Orchids to Dusk*

*Orchids to Dusk* (Pol Clarissou, 2015) joue avec les habitudes des joueurs et les conventions de jeu en retournant le sens habituel de beaucoup de titres. Au lieu de proposer un but clair et des actions explicites pour surmonter l'adversité qui s'oppose à la réalisation de ce but, *Orchids to Dusk* laisse au contraire le joueur sans indications. Et c'est précisément l'intention de cette conclusion : rassembler les apprenants autour du jeu et essayer de trouver ensemble le sens du jeu.



© ORCHIDS TO DUSK | POL CLARISSOU

Asseyez-vous tous ensemble autour du jeu, que vous ou l'un des apprenants prend en main, le joueur devant suivre les indications des autres quant à ses actions. Les parties sont très courtes, entre 3 et 5 minutes, il existe deux manières d'achever le jeu, soit en cherchant une solution sur le modèle habituel des jeux vidéo, soit en acceptant sa situation et sa fin. L'idée de cette conclusion est justement de pousser les spectateurs à trouver ensemble, en collaborant et en échangeant leurs idées, les fins possibles du jeu.

Une fois le jeu achevé, vous pouvez interroger les apprenants sur sa signification et relever le fait que, souvent, la solution vient du débat commun des spectateurs.

Si vous souhaitez en connaître plus, vous pouvez consulter le très intéressant post-mortem en anglais sur <http://medium.com> qui rend compte du cadre de création et des intentions de Pol Clarissou, l'auteur principal du jeu.

## J. Second exercice de conclusion : Le cadavre exquis vidéoludique

Pour conclure la séquence, le groupe d'apprenants qui aura été immergé pendant plusieurs exercices dans des conditions de collaboration, doit imaginer un jeu vidéo en commun. Il suffit pour cela à chacun à tour de rôle d'ajouter un élément (graphique, narratif, interactif, ...) aux propositions des autres. Le jeu a peu de chances d'être grandiose mais les logiques collectives, le besoin d'écouter les autres et les besoins de cohérence à l'œuvre dans la fabrication d'un jeu vidéo devraient être évoquées par les apprenants.



Vous pouvez aussi diviser votre groupe en équipes dont chacune se charge d'un aspect du jeu (histoire, gameplay, musique, graphismes, ...) avec la nécessité de mettre en commun au fur et à mesure de l'exercice et un temps limité avant de montrer le résultat. Cette variante, qui nécessite une division spatiale et une prise de note voire des dessins, requiert un temps plus long, probablement une demi-heure.

## K. Ressources

De nombreux jeux de société sont aujourd'hui des jeux collaboratifs. Nous vous conseillons Pandémie (Matt Leacock, 2008), Zombicide (Guillotine Games, 2012), Hanabi (Antoine Bauza, 2015) et Les Poilus (Rodriguez & Riffaud, 2015). Ce dernier est un jeu où les joueurs doivent s'unir pour surmonter les risques quotidiens de la vie dans les tranchées et survivre ou mourir tous ensemble.

L'Université de la Paix propose aussi une série de jeux coopératifs simples et particulièrement adaptés sur <http://www.universitedepaix.org/pdf/jeuxdecooperation.pdf>

Enfin, en complément du premier exercice de conclusion, voici une version raccourcie du texte écrit pour l'émission « Empreinte Digitale » de la RTBF à propos d'Orchids to Dusk :

Les jeux vidéo sont très forts pour nous faire ressentir le dépassement et l'accomplissement. Mais cet accomplissement, ils nous le font le plus souvent ressentir par la réussite, par leur capacité à poser un problème et à nous donner les outils pour le résoudre. Pourtant, beaucoup de ce que nous sommes et de ce que nous vivons ne rentre ni dans la case « problème », ni dans la case « solution ».

Et nos difficultés ne connaissent pas forcément de solutions. Comme l'évoque justement le jeu dont je voulais vous parler aujourd'hui, « Orchids to Dusk » de Pol Clarissou. Vous y incarnez un astronaute perdu sur une planète lointaine, aussi belle que dépourvue d'atmosphère. Seule interaction possible : marcher à travers des plaines où vous ne rencontrez que des oasis isolées et d'autres astronautes morts faute d'oxygène. Car oui, votre réserve ne cesse de baisser, où que vous alliez.

Et c'est ici que le jeu vidéo se révèle si fort pour nous émouvoir, même en ne durant que quelques minutes comme «Orchids to Dusk». J'ai en effet espéré trouver une récompense à mon exploration de cette planète, une solution à cette mort annoncée, comme dans les autres jeux. Avant de pester de mourir encore et encore. Et finalement, j'ai détesté ces fichus créateurs que je soupçonnais de produire une ambiance mais pas un jeu !

Enfin, lorsque je me suis levé pour aller chercher un verre d'eau et rafraîchir ma gorge asséchée d'avoir maudit les créateurs du jeu sur cinq générations, j'ai finalement découvert par hasard en revenant devant mon ordinateur un choix qui n'est pas une solution.

Inutile de marcher, de chercher de l'oxygène, un vaisseau de secours ou un boss final. «Orchids to Dusk» n'est pas un jeu où l'on solutionne un problème. C'est au contraire un jeu qui nous accompagne dans une libération, dans la libération de la nécessité de gagner, d'être fort, de vaincre.

«Orchids to Dusk» vous pose cette question : «si vous alliez mourir, que feriez-vous de vos derniers instants et que laisseriez-vous derrière vous ?» Aussi sinistre que cette thématique puisse paraître, c'est un jeu que nous avons beaucoup exposé et que nous utilisons encore dans nos ateliers, notamment de philosophie. Et je peux vous assurer que les publics de tous âges adorent ce jeu, qu'il est un formidable déclencheur de parole et de réflexion.

«Orchids to Dusk» vous invite à arrêter de jouer, à accepter l'inéluctable, à prendre dans vos bras ce que vous vivez et à le vivre pleinement pour le laisser ensuite, apaisé, à ceux qui nous succèdent.



# PHILOSOPHER

Jouer pour penser

- **Nbre de participants :** 4 à 25
- **Durée :** de 3 heures à 8 heures
- **Âge :** à partir de 12 ans, 16 ans pour CheminS

## A. Objectifs pédagogiques

Au-delà de son image d'élitisme et de très grande complexité, la philosophie nous concerne tous, nous sommes tous des philosophes en puissance à partir du moment où nous souhaitons comprendre la réalité, le monde qui nous entoure et la société dans laquelle nous vivons. Voici des outils pour mettre concrètement cela en place, c'est-à-dire formuler des idées, les argumenter et les questionner. Cet atelier propose d'initier les joueurs aux bases de la philosophie (conceptualiser, problématiser et argumenter) et par là apprendre à réfléchir ses choix puis à les construire en groupe/société.

## B. Méthode

Une méthode philosophique ?

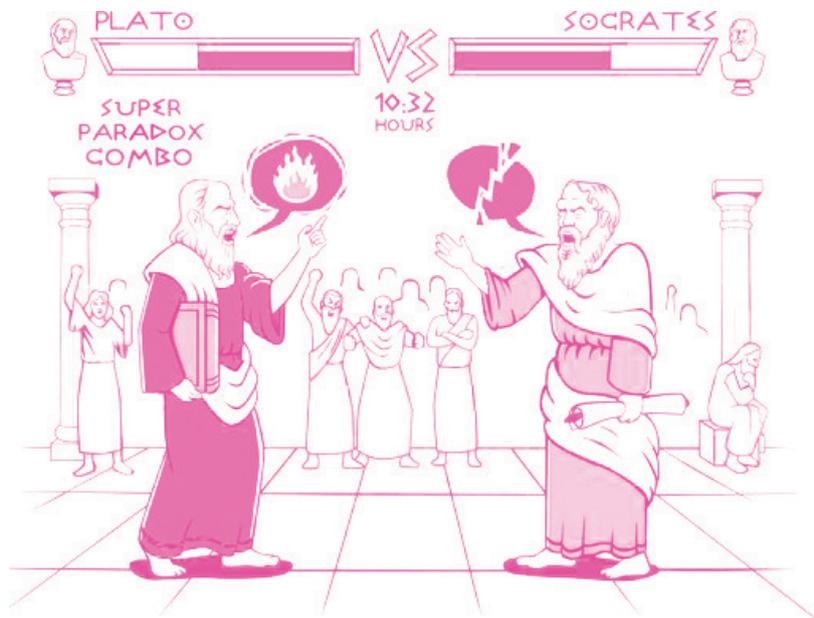
Il n'existe pas de « méthode philosophique » qui fasse l'unanimité pour la raison toute simple que se mettre d'accord sur les mots « méthode » et « philosophie »... c'est déjà philosopher !

Néanmoins, pour un travail rapide, oral et qui ne nécessite aucune culture philosophique, les quatre étapes de Michel Tozzi sont un bon moyen :

- 1 **Faire** émerger les clichés et les préjugés à propos du sujet pour montrer que souvent les idées fausses empêchent de formuler une question intelligemment (cette étape n'est pas forcément nécessaire dans ce qu'elle dévalorise parfois les idées des jeunes en leur expliquant qu'elles ne sont pas « bonnes ») ;
- 2 **Problématiser**, c'est-à-dire soulever les difficultés posées par les idées des jeux, questionner la définition qu'ils posent du réel (« pourquoi les armures des personnages féminins dans les jeux de rôle sont-elles de plus en plus réduites avec leur montée en puissance de manière à rendre la femme sexy ? », « pourquoi les joueurs qui paient pour jouer sont favorisés dans certains jeux ? ») ;
- 3 **Définir / conceptualiser**, c'est-à-dire se mettre d'accord sur ce que veulent dire les mots, sur leur sens, leur signification, car les mots sont les outils pour penser (par exemple, les droits de l'homme quand ils ont été rédigés pour la première fois lors de la Révolution française excluaient les femmes, tout comme la définition des droits du citoyen lors de la Révolution américaine excluait les esclaves, la définition du mot « homme » ou « citoyen » étant donc cruciale) ;
- 4 **Argumenter**, c'est-à-dire soutenir les idées que l'on défend, expliquer pourquoi elles sont bonnes ou meilleures que d'autres, c'est ce qui fait la différence entre une opinion (« j'aime ou j'aime pas, c'est mon avis ») et une idée (« les hommes et les femmes sont égaux car les différences sont décidées par les sociétés plus que par une éventuelle Nature »).

En termes d'organisation des ateliers, essayez différentes formules, leur réussite dépend surtout leur accord avec votre public :

- travail par thèmes philosophiques (identité, liberté, amitié, humanité, égalité, ...) ou parcours thématique à travers la pratique de différents jeux,
- s'asseoir en rond autour d'une table et établir une parole libre ou structurée par un « bâton de parole », construire un parcours actif à travers les différentes étapes de Tozzi pour un sujet,
- mettre en place un débat contradictoire,
- demander aux apprenants de venir eux-mêmes avec le sujet dont ils souhaitent parler, ...



Poussez les jeunes à penser, à s'exprimer, à s'affirmer dans leurs idées, c'est là le principal. Il faut juste garder en tête certains pistes à éviter :

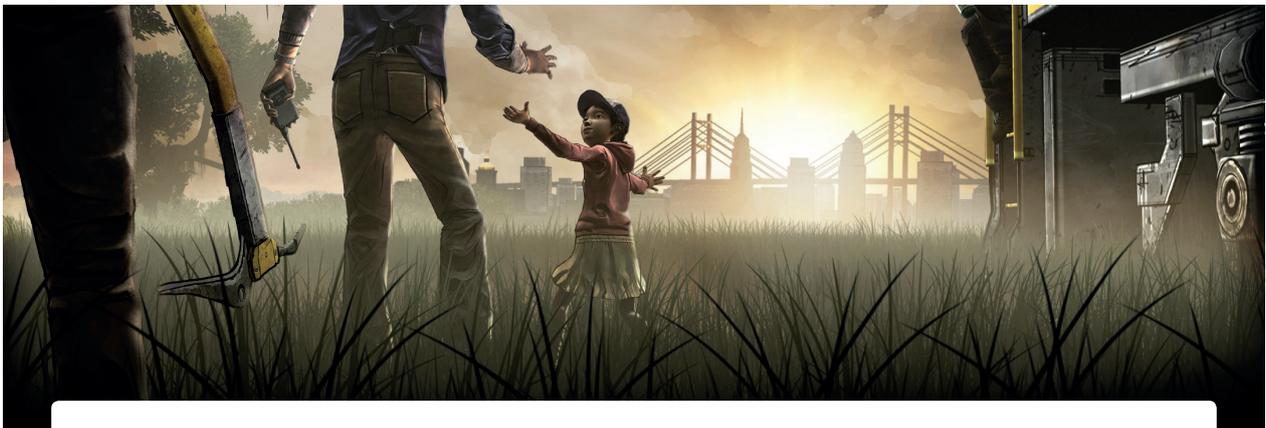
- philosopher ce n'est pas « donner son avis », c'est prendre le temps de le construire pour exprimer un point de vue argumenté et profond qui apporte un plus à soi-même et aux autres ;
- évitez de préférence les « ça dépend » et les « chacun pense ce qu'il veut », ce sont des phrases qui évacuent ou empêchent le débat en réduisant les idées à des opinions toutes égales (ce n'est pas parce que toutes les idées sont valables qu'elles ont toute la même valeur). Le racisme par exemple n'est pas une opinion comme une autre. La philosophie c'est penser le monde pour mieux y vivre, mieux le comprendre, mieux être soi-même, ... voire tout autre chose parce que même en écrivant cela je suis en train de faire de la philosophie ! Comme l'avait magnifiquement conclu l'un des participants d'une de nos formations : « On est tous philosophes en fait ».

## C. Exercice introductif : CheminS

### OBJECTIF DE L'EXERCICE INTRODUCTIF :

En utilisant les outils du jeu de rôle, le travail de Michel Tozzi et en s'inspirant des mécanismes du jeu *Walking Dead : A Telltale Series* (Telltale Games, 2012), ce jeu propose de placer les apprenants dans des situations éthiques concrètes où ils doivent prendre des décisions aux conséquences dramatiques. Les règles poussent les joueurs à justifier leurs décisions et à confronter leurs arguments avec ceux des autres participants pour stimuler le débat.

Par son côté concret, CheminS montre que la philosophie se ne réduit à pas à son abstraction mais implique des conséquences immédiates pour chacune. Son aspect ludique et la simplicité des règles quant à eux dédramatisent la pratique de la philosophie et visent à montrer que chacun peut prendre part à des débats complexes. Le commentaire le plus entendu après plus d'une centaine de séances de jeu est d'ailleurs « avant aujourd'hui, je n'imaginai pas que je pouvais comprendre quelque chose à la philo ». L'importance des échanges dans le déroulement des parties enfin insiste sur la nécessité du débat public.



© WALKING DEAD : A TELLTALE SERIES | TELLTALE GAMES

### MÉTHODE DE L'EXERCICE INTRODUCTIF :

Il s'agit d'une forme de jeu de rôle dans lequel l'animateur tient le rôle du conteur qui déroule un lien narratif entre les choix qui seront posés aux joueurs. Ces choix sont des situations éthiques que les joueurs doivent trancher en faisant appel à leurs capacités de réflexion, d'argumentation et de persuasion avec les autres joueurs.

A part un conteur impliqué, CheminS ne nécessite rien de particulier. Toutefois, si vous disposez d'un vidéoprojecteur, vous pouvez projeter des images pour accentuer l'ambiance du jeu, comme je le fais lors des parties en utilisant des illustrations issues de la série des *Walking Dead : A Telltale Series* (Telltale Games, 2012). Notez aussi les différents choix des joueurs, leurs arguments et les interactions du groupe pour les analyser ensemble après la partie.

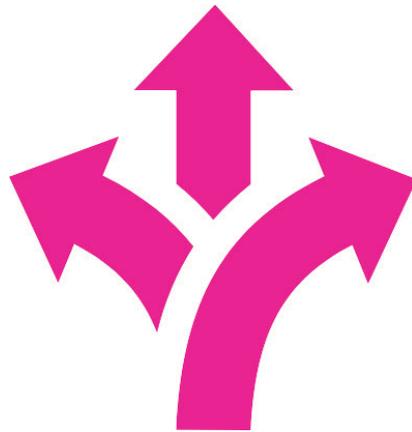
## RÈGLES DE CHEMINS :

Le jeu se joue en équipe, les apprenants formant un seul et même groupe disposant de « points de vie » égal au nombre de joueurs. Chaque situation dans laquelle les règles ne sont pas respectées se conclut par une catastrophe pour le groupe.

Les règles sont au nombre de trois :

- | Après que la situation ait été expliquée aux joueurs, ceux-ci disposent de 3 minutes pour exprimer un choix ;
- | Ce choix doit être unanime, tous les joueurs doivent se ranger derrière ce choix ;
- | Il doit aussi être justifié, c'est-à-dire argumenté.

Une fois le temps passé, vous désignez un porte-parole pour le groupe, idéalement un apprenant moins volubile. Celui-ci doit expliquer le choix du groupe et l'argumenter. Vous pouvez demander alors si d'autres intervenants veulent donner des arguments supplémentaires en faveur de cette décision. Puis, vous demander si quelqu'un dans le groupe est en désaccord avec cette décision. Et demander à la ou les personnes d'expliquer les raisons de leur désaccord éventuel.



Si les trois règles ne sont pas respectées, il arrive malheur aux joueurs. C'est-à-dire que le conteur imagine une situation où le groupe va perdre des membres, soit ici des points de vie, selon la libre estimation du conteur. Ce point n'est pas crucial, il ne s'agit pas de « punir » les joueurs pour leur curiosité (« que va-t-il se passer si j'essaie autre chose que ce que le jeu me propose ? ») ou leur incapacité à s'entendre mais de les inciter à participer par la présence d'un enjeu, ici arriver vivants au bout de la partie.

Pédagogiquement, le temps limité permet d'impliquer les participants et de limiter les débats, l'unanimité oblige le groupe à tenir compte de tous les participants et l'argumentation est l'outil principal pour structurer les échanges.

Idéalement, n'expliquez rien aux joueurs pour leur première expérience, ils seront d'autant plus surpris d'avoir fait de la philosophie sans s'en rendre compte, loin de l'image d'inaccessibilité et de complexité de cette matière.

## **SCÉNARIO :**

De base, les joueurs incarnent des survivants dans un monde dévasté par une apocalypse zombie à laquelle ils ont survécu en étant enfermés pendant quelques jours (dans le sous-sol d'une banque, dans un avion, dans un supermarché isolé, ...). Plus simplement, vous pouvez partir du lieu dans lequel vous vous trouvez. C'est plus immersif et simple à imaginer, surtout si les apprenants n'ont jamais pratiqué un jeu de rôle.

Ils comprennent vite la situation et décident de quitter leur refuge qui n'est plus sûr pour trouver un endroit plus sécurisé. Sur leur chemin, que l'animateur raconte et présente avec suffisamment de détails pour lier le tout, ils sont confrontés à 5 choix cruciaux qui engagent leur vie et leur morale et qui, quel que soit leur choix, ne les laisseront pas indemnes. Chaque choix leur propose plusieurs directions, les « chemins », à emprunter, avec à chaque fois une conséquence douloureuse, il n'y a pas de bons choix juste de moins mauvais.

**« Enfermés dans l'espace où se tient le jeu, vous avez décidé après plusieurs jours à attendre les secours de sortir pour aller les chercher, l'état des blessés s'aggravant (le nombre de blessés est égal au nombre d'apprenants divisé par deux). Vous avez entre-temps pu réaliser, sous le coup d'attaques et de morts se relevant, que vous êtes en pleine apocalypse zombie. »**

**Premiers chemins : « Avant de partir, vous devez décider quoi faire des blessés.**

- | Allez-vous prendre les blessés avec vous, quitte à les laisser vous ralentir ?
- | Les laisser là avec vos vivres ?
- | Ou les condamner à leur sort en les abandonnant sans vivres ?

**Seconds chemins : « Vous finissez par arriver dans une large villa isolée où vous trouvez armes et vivres. Après vous y être reposés un moment, vous réalisez que ses occupants reviennent en groupe armé, sans avoir remarqué votre présence.**

- | Allez-vous profiter de l'effet de surprise pour tirer dessus en anticipant l'éventuel danger posé par le groupe armé ?
- | Ou allez-vous sortir avec un drapeau blanc en essayant de trouver un compromis avec eux ?

**Troisièmes chemins : « Vous finissez par arriver dans les ruines d'un petit village particulièrement bien situé (en hauteur, près d'une rivière, ...). Que décidez-vous de construire ensemble sachant que le matériel et les ressources sont limités et que vous ne pouvez construire qu'un seul bâtiment ? »**

- | Un cellier pour conserver la nourriture plus longtemps ?
- | Une bibliothèque avec des ouvrages variés ?
- | Un espace spirituel (synagogue, église, mosquée, temple laïque, ...) ?
- | Un mur pour entourer le village ?
- | Une école pour éduquer les futurs enfants du groupe ?

**Quatrièmes chemins :** « Après quelques semaines dans votre nouveau village (quel nom lui avez-vous donné ?), un groupe de survivants épuisés, hommes/femmes/enfants/vieillards soit une dizaine de personnes, se présente devant l'entrée de votre village.

- | Allez-vous les accueillir au risque de peser sur vos réserves de vivres ?
- | Ou les rejeter en les condamnant à la mort ?

**Cinquièmes chemins :** « Plusieurs membres ont été gravement blessés lors d'une attaque zombie et se retrouvent allongés dans votre village à souffrir le temps que la transformation soit effective. Les sachant condamnés,

- | allez-vous les accompagner dans leurs derniers jours ?
- | ou les achever ?

Une fois cette première partie de l'activité achevée, l'animateur reprend les 5 chemins et demande aux joueurs d'en comprendre le sens (« que venons-nous de faire ? jouer certes mais quoi d'autre aussi ? »), le thème abordé par chacun des chemins. Il s'agit de faire émerger par la parole des joueurs la conscience de l'objectif du jeu. Ensuite, chaque chemin est explicité, c'est-à-dire que les thèmes sont explicitement prononcés, et pour chacun deux à trois penseurs ou courants de pensée sont évoqués. Selon l'investissement et le temps disponible, l'animateur peut développer un thème en particulier (« alors, à propos de la violence, pourquoi avez-vous choisi d'être pacifistes ? ») ou développer la pensée d'un des auteurs de manière plus classique ou en interpellant les joueurs.

- | Première situation : La place des plus faibles. Vous pouvez travailler des auteurs comme Friedrich Nietzsche, Ayn Rand et Emmanuel Levinas.
- | Seconde situation : La violence. Thomas Hobbes et Jean-Jacques Rousseau disent exactement l'inverse sur cette question.
- | Troisième situation : Le politique. Ici, chaque bâtiment représente une priorité sociale (éducation, défense, ...) et donc un projet de société.
- | Quatrième situation : Droits humains. John Locke, Montesquieu et John Rawls ont travaillé à définir les droits humains.
- | Cinquième situation : L'Euthanasie. Les penseurs Peter Singer et Jean-Yves Goffi sont des ressources intéressantes sur la question.



### VARIANTES :

François Jourde et moi-même avons essayé une variante pour ses élèves de rhétorique pour son cours de philosophie. Elle introduisait une quatrième règle, celle des cartes de discussion.

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

Distribuer la parole et mobiliser des compétences philosophiques.

### RÈGLES :

Le groupe doit utiliser des cartes (de chaque type) et doit négocier l'usage des cartes dans la discussion. A chaque tour de jeu, quelques élèves ( du groupe) reçoivent des cartes et doivent intervenir dans la discussion en accord avec leurs cartes. La recherche de positions et d'auteurs se fait par l'exploration du manuel (index, table des matières, intertexte...).

### EXEMPLES :

- “Pas si simple” 1 : Comment définir le niveau de douleur qui implique que la vie ne vaille plus la peine d’être vécue ? Et donc, qu’est-ce qui détermine ce qui vaut d’être vécu ?
- “Pas si simple” 2 : Quelles sont les modalités de décision que vous avez mises en place et pourquoi vous semblent-elles justes et/ou efficaces ?
- “Comme le pense...” 1 : Machiavel sur la violence politique
- “Comme le pense...” 2 : Leo Strauss sur le réalisme politique
- “Comme le pense...” 3 : Marx sur l’allocation des ressources communes
- “Comme le pense...” 4 : Jean-Yves Goffi sur l’euthanasie



Une autre variante possible serait de sélectionner des extraits de textes (10 à 20 lignes) en rapport avec les thématiques du jeu et de les travailler par groupes après la partie. Chaque groupe devant revenir sur le point de vue de l’auteur qu’il a reçu à travailler et confronter ses arguments avec ceux défendus par l’ensemble des apprenants pendant la partie.

Dernière variante, mise en place avec Julie Hermans pour ses étudiants en Master de management, prenez note sur un tableau au fur et à mesure du jeu de toutes remarques et interventions des joueurs puis prenez le temps de revenir sur chacune à la fin du jeu pour en analyser le sens mais aussi faire le lien avec les matières vues en cours.

## **CONCLUSION DE L'EXERCICE INTRODUCTIF :**

Si l'activité peut facilement prêter à rire et à l'humour, prenez toutefois bien le temps de laisser chacun s'exprimer tant les choix éthiques sont graves sous une apparence de légèreté du jeu.

Plusieurs conclusions sont envisageables selon vos objectifs pédagogiques. Vous pouvez revenir sur les décisions prises et les arguments utilisés pour les analyser. Vous pouvez souligner que tous les participants, même ceux qui n'en croyaient pas capables, ont utilisé des compétences philosophiques pendant le jeu. Vous pouvez formaliser les outils utilisés (argumenter, conceptualiser et problématiser). Vous pouvez travailler des auteurs liés aux thématiques du jeu. Etc. etc.



## **D. « Walking Dead : A Telltale Game Series » : Introduction ludique à l'éthique**

Autour du jeu Walking Dead (Telltale Games, 2012), les jeunes réfléchiraient à leurs choix et surtout aux justifications de ceux-ci. Concrètement, chaque jeune jouerait une dizaine de minutes au jeu tandis que les autres suivraient ses actions grâce au rétroprojecteur, les observateurs suivant le déroulement du jeu sur leur feuille imprimée avec chaque choix écrit. Ils pourraient de cette manière poser leur propre choix et puis justifier en quelques mots les raisons. Ainsi, chacun jouerait à tour de rôle tout en participant tout au long du jeu. De manière intéressante, le jeu affiche en fin de partie les statistiques des joueurs mondiaux à propos des différents choix.

Cet atelier est déjà pratiqué en Norvège par Tobias Staaby<sup>1</sup>, professeur d'éthique en secondaire, et il a l'avantage de ne demander qu'une manette, un ordinateur, une copie du jeu et quelques feuilles. A vous ensuite de discuter des raisons et justifications, d'argumenter pour approfondir les raisons des choix. Attention, le jeu, comme les comics et la série télévisée, comporte plusieurs scènes violentes, ne l'utilisez pas avec les jeunes de moins de 16 ans.

<sup>1</sup>. <http://braindamaged.fr/2014/01/18/the-walking-dead-professeur-dethique/>

## E. Jouer en s'interrogeant

Plusieurs jeux posent aussi question et interrogent le joueur philosophiquement pendant sa pratique. Il s'agit ici d'un atelier où vous laissez librement jouer vos apprenants avant de se questionner en commun sur ce qu'ils ont virtuellement vécu et ce que cela soulève en eux.

Par exemple Minecraft questionne la composition du monde et l'impact que chacun a sur le monde qui l'entoure, GTA pose la question de la loi comme limite et de la violence comme interaction, Call of Duty interroge sur la virtualité de la violence et sur le discours impérialiste de pays qui se disent défenseurs de la démocratie par l'invasion, FIFA pose la question de l'obsolescence programmée avec sa licence annualisée, tous les jeux de la Molleindustria (<http://www.molleindustria.org>) questionnent le discours économique/social/sexuel/médiatique/... dominant pour le remettre en cause à travers de petits jeux gratuits, le jeu Loved (<http://jayisgames.com/games/loved>) en jouant avec les nerfs du joueur pose une réflexion intéressante sur le harcèlement et le chantage affectif, Bioshock (2K Boston/2K Australia, 2007) plonge le joueur dans une contre-utopie inspirée des théories de l'écrivain Ayn Rand pour critiquer le néolibéralisme, The Witness (Jonathan Blow, 2016) nous laisse seul sur une île avec 667 énigmes à aborder dans l'ordre que nous souhaitons sans aucune indication mais un sens du jeu émergeant uniquement de l'expérience du jeu : la frustration, la réussite, l'ambiance, ...



L'excellent Papers, please permet lui carrément de se mettre à la place d'un douanier d'un pays totalitaire, de faire vivre et ressentir son quotidien pour aborder la problématique autrement, pour mettre la pression sur le joueur et le faire penser et agir autrement, ce qui questionne son rapport à la morale, à la notion de choix et aux conséquences de ceux-ci.

Le jeu de rôle « Libreté » (Vivien Féasson, 2017) offre un univers dans lequel les adultes ont disparu et les enfants essaient d'organiser une société pour échapper aux monstres qui peuplent dorénavant la Terre. Tout est construit par le Maître de Jeu, le narrateur, ET les joueurs. Les mécanismes poussent à réfléchir en jouant à des questions éthiques comme politiques. Quelles seront les conséquences de mes choix ? A quoi suis-je prêt à renoncer de mon humanité, c'est-à-dire qu'est-ce qui la définit ? Quelles sont les dynamiques de groupes, c'est-à-dire les dynamiques politiques et sociales, en jeu dans nos interactions entre joueurs ? Si dans un jeu de rôle tout le monde peut devenir le conteur, le maître du jeu, pourquoi les rapports politiques de nos sociétés restent-ils eux marqués par la domination ?

## F. La mort, le deuil et la virtualité

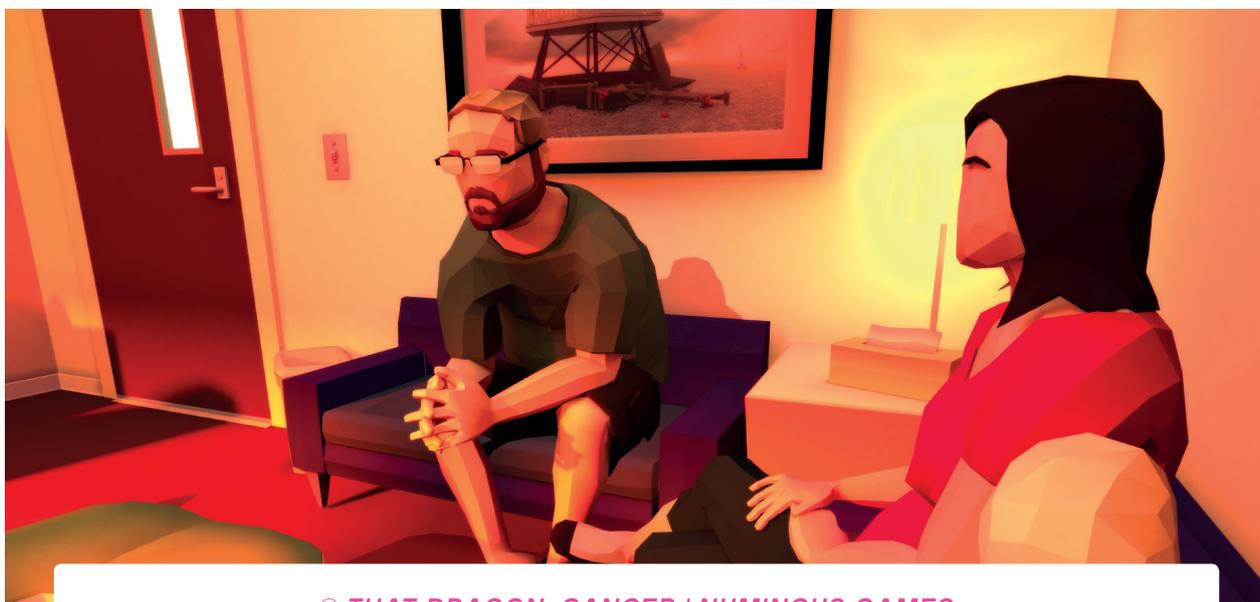
La mort et le deuil sont deux sujets complexes à aborder tant ils sont entourés de tabous et évacués de l'espace public dans nos sociétés jeunistes et hygiénistes. Autant partir de la citation de Montaigne (1533-1592), philosophe c'est apprendre à mourir, pour travailler ces deux questions avec le jeu vidéo.

Vous pouvez tout d'abord jouer avec vos apprenants à plusieurs jeux qui abordent de manière très apaisée ces questions : Orchids to Dusk (PoI Clarissou, 2015), That Dragon Cancer (Numinous Games, 2016), Brothers – A Tale of Two Sons (Starbreeze Studios, 2013), ... Voyez l'exercice suivant pour plus de précisions.

Vous pouvez aussi travailler à partir de la courte vidéo « Player Two » (<https://vimeo.com/162531355>). Inspirée d'une histoire réelle (<http://www.madmoizelle.com/player-two-xbox-544455>), elle raconte comment un fils a retrouvé, dix ans après, une sauvegarde de son père sur un jeu de course de voiture. Puis, après avoir quasiment dépassé le fantôme virtuel de son père dans le jeu, a renoncé à le vaincre pour ne pas l'effacer.

NESBLOG a capté le débat « Le jeu peut-il parler du deuil et de la mort » lors du Stunfest qui traite de ce sujet <http://www.nesblog.com/le-jeu-peut-il-parler-du-deuil-et-de-la-mort-12/> et <http://www.nesblog.com/le-jeu-peut-il-parler-du-deuil-et-de-la-mort-22/> qui pourraient aussi vous aider au vu de la qualité des intervenants.

Enfin, vous trouverez dans les « Ressources » ci-dessous un court article sur GrosPixels (<http://gros-pixels.com/site/grodito.php?nb=12>), qui pose la question du sens de l'expérience de la mort dans les jeux vidéo.



© THAT DRAGON, CANCER | NUMINOUS GAMES

## G. Penser par les jeux vidéo : Jouer comme excuse pour s'initier à la philosophie

### MÉTHODE DE L'EXERCICE :

Préalablement, notons que cet atelier a majoritairement été mis en place avec des adolescents de 16 à 18 ans ainsi que des adultes.

Les apprenants ont librement accès à une sélection de jeux pendant une quarantaine de minutes. Les apprenants sont encouragés à jouer ensemble, toujours dans l'idée que la coopération reste le meilleur moyen d'apprendre. C'est particulièrement vrai quand il faut réfléchir, échanger des analyses et faire émerger les thématiques.

S'ils se déplacent à leur guise entre les jeux, en les encourageant toutefois à varier les plaisirs, ils doivent positionner le jeu auquel ils ont joué sur un tableau à quatre entrées thématiques : politique, violence, altérité et mort. Le tableau sur lequel inscrire les jeux dans les quatre thématiques est souvent prétexte à discussions et interrogations entre les animateurs et les joueurs tout au long de la séance, notamment sur les hésitations entre les catégories voire sur la définition des catégories elles-mêmes.

Une fois le temps de jeu achevé, tout le monde se rassemble autour du tableau rempli et les apprenants viennent expliquer leurs choix en répondant de manière argumentée à 3 questions :

- | Que fait-on dans le jeu ?
- | Pourquoi l'avoir placé dans cette thématique ?
- | Et qu'en dit-il ?



S'ouvre la partie la moins ludique mais la plus cruciale pour la formalisation des apprentissages, la « phase de distanciation critique ». Argumentation, discussion, échanges autour de chaque thématique et de chaque jeu : l'occasion de verbaliser les conceptualisations et les arguments mais aussi d'en débattre entre participants selon les règles de l'échange argumenté.

## LISTE DES JEUX :

À noter, la durée des jeux est importante. En effet, il est compliqué de travailler avec des jeux qui déploient leur propos/gameplay au-delà de 7 à 10 minutes dans un atelier que vous ne souhaitez pas trop long. Pensez-y en établissant, seul ou avec vos apprenants, votre sélection et si vous ajoutez des jeux à la liste ci-dessous.

Autre point qui a son importance pour un atelier de philo qui se veut ouvert : l'accessibilité des commandes et du gameplay. Tous les jeunes ne sont pas joueurs et tous les jeux doivent être accessibles à tous vos apprenants. Prenez ce paramètre en compte lors de la mise en place de cet exercice, surtout quand le jeu triture ses mécanismes et les habitudes des joueurs pour exprimer son propos.

- 1 | Best Amendment (Molleindustria, 2013)
- 2 | The Mammoth (inbetweengames, 2015)
- 3 | Loved (Alex Ocias, 2010)
- 4 | Beyond Eyes (Tiger and Squid, 2015)
- 5 | Passage (Jason Rohrer, 2007)
- 6 | The Plan (Krillbite Studio, 2013)
- 7 | September 12th (Newsgaming.com, 2003)
- 8 | ABZÛ (Giant Squid, 2016)
- 9 | That Dragon, Cancer (Numinous Games, 2016)
- 10 | Overcooked (Ghost Town Games, 2016)
- 11 | Papers, Please (Lucas Pope, 2013)
- 12 | Orchids to Dusk (Pol Clarissou, 2015)
- 13 | Plug & Play (Etter Studio, 2016)
- 14 | Reigns (Nerial, 2016)
- 15 | A Blind Legend (Dowino, 2015)
- 16 | Luxuria Superbia (Tale of Tales, 2013)
- 17 | The Stanley Parable (Galactic Cafe, 2013)
- 18 | Botanicula (Amanita Design, 2012)
- 19 | Braid (Number None, 2008)
- 20 | Everything (David O'Reilly, 2017)
- 21 | Gorogoa (Jason Roberts, 2017)
- 22 | Lieve Oma (Florian Veltman, 2016)

## H. Ressources

Michel Tozzi et son livre « Penser par soi-même » qui propose une méthode et des exercices pour faire de la philosophie à partir de tous les sujets.

Mathieu Tricot avec son ouvrage « Philosophie des jeux vidéo » dont le texte est accessible en entier sur le site de l'éditeur (<http://www.editions-zones.fr/>) et dont vous trouverez de nombreuses interviews sur Internet résumant son propos. L'auteur y réfléchit sur ce que l'expérience du jeu vidéo, ce que le joueur y vit, a d'unique. Excellente introduction à la méthode philosophique et à une véritable réflexion sur ce que sont réellement les jeux vidéo par rapport aux autres médias.

Matthew Lipman, LA référence de la philosophie pour enfants avec des conseils méthodologiques très intéressants.

Pour de la philosophie à partir d'exercices concrets et ludiques, nous vous conseillons « L'influence de l'odeur des croissants chauds sur la bonté humaine » de Ruwen Ogien dont le ton décalé et les propositions concrètes en éthique fonctionnent très bien avec les jeunes.

Le magazine mensuel « Philosophie Magazine » propose souvent des rubriques variées, courtes, accessibles voire ludiques en-dehors du dossier principal et des interviews. Il peut vous être utile et vous donner des pistes de travail.

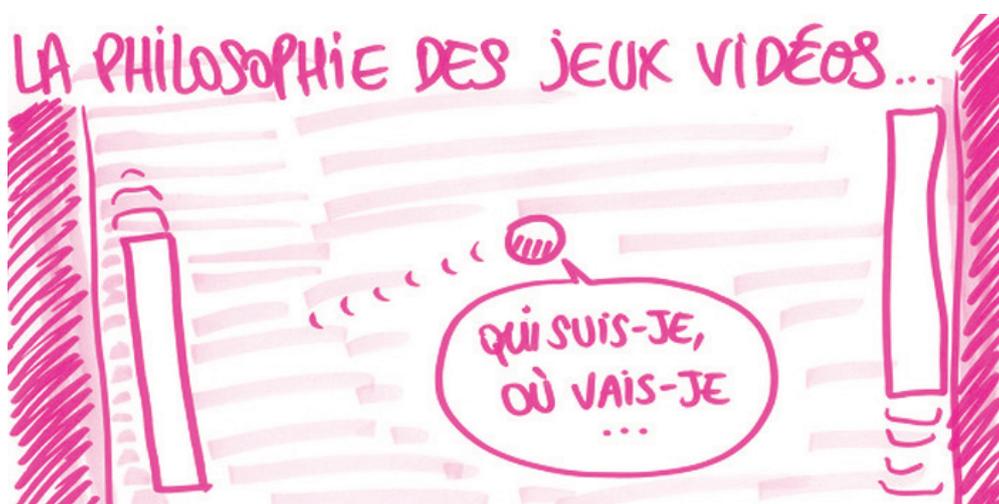
Le livre « Le Monde de Sophie » de Jostein Gaarder est aussi une sympathique introduction historique à la philosophie.

En Belgique francophone, l'ASBL Philocité (<http://www.philocite.eu>) propose aussi des formations et des animations pour utiliser la philosophie autrement avec tous les publics.

Autre référence, François Jourde enseigne à l'Ecole Européenne de Bruxelles et tient un site (<http://www.jourde.eu/>) et un compte Twitter (<https://twitter.com/jourde>) riches en ressources, idées, séquences, outils, ...

Le vidéaste en ligne Dorian Chandelier a abordé dans son travail plusieurs thématiques proprement philosophiques autour du jeu vidéo.

Le Centre d'Action Laïque de Charleroi (<http://www.cal-charleroi.be>) propose plusieurs ateliers ludiques de philosophie très intéressants, dont celui autour du jeu de société « le Passager » créé spécifiquement pour initier à la philosophie.



Enfin, cet article que j'avais rédigé en 2010 pour le site [www.grospixels.com](http://www.grospixels.com), la référence francophone du rétroludisme :

Philosopher, c'est apprendre à mourir. Quelle meilleure manière d'entamer cet article que par cette petite phrase de Montaigne ? Inspiré par Cicéron, l'essayiste français résume en un aphorisme bien senti son immense travail de réflexion concrétisé dans les Essais. Il a bien raison, la mort est le seul événement inévitable pour chacun de nous ainsi que l'expérience commune à toute l'humanité, à toute forme de vie d'ailleurs ne soyons pas mesquins. Pour parler de la mort, Montaigne insiste donc sur la notion d'apprentissage et par là d'expérience, de vécu. Nous nous retrouvons donc avec trois concepts : la mort, la vérité (ici la philo) et l'expérience. Attaquons-les par le biais des jeux vidéo pour les comprendre.

La mort constitue un élément central des jeux vidéo. De Spacewar à Gears of War, la mort est souvent donnée et reçue dans les jeux vidéo et en incarne aussi souvent le cœur du gameplay. Mais cette mort diffère radicalement de la réalité qu'elle représente avec plus ou moins de fantaisie par la possibilité du continue, que ce soit en remettant une pièce dans la borne d'arcade ou en recommençant la partie. Le joueur, à la différence du monde réel, peut donc vivre l'expérience de la mort, en tirer un apprentissage (« le second monstre vert n'est sensible qu'aux tirs à rayon gamma ») et recommencer à vivre/jouer.

Vous me répondrez que d'autres formes esthétiques ou d'autres activités permettent de vivre après la mort, de sortir de cette fin inéluctable : lorsque je lis Aristote, je plonge dans un monde disparu et je rencontre des idées bien vivantes près de 2.500 ans après leur formulation ; lorsque je regarde une pièce de théâtre écrite par Shakespeare, je vais à la rencontre de l'Angleterre du XVIème siècle ; je peux profiter d'un film d'Orson Welles malgré la disparition de l'ensemble de ses participants ; lorsque je touche un casque spartiate dans les gorges de Thermopyles, je peux m'imaginer concrètement la bataille qui s'y est tenue en 300 ACN ; même chose avec une peinture, une partie de jeu de rôle, ...

Mais là où les jeux vidéo proposent quelque chose de toute à fait inédit, c'est dans la notion de participation, d'action réalisée par celui qui la vit. Vous ne vous contentez pas de regarder en spectateur, votre imagination ne se charge pas d'inventer un monde infini à partir de mots lus ou entendus voire de notes de musique ; non, vous vivez virtuellement la mort. Et c'est là que la notion d'expérience, de vécu, mise en avant par Montaigne devient passionnante. En effet, si l'on ne peut pas apprendre la mort réelle, puisqu'une fois la leçon donnée il n'y a plus d'élève, qu'en est-il de l'apprentissage de la mort virtuelle, répétable à l'envi ? S'agit-il encore d'une expérience de la mort ? Bien que cette mort soit finalement issue de l'imagination des game designers, y trouve-t-on une vérité, une sagesse pour revenir à l'étymologie du terme philosophie (littéralement traduit du grec comme amour de la sagesse) ? De la vérité dans les jeux vidéo, voilà qui ne serait pas banal !

# HISTOIRE

## Construire ensemble une Histoire des jeux vidéo

- Nbre de participants : 4 à 25
- Durée : 2 heures à 10 heures
- Âge : à partir de 10 ans

### A. Objectifs pédagogiques

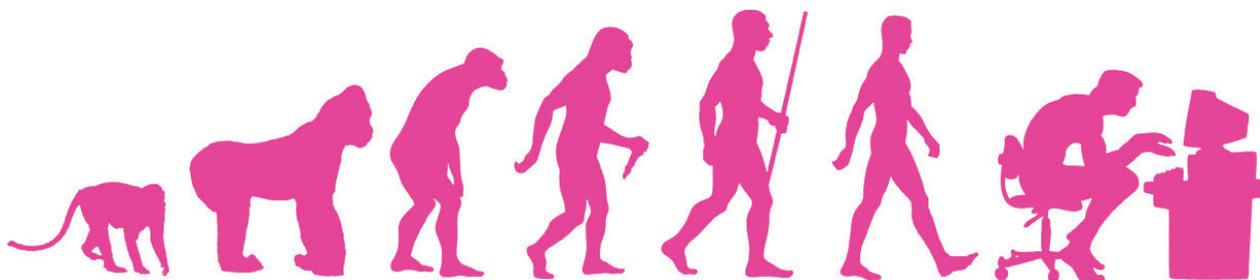
#### DÉVELOPPER DES COMPÉTENCES DU COURS D'HISTOIRE EN PARTANT DU SUJET JEU VIDÉO :

- Établir et construire une ligne du temps,
- Compiler, trier et hiérarchiser les informations,
- Réaliser une recherche historique et critiquer ses sources,
- Identifier les acteurs des événements,
- Identifier causes et conséquences des événements,
- Distinguer les faits du marketing et des anecdotes,
- Organiser et présenter le résultat de son travail.

### B. Exercice introductif : Existe-t-il un premier jeu vidéo ?

Lors de cet exercice commun, essayez d'établir une première chronologie du média avec la question « quel est le premier jeu vidéo ? ». Notez ensemble sur un tableau les différentes propositions sans autres informations que celles fournies par les apprenants, sans avoir recours à une source de renseignements.

Ensuite, les apprenants sont autorisés à utiliser Internet pour préciser les dates. Vous pouvez en commun commencer une ligne du temps sur le tableau avec les jeux dont la date a été vérifiée.



Enfin, vous pouvez conclure cette introduction par la verbalisation des outils et des savoir-faire qui y ont été utilisés auxquels vous pouvez ajouter des conseils d'utilisation pour la suite, conseils s'appuyant sur des exemples issus de cette introduction :

- Comment créer une ligne du temps, c'est-à-dire une chronologie,
- L'importance d'utiliser des sources différentes (Wikipédia mais aussi d'autres sites de référence), de développer les capacités à identifier un site de référence,
- L'importance de confronter et de critiquer ses sources (Google n'est pas une source, toutes les sources ne se valent pas, des livres aussi existent sur le sujet, ...),
- L'importance de bien distinguer les faits et le marketing, très présent dans l'Histoire du jeu vidéo, un média commercial depuis le début des années 1970,
- La nécessité de prendre du recul par rapport à ses connaissances et à ses préjugés (par exemple, les genres majeurs du média sont souvent beaucoup plus anciens que ce qu'imaginent la plupart des apprenants),
- Le fait que l'Histoire est une science vivante avec ses débats et ses désaccords, que les questions sont tranchées temporairement (par exemple, il y a désaccord sur le premier jeu vidéo), ...

### C. Créer une ligne du temps du jeu vidéo

Revenir sur l'histoire d'un média comme le jeu vidéo, c'est découvrir énormément sur ce qu'il est. Par sa nature commerciale et technologique, l'industrie n'a que très tardivement pris conscience de l'intérêt des jeux plus anciens dont seuls les amateurs gardaient trace, avant l'explosion récente de la mode du rétrogaming. Revenir ensemble sur ce passé c'est comprendre comment les codes du média se sont construits avec les essais et les erreurs, pourquoi les modèles économiques actuels influencent la perception que nous avons des jeux vidéo, l'évolution des genres comme du public ou des interfaces, ...

#### MÉTHODE :

**Consignes :** Construire une ligne du temps, diviser les époques entre les équipes, minimum deux sources différentes pour chaque information

L'animation peut prendre de très nombreuses formes, à vous et à vos apprenants de choisir. Il existe plusieurs manières d'aborder l'histoire des jeux vidéo, en voici quelques-unes.

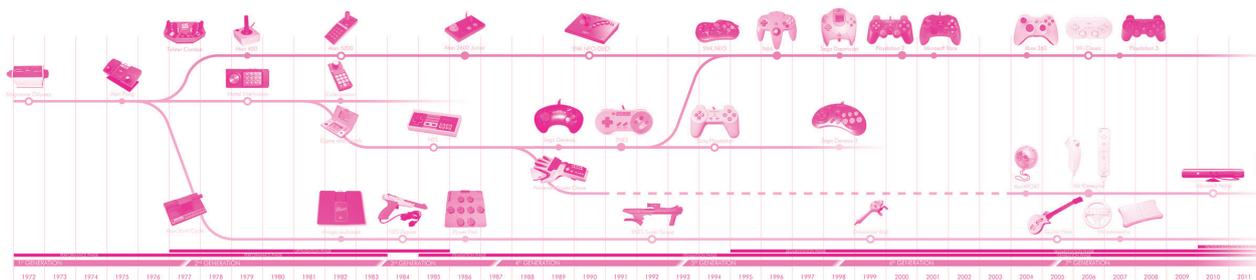
Vous pouvez réaliser une ligne du temps des jeux vidéo avec vos jeunes : créer **une ligne du temps physique sur papier**, un site Internet, un blog, une page Facebook, une chaîne YouTube, ... Quel que soit le support, vous rencontrerez les mêmes étapes : **un travail de recherche**, des débats pour choisir ce qui doit figurer ou non ainsi que les critères de ce choix, un travail de rédaction et d'illustration puis de réalisation et enfin une présentation.

Une approche qui fonctionne aussi mais entraîne de nombreux débats, c'est de réaliser des tops 5 historiques : par genre, par décennie, par support, par qualité, par thème, ...

## D. Créer une ligne du temps à jouer

Un autre version du même exercice est possible avec une ligne du temps divisée en décennies, chaque décennie étant attribuée à un groupe d'apprenants qui doit réaliser une ligne du temps pour sa période mais aussi sélectionner un certain nombre de classiques et les faire jouer aux autres groupes grâce à l'émulation.

Vous pouvez aussi organiser cet exercice dans l'autre sens, disposez une quinzaine de jeux judicieusement choisis et émulsés sur votre ordinateur (via le programme MAME par exemple), faites découvrir l'histoire de manière interactive puis proposez ensuite aux apprenants d'écrire après avoir joué.



Selon vos moyens techniques, vous pouvez même utiliser cet exercice pour organiser une exposition. Prenez garde toutefois à conserver son accès gratuit pour des questions de droit d'utilisation liés à l'émulation. En effet, l'émulation est autorisée dans un cadre privé pour les jeux tombés dans le domaine public ou ceux dont vous posséderiez une copie originale. Comme vous pouvez le constater, le cadre légal est particulièrement compliqué à respecter.

## E. Conclusion de l'atelier

Concluez en commun en prenant le temps de revenir sur les difficultés rencontrées, sur les compétences mobilisées et les acquis des apprenants (comment critiquer un document/site, ...) et reformulez ensemble les consignes avec les apprenants pour un virtuel groupe d'apprenants à venir de manière à résumer l'ensemble de l'atelier..

Outre le contenu historique, le recul sur les technologies, la découverte de jeux intemporels (Super Mario Bros date de 1985, Tetris de 1984, Pac Man de 1980, Pong de 1972), il y a de nombreuses réflexions à soulever auprès des jeunes. Lancez des pistes d'échanges et de questionnement sur les notions d'obsolescence, sur le lien entre les jeux et la technologie qui les accueille, sur les changements de contenu des jeux avec les changements du public (notamment une féminisation progressive), sur l'extension progressive du numérique à tous les domaines de notre quotidien, sur le poids économique et même social acquis par les jeux vidéo (Microsoft qui utilise les jeux vidéo pour prendre le contrôle de la télévision des ménages via sa console devenue multifonctions), ...

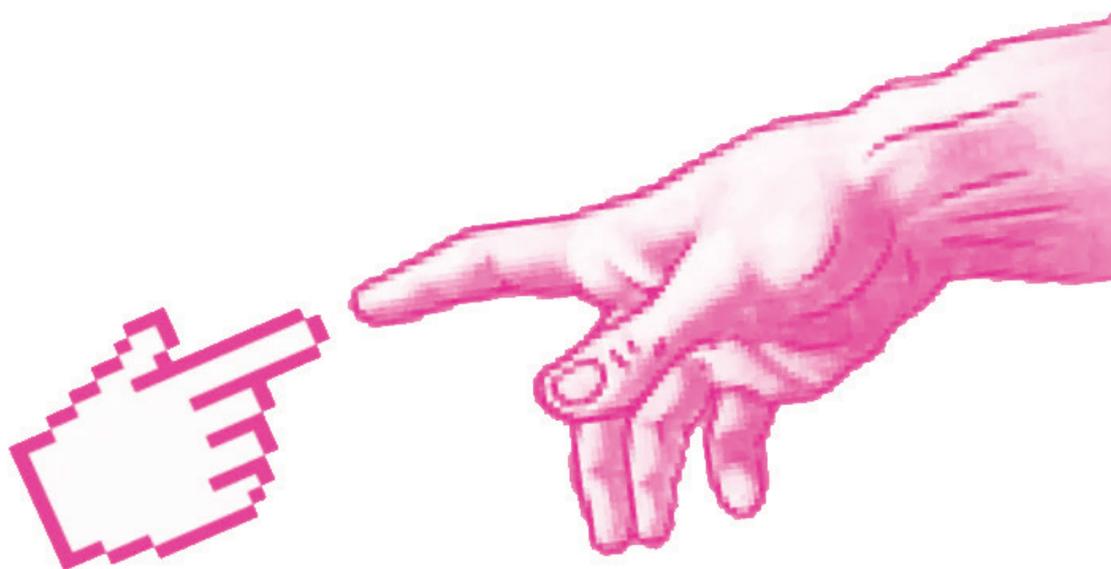
## F. Ressources

Nous vous conseillons la chaîne de vidéos en ligne (<https://www.youtube.com/c/JVH>), les chroniques (<http://www.nesblog.com/category/caparledejeu/jvh>) et le site (<http://jeuvideohistoire.com>) de Romain Vincent, professeur d'Histoire utilisant les jeux vidéo pour travailler avec ses élèves mais aussi questionner l'Histoire et ses représentations.

Vous pouvez aussi consulter la chaîne Youtube d'Edward, chaîne dédiée à l'Histoire du jeu vidéo. Les livres « Des Pixels à Hollywood » (Alexis Blanchet, 2010), « L'Histoire de Mario » (William Audureau, 2011) et dans l'ensemble les ouvrages de la maison d'édition Pix'N'Love sont de bons titres de vulgarisation rédigés par des auteurs qualifiés.

Un programme gratuit en ligne pour créer des lignes du temps : <https://timeline.knightlab.com>  
Le site GrosPixels ([www.grospixels.com](http://www.grospixels.com)), le premier site francophone dédié au rétrogaming. Le long dossier sur l'Histoire du jeu vidéo vous sera particulièrement utile.

Le site planetemulation propose un très large choix d'émulateurs et de jeux.



# GUERRES ET JEUX VIDÉO

Comprendre et penser les représentations de la guerre

- Nbre de participants : 4 à 25
- Durée : 2 heures
- Âge : à partir de 14 ans

## A. Objectifs pédagogiques

- Questionner les représentations de la guerre dans les jeux vidéo, en particulier dans les jeux vidéo à gros budget.
- Eduquer au média jeu vidéo qui favorise par nature l'action et le mouvement.
- Réfléchir aux différents aspects des conflits armés (civils, blessés, crimes de guerre, réfugiés, ...) peu abordés dans les représentations grand public.
- Encourager une réflexion pacifiste à propos des conflits armés.

## B. Introduction : Analyse de publicités

### OBJECTIFS DE L'EXERCICE D'INTRODUCTION :

Cette introduction à la séquence vise à mettre en commun les jeux pratiqués par les apprenants pour construire un commun qui servira de référence. Cette référence sera utilisée pour remplir l'objectif pédagogique d'analyse de la représentation valorisante de la guerre dans les jeux d'action.

Choisissez trois publicités, soit avec les apprenants en demandant les jeux auxquels ils jouent, soit en les choisissant seul au préalable. Nous vous encourageons à les visionner avant l'animation afin d'éviter la violence graphique de certaines vidéos promotionnelles. Quitte à proposer aux apprenants de choisir une publicité parmi celles que vous proposez.



## EXEMPLES DE PUBLICITÉS À ANALYSER :

Voici trois exemples de publicités et une proposition d'analyse pour chacune :

- La bande-annonce "Official Call of Duty : Advanced Warfare Gameplay Launch Trailer" (Activision, 2014)

La bande-annonce reprend les codes du cinéma avec un accent marqué sur la narration, une opposition claire entre bons et méchants, la présence d'un acteur connu, une mise en scène spectaculaire, une certaine virilité mise en avant et une musique dynamique. La représentation de la guerre y est hollywoodienne, elle est présentée comme une suite de montagnes russes et le jeu est vendu sur la promesse d'une expérience intense. Aucune trace de blessés, de civils, de crimes de guerre.

- La bande-annonce "Call of Duty : Black Ops TV Commercial : «There's A Soldier In All Of Us» (Activision, 2010)

Elle reprend quelques aspects de la précédente bande-annonce mais plusieurs changements sont à noter, à commencer par la présence d'acteurs réels en lieu et place d'extraits du jeu. Et pourtant, les apprenants vont probablement rapidement la désigner comme « moins réaliste » parce qu'elle adopte un ton plus humoristique. Cette publicité représente des joueurs en insistant sur l'aspect amusant du jeu et le fait qu'il s'adresse à tout (« il y a un soldat en chacun de nous »). D'ailleurs, contrairement aux autres publicités, des joueuses sont bien présentes. La guerre y est toujours représentée comme inoffensive, sans blessés ni sang. Détail intéressant, la chanson accompagnant la bande-annonce est Gimme Shelter (Rolling Stones, 1969), une violente critique de la guerre du Vietnam, choisie ici pour faire la promotion d'une vision divertissante de la guerre.

- La bande-annonce "Battlefield 4 Official Multiplayer Launch Trailer" (Electronic Art, 2013)

La série Battlefield est la grande concurrente de la série Call of Duty même si elle partage avec une même vision spectaculaire et divertissante de la guerre. Cette bande-annonce insiste sur l'intensité de l'expérience et l'importance du jeu à plusieurs en ligne.



## **PROPOSITIONS D'ANALYSES DES PUBLICITÉS :**

Cette analyse de publicités vise à questionner le réalisme des blockbusters, c'est-à-dire la confusion entre le photoréalisme des graphismes et la représentation de la guerre telle qu'elle existe. Ces blockbusters se sont longtemps vendus sur l'argument du réalisme alors qu'ils exposent une vision orientée du réel (la narration valorise souvent un impérialisme manichéen), limitée (pas de blessés, de crimes de guerre, de prisonniers, de civils, de lois, ...) et plus proche des films à grand spectacle que des documentaires.

Analyser des publicités pour ces jeux permet de plus de lancer l'atelier sans jouer aux blockbusters. Outre la question de la limitation d'âge (PEGI 18) et la difficulté à obtenir les droits d'utilisation auprès des sociétés éditrices, le temps de jeu nécessaire à une utilisation pédagogique serait sans doute trop long. N'hésitez pas à discuter de la norme PEGI : Qu'est-ce que le PEGI 18 ? Quel est le sens de cette limitation d'âge ? Qui l'a imposée (les fabricants eux-mêmes) et pourquoi (pour éviter une législation plus contraignante) ? Comment les apprenants mineurs se situent-ils par rapport à cette limitation d'âge, quel sens a-t-elle pour vous s'ils ne la respectent pas ?

Cette exercice d'introduction permet de verbaliser les représentations de la guerre dans les productions vidéoludiques les plus diffusées, de questionner ces représentations et par-là même d'évoquer la thématique des images de la guerre des apprenants tout en insistant sur la nécessité pour eux de les analyser tout en argumentant leur analyse.

## **C. Exercice principal : D'autres jeux pour d'autres représentations de la guerre**

### **OBJECTIFS DE L'EXERCICE PRINCIPAL :**

Il s'agit ici de faire jouer les apprenants aux jeux suivants, chacun proposant un regard particulier sur la guerre, sa représentation et les jeux vidéo dédiés. L'exercice tient tout d'abord en la comparaison avec les blockbusters analysés dans les publicités, comparaison qui fera ressortir un certain contraste mais surtout une plus grande variété dans les jeux sélectionnés. Ensuite, lors de la mise en commun, vous pouvez amener les apprenants à questionner les différents aspects de la guerre (causes des conflits, spirales de violence, crimes de guerre, génocides, ...) évoqués par les jeux pratiqués.

### **MÉTHODE DE L'EXERCICE :**

En terme d'organisation, vous pouvez dérouler cette partie de l'atelier en deux temps : la pratique libre des jeux pendant une trentaine de minutes puis la mise en commun avec une présentation des jeux par les apprenants eux-mêmes. Deux manières de jouer sont envisageables selon vos moyens techniques : soit vous pratiquez successivement les jeux tous ensemble en les projetant sur un mur, soit vous disposez de plusieurs ordinateurs et vous laissez vos apprenants essayer les jeux par groupes. La pratique des jeux par groupes de 2 à 3 personnes est conseillée, elle permet souvent un dialogue fertile entre apprenants autour du jeu. Selon le temps disponible, vous pouvez inciter ou obliger les apprenants à changer de jeu toutes les 6 à 7 minutes.

## CONCLUSION DE L'EXERCICE :

Lorsque le temps alloué est passé, invitez les apprenants à mettre en commun leur analyse des jeux. Cela peut se réaliser par écrit (création d'une fiche par exemple) ou à l'oral (chaque groupe est chargé de présenter un jeu aux autres apprenants). Ce qui importe, c'est d'inciter les participants à questionner leurs représentations, à développer leur analyse des jeux exposés et à échanger de manière argumentée.

En termes de thématiques et d'angles d'analyse, vous pouvez encourager les apprenants à évoquer :

- | La présence ou l'absence et le rôle des civils,
- | Le deuil,
- | Les causes des guerres et leur efficacité ou leur inefficacité à régler des désaccords,
- | Leur impact physique et psychologique sur les combattants,
- | La déshumanisation des ennemis,
- | Les réfugiés qui fuient les guerres,
- | Les différentes formes de pacifismes et les stratégies de sortie de conflit.



## LISTE DES JEUX DE L'EXERCICE :

### 01) SOLDATS INCONNUS : MÉMOIRES DE LA GRANDE GUERRE

(UBISOFT, 2014), 15€, PC/CONSOLES/MOBILE

Un jeu sur la Première Guerre Mondiale à travers le regard de différents personnages appartenant aux différents camps. Les graphismes proches de la bande dessinée et la simplicité des énigmes en font un jeu accessible tandis que les nombreuses informations historiques permettent d'en découvrir plus sur le conflit. Un titre pacifiste très réussi.



### 02) THIS WAR OF MINE

(11 BIT STUDIOS, 2014) 19€, PC/CONSOLES/MOBILE

Le siège de Sarajevo (1992-1995) vécu par les civils. Le joueur doit y prendre en main le quotidien de différentes personnes, toutes non-combattantes, gérer leurs besoins de base comme leurs besoins moraux et trancher des situations éthiques souvent dramatiques. Un autre regard sur la guerre, sur ce qu'elle fait aux gens, comment elle détruit les sociétés et les individus mais aussi comment les humains la traversent et la dépassent. Un jeu important sur les civils, souvent oubliés des représentants de la guerre dans les titres à gros budget.



### 03) SEPTEMBER 12TH

(NEWSGAMING, 2003), GRATUIT SUR [WWW.NEWSGAMING.COM](http://WWW.NEWSGAMING.COM), PC

September 12th ou le 12 septembre, le lendemain des attentats du World Trade Center et du déclenchement de la « guerre contre le terrorisme ». Comment fonctionne cette « guerre » ? La violence et le conflit armé sont-ils les seules réponses au terrorisme ? Pour quels résultats ? September 12th questionne ces évidences, l'habitude de mettre en scène la guerre comme une solution et la « guerre contre le terrorisme » dont nous ne sommes toujours pas sortis.



#### 04) OASES

(ARMEL GIBSON & DZIFF, 2015), PRIX LIBRE SUR [WWW.ITCH.IO](http://WWW.ITCH.IO), PC

La guerre laisse derrière elle d'innombrables veuves et orphelins, d'innombrables personnes qui ont perdu un membre de leur famille, un ami ou un être cher. Commencent pour ces personnes un long travail de deuil, qui s'étale parfois sur des années voire, comme ici, sur plusieurs générations. OASES est en effet à la fois un jeu poétique et léger, et une œuvre créée pour porter le deuil d'un grand-père décédé pendant la guerre d'indépendance d'Algérie. Un jeu original sur le deuil et la manière de le laisser partir.



#### 05) 1916 : DER UNBEKANNTE KRIEG

(KRIEGSGRABEN UND STORMVOGEL, 2011), GRATUIT, PC

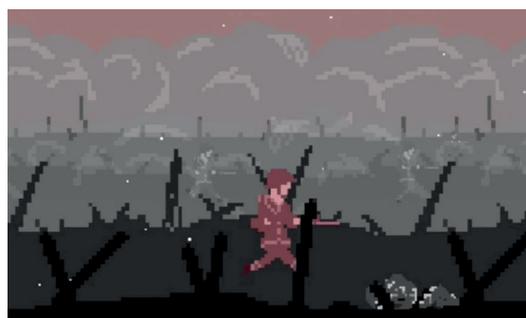
1916 vous fait errer dans des tranchées, sous les bombardements, sans autres informations que les lettres désespérées de soldats que vous trouvez régulièrement. Avant qu'une menace irréaliste ne finisse par s'imposer et vous oblige à fuir. « La Première Guerre Mondiale est le moment où le monde a perdu son innocence. Ce fut un enfer que personne ne pouvait comprendre. Les lois de la civilisation perdirent tout sens une fois que les puissants États-nations eurent envoyé leur jeunesse s'entre-tuer sur le front » (David Adler, concepteur du jeu). Un puissant titre antimilitariste qui propose de vivre l'absurdité de la Première Guerre Mondiale dans une audacieuse métaphore.



#### 06) TEMPORALITY

(JAMES EARL COX III, 2014), PRIX LIBRE SUR [WWW.ITCH.IO](http://WWW.ITCH.IO), PC

La Première Guerre Mondiale et l'inévitabilité de la mort qu'elle imposait, telle est l'expérience que propose de vivre Temporality. En explorant le temps et les vies des soldats qui vous entourent, en vous proposant de revenir dans le temps pour tenter de les sauver sans jamais vraiment y parvenir, ce jeu donne à voir l'inhumanité de la guerre.



## 07) THE FALLEN

(GOLD EXTRA, 2016), PRIX LIBRE SUR [WWW.ITCH.IO](http://WWW.ITCH.IO), PC

Et si les centaines d'ennemis abattus dans les films et les jeux vidéo d'action n'étaient plus représentés comme des ombres informes mais comme des êtres de chair et de sang, avec un passé et une histoire personnelle ? Et si le spectateur ou le joueur était confronté aux vies qu'il retire ? The Fallen propose de jouer un sniper durant la guerre en Ukraine et le fait rencontrer l'histoire d'individus ordinaires plongés dans un conflit qui les dépasse. Un jeu pour réfléchir à l'humanité des ennemis désignés.



## 08) SPEC OPS : THE LINE

YAGER DEVELOPMENT (2012), 20€, PC ET CONSOLES

Spec Ops : The Line, un jeu d'action allemand sorti en 2012, échec commercial à sa sortie mais succès critique construit dans le temps depuis. Il vous fait incarner un peloton des forces spéciales américaines envoyé à Dubaï après une tempête de sable apocalyptique. Le début rassure le joueur qui retrouve des habitudes imposées par le succès de la franchise Call of Duty (Activision, depuis 2003) : héroïsme, impérialisme, valorisation de la violence et de la torture. Mais très vite, cette routine se grippe. Le jeu glisse imperceptiblement du plaisir, cruel mais courant dans les jeux d'action, à une ambiance oppressante pour le joueur. Car Spec Ops est l'adaptation de la nouvelle de Joseph Conrad Au cœur des ténèbres (1899). Ainsi que, officieusement, du film de Francis Ford Coppola Apocalypse Now. Ce qui ne doit rien au hasard tant le jeu tente, comme la Palme d'or de 1979, d'utiliser les codes hollywoodiens pour mieux les dynamiter, de s'en prendre aux succès militaristes des années 2000 pour leur opposer un discours radical contre la guerre. Là réside toute sa force et sa réussite, en ce que son histoire et son gameplay, la manière d'y jouer, retournent la violence contre ceux qui la produisent. Aussi bien les militaires que le joueur lui-même puisque, c'est l'originalité du jeu vidéo par rapport aux autres médias, il participe pleinement à produire la violence. Une scène parmi d'autres illustre cela. À la manière du quatrième épisode de Call Of Duty, Spec Op : The Line vous donne à jouer un bombardement d'ennemis. Mais il vous force ensuite à traverser le champ de bataille résultant de notre attaque et à nous confronter aux innombrables cadavres calcinés et aux blessés horriblement brûlés qui nous supplient de les achever, dont une bonne partie s'avère être des civils... Un jeu brillant, pas exempt de défauts mais qui parle avec virulence et audace de ce que l'héroïsme, la virilité toxique, la guerre et sa représentation font aux individus.



## 09) WWI MEDIC

(BAY 12 GAMES, 2004), GRATUIT SUR [WWW.BAY12GAMES.COM](http://WWW.BAY12GAMES.COM), PC

Médecin sur le front Ouest durant la Première Guerre Mondiale, le joueur vit chaque assaut comme une boucherie dont il essaie avec ses faibles moyens de limiter l'ampleur. Un des rares jeux de guerre dans lequel le joueur dispose exclusivement de moyens pacifiques pour agir.



## 10) ENTERRE-MOI, MON AMOUR

(THE PIXEL HUNT & FIGS, 2017), 3.5€, MOBILE

« Enterre-moi, mon amour », une expression que s'échange les amoureux syriens qui signifie « ne t'avise pas de mourir avant moi » et qui marque le lien entre Majd et son épouse Nour ainsi qu'entre le joueur et cette dernière. En effet, vous incarnez Majd et communiquez directement avec Nour durant son exil de Homs jusqu'en Allemagne à l'aide d'une application de messagerie de smartphone... directement installée sur votre smartphone ! C'est là toute la spécificité du jeu, c'est qu'il fait disparaître la frontière entre le téléphone de fiction et celui que vous tenez pour jouer. Tout comme il fait disparaître la frontière entre le temps de fiction et celui de votre quotidien, le jeu se déroulant en temps réel. Quel passeur choisir, comment gérer votre faible budget, à qui accorder sa confiance, comment éviter les néo-fascistes des pays traversés, ... ? Autant de situations pour lesquelles Nour sollicitera votre avis ou qu'elle vous fera vivre en temps réel. Grâce à une écriture sensible et à un procédé impliquant, Enterre-moi, mon amour vous raconte l'histoire vraie de Dana, qui a d'ailleurs participé à la création du titre. Un jeu puissant et humain sur le vécu des réfugiés syriens.



## 11) LIYLA

(RASHEED ABUEIDEH, 2016), GRATUIT, MOBILE

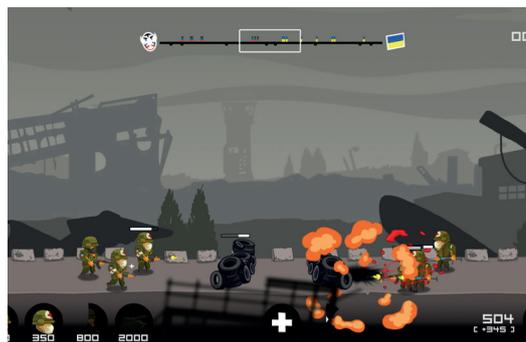
Un jeu touchant, voire bouleversant, sur l'invasion de Gaza par Israël en 2014 et les conséquences pour les habitants. Rasheed Abueideh, créateur palestinien, donne à vivre le conflit entre les deux pays du point de vue des civils en racontant à travers de courtes séquences de brèves histoires réelles.



## 12) BATTLE FOR DONETSK

(LUGUS STUDIOS, 2015), GRATUIT SUR [WWW.BATTLEFORDONETSK.COM](http://WWW.BATTLEFORDONETSK.COM), PC ET MOBILE

En mettant en scène la guerre entre Ukrainiens à Donetsk, ce jeu belge propose une réflexion simple sur les dynamiques de guerre, l'escalade des conflits et le refus de la paix. Et en confrontant le joueur à son habitude de régler les problèmes par la violence, il questionne le modèle de société transmis par les blockbusters.



## 13) PATH OUT

(CAUSA CREATIONS, 2017), PRIX LIBRE SUR [WWW.ITCH.IO](http://WWW.ITCH.IO), PC

Un jeu autobiographique décrivant le parcours d'un réfugié syrien fuyant la guerre civile.



## 14) ATTENTAT 1942

(CHARLES UNIVERSITY & CZECH ACADEMY OF SCIENCES, 2018), 11€, PC

Un jeu d'enquête décrivant les événements réels ayant mené à l'assassinat de Reinhard Heydrich, gouverneur nazi de la Tchéquie, par la résistance en 1942 ainsi que les quotidiens sous l'occupation.



## 15) THE MAMMOTH

(INBETWEENGAMES, 2015), GRATUIT SUR [WWW.ITCH.IO](http://WWW.ITCH.IO), PC

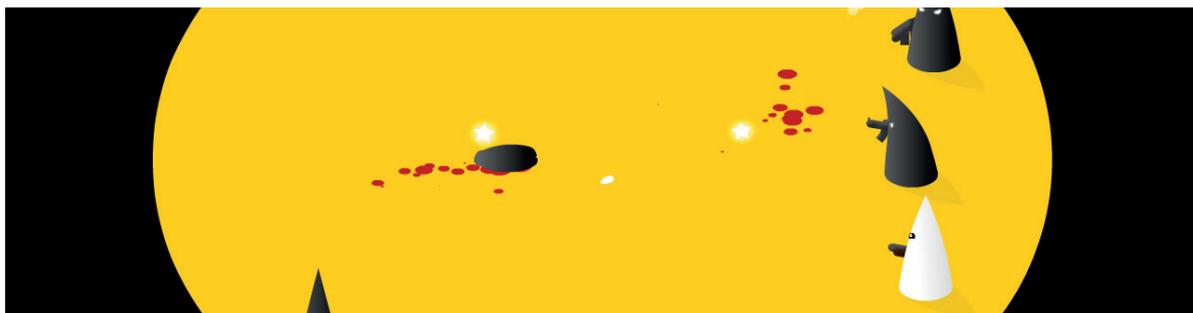
D'où vient la violence ? La violence reçue légitime-t-elle la violence donnée ? Comment comprendre autrui et ses motivations au-delà de nos propres peurs ? Et au final, qui est le monstre ? Un jeu court et interpellant pour réfléchir aux logiques de la violence et à l'impression pour chaque camp d'être l'agressé en droit de se défendre.



## 16) BEST AMENDMENT

(MOLLEINDUSTRIA, 2013), GRATUIT SUR [WWW.MOLLEINDUSTRIA.ORG](http://WWW.MOLLEINDUSTRIA.ORG), PC

Un puissant jeu d'action qui pousse la logique de la NRA, le lobby américain des armes, jusqu'à l'absurde. Conçu par la Molleindustria, un collectif italien, ce titre d'action gratuit et directement accessible dans votre navigateur, vous fait littéralement jouer la citation la plus connue de ce lobby : « la seule chose qui arrête un méchant avec une arme, c'est un gentil avec une arme ». La grande qualité du jeu, c'est qu'à aucun moment il ne vous assomme d'un discours moralisateur mais au contraire il vous pousse à réfléchir à cette logique. Et il le fait en action, en jouant, en vous plongeant dans les causes de la violence et les spirales qu'elle entraîne. The Best Amendment vous fait réfléchir. Ici, jouer c'est penser. Exactement, Le jeu est basé sur un retournement finale, retournement qui interroge le joueur et le place face à ses contradictions. Car The Best Amendment parodie aussi les blockbusters du jeu vidéo. Les Call of Duty et consorts qui nous ont habitués à toujours trouver dans les armes, et donc dans la violence, une solution. Le jeu questionne brillamment les habitudes des joueurs et la représentation traditionnelle de la violence dans la pop culture, violence presque toujours représentée comme une solution alors qu'elle est ici un cercle vicieux. Au final, si comme le dit la NRA « la seule chose qui arrête un méchant avec une arme, c'est un gentil avec une arme », il semblerait plutôt que « ce qui arrête quelqu'un avec une arme, c'est de ne pas pouvoir acheter d'arme ».



## 17) SOUVENIR

(RAYMOND STOOPS, 2016), GRATUIT SUR [WWW.ITCH.IO](http://WWW.ITCH.IO), PC

La guerre ne se résume pas à une suite de moments épiques traversés par des héros insensibles tels que les mettent souvent en scène les blockbusters. Elle accompagne au contraire souvent toute leur vie ceux qui y participent, jusqu'à la vieillesse comme dans Souvenir.



## 18) THE SNOWFIELD

(GAMBIT, 2011), GRATUIT SUR [HTTP://GAMBIT.MIT.EDU](http://GAMBIT.MIT.EDU), PC

Une courte expérience esthétique pour confronter le joueur au ressenti d'un soldat.



### 19) PEACEMAKER

(IMPACTGAMES, 2007), GRATUIT, PC ET MOBILE

Un jeu gratuit de qualité où le joueur dirige l'un des deux camps du conflit israélo-palestinien que l'on doit mener à la paix, la guerre étant considérée comme un échec.



### 20) 11-11: MEMORIES RETOLD

(AARDMAN STUDIOS & DIGIXART, 2018), PAYANT, PC ET CONSOLES

Un autre jeu sur la Première Guerre Mondiale insistant sur l'humanité des individus pris dans le conflit.



## D. Exercice de conclusion : Créer un jeu de guerre pacifique

### OBJECTIF DE L'EXERCICE DE CONCLUSION :

L'exercice de conclusion vise à mobiliser les outils utilisés pendant l'atelier (analyser et questionner des représentations, argumenter, réfléchir au pacifisme) en commun dans un court exercice collectif de créativité.

### MÉTHODE DE L'EXERCICE DE CONCLUSION :

Proposez à vos apprenants un atelier d'écriture avec comme thème la guerre mais y plaçant de nombreuses contraintes pour les pousser à exercer leur imagination ainsi que leur sens critique. L'atelier d'écriture reprend les consignes de l'atelier d'écriture mais tout réside dans les contraintes : « le gameplay doit être pacifiste et ne jamais vous encourager à tuer quelqu'un », « vous jouez un médecin », « vous jouez un prisonnier évadé mais qui demeure désarmé tout au long du jeu », « vous jouez une ONG qui vient en aide aux civils lors d'un conflit », « vous jouez un journaliste lors d'un conflit », « vous jouez une famille de civils qui doit survivre à la guerre », « vous pouvez utiliser des armes mais vous perdez des points si vous détruisez au lieu d'éviter (comme dans les Metal Gear Solid par exemple) », « un jeu de stratégie où l'on dirige un pays qui doit éviter d'entrer en guerre (guerre nucléaire où tout le monde perd) », ... Tout est possible selon votre imagination et la leur. Une adolescente avec qui nous avons réalisé cet atelier avait eu cette phrase magnifique « Mais comment être fun sans détruire ? » qui résumait mieux que nous encore l'enjeu de l'atelier.

Demandez à votre groupe de concevoir en commun un jeu selon les contraintes imposées en suivant le canevas ci-dessous :

- | Nom du jeu :
- | Genre du jeu : Quelles sont les actions possibles dans votre jeu ? Qu'y fait-on ?
- | Gameplay du jeu : Comment y agit-on ?
- | Présentez votre jeu en 4 dessins dont 2 schémas maximum.
- | Proposez au moins une situation-problème et les solutions offertes aux joueurs pour la résoudre.



## E. Ressources

La chaîne Youtube « Jeux Vidéo et Histoire » et son site <http://jeuvideohistoire.com>

L'article « Représenter la Première Guerre Mondiale dans les jeux vidéo » de Julien Lалу, doctorant en Histoire contemporaine, sur le site [www.centenaire.org](http://www.centenaire.org)

L'article « L'horreur primitive des tranchées » de Jean-Charles Ray sur le site [www.vectis.ca](http://www.vectis.ca) à propos du jeu 1916 : Der Unbekannte Krieg.

L'interview d'Asi Burak, producteur de PeaceMaker (Impact Games, 2007), un jeu sur le conflit israélo-palestinien et président de l'association Games for Change de 2010 à 2015, sur le site [www.poptronics.fr](http://www.poptronics.fr)

Le jeu de société Les Poilus (Rodriguez & Riffaud, 2015) : Un jeu de société collaboratif où les joueurs doivent s'unir pour surmonter les risques quotidiens de la vie dans les tranchées et survivre ou mourir tous ensemble.

L'article de Haude Etienne dans le magazine « Agir Par la Culture » n°43

« Guerre et paix (et jeu vidéo) » par Julien Annart, publié en mars 2018 dans « Agir Par la Culture » n°53:

**Le jeu vidéo est historiquement lié à la guerre. Né dans les laboratoires et les universités américaines des années 1950 grâce aux moyens gigantesques alloués à la recherche au temps de la Guerre froide, il s'imprègne très tôt de ce mélange de technologie et de militarisme qui va le marquer longtemps. Néanmoins, ces deux dernières décennies sont sorties plusieurs œuvres proposant d'autres manières d'agir dans un conflit. Marqué historiquement par un imaginaire belliciste, le jeu vidéo, média immersif par excellence, pourrait-il devenir un outil puissant d'apprentissage du pacifisme ?**

Considéré comme l'un des premiers jeux vidéo, Spacewar ! (1962), développé au sein du centre de recherche public américain MIT (Massachusetts Institute of Technology), oppose deux joueurs, chacun aux commandes d'un vaisseau spatial doté d'un canon et de réacteurs lui permettant de lutter contre l'attraction du trou noir au centre de l'écran. Le jeu se révèle riche mais aussi complexe, à l'image de ses créateurs, des étudiants ingénieurs bidouillant en dehors de leurs heures de cours l'ordinateur à leur disposition pour leurs recherches, et surtout, il est très représentatif de la course à la Lune qui agite alors États-Unis et Union soviétique en pleine Guerre froide.

## VERTIGES MILITARISTES

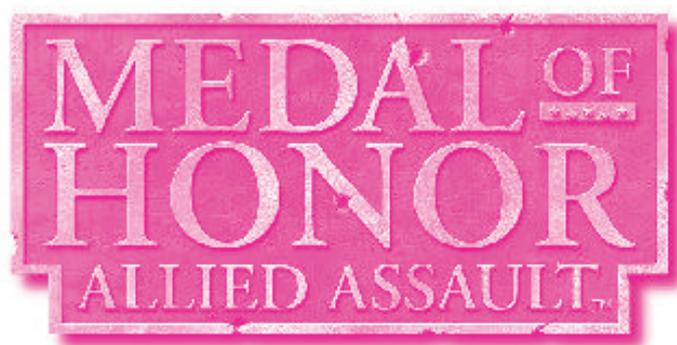
Le développement commercial du média dans les années 1970 reste marqué par cette thématique, dominante avec la science-fiction, même si la volonté de toucher un public jeune pousse à plus de variété. Les grands noms du jeu d'arcade demeurent toutefois inspirés de près ou de loin par les logiques guerrières. Space Invaders (Taito, 1978), l'un des plus emblématiques, incarne bien ce mélange de science-fiction et de conflit où l'auteur transcende les limites techniques de l'époque pour raconter une invasion extraterrestre stoppée par un héros. Bien que doté d'une esthétique bon enfant, le jeu plonge le joueur dans un vertige d'action par l'accélération progressive de la vitesse des ennemis. Au-delà de l'idéologie militaire qui imprègne le média, ce vertige et cette insistance sur la représentation de l'action viennent aussi de sa nature propre. En effet, caractérisé par l'interactivité, le jeu vidéo représente à priori mieux l'action et son impact immédiat sur le monde que l'introspection et les logiques de long terme. Et pour un média commercial, la question de l'efficacité, de l'impact auprès du consommateur, supprime les autres, au bénéfice des jeux d'action donc.

Ce qui ne manque pas, par la suite, de déteindre sur les jeux disponibles au domicile des joueurs sur console ou micro-ordinateur. Des jeux particulièrement inspirés par l'esprit belliciste de la vague conservatrice des années 1980 qui imprègne toute la culture commerciale avec le film Rambo II (George P. Cosmatos, 1985) comme œuvre référentielle. D'innombrables jeux reproduisent cette esthétique viriliste et ces enjeux narratifs agressifs, toutefois tempérés par une représentation cartoonnesque et une histoire bien secondaire dans ces jeux à la prise en main pensée pour l'immédiateté des émotions et non pour leur trame souvent convenue.

Plus important sans doute est le choix de lier jeu vidéo et public masculin. Lorsqu'au milieu des années 80, Nintendo relance l'industrie vidéoludique aux États-Unis, il s'agit d'un marché moribond. Plutôt que de vendre sa console comme un outil technologique, la firme japonaise choisit de le marketer comme un jouet et, pour respecter une division des espaces très genrée, place sa NES dans le rayon garçon. Ce choix crucial marque un tournant dans l'image guerrière du média, celle des petits garçons tels qu'imaginés par la publicité comme celle des « vrais hommes » des années 80.

Un tournant que la décennie suivante va imposer définitivement dans l'esprit du public et de beaucoup de joueurs avec le développement du jeu de tir en vue subjective et du jeu de stratégie en temps réel.

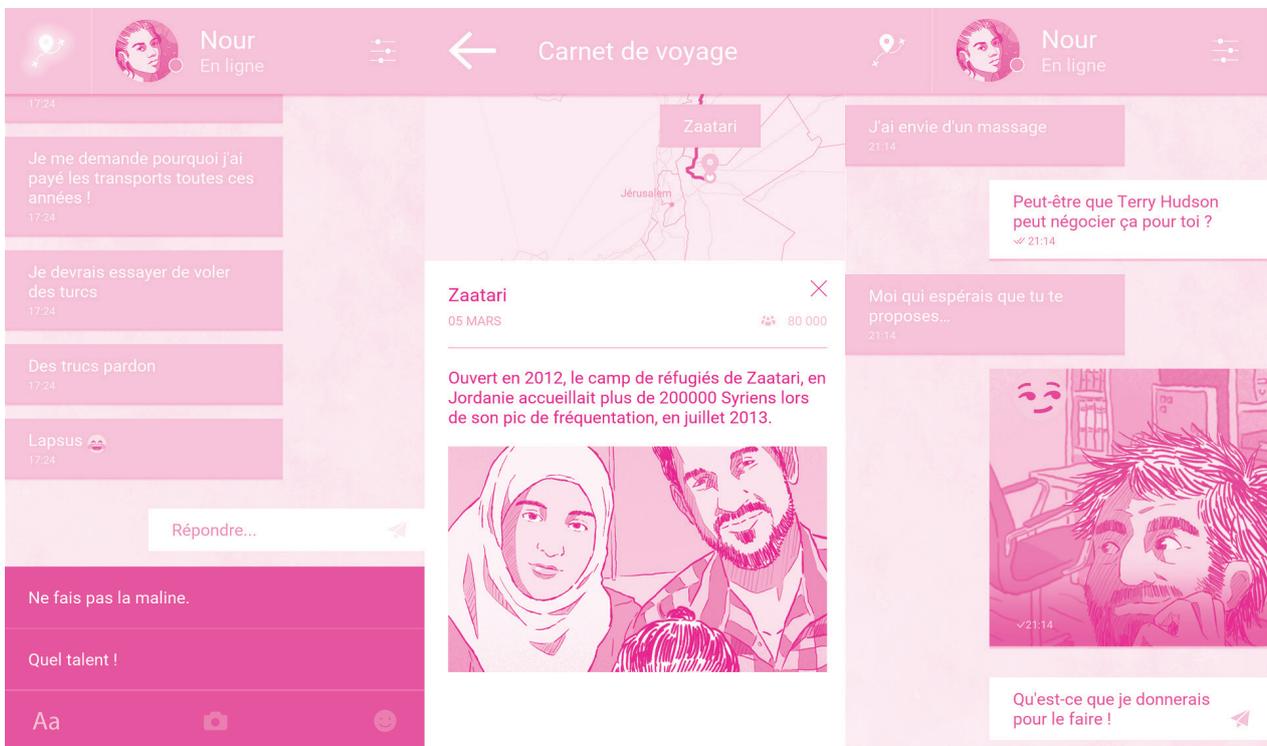
Les années 2000 quant à elles marquent le sommet de ce lien jeu vidéo-guerre avec le succès sans précédent de jeux « réalistes » comme Medal of Honor (Electronic Arts, depuis 1999) ou Call of Duty (Activision, depuis 2003), par la diffusion du jeu publicitaire America's Army qui se conclut par un formulaire d'engagement ou par l'existence de la série Operation Flashpoint (Bohemia Interactive, 2001), directement issue d'un simulateur vendu à différentes armées. Plus sinistre encore, le jeu Blackwater (Zombie Studio, 2011) promeut la société de mercenaires du même nom, notamment connue pour les multiples exactions commises en Irak à l'encontre de civils.



## VERS D'AUTRES REPRÉSENTATIONS

Comment expliquer cette permanence, au-delà des raisons historiques exposées ci-dessus ? À la manière du cinéma, média du mouvement jusque dans son nom, le jeu vidéo se caractérise par l'interaction et donc l'action. Et à l'image du cinéma, le cheminement pour construire une grammaire plus large, ouverte à d'autres genres, nécessite du temps, de l'expérimentation ainsi qu'un environnement favorable.

Tout cela s'est lentement mis en place à travers les décennies et les résultats donnent à voir une autre représentation de la guerre. *This War of Mine* (11 bit studios, 2014) et *Enterre-moi, mon amour* (Pixel Hunt et Figs, 2017) où l'on joue pour une fois des civils otages des soubresauts de la guerre, la série *Metal Gear Solid* (Konami, depuis 1998) qui sous ses couverts de blockbuster développe un propos pacifiste, *September 12th* (Newsgaming, 2003) qui critique avec virulence la « guerre contre le terrorisme »...



Surtout, en plus de leur thématique et de leur narration, ces jeux impliquent un pacifisme dans leur gameplay, c'est-à-dire dans la manière de jouer. Par exemple les jeux d'infiltration qui récompensent l'absence de violence ou les jeux politiques qui détournent les codes habituels (pour tout problème existe une solution, le classement et les points qui récompensent l'esprit de compétition et l'agressivité...) pour interroger l'utilisateur dans son rapport à la violence. Sans même parler des joueurs eux-mêmes qui depuis longtemps déjà détournent les règles, à l'image de ces guildes qui dans les jeux massivement multijoueurs en ligne refusent d'utiliser des armes et soignent indistinctement tous les belligérants.

Le jeu vidéo ne doit pas passer sous le radar des progressistes. De la même manière que les autres médias doivent être regardés comme des espaces de débat politique, le jeu vidéo doit être considéré comme un terrain de réflexion, de création, de militance, de diffusion, etc. des idées et pratiques progressistes. Dans cette perspective, un pacifisme dans les jeux vidéo se révèle particulièrement original et puissant. En effet, tout comme le progressisme refuse un « réalisme politique » qui sert souvent de vernis aux dominations, jouer autrement à des jeux pacifistes signifie souvent refuser un « réalisme » (de la manière d'agir, des graphismes, des conflits simulés...) qui cache mal une modélisation engagée idéologiquement.

# CITOYENNETÉ ET POLITIQUE

Comment décider ?

---

- **Nbre de participants :** 4 à 25
  - **Durée :** de 5 heures à 20 heures
  - **Âge :** à partir de 12 ans
- 

## A. Objectifs pédagogiques

Jouer la politique, c'est mettre les apprenants en situation, les confronter dans un cadre ludique à des situations concrètes qui représentent une bonne introduction à la réflexion politique mais aussi aux modèles de décision et à la démocratie.

## B. Exercice introductif : Le crayon collaboratif

Cet exercice est déjà présent dans l'atelier « Coopérer : Développer la collaboration et l'intelligence collective » auquel vous pouvez vous référer pour son organisation. Mais il est utilisé ici un peu différemment. Il ne s'agit plus de mettre l'accent sur les stratégies de coopération mais les stratégies de décision qui vont se mettre en place.

C'est-à-dire que lors de la mise en commun consécutive à cet exercice, vos questions vont interpeller les apprenants sur les modèles de décision qui émergent, interroger les silences de ceux qui agissent sans participer au processus décisionnel, réfléchir aux leaderships qui s'imposent souvent sans contestation, ...

Il ne s'agit ici pas de critiquer les attitudes des apprenants, et encore moins de leur faire la morale, mais de les amener à réfléchir aux rapports politiques qu'ils entretiennent entre eux, à réfléchir au sens de ces rapports et à ce qu'ils disent des sociétés que nous formons.

## C. « Nous sommes le bourgmestre ! »

Divisez vos **apprenants** en groupes de 4 à 5 personnes qui doivent chacun plancher sur un projet (explication, organisation, budget, ...) améliorant concrètement leur commune. Puis chaque groupe passe devant les autres, organisés en cercle comme un véritable conseil, présente son projet, argumente et répond aux critiques (constructives) des autres groupes. Après que tous les groupes soient passés devant la classe, un vote se fait pour désigner le meilleur projet amendé par les propositions des autres équipes. Puis, une lettre présentant ce projet au nom de la classe est envoyé au véritable conseil de votre commune pour, idéalement, le rencontrer et parler avec lui du travail de vos apprenants.

## **EN RÉSUMÉ :**

- 1 | Expliquer le jeu et trouver le sujet : 1 heure ;
- 2 | Construire une solution et la développer ;
- 3 | Trouver la valeur morale que vous défendez et expliquer pourquoi vous avez choisi cette valeur ;
- 4 | Estimer le coût détaillé du budget : travailleurs, matériel, ... ;
- 5 | Établir une liste d'arguments (minimum 3) ;
- 6 | Rédiger la lettre présentant votre groupe et son projet : entre 2 et 4 heures pour ces 5 points ;
- 7 | Défendre son projet durant le « conseil communal » : entre 2 et 4 heures ;
- 8 | Débat à propos des différentes propositions et vote de celle choisie par tous les apprenants : 1 heure ;
- 9 | Rédaction et envoi de la lettre à la commune : 1 heure.

A noter que la notion de budget, qui peut être retirée pour les groupes les plus jeunes, sert à faire prendre conscience aux jeunes de la nécessité d'une solution ancrée dans une réalité matérielle avec laquelle il faut composer, pour laquelle il faut faire preuve d'imagination pour faire face aux contraintes et aux limites.

## **« NOUS SOMMES LE BOURGMESTRE ! » :**

Maintenant, à vous de comprendre comment changer le monde qui vous entoure ! Concrètement, vous devrez réfléchir, en groupe, à un problème particulier concernant votre commune et ensuite trouver une solution réaliste à ce problème. Puis, il s'agira d'exposer votre solution aux autres élèves de la classe et de choisir en commun la meilleure proposition. Voici comment les choses vont se dérouler.

**Première étape :** la réflexion

- 1 | Le conseil communal se réunit pour autant de séances exceptionnelles qu'il y a de groupes. Les échevins, les « ministres » du bourgmestre, sont partagés en plusieurs groupes afin de travailler sur un problème en particulier, un problème qui touche la ville et vous intéresse.
- 2 | En choisissant son problème, chaque groupe choisit son sujet puis se renseigne afin de bien savoir ce dont il va parler. Ensuite, il tente d'élaborer une solution réaliste et la moins chère possible. Chaque groupe analyse la valeur que défend sa solution et pourquoi il a choisi cette valeur.
- 3 | Une fois la solution trouvée, il faut estimer son coût et surtout préparer par écrit minimum trois arguments (pourquoi le problème est important, ce que la solution apporte à la ville, ...) pour défendre devant les autres groupes l'intérêt de votre solution ainsi que la possibilité de la réaliser (à quoi servirait une solution irréalisable ?).
- 4 | Enfin, dernière étape en groupe, le groupe doit rédiger une lettre de présentation de son projet comme si elle était adressée au véritable conseil communal.

## Deuxième étape : la présentation

- 5 Le conseil communal se réunit alors et chaque groupe désigne un délégué pour présenter son projet, expliquer les problèmes à résoudre et défendre sa solution grâce à plusieurs arguments. Ensuite, les autres groupes peuvent poser des questions ou contre-argumenter de manière polie et toujours constructive, c'est-à-dire en proposant une solution au problème soulevé.

## Troisième étape : la rencontre

- 6 Une fois le conseil communal achevé, chaque groupe se retrouve autour de sa lettre et la modifie pour l'améliorer en fonction des arguments et contre-arguments entendus après sa présentation. Vous pouvez alors choisir d'envoyer votre lettre au véritable conseil de votre commune en demandant à rencontrer le bourgmestre ou l'échevin concerné afin d'en parler avec lui.

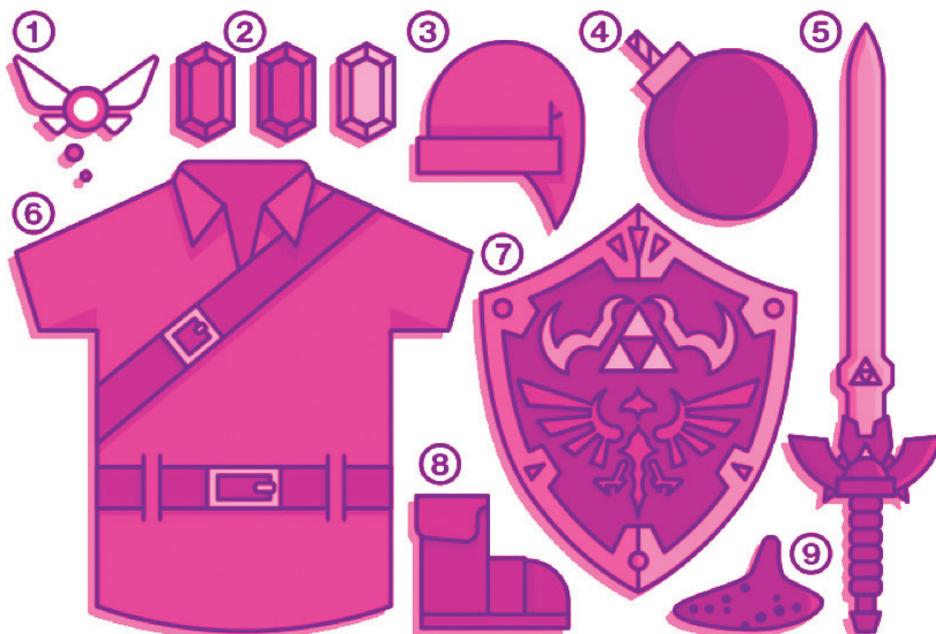
## CONCLUSION DE L'ACTIVITÉ :

L'idéal étant de rencontrer le bourgmestre ou l'échevin concerné, d'organiser avec les jeunes une visite de leur maison communale, de discuter avec le personnel politique en partant du travail des jeunes puis d'assister à un véritable conseil communal.

## VARIANTES :

Vous pouvez introduire ou conclure votre parcours par une recherche sur les compétences d'un conseil communal, une présentation voire un court documentaire sur le sujet. Pensez bien aux avantages, cela peut inspirer vos apprenants et rendre plus simple la recherche d'un sujet, ainsi qu'aux désavantages, sortir du cadre ludique et risquer de brider l'imagination des apprenants.

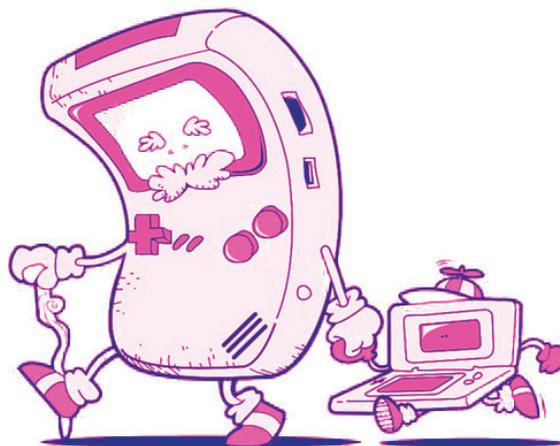
Une version plus courte peut être mise en place en deux heures si vous insistez surtout sur les échanges entre apprenants plus que sur le travail de réflexion et de recherche d'informations.



## D. Jouer pour connaître ses droits

Dans l'atelier suivant, il s'agit de jouer avec une série de jeux politiques comme support à la question des droits humains et des droits des citoyens. Dans une sorte de chasse aux trésors, les apprenants doivent trouver les droits humains évoqués dans les jeux exposés et expliciter leur contenu.

Installez une sélection de jeux parmi ceux proposés ci-dessous, chacun avec un indicateur d'une thématique liée aux droits humains. Ensuite, remettez à chaque apprenant une Déclaration universelle des droits de l'homme (disponible sur le site des Nations Unies [www.un.org](http://www.un.org)) avec à côté de chaque article un espace pour indiquer quel jeu serait relié à ce droit.



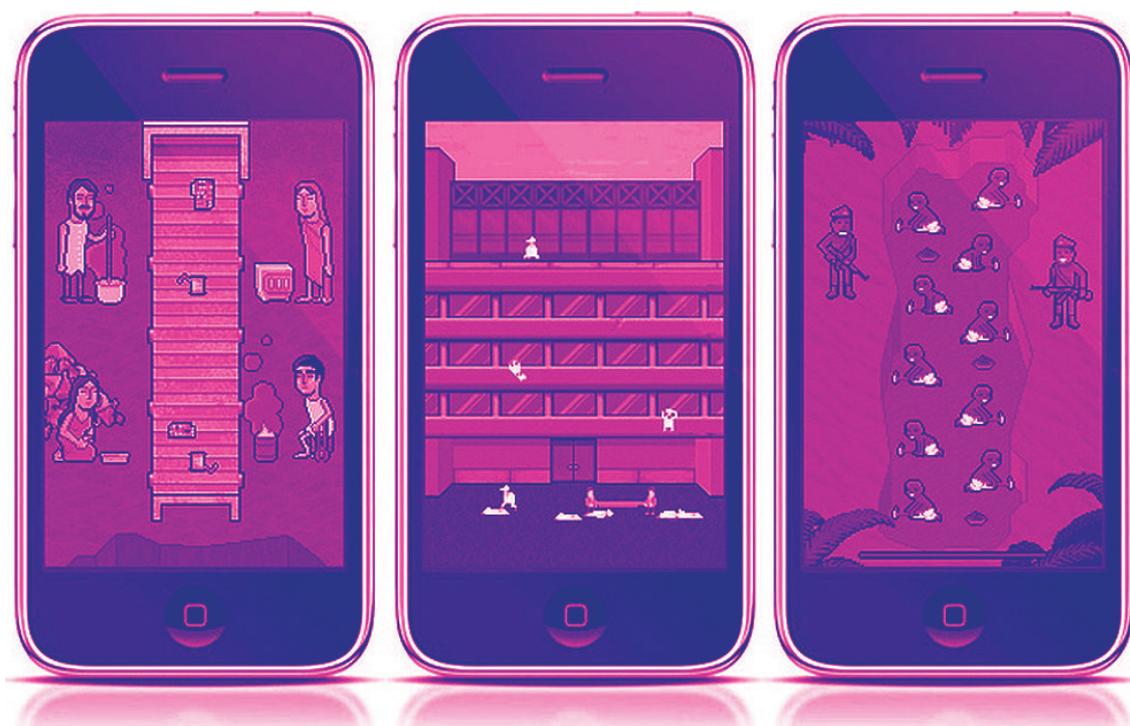
Lors de la mise en commun, demandez à chaque apprenant d'expliquer et d'argumenter son choix puis demandez-lui ce que les jeux renseignés disent de chaque droit évoqué. Les apprenants peuvent aussi se situer par rapport aux propos de chaque jeu.

Vous pouvez aussi partir dans l'autre sens, c'est-à-dire donnez à chacun de vos apprenants une liste des jeux avec à côté de chacun un espace pour indiquer quel droit humain est représenté dans le jeu ou défendu par son propos. Ce qui permet d'évoquer lors de la mise en commun des droits qui ne sont pas inscrits dans les droits de l'homme, comme les droits des travailleurs, les droits écologiques, les droits sexuels, ...

### LISTE DE JEUX POTENTIELLEMENT UTILISABLES :

- 1 | Papers, Please (Lucas Pope, 2013) : Droit à fuir la guerre/Droit à la vie privée
- 2 | Best Amendment (Molleindustria, 2013) : Droit à se défendre/Droit à la vie
- 3 | September 12th (Newsgaming.com, 2003) : Droit à un jugement/Droit à la vie
- 4 | Loved (Alex Ocias, 2010) : Droit à la vie privée/Droit à l'intégrité physique et mentale
- 5 | A Blind Legend (Dowino, 2015) : Protection des minorités/Droit à la différence/Droit à la vie
- 6 | Reigns (Nerial, 2016) : Séparation des pouvoirs/Droit à l'information/Droit de vote
- 7 | Never Alone (Upper One Games & E-Line Media, 2014) : Droits des minorités culturelles
- 8 | This War of Mine (11 bit studios, 2014) : Droit de la guerre/Droit à la vie/Droit à l'intégrité physique et mentale

- 9 | Inside (Playdead, 2016) : Droits individuels/Droit à l'intégrité physique et mentale
- 10 | That Dragon, Cancer (Numinous Games, 2016) : Droit à la vie/Droits aux soins
- 11 | Phone story (Molleindustria, 2011) : Droits des travailleurs/Droits écologiques
- 12 | Beholder (Warm Lamp Games, 2016) : Droit à la vie privée/Droit à un procès
- 13 | Anarcute (AnarTeam, 2016) : Droit à la contestation politique
- 14 | 1979 Revolution : Black Friday (iNK Stories, 2016) : Droit à la contestation politique/Droit à l'intégrité physique et mentale
- 15 | The Occupation (White Paper Games, 2018) : Droits citoyens/Droits à un procès
- 16 | Orwell (Osmotic Studios, 2016) : Droit à la vie privée/Droit à un procès
- 12 | Cart Life (Richard Hofmeier, 2010) : Droits des travailleurs
- 13 | Chômeurs blaster (Collectif, 2014) : Droits des travailleurs
- 14 | Frostpunk (11 bit Studios, 2018) : Droits des travailleurs/Droits individuels
- 15 | Stanley Parable (Galactic Cafe, 2013) : Le droit à la désobéissance
- 16 | Les 8 jeux politiques de la MédiaJam (2016) gratuitement accessibles sur <https://la-belle.itch.io>



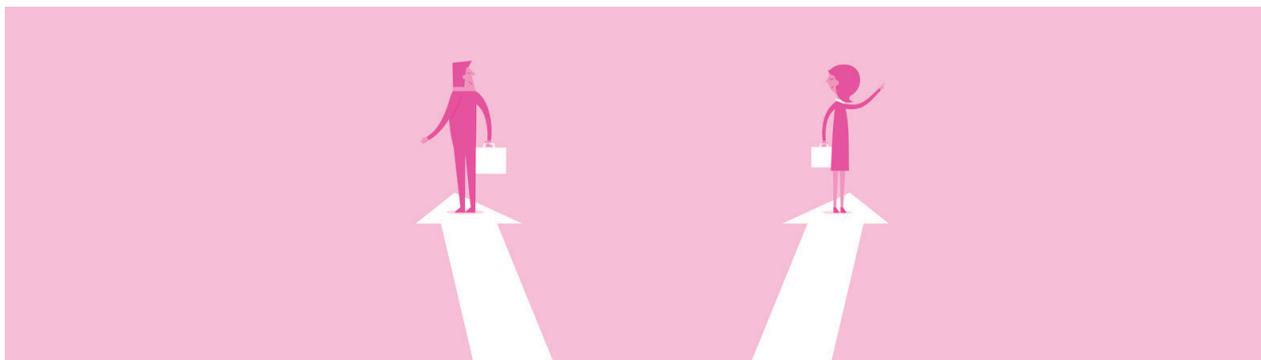
## E. CheminS : Quels processus pour décider ?

Vous retrouvez ici le jeu CheminS aussi utilisé dans l'atelier « Philosopher : Jouer pour penser ». Néanmoins, cette version-ci est légèrement différente, l'objectif pédagogique change. Il ne s'agit plus d'utiliser des outils philosophiques à propos de différents thèmes mais de réfléchir aux modèles politiques de décision du groupe, de les questionner pour comprendre ce qu'ils impliquent et permettre aux apprenants d'en prendre conscience.

Avant le début de la partie, distribuez à vos apprenants une feuille avec une place pour chacune des cinq décisions à prendre et une autre place pour écrire la justification de cette décision. À la fin de chacune des cinq situations de jeu, que les apprenants notent la décision prise par le groupe et, selon eux, la raison pour laquelle cette décision a été prise.

De votre côté, pendant tout le déroulement de la partie, notez les arguments avancés mais aussi les modèles de décision utilisés par les joueurs, les attitudes des uns par rapport aux autres, ...

Une fois la partie achevée, revenez ensemble sur les cinq situations et interrogez les apprenants sur le sens politique de ce qui s'est déroulé : pourquoi un leader s'impose-t-il ?, y a-t-il un équilibre des temps de parole ou ceux-ci sont-ils mobilisés par une minorité ?, y a-t-il des votes à la majorité et si oui pourquoi alors que le vote n'a pas été évoqué durant l'explication des règles du jeu ?, y a-t-il une pression du groupe avec par exemple des menaces formulées sous le sceau de l'humour ?, comment l'indécision est-elle gérée dans le groupe ?, comment le silence peut-il être interprété ?, ... L'objectif est de bien verbaliser le mode de décision (quelle décision a été prise, pourquoi et comment ?) pour chaque situation. Vous pouvez si vous le souhaitez verbaliser ensemble les modèles politiques mis en place par les joueurs : démocratie majoritaire, anarchie, démocratie pleine, autocratie, technocratie (« je connais bien ce genre de situation »), ... L'objectif est qu'au final les apprenants ayant pris conscience de l'existence de rapports politiques dans tous les groupes humains, de l'existence de différents modèles politiques et de l'existence de leurs droits politiques qu'ils peuvent exercer.



## F. Exercice de conclusion : Nos droits de citoyens

Comme exercice de conclusion, analysez ensemble un événement de l'actualité, choisi par les apprenants ou par vous, sous l'angle des droits qui s'opposent en décomposant ensemble quels droits sont en opposition, comment les concilier et surmonter le conflit.

Par exemple, l'opposition récurrente dans les médias entre liberté de parole et droits des minorités, ou l'opposition entre liberté religieuse et laïcité, l'opposition entre droit de grève et liberté de circulation, entre les droits des réfugiés à fuir la guerre et fermeture des frontières, ...

Explicitez ensemble les enjeux de ces débats publiques, verbalisez les droits qui s'opposent et laissez les apprenants argumenter pour tenter de résoudre les oppositions tout en préservant les droits de chacun et l'État de droit.

## G. Ressources

Le site Internet de chaque commune de Belgique propose une présentation de ses compétences, une ressource utile pour réaliser l'utilité concrète et quotidienne de la démocratie représentative.

De même chaque commune doit mettre en place un conseil communal des jeunes, n'hésitez pas à prendre contact avec les autorités compétentes à ce sujet.

Inspirée par le Québec, la FWB organise depuis deux décennies le Parlement des Jeunes (<https://www.parlementjeunesse.be/>), une session parlementaire à partir de 17 ans qui prend la forme d'un jeu de rôle d'une semaine. Très utile pour comprendre le processus législatif.

Le magazine mensuel « Sciences Humaines Magazine » résume souvent très bien dans des articles courts les grandes idées des sciences humaines (économie, sociologie, droit, psychologie, ...) pour décrypter les mécanismes à l'œuvre dans nos sociétés. Une ressource utile si vous cherchez du grain à moudre.

Avec des apprenants plus âgés, vous pouvez consulter les jeux de manifestation créés par Molleindustria et Harry Josephine Giles. Ils sont gratuitement disponibles en français sur <http://www.protestgames.org/index-fr.html>

Vous pouvez aussi lire ci-dessous l'article « Jeux vidéo politiques, un outil d'éducation populaire ? » que j'ai rédigé pour le magazine « Agir Par la Culture » n°48 en novembre 2016 :

**Longtemps, le jeu vidéo, et particulièrement celui soutenu par les grands constructeurs, a voulu se définir comme une simple industrie du divertissement. Et pourtant, la politique l'a toujours accompagné. Jusqu'à porter un discours progressiste ? Par Julien Annart**

Le jeu vidéo a toujours été lié au politique de près ou de loin. Né dans les laboratoires de recherche informatique liés au complexe militaro-industriel, il dépend dès ses premières heures des deniers publics généreusement attribués pour cause de Guerre Froide.

Comme support culturel, une politisation implicite a toujours parcouru le média avant de devenir beaucoup plus explicite avec l'arrivée de la 3D et en particulier des jeux d'action militaires. Une série à succès comme Call of Duty (Activision, depuis 2003) reproduit par exemple le discours néoconservateur américain en vogue dans les années 2000. Au-delà, les universitaires s'emparent du média pour donner à comprendre cette politisation dès les années 90 aux USA, puis la décennie suivante avec l'OMNSH<sup>1</sup> en France et enfin le Lab JMV<sup>2</sup> en Belgique francophone depuis 2014. Plus marqué encore, les militants progressistes investissent aussi le terrain dans les années 2000, contestés rejoints à partir de 2014 par une militance conservatrice qui se structure autour du mouvement «#gamergate»<sup>3</sup>.



## DES JEUX POLITIQUES, PAS FORCEMENT PROGRESSISTES

C'est entendu, les jeux vidéo sont un objet politique, comme l'affirmait notre dossier « Jeu vidéo : loisir multiple, objet politique » paru dans notre numéro 43. Mais sont-ils pour autant devenus un lieu de débat politique voire un vecteur d'expression progressiste ? Les créateurs « indés » publient des jeux souvent auto-édités, gratuits ou à prix libre, remplis d'audace et d'innovation et majoritairement pensés autour des questions individuelles ou sociétales, loin de la politique classique. Mais l'individu n'est-il pas, pour le meilleur et pour le pire, le champ politique des années 2000 et 2010 en Occident ? À remarquer pourtant, le travail du chercheur et animateur socioculturel belge Pierre-Yves Hurel qui interroge avec son jeu vidéo #JEUDEBOUT la possibilité de faire de la politique en jouant et d'explorer les modalités de prise de parole développées par le mouvement politique d'occupation des rues Nuit Debout.

Du côté de studios indépendants comme Dowino, 11 bit Studios, ThePixelHunt, Molleindustria, Osmotic Studios, des titres franchement politiques traitent de sujets complexes (les libertés numériques, les droits humains pendant les conflits ou encore la place des handicapés) au sein de jeux forts, ludiques tout en étant souvent sombres ou à l'ironie grinçante, des expériences qui ne laissent pas indemnes. On remarquera le fait qu'une majorité de ces studios politisés sont issus du Vieux Continent, et en particulier de la France, comme le reflet d'une autre culture et surtout d'autres sources de financement que les seules industries commerciales.

<sup>1</sup> Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines - [www.omnsh.org](http://www.omnsh.org)

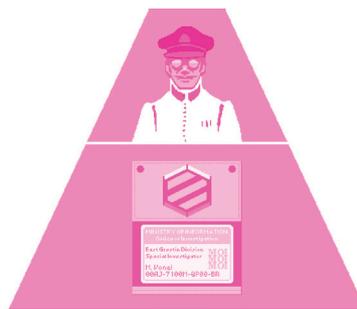
<sup>2</sup> Laboratoire jeux et Mondes Virtuels - [www.labjmv.hypotheses.org](http://www.labjmv.hypotheses.org)

<sup>3</sup> A propos de cette controverse mettant à jour un conflit entre un courant réactionnaire d'une part et un progressiste d'autre part dans la communauté des « gamers » (les joueurs de jeu vidéo les plus impliqués) voir notre article « Jeux vidéo : polémiques, enjeux et perspectives », page 10 à 12 du N°43 d'Agir par la culture (Automne 2015).

## UN MEDIA PUISSANT POUR S'AMUSER MAIS AUSSI INTERPELLER

Entre les deux mondes, les structures associatives elles-mêmes voient de nombreuses initiatives politiques et sociales émerger avec souvent un crédo commun suivant lequel les jeux vidéo sont un média puissant capable tout à la fois d'amuser, de faire penser, de toucher voire de remuer ceux qui les pratiquent. On pourra citer Games for Change, Game Impact, Kiss Your Teacher ou encore la Médiagam soutenue par La Belle Games et... Médiapart. Médiagam est un travail de collaboration entre journalistes et concepteurs qui a donné lieu à la production de toute une série de jeux mettant en scène la relation entre médias et monde politique, interrogeant gouvernementalité et élections présidentielles françaises à venir<sup>4</sup>. Qu'un média aussi prestigieux et politiquement marqué que Médiapart s'engage dans une telle initiative illustre bien les changements conceptuels qui s'opèrent et les rapprochements à venir entre acteurs d'univers très différents.

Un jeu vidéo explicitement politique s'est affirmé depuis une dizaine d'années, pour le meilleur et pour le pire. Si les plus grandes structures défendent souvent une vision classique voire conservatrice du réel, les « indés » osent pour leur part des thématiques sociétales fortes tandis qu'émergent depuis peu des jeux politiquement marqués à gauche qui offrent des expériences fortes, immersives, ludiques et propres à déclencher chez les joueurs un regard critique. Une forme bienvenue d'éducation populaire à travers un média pop et centré sur le faire.



## DES JEUX VIDÉO ENGAGÉS

En complément de l'article, voici une sélection de jeux politiques et progressistes. Paolo Perdercini, principal force vive du site Molleindustria ([www.molleindustria.org](http://www.molleindustria.org)), marxiste revendiqué et l'un des seuls créateurs vidéoludiques politiquement affirmés, crée régulièrement depuis 2003 des jeux gratuits jouables sur son navigateur internet. Ceux-ci questionnent aussi bien un sujet d'actualité que des thématiques sociopolitiques ou le discours politique d'autres jeux vidéo. Une référence. De son côté, le créateur Lucas Pope, après avoir longtemps travaillé pour de gros studios, tente l'aventure indépendante en 2010 et sort Papers, Please trois ans plus tard. Ce simulateur d'administration réussit le tour de force, en plaçant le joueur dans le rôle d'un garde-frontière face à une crise humanitaire, de le confronter à des dilemmes moraux dramatiques et de lui faire toucher du doigt la banalité du mal chère à Hannah Arendt. Réalisé en 2014 par les Polonais de 11 bit studios, This War of Mine propose la gestion d'un groupe de civils dans un conflit inspiré du siège de Sarajevo (1992-1996). Très sombre, ambiance encore renforcée par des graphismes en noir et blanc, le jeu combine avec talent questions éthiques, gestion morale et propos pacifiste, ce qui ne l'empêcha nullement de rencontrer un grand succès. Peacemaker (Impact Games, 2007) est l'un des tout premiers serious game et aussi l'un des plus réussis. À la tête de l'État israélien ou palestinien, le joueur doit construire une paix réelle en évitant toute relance du conflit. Par son portrait complet des difficultés de la situation, le titre offre une étonnante immersion dans un sujet complexe. Devant son succès pédagogique, les auteurs ont d'ailleurs rendu le jeu gratuit (disponible sur [www.peacemakergame.com](http://www.peacemakergame.com)). Enfin, signalons également Cart Life (Richard Hofmeier, 2010), un simulateur de travailleur pauvre, September 12th (Newsgaming.com, 2006), une satire grinçante de la guerre contre le terrorisme de George W. Bush, et Passengers (Nerial, 2015), où le joueur tient le rôle d'un passeur de migrants illégaux.

<sup>4</sup>. Les jeux sont téléchargeables gratuitement sur <https://la-belle.itch.io/>

- **Nbre de participants :** 4 à 25
- **Durée :** de 2 à 8 heures
- **Âge :** à partir de 14 ans

### A. Objectifs pédagogiques

Comment penser une égalité entre citoyens différents en fait mais semblables en droits ? Comment penser la différence lorsque nous n'y sommes pas confrontés ? Lorsque les inégalités (sociales, ethniques, de genre, de sexualité) ne sont pas représentées ? Comment aussi faire place dans le groupe à ces différences ? Comment leur permettre d'exister (tolérance) sans diminuer les droits de leur porteur (égalité négative) et lui donner la possibilité de les exercer (égalité positive) ?

Cet atelier vous propose d'aborder les questions d'égalité de genre, d'ethnie, de pauvreté, de sexualité, ... par une série d'exercices pour repenser cette égalité par l'empathie, la mise en situation et l'écoute de l'autre, le partage d'expérience.

### B. Exercice introductif : La « position originelle »

Cet exercice est inspirée d'une expérience de pensée, la "position originelle" proposée par le philosophe John Rawls (1921-2002) :

*Dans la position originelle, les parties choisissent les principes qui détermineront la structure de base de la société dans laquelle ils vont vivre. Ce choix est fait derrière un voile d'ignorance qui prive les participants d'informations sur leurs caractéristiques particulières : origine ethnique, statut social, sexe et, surtout, conception du bien (l'idée qu'un individu se fait de la façon de mener une bonne vie). Cela oblige les participants à sélectionner des principes de façon impartiale et rationnelle<sup>1</sup>.*

Avant l'atelier, chaque apprenant remplit un fichier Excel qui comporte dix métiers différents (enseignant, vendeur, garagiste, parent au foyer, ...). Chacun attribue un salaire mensuel à ces métiers, sachant qu'il doit attribuer un salaire qu'il estime juste ET viable pour l'employeur. Dernier point, le tout est placé dans la "position originelle" de Rawls, c'est-à-dire que les élèves doivent répondre dans ce cadre où ils ne savent pas quel métier leur serait attribué. Aucun métier ne sera attribué dans les ateliers mais cela permet à chacun de prendre un peu de recul.

Lors de la mise en commun, on demande aux élèves d'expliquer ce qu'ils ont réalisé, de mettre en commun, de partager leur action individuelle. Et on fait apparaître les statistiques pour chaque métier. On peut demander à certains élèves de justifier leurs choix pour faire émerger les arguments mais aussi leurs représentations sociales. Enfin, on compare avec les salaires moyens réels pour ces dix métiers.

<sup>1</sup>. Wikipédia



### C. La demande positive

Chacun doit écrire sur un papier son identité et une demande positive pour la journée. Cette demande concerne une attitude positive qu'autrui lui renverrait tout au long de la journée (un sourire, du soutien, de la bienveillance, de l'humour, ...). Puis on mélange tous les papiers et on les attribue à d'autres joueurs. Ceux qui les reçoivent doivent veiller tout au long de la journée à adopter cette attitude vis-à-vis de tous.

Le sujet ne peut être abordé pendant la journée, ni par le demandeur, ni par le donneur. En fin de journée, chacun est amené à dire une attitude positive qu'il a observée à son égard, qu'il a ressentie comme volontaire. L'objectif étant en fin de journée de retrouver toutes les attitudes demandées au début de la journée.

Le jeu doit permettre de conserver dans son esprit et son attitude une demande extérieure tout au long de la journée, d'imaginer ce que l'autre souhaite par une demande assez vague tout en restant concrète car impliquant une attitude, d'être attentif aux autres dans ce qu'on va leur donner dans son attitude mais aussi dans ce que l'on recevra d'eux.

### D. Co-narrer : Créer une histoire en commun

Le jeu de rôle "POLARIS : Tragédie chevaleresque au septentrion" (Ben Lehman, 2009) propose des mécanismes originaux fondés sur la « narration partagée ». En effet, il n'y a pas comme dans les autres jeux de rôle un Maître du jeu/Animateur et des joueurs mais les quatre joueurs qui y prennent part sont placés en situation de co-narrateurs. Ils doivent construire une histoire dans laquelle ils jouent à tour de rôle le protagoniste de l'histoire, le conteur, l'opposant et le soutien en intervenant dans l'histoire grâce à une série de phrases gérant les désaccords (MAIS SEULEMENT SI, ET DE PLUS, NOUS VERRONS CE QU'IL ARRIVERA DE CELA, etc.).

Ces rôles changeant régulièrement, le jeu mélange coopération et opposition mais incite surtout à anticiper ce que souhaitent les autres joueurs et à ne pas se les aliéner puisqu'ils auront par la suite le pouvoir de nous rendre la pareille. Le jeu doit permettre de se projeter dans différents rôles, de co-construire un espace narratif et ludique en commun, d'anticiper les demandes des autres joueurs et les intégrer dans les siennes pour éviter un conflit très dommageable.

Si une partie complète peut durer plusieurs heures, vous pouvez toutefois diviser vos apprenants en tables de quatre joueurs et les laisser pratiquer le jeu pendant une grosse demi-heure. Avant ensuite de mettre en commun les situations et de demander aux apprenants de revenir sur les interactions présentes durant leur partie.



## E. Atelier jeux vidéo : Jouer pour ressentir

À la manière des ateliers « Philosophe : Jouer pour penser » ou « Coopérer : Développer la collaboration et l'intelligence collective », proposez aux apprenants d'essayer librement les jeux suivants puis demandez-leur de les classer en fonction du type de droit ou d'altérité en jeu dans chaque titre. Plusieurs catégories vont apparaître, vous pouvez les proposer initialement (maladie, ethnie, sexualité, genre, ...) ou, mieux si vous disposez d'un peu plus de temps, laissez les apprenants eux-mêmes se mettre d'accord sur ces catégories.

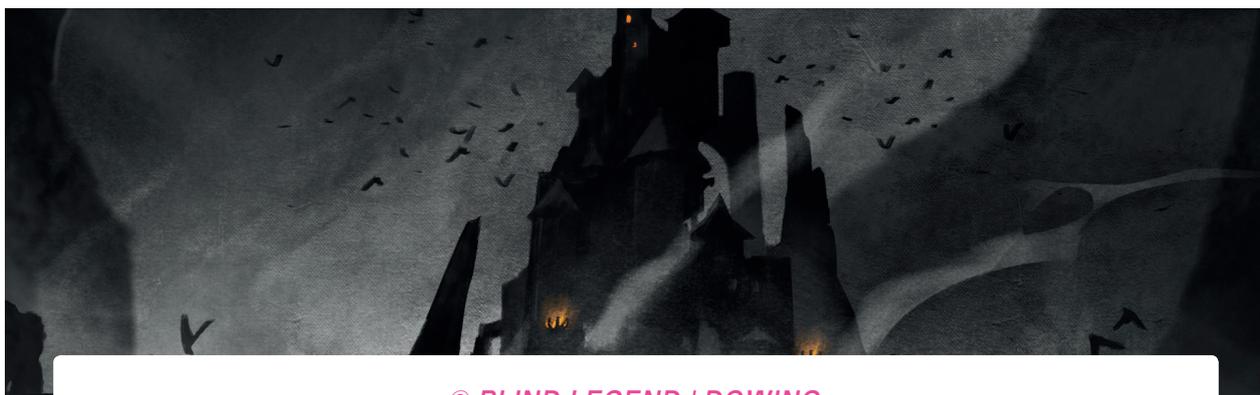
Prenez le temps de préparer cet atelier et de choisir les jeux. En effet, plusieurs d'entre eux ont un contenu particulièrement intense voire difficile et certains s'adressent clairement à des adultes.

### 1 | *That Dragon, Cancer* (Numinous Games, 2016)

Où l'on joue une famille dont le 3ème enfant naît avec un cancer du cerveau. Ce jeu autobiographique décrit ses quatre années de vie.

### 2 | *Blind Legend* (Dowino, 2015) & *Beyond Eyes* (Tiger & Squid, 2015)

Deux jeux où l'on incarne un aveugle/malvoyant, deux jeux qui misent sur la mise en situation et l'empathie pour vivre partiellement la différence.



© *BLIND LEGEND* | *DOWINO*

### 3 | *Enterre-moi, mon amour* (The Pixel Hunt & Figs, 2017)

Un jeu où l'on accompagne en temps réel sur son téléphone le parcours d'une réfugiée syrienne de son pays à la France. L'originalité étant que le jeu impose sa temporalité au joueur : sms, photos, ... sont envoyées sur plusieurs jours au rythme imposé par le jeu.

### 4 | *Luxuria Superbia* (Tale of Tales, 2013)

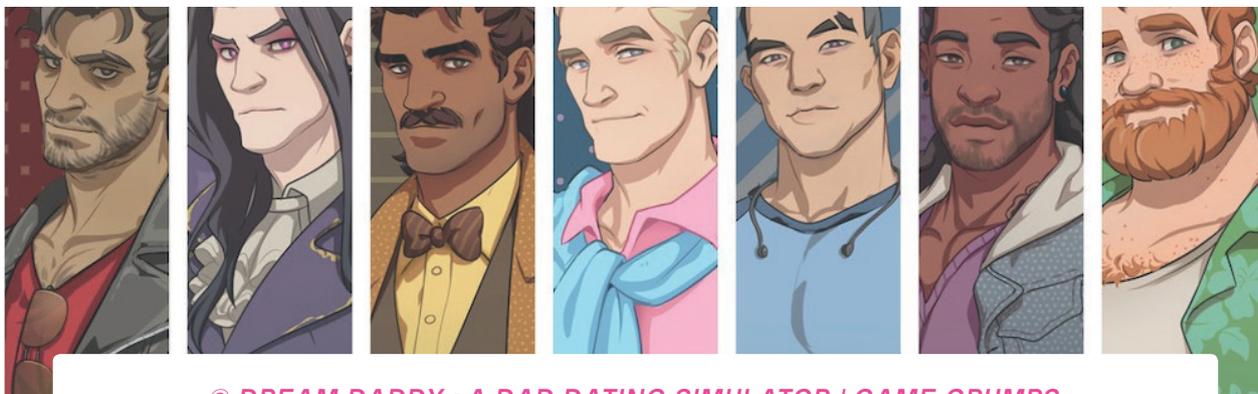
Un jeu sur le plaisir sexuel féminin qui pousse le joueur à sortir de ses habitudes, de sa vision de la victoire comme de la conquête. Un jeu déconseillé aux plus jeunes.

### 5 | *We All End Up Alone* (Nice Penguins, 2017)

Vivre le cancer au quotidien.

## 6 Dream Daddy : A Dad Dating Simulator (Game Grumps, 2017)

Un jeu de drague entre pères célibataires, une manière ludique de représenter l'amour homosexuel et l'homoparentalité.



© DREAM DADDY : A DAD DATING SIMULATOR | GAME GRUMPS

## 7 Les jeux de Nicky Case

Le créateur Nicky Case s'est spécialisé dans la mise en jeu de théories sociologiques. Tous ses jeux sont gratuitement accessibles sur <https://ncase.me>

## 8 Radiator 2 (Robert Yang, 2016)

Robert Yang est un moddeur (il modifie des jeux commercialisés en y ajoutant des morceaux), un journaliste, un créateur indépendant, un professeur d'université... et un militant homosexuel. Après presque une décennie de créations, il vient de publier Radiator 2, une compilation de trois de ses jeux remasterisés ainsi qu'un bonus caché. Chacun vous place dans une situation relativement explicite dans une ambiance homo-érotique affirmée où il s'agit de vivre une expérience sexuelle non comme une récompense ou pour flatter l'ego du joueur mais comme le jeu en lui-même. Avec beaucoup d'humour ainsi qu'une étrange poésie visuelle mêlant ultra-réalisme et glitch, effets visuels provenant de bugs plus ou moins contrôlés, Robert Yang questionne les actes du joueur qui jouerait à faire l'amour, la représentation de l'acte lui-même, de ce que l'on y ressent, la modélisation mais surtout la transmissions de l'intimité. Outre les effets visuels très travaillés, la musique et les mouvements-mêmes du joueur avec la souris distillent un trouble libre de toute catégorisation sexuelle. S'il baigne dans une ambiance érotique et un hédonisme assumé le réservant à un public mature, Radiator 2 est paradoxalement pour tous tant il est gai, vivifiant, valorisant la vie. Cette démarche est d'autant plus renforcée par la volonté d'affirmation et d'investissement de l'espace public par l'auteur qui, ce n'est pas innocent politiquement, se retrouve confronté à la censure des géants du Net dont Twitch qui a déjà empêché à plusieurs reprises la diffusion de vidéos de ses jeux. Radiator 2 parle d'homosexualité certes, mais il parle surtout de sexualité dans ce qu'elle a de plus beau et vivant. Là où le premier épisode jouait sur le drame et l'intimité pour toucher son public, ce second opus emploie un humour ravageur pour investir l'espace public. Comme le résume parfaitement Robert Yang, « l'industrie du jeu vidéo a besoin de plus de diversité... et de baise ». Tous ses jeux sont gratuitement accessibles sur <https://debacle.us>

9 | *Lieve Oma* (Florian Veltman, 2016)

Une poétique balade en forêt d'un petit garçon et de sa grand-mère ainsi que des sauts dans le temps qui illustrent la force des liens et du souvenir.

10 | *Hellblade : Sinua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017)

Un jeu d'action original pour parler des troubles mentaux.

11 | *Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015)

Revenue dans la bourgade de son enfance, la jeune Max qui vient de fêter ses 18 ans est confrontée au retour de son ancienne amie, à la disparition d'une autre jeune femme mais surtout à l'apparition en elle d'un étrange pouvoir lui permettant de remonter dans le temps pour changer ses décisions. Jeu d'aventure tout entier baigné d'une ambiance douce-amère propre aux films indépendants américains sur l'adolescence qu'accompagne de plus une bande-son folk/indie des plus plaisantes, *Life is Strange* raconte avec brio une histoire déjà vue ailleurs, celle de ce moment coincé entre le monde de la fin de l'adolescence et celui du début de l'âge adulte. Avec tout ce que cela implique de cruauté, de douleur et de questionnements mais aussi de beauté, de partage et de découverte. *Life is strange* offre une ambiance à expérimenter à travers un énorme travail de mise en scène d'une foule de détails dans lesquels se plonger pour goûter à cette atmosphère qui constitue sans doute le véritable cœur du jeu.



© LIFE IS STRANGE | DONTNOD ENTERTAINMENT

12 | «Gone Home» (Fullbright Company, 2013)

Le 7 juin 1995, Kaitlin Greenbiar une jeune femme de 21 ans rentre chez elle au manoir familial situé à Arbor Hill dans l'Oregon. Mais tous les membres de la famille semblent avoir disparu et l'immeuble paraît abandonné. A vous de l'explorer pour tenter de comprendre et découvrir qui sont réellement vos proches... Loin de tous les codes habituels du jeu vidéo, *Gone Home* vous fait visiter un manoir immense et chercher des objets pour accéder à de nouveaux lieux qui recèlent autant d'histoires que de supports (cassettes, journal intime, posters, dessins, ...) pour celui qui prendra la peine de fouiller et de lire. Un jeu qui n'existe qu'en fonction de ce que vous y mettez.

13 | «Cart Life» (RichardHofmeier, 2010)

Un « simulateur » de travailleurs pauvres.

**13** | «Cart Life» (RichardHofmeier, 2010)

Un « simulateur » de travailleurs pauvres.

**14** | Phone Story (Molleindustria, 2011)

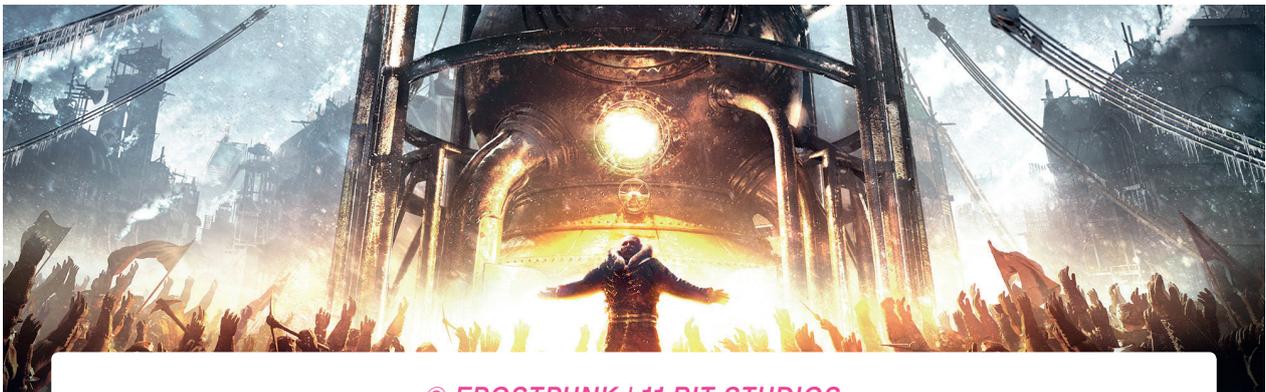
Une satire grinçante de l'économie des smartphones, de leur coût humain et environnemental.

**15** | Frostpunk (11 bit Studios, 2018)

Un jeu de gestion qui, sous couvert de science-fiction steampunk, propose une violente charge contre le modèle industriel et ses impacts humains.

**16** | Papa & Yo (Minority Media Inc., 2012)

Un jeu pensé comme la métaphore d'une relation familial lorsque l'un des parents vit sous l'emprise de la drogue.



© FROSTPUNK | 11 BIT STUDIOS

## F. Questionner les représentations vidéoludiques

### OBJECTIF PÉDAGOGIQUE :

Questionner les représentations dans les jeux vidéo et les idéologies que ces représentations véhiculent.

### MÉTHODE :

Les jeux vidéo se sont pendant longtemps exclusivement adressés aux jeunes hommes et ont tout aussi longtemps essentiellement représenté des hommes blancs héroïques et virils. Depuis une dizaine d'années, la diversité des créateurs et des jeux amène d'autres thématiques et d'autres personnages. L'occasion de réfléchir au principal média des élèves et de les ouvrir aux questions de l'altérité, des différences et de leurs représentations.

Quelles sont les visions de la société portées par les jeux vidéo grand-publics ? Se questionner ensemble et tenter de comprendre les idéologies portées par les blockbusters, c'est donner aux jeunes des outils pour se former eux-mêmes leurs propres idées. Et envisager ensemble d'autres questions sociales et d'autres modèles de société fondés sur les valeurs mises en avant par votre institution.

Cet atelier propose un travail en deux temps : déconstruire les jeux vidéo pour comprendre les représentations sociales dont ils sont porteurs (« que disent-ils de notre monde sous leur apparence de simple divertissement ? ») puis imaginer d'autres rapports aux mondes, d'autres jeux vidéo, voire découvrir ceux qui justement existent déjà.

Ici, retenir un mot et un seul : GAMEPLAY. Le cœur du média jeu vidéo réside dans le gameplay, c'est ce qui le différencie absolument de tous les autres médias : les moyens mis entre les mains du joueur pour interagir avec le monde proposé par le jeu. Call of Duty est violent en raison de son esthétique et des situations proposées (invasion de pays étrangers, bombardements, torture, meurtres à répétition, ...) mais surtout parce que la seule chose que l'on puisse y faire est... tirer. Quand bien même vous voudriez parlementer avec vos ennemis, le jeu ne vous le permet pas dans son gameplay ! Dans ces conditions, difficile de promouvoir un monde pacifiste...



Les exemples de jeux avec une vision du monde orientée jusque dans leur gameplay sont innombrables : les jeux d'action et de guerre favorisent systématiquement la violence comme solution efficace, les jeux de simulation imposent une vision sociale sans jamais l'expliciter (The Sims, l'un des jeux les plus vendus au monde, n'offre que comme seul objectif de consommer toujours plus ; Sim City décourage les quartiers socialement mixtes ; Civilization favorise l'industrialisation comme seul modèle de développement), les jeux soi-disant gratuits (« free-to-play ») le sont bien peu et favorisent les joueurs les plus riches, ...

Imaginez ensuite ensemble des réponses à ces questions : les joueurs blancs américains masculins entre 15 et 35 ans demeurent encore en 2015 le marché majoritaire en termes financiers (mais plus en termes de quantité), il est plus simple de s'amuser en détruisant qu'en fabriquant ou par l'action que par la réflexion/l'exploration/les dialogues, diffuser un scénario proche des blockbusters américains permet d'espérer toucher un public aussi large qu'eux, ... En réfléchissant et en argumentant, vous arriverez à dépasser les préjugés (« les jeux sont naturellement bêtes et violents ») tout en expliquant le pourquoi de la situation actuelle.

## G. Exercice de conclusion : Créer un jeu pour imaginer une autre société

En vous aidant des conseils des ateliers « Écriture créative : Écrire un jeu vidéo » et « Créer des jeux vidéo : Quels programmes accessibles utiliser ? », imaginez d'autres manières de vivre, d'autres rapports aux mondes et aux autres, d'autres sociétés.

Vous pouvez réaliser un atelier d'écriture encadré par des contraintes qui découleraient des discussions précédentes. Par exemple,

- Un jeu sur le quotidien dont le but ne serait pas l'accumulation d'achats contrairement aux Sims ;
- Un jeu de drague fondé sur des dialogues et la découverte de l'autre plutôt que sur l'enchaînement des conquêtes et des barres de satisfaction à remplir, un jeu qui réfléchirait aux droits de chacun dans un couple dont ceux liés à la question du consentement ;
- Un jeu de guerre dans lequel il serait impossible au joueur de tuer ;
- Un jeu dont les personnages jouables sont tous porteurs d'un handicap ;
- Un jeu qui valorise la diversité des protagonistes et qui essaie de représenter justement cette diversité ;

### OBJECTIF DE L'EXERCICE DE CONCLUSION :

L'exercice de conclusion vise à mobiliser les outils utilisés pendant l'atelier (analyser et questionner des représentations, argumenter, réfléchir au pacifisme) en commun dans un court exercice collectif de créativité.

### MÉTHODE DE L'EXERCICE DE CONCLUSION :

Proposez à vos apprenants un atelier d'écriture en y plaçant de nombreuses contraintes pour les pousser à exercer leur imagination ainsi que leur sens critique. L'atelier d'écriture reprend les consignes de l'atelier d'écriture mais tout réside dans les contraintes, voir ci-dessus. Demandez à votre groupe de concevoir en commun un jeu selon les contraintes imposées en suivant le canevas ci-dessous :

- Nom du jeu :
- Genre du jeu : Quelles sont les actions possibles dans votre jeu ? Qu'y fait-on ?
- Gameplay du jeu : Comment y agit-on ?
- Présentez votre jeu en 4 dessins dont 2 schémas maximum.
- Proposez au moins une situation-problème et les solutions offertes aux joueurs pour la résoudre.

## H. Ressources

Pour les enfants, le Jeu des trois figures (<http://3figures.org/fr>), créé par le psychologue Serge Tisseron, propose une animation théâtrale pour travailler ludiquement l'empathie.

Le jeu « Bingo ! », développé par l'Université de la Paix, propose une activité simple pour aller à la découverte de l'autre. Chaque joueur reçoit une feuille subdivisée en différentes cases : « aime lire des bandes dessinées », « adore faire la cuisine », « a un frère et une sœur », ... En discutant librement avec les autres, chacun va alors faire signer une dizaine de cases qui correspondent au vécu de 10 personnes différentes. Dès que 10 cases ont été signées, la personne s'assied et dit : « Bingo ! »

La chercheuse Fanny Lignon a dirigé en 2015 l'ouvrage collectif Genre et jeux vidéo qui fait référence en français sur la question.

Sur Internet, Anita Sarkeesian produit des vidéos gratuitement accessible dans sa série « Tropes vs. Women in Video Games » sur les représentations des femmes dans les jeux vidéo.

Dans le même esprit, nous vous conseillons aussi l'excellente série documentaire « Les Filles aux Mantes » de Sonia Gonzalez, gratuitement accessible sur le site d'ARTE.

Sur les questions liées au racisme et aux représentations postcoloniales, le travail du chercheur Mehdi Derfoufi est très enrichissant. Son site (<https://delautrecoite.org>) regroupe de nombreux articles dont le fameux « Décentrer l'histoire du jeu vidéo ? »



# CRITIQUER

## Écriture journalistique sur les jeux vidéo

- **Nbre de participants :** 4 à 25
- **Durée :** de 2 à 6 heures
- **Âge :** à partir de 10 ans

### A. Objectifs pédagogiques

Critiquer un jeu c'est apprendre à comprendre et décrypter, à construire une opinion argumentée à propos d'un média, à découvrir les codes de ce média et à distinguer une opinion d'un contenu sponsorisé ou d'une publicité. Autant de compétences utiles pour les apprenants et autant d'outils CRACS qui font sens grâce à l'intérêt suscité par le média jeu vidéo.

En plus de ces compétences, il s'agit aussi d'initier les apprenants aux supports (texte, blog, podcast, vidéo, ...) pour les exprimer et à l'écriture journalistique.

### B. Exercice d'introduction

L'exercice d'introduction peut prendre plusieurs formes mais son idée centrale est de proposer aux apprenants d'exprimer une critique d'un jeu qu'ils connaissent.

Deux variantes sont possibles. Soit vous animez une discussion autour d'un jeu, idéalement pratiqué par le plus grand nombre, et incitez les apprenants à se mettre tous d'accord sur ses qualités, quitte à vous-même jouer l'avocat du diable pour relancer le débat. Soit, vous divisez vos apprenants en groupes de trois personnes qui doivent choisir un jeu, idéalement pas trop connu, et tentez ensuite d'en expliquer aux autres son principe et ses qualités.

L'objectif de cette introduction étant de faire émerger les difficultés à exprimer un avis et à construire des critères communs mais aussi de verbaliser les éléments indispensables à une bonne critique culturelle.



## C. Construire une rédaction spécialisée

### CHOISIR LE MÉDIA COMME SUPPORT DE L'ATELIER :

« Le médium, c'est le message » (the medium is the message), la phrase emblématique de Marshall McLuhan (1911-1980), philosophe des médias, résume l'importance du support de votre atelier. Selon que vous choisissiez un journal papier ou un podcast, le travail d'écriture et de création sera tout à fait différent. A vous de travailler selon vos objectifs pédagogiques, la demande et les compétences de vos apprenants ainsi que, de manière souvent décisive, selon les moyens techniques à votre disposition.

Un journal papier, un fanzine, bref la presse écrite propose comme avantage d'un résultat matériel relativement simple à produire et à partager. Mais il parlera peu aux plus jeunes qui ont abandonné ce support pour s'informer à propos des jeux vidéo.

Un blog ou un site permet aussi un résultat convaincant tout en étant relativement facile à mettre en place. Cette solution est aussi la plus simple si vous souhaitez inscrire votre atelier dans la durée et mettre en place une distribution des tâches entre vos apprenants.



Le podcast est plus utilisé par des adultes que par apprenants mineurs mais il propose aussi des avantages à considérer : facilité de diffusion et d'enregistrement, le public accepte souvent des formats plus longs. Il requiert néanmoins un gros travail d'écriture souvent sous-estimé.

Enfin, le format le plus suivi par les apprenants en âge scolaire, celui des Youtubers, aujourd'hui la principale source d'informations jeu vidéo. C'est le support qui permettra la diffusion maximale mais c'est aussi le plus exigeant techniquement et en temps de préparation comme de réalisation.

## MÉTHODE :

La première étape est le choix des jeux sur lesquels vous allez travailler. Ce choix détermine le reste de l'atelier. Si vous travaillez sur les jeux récents, le résultat sera très proche de la presse vidéoludique classique qui réalise globalement des tests de satisfaction pour des clients. Si vous travaillez sur les jeux des apprenants, ils seront plus investis mais risquent de ne pas découvrir de nouveaux jeux. Si vous travaillez avec les jeux indépendants, ils permettront une pratique plus courte et des thématiques plus variées mais ils sont souvent moins connus.

Ensuite, laissez les apprenants déambuler entre les jeux, en prendre en main plusieurs et s'arrêter sur celui qui leur convient. Si plusieurs apprenants souhaitent travailler sur le même jeu, qu'ils forment un groupe de rédaction.

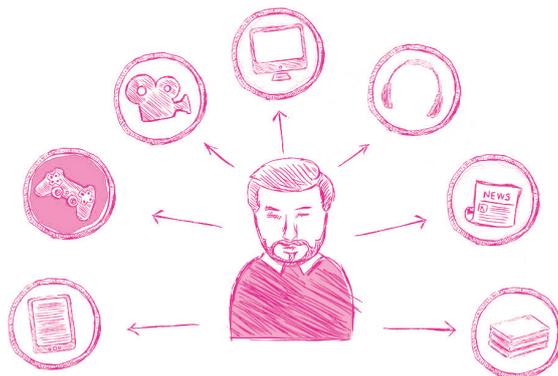
Après la pratique du jeu, prévoyez un temps de rédaction suffisant ainsi qu'un temps de création (mise en page, enregistrement, ...).

Une proposition de structuration de votre espace (un poste de jeu puis d'écriture pour 1 à 3 apprenants) et de votre temps :

- 5 à 10 minutes d'introduction à l'atelier, à ses objectifs et à sa méthode
- 15 à 30 minutes de test par jeu et par poste de jeu
- 10 minutes de mise en commun, de questions, de conseils et d'échanges entre les jeunes
- 10 minutes de brouillon et de plan préparatoire
- Entre 20 et 40 minutes de création du contenu : rédaction, choix des images, tournage de la vidéo, relecture, ...

Sur le contenu du test, il a beaucoup de manières différentes de structurer un article, de grilles d'analyse. Idéalement, prenez le temps de construire cette grille avec les apprenants. Dans notre pratique, la grille de base contenait souvent à minima :

- 1 | Fiche d'identité : nom, développeur, année et genre
- 2 | Qu'est-ce qui caractérise ce jeu, comment expliquer son fonctionnement en quelques mots ?
- 3 | Est-il original ? Qu'est-ce qui le différencie des autres jeux ?
- 4 | À quel autre jeu pourrait-on le comparer ?
- 5 | Pourquoi l'ai-je apprécié ou pas ? Est-ce que je le recommanderai ou pas et pourquoi ?



N'hésitez pas à insister auprès des apprenants pour qu'ils développent leur point de vue, qu'ils développent un ton dans la description pour rendre la lecture dynamique et agréable.

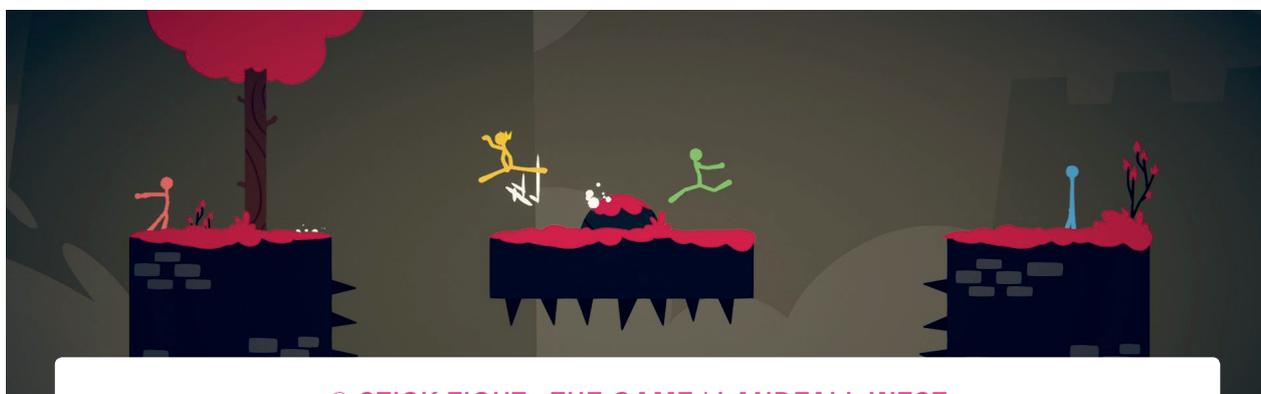
Vous pouvez proposer une sélection de jeux différents les uns des autres ou partir de ceux que connaissent les apprenants. Faites émerger les genres (action, aventure, sport, réflexion, ...), les différences de budget (blockbuster et jeu indépendant), de créateur (grand studio et étudiants par exemple), d'intention, de modèle économique (payant, free-to-play, gratuit), ... Si vous cherchez des idées de critères, vous pouvez consulter <https://www.1001-ateliers.com/blog/ecrire-une-critique-de-jeu-video> et <https://gusandco.net/2011/11/29/comment-ecrire-une-bonne-critique-de-jeu/>

De nombreux angles au travail d'écriture des apprenants sont possibles : travailler par thématiques, construire un dossier sur la création belge avec une interview de créateurs belges, écrire un making-of en contactant les auteurs ou en traduisant un article en anglais, ...

### **LISTE DE JEUX POUR L'ATELIER :**

N'hésitez pas à parcourir avec les apprenants les autres ateliers de ce manuel pour trouver les jeux sur lesquels travailler. Outre les jeux déjà présents dans d'autres ateliers, voici une liste dont les titres se caractérisent par leur originalité et leur convivialité. Vous y trouverez aussi des jeux sur navigateur, gratuits et de qualité.

- 1 | Rocket League (Psyonix, 2015)
- 2 | The Witness (Thekla, 2016)
- 3 | Duck Game (Landon Podbielski, 2014)
- 4 | Stick Fight : The Game (Landfall West, 2017)
- 5 | Sportsfriends (Die Gute Fabrik, 2014)
- 6 | Clustertruck (Landfall, 2016)
- 7 | Samorost 1 : <http://amanita-design.net/samorost-1>
- 8 | Canabalt : <http://www.canabalt.com>
- 9 | ... But that was yesterday : <http://jayisgames.com/games/but-that-was-yesterday>
- 10 | Warfare 1917 et 1944 : <http://armorgames.com/play/2267/warfare-1917> et <http://armorgames.com/play/4071/warfare-1944>



© STICK FIGHT : THE GAME | LANDFALL WEST

- 11 | Prime Minister's Questions The Game : <http://pixelpolitics.tumblr.com/primeminister>
- 12 | Boxhead 2 Play Rooms (2 joueurs) : <http://www.kongregate.com/games/SeanCooper/box-head-2play-rooms>
- 13 | Shift : <http://armorgames.com/play/751/shift>
- 14 | Bowmaster Prelude : <http://www.kongregate.com/games/lostvector/bowmaster-prelude>
- 15 | Nanaca-Crash : <http://megami.starcreator.com/nanaca-crash/>
- 16 | Vox Populi Vox Dei : <http://www.kongregate.com/games/weremsoft/vox-populi-vox-dei-a-werewolf-thriller>
- 17 | 2048 : <http://gabrielecirulli.github.io/2048/>
- 18 | Coma : <http://www.comagame.net/coma-game.html>
- 19 | The company of myself : <http://www.kongregate.com/games/2DArray/the-company-of-myself>
- 20 | Wonderputt : <http://www.kongregate.com/games/dampgnat/wonderputt>
- 21 | Small Worlds : <http://jayisgames.com/games/small-worlds/>



© BOXHEAD 2 PLAY ROOMS | SEAN COOPER

### VARIANTES :

Les variantes de support sont nombreuses : travailler à partir de jeux commercialisés, de jeux indépendants, de jeux gratuits disponibles sur Internet ou simplement de jeux « coups de cœur » auxquels les jeunes ont déjà joué et qu'ils souhaiteraient faire découvrir.

De même, pour le média choisi : les jeunes peuvent décider de rédiger un journal qu'ils mettront en page et imprimeront, il peut s'agir d'un site simple de type Wordpress, d'un blog, d'une page Facebook, voire de courtes vidéos podcasts sur le modèle des youtubeurs qu'ils suivent...

Comme pour l'atelier « Découvrir les métiers du jeu vidéo », n'hésitez pas à inviter un journaliste vidéoludique professionnel, un blogueur comme ceux de Press-Start.be ou un youtubeur. Ils pourront partager leur pratique et leurs idées pour créer leur contenu.

## DÉVELOPPER L'ESPRIT CRITIQUE : LES CONTENUS « SPONSORISÉS » ET LA PUBLICITÉ

Question cruciale depuis les débuts de la presse spécialisée jeu vidéo, l'influence supposée des services marketing sur les critiques des jeux testés. Si la presse papier et en ligne s'est toujours battue pour son indépendance, celle-ci a toujours été problématique avec des ressources publicitaires limitées aux annonceurs des jeux testés, les autres annonceurs refusant de diffuser leurs publicités dans cette presse spécialisée.

La situation a empiré avec l'importance aujourd'hui cruciale de Youtube, aujourd'hui première source d'information des consommateurs à propos des jeux vidéo. Or les vidéastes y produisent des vidéos aux contours flous, n'expliquant pas qu'il s'agit de publicités ou alors, depuis peu sous la menace de sanctions légales, sous le titre ambigu de « contenu sponsorisé ».

Analyser cette situation avec vos apprenants est un excellent exercice d'éducation au média et une autre manière de comprendre la critique de jeux vidéo. N'hésitez pas à consulter des articles à propos du « Doritos Gate », à propos des problèmes qu'ont connus les Youtubers jeu vidéo connus qui ne signalaient pas leurs sources de financement. En particulier la vidéo « Assassin's Creed » / « Assassin des Templiers » de Norman et Squeezie, très représentative du problème. La chaîne « Un drop dans la mare » a réalisé un excellent épisode pour expliquer cette situation sur <https://youtu.be/7JM2a6dLv8>



## D. Conclusion de l'atelier

Faites partager les créations des jeunes, qu'ils deviennent le public du travail des autres. Si vous publiez en ligne, prenez le temps de faire réaliser aux jeunes l'impact d'une réalisation publique, notamment du cadre légal (pas de diffamation ni d'insultes par exemple), et prenez le temps de le relire ou de le visionner avant. Voire faites-le avec eux et publiez le sur le site ou la page Facebook de votre structure.



## E. Ressources

En presse écrite, Canard PC et JV Le Mag. En Belgique, vous pouvez aussi suivre le journaliste Michi-Hiro Tamaï.

Sur Internet, nous vous conseillons les sites Gamekult et Press-Start.be.

Pour les chaînes Youtube, nous vous conseillons Usul (3615 USUL), Dorian Chandelier (Merci Dorian !), Game Spectrum, Un drop dans la mare et Un bot pourrait faire ça.

Sur les radios belges, vous pouvez retrouver les podcasts de Gilles Banneux, Greg Carette et moi-même sur le site [www.audio.be](http://www.audio.be)

# FAMILLES ET JEU VIDÉO

Penser ensemble pour vivre en commun

- 
- **Nbre de participants :** 4 à 25
  - **Durée :** de 2 heures à 25 heures
  - **Âge :** à partir de 12 ans, 6 ans pour Jouer avec Nonna & Nonno
- 

## A. Objectifs pédagogiques

Les jeux vidéo demeurent aujourd'hui un sujet problématique au sein des familles, une source de conflit. Même si après 40 ans de pratique du jeu vidéo, les parents sont de plus en plus souvent aussi des joueurs ou au moins d'anciens joueurs, diminuant les quiproquos. Cet atelier vise à encourager le dialogue comme mode de résolution des différends, à échanger des informations et à trouver des solutions communes. Jouer (aux jeux vidéo mais pas que) en famille, c'est transformer un sujet qui oppose en un moment qui rassemble.

En termes d'apprentissages, cet atelier vise à travailler l'empathie, le décentrement, l'argumentation et à imaginer d'autres points de vue que le sien, il vise aussi à découvrir le média et travailler la socialité.



## B. Méthode

Les conflits autour du jeu vidéo recouvre souvent des oppositions autour d'une différence de rôle (joueurs contre autorité, liberté contre limitation) et parfois d'âge (enfants et adolescents contre parents/éducateurs/enseignants/...). L'atelier peut se dérouler avec les deux groupes mais prendra évidemment tout son sens avec des apprenants appartenant à chacun des deux côtés.

## B. Exercice introductif : La liste de reproches

Pour lancer l'atelier, faites rédiger à vos apprenants les reproches adressés au jeu vidéo par les tenants de l'autre groupe : qu'ils écrivent comme des parents s'ils sont des enfants, comme des enseignants s'ils sont adolescents,... et vice-versa. Si votre groupe d'apprenants est homogène, distribuez les rôles de manière à obtenir des listes de griefs équilibrées en nombre.

L'objectif est de rédiger cette liste mais du point de vue de l'autre, en essayant d'imaginer et de comprendre son point de vue. Sans forcément être d'accord mais en essayant de réaliser que les motivations de chacun ont un sens même si ce n'est pas celui que l'on souhaiterait.

Une fois ces listes rédigées, mettez-les en commun et dégagez les grandes lignes. N'hésitez pas à demander à vos apprenants les causes de ces reproches selon eux.



## D. La charte familiale

Vous pouvez ensuite mettre en place « l'atelier de la charte ». Il s'agit de diviser votre groupe en deux, d'un côté les joueurs/les jeunes, de l'autre les non-joueurs/les adultes. Divisions artificielles et qui souvent ne se recouvrent pas, montrant d'ailleurs que dorénavant tout le monde joue. Demandez à chacun quel est son rapport aux jeux vidéo et surtout le temps qu'il y investit. Il y a évidemment dès ce moment un débat à animer sur le temps subjectif énoncé par chacun et le temps estimé par les autres. Puis, proposez à chaque groupe de rédiger une charte en 5 points sur la place des jeux vidéo dans la famille et en particulier la question du temps. Ensuite, chaque groupe présente sa proposition en argumentant et enfin les deux groupes doivent tenter de se mettre d'accord. L'objectif de l'exercice étant de se mettre à la place de l'autre pour comprendre les enjeux et trouver des compromis ensemble. La meilleure conclusion possible étant la rédaction d'une charte commune.

N'hésitez pas à insister sur la verbalisation et la formalisation des problèmes, leurs causes et leurs conséquences (conflits, privations, ...). L'identification des causes aidant souvent à bien poser les questions et donc les éventuelles solutions ou compromis. Des différents ateliers que nous avons animés sont souvent ressortis les mêmes thèmes pour les joueurs (l'incompréhension, l'absence de pratiquement, ...) et les non-joueurs (la question du PEGI, la gestion du temps, le jeu excessif, des questions sur les différentes formes de jeu et de modèles économiques, l'addiction, la violence, l'isolement social, la bêtise des contenus, l'inutilité des jeux, ...).

Comme toujours avec le jeu vidéo, l'idéal est de le pratiquer pour mieux le comprendre. Si vous le pouvez, mettez en place l'échange entre participants jeunes et adultes autour de jeux ou avant et après le contact avec les jeux afin de constater les différences si la découverte a été fructueuse. L'idéal est encore de faire découvrir des jeux pour tous (ouverts, conviviaux, accessibles et non-violents) à toute la famille ainsi qu'aux joueurs eux-mêmes.

## **E. Le procès du jeu vidéo**

### **OBJECTIF DE L'EXERCICE :**

L'objectif pédagogique de ce jeu de rôle est le même que pour l'exercice précédent et il en reprend aussi les compétences (mise en situation, écoute de l'autre, argumentation).

### **MÉTHODE DE L'EXERCICE :**

Ce jeu de rôle simule un procès virtuel du jeu vidéo avec un travail de préparation préalable afin de comprendre le sujet, une distribution des rôles aux différents apprenants et une mise en scène du procès.

Le travail de préparation se base sur l'exercice précédent, liste les reproches et les arguments de part et d'autre mais implique en plus un travail de recherche pour soutenir les reproches et les arguments par des faits. Idéalement, effectuez ce travail de recherche avec vos apprenants. Vous pouvez vous appuyer sur les conseils de l'atelier « Histoire : Créer ensemble une Histoire des jeux vidéo » pour ce travail de recherche.

Voici les différents rôles. Que les apprenants prennent le temps de bien les comprendre et surtout de bien les préparer pour le procès. Si chacun tient son rôle et respecte les temps de parole des autres, l'enchaînement des arguments devrait dessiner un débat intéressant sur les sujets abordés.

- **LES DEMANDEURS (LES AVOCATS DE L'ACCUSATION ET LEURS CLIENTS) :**  
Ils se chargent des accusations portées contre le jeu vidéo, de les présenter et de les argumenter. Ils ont aussi le droit de répondre une fois aux arguments de la partie adverse. Ils achèvent leur plaidoirie finale en réclamant une forme de sanction.
- **LES DÉFENSEURS (LES AVOCATS DE LA DÉFENSE ET LEURS CLIENTS) :**  
Ils se chargent des arguments en faveur du jeu vidéo, de les présenter et de les argumenter. Ils ont aussi le droit de répondre une fois aux arguments de la partie adverse. Ils achèvent leur plaidoirie finale en réclamant une forme de changement dans la situation.
- **LES EXPERTS :**  
Ils sont en charge du résultat du travail de recherche effectué par tous les apprenants, c'est-à-dire qu'ils reçoivent un résumé des recherches effectuées par les autres apprenants. Ils peuvent, et idéalement doivent, être sollicités pendant le procès par les demandeurs ou les défenseurs pour venir appuyer un de leurs arguments.
- **LES JUGES :**  
Ils veillent à la distribution et au respect des temps de parole et à ce que chaque partie argumente ses affirmations.
- **LES GREFFIERS :**  
Ils prennent note des arguments avancés en résumé et sont chargés de les résumer avant les délibérations.
- **LE JURY :**  
Il assiste au procès et doit poser le jugement final.

## CONCLUSION DE L'EXERCICE :

Après le rappel des règles par les juges, l'acte d'accusation par les demandeurs puis l'argumentation et la contre-argumentation par les demandeurs et les défenseurs, le recours aux experts, le rappel des arguments par les greffiers, le jury doit poser un jugement.

Une fois cela fait, vous pouvez revenir ensemble sur le déroulement en critiquant positivement les arguments avancés ainsi que la conclusion.

## F. Viens jouer avec Nonna & Nonno

En s'inspirant de l'atelier « Game Older » de la Gaîté Lyrique, qui réserve aux personnes du troisième âge une séance de découverte de jeux vidéo, nous avons créé au Quai10 l'atelier « Viens jouer avec Nonna & Nonno ».

Le principe de cette seconde version est légèrement différent puisque cet atelier est lui réservé aux grands-parents et à leurs petits-enfants, les parents y étant interdits. Et que les grands-parents doivent jouer aux jeux tandis que ceux-ci sont expliqués par les enfants. L'idée étant de mettre en place un atelier d'initiation pour le troisième âge en donnant à vivre des moments intergénérationnels et en inversant les relations générationnelles puisque les sachants sont ici les enfants.

Vous pouvez organiser une exposition de ce type, le travail de préparation soulevant des questions sur le média, l'intergénérationnel, l'accessibilité et le jeu à plusieurs. L'idéal étant d'effectuer les travaux de recherche des jeux avec les apprenants, de mettre en place l'exposition avec eux en les questionnant régulièrement sur ses objectifs et de les faire organiser la venue des seniors.

Pour monter une exposition de jeux vidéo, veillez particulièrement à six points :

- **Vos objectifs :** que voulez-vous dire par cette exposition ?
- **Vos publics :** qui sont les personnes qui viendront les visiter et comment l'adapter à eux, à ce qu'elle leur soit accessible en terme de manipulation mais aussi de thématiques et d'esthétiques ?
- **Vos temporalités :** quelle est la durée d'une visite moyenne, combien de temps passeront vos visiteurs sur chaque jeu, combien de temps durent ceux-ci ou après combien de temps de jeu révèlent-ils leur propos, ... ?
- **Vos moyens :** point souvent négligé, exposer des jeux vidéo réclame des moyens techniques (machines, manettes, écrans, ...), humains (animateurs, techniciens, ...) et donc financiers pour pouvoir fonctionner.
- **Votre lieu :** de quel type d'espace disposez-vous, avec quelle installation électrique, quelles possibilités de s'y déplacer, ... ?
- **Votre curation :** enfin, le point le plus important, qui vous réclamera le plus de temps car il découle de tous les autres, quels jeux allez-vous proposer à votre public ? N'hésitez jamais à contacter les créateurs des jeux que vous souhaitez exposer, surtout s'il s'agit de jeux indépendants, vous disposerez ainsi de leur accord et souvent d'une version gratuite du jeu

## LISTE DE JEUX « VIENS JOUER AVEC NONNA & NONNO »

Voici plusieurs jeux que nous avons utilisés pour l'atelier « Viens jouer avec Nonna & Nonno ».

### 1 Overcooked (Ghost Town Games, 2016), 20€, PC et consoles de salon

Quatre cuisiniers doivent combattre le dieu spaghetti qui menace de détruire la terre. Et pour cela ils doivent cuisiner. Ils évoluent dans des paysages délirants : des camions, un vaisseau spatial, un volcan... L'idée : on a une série de fonctions à remplir : couper, sélectionner les aliments, laver la vaisselle, cuire... le temps est de plus en plus limité. Si on ne coopère pas, on va dans le mur. Terminer la soupe tomate-oignon, ça doit se faire en équipe ! Un jeu bien pensé qui met de bonne humeur et fonctionne avec des publics très variés.

### 2 Gorogoa (Buried Signal, 2017), 5€ à 15€, PC/consoles/mobile

Gorogoa vous fait jouer avec les images pour les composer et les recomposer avec élégance. Un jeu d'une originalité folle, exemple de la puissance du jeu vidéo comme média unique car impossible à reproduire ailleurs.



© GOROGOA | BURIED SIGNAL

### 3 The Plan (Krillbite Studio, 2013), gratuit, PC

La vie d'une mouche a-t-elle un sens ? Et celle du joueur ? Déplacez-vous simplement au sein de cette forêt et découvrez s'il y a une réponse à ces questions.

### 4 Storyseeker (Miles Äijälä, 2017), gratuit, PC

Baladez-vous à travers un monde gigantesque peuplé de personnes, d'animaux et d'objets qui vous raconteront en une phrase leur histoire avant que vous ne décidiez de devenir à votre tour un conteur.

### 5 Beyond Eyes (Tiger and Squid, 2015), 13€, PC

Parcourez ce jeu à travers le halo de sensations d'une enfant aveugle, partagez son émerveillement comme ses peurs, et vivez une expérience ludique différente grâce à des choix visuels audacieux et tranchés.

6 | **Never Alone (Upper One Games & E-Line Media, 2014), 5€ à 15€, PC/console/mobile**

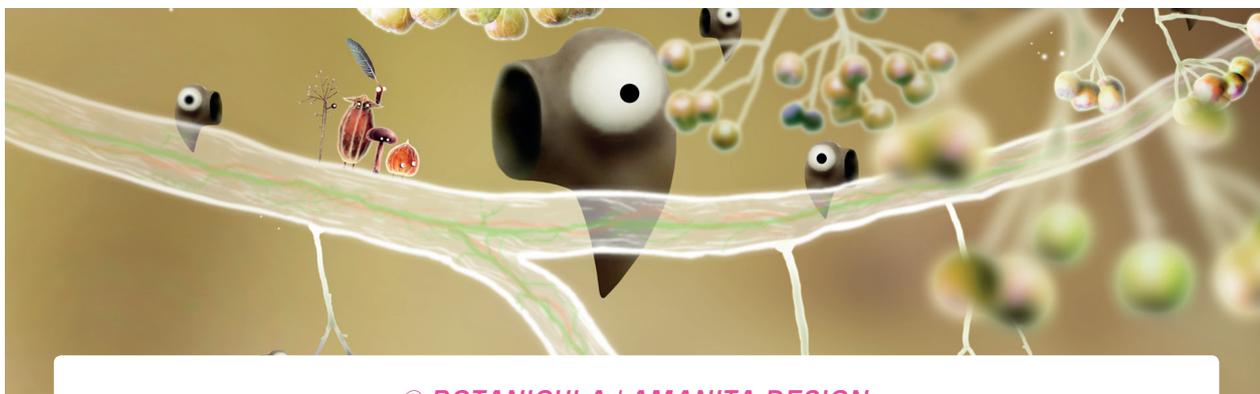
Un jeu qui invite à découvrir la culture inuite à travers la collaboration entre une petite fille et un renard.

7 | **Botanicula (Amanita Design, 2012), 5€ à 10€, PC et mobile**

Depuis son premier titre en 2003, le studio tchèque Amanita Design développe un univers propre, à l'imagination débridée, habité par une sublime esthétique végétale que l'on découvre en résolvant des énigmes dans une ambiance apaisée. Quatrième jeu du studio, Botanicula concentre toutes ces qualités en un sommet du genre extraordinairement beau, poétique, accessible et joyeux. Vous y incarnez cinq petits personnages (une noix, un champignon, ...) dans un univers entièrement végétal menacé de la destruction par des sortes de gigantesques araignées parasites. À vous de voyager pour découvrir les différents lieux et personnages ainsi que les petits puzzles à résoudre pour dérouler l'histoire. Vous y serez accueilli par une beauté plastique extraordinaire, digne des plus beaux films d'animation d'Europe de l'Est dont le jeu s'inspire, mais aussi par de très nombreuses scénettes où la difficulté demeure toujours accessible. En effet, le jeu vous encourage à cliquer partout et à tout essayer pour découvrir la solution, de nouvelles animations, de nouvelles musiques... Botanicula se révèle d'une générosité peu commune en découvertes débordant d'imagination, devenant pour les joueurs une suite ininterrompue de cadeaux enthousiasmants, amusants, touchants. Derrière cette générosité filtre une critique diffuse de l'industrialisation, contre l'extractivisme - l'exploitation d'une terre jusqu'à son épuisement et celui de ses habitants - et pour une ouverture sereine à la douceur et à la beauté. Cerise sur le gâteau, l'œuvre d'Amanita Design est jouable en famille avec son univers merveilleux, poétique, non-violent, ses énigmes à déjouer ensemble, son absence de dialogues, sa bande-son enchantée en bonne partie réalisée à la bouche et interactive. Jouez-y avec vos proches, émerveillez-vous, partagez les trouvailles visuelles et sonores sans cesse renouvelées, plongez ensemble dans cette merveilleuse balade. Botanicula est une pure merveille, un joyau de poésie créé pour répandre la joie.

8 | **Orchids to Dusk (Pol Clarissou, 2015), prix libre, PC**

Vivez une expérience de quelques instants où il suffit de marcher, de ressentir et d'interpréter ce que ce jeu pour tous essaie de vous dire en vous immergeant dans la douceur de ses images et de ses musiques.



© BOTANICULA | AMANITA DESIGN

- 9** | **ABZÛ (Giant Squid, 2016), 20€, PC et consoles**
- Explorez les fonds marins pour découvrir votre histoire et une civilisation sous-marine disparue dans ce jeu magnifique.
- 10** | **Oh My Corn... ! (Daniel Moreno & Juan M Robert & Alex Aspa, 2017), prix libre, PC**
- Si vous croyiez que du maïs dans un micro-onde se transformait en popcorn grâce à la science, apprêtez-vous à découvrir la vérité ! Dirigez des lutins voleurs de friandises dans ce jeu à plusieurs simple, rapide, accessible à tous les publics et très accrocheur.
- 11** | **Caché mon jeu par maman (HAP INC., 2016), gratuit, mobile**
- Un jeu complètement délirant, très drôle et imaginatif. Il met en scène un petit garçon qui doit chercher sa console cachée par sa maman dans l'appartement. Pour cela, il doit relever des défis : nourrir un éléphant qui arrive dans son appartement, éviter un groupe de cyclistes... Un jeu de réflexion, une merveille d'humour absurde et d'énergie positive qui finit par emporter l'adhésion de tous grâce à sa bonne humeur communicative.
- 12** | **Hidden Folks (Adriaan de Jongh & Sylvain Tegroeg, 2017), de 4€ à 8€, PC et mobile**
- Un « Où est Charlie ? » plein d'humour et d'inventivité qui déploie un monde poétique à travers de nombreuses scènes de vie décalées.
- 13** | **Monument Valley 1 & Monument Valley 2 (ustwo games, 2014 et 2017), 4€ et 5€, mobile**
- Dirigez une princesse à travers de magnifiques tableaux qui sont autant d'énigmes régies par une géométrie différente, inspirée des tableaux d'Escher. Accessible à tous, beau, doux et poétique, Monument Valley est une référence du jeu mobile.
- 14** | **Swaptales : Léon ! (Witty Wings, 2016), 5€, mobile**
- Il faut trouver des mots et créer des phrases. Celles-ci sont des clés pour que le petit Léon avance. On peut déplacer les mots dans les phrases. Le décor et l'histoire varient alors aussi en direct. On peut changer la langue et, par exemple, apprendre l'anglais.
- 15** | **AZZL Saga (jutiful, 2015), gratuit, mobile**
- 16** | **OLO (Sennep, 2012), 3€, mobile**
- 17** | **Alto's Odyssey & Alto's Odyssey (Snowman, 2015 & 2018), gratuit, mobile**
- 18** | **Fitimals (Awkwardnaut, 2016), gratuit, PC**
- 19** | **Lieve Oma (Florian Veltman, 2016), gratuit, PC**



## G. Livret d'initiation

Sur le modèle de l'exercice précédent, mettez en place un atelier de création d'un livret d'initiation aux jeux vidéo pour les adultes en général et les non-joueurs en particulier.

L'objectif est de rédiger, d'illustrer et de diffuser (par impression ou sur Internet) un livret de quelques pages déconstruisant les clichés sur les jeux vidéo mais surtout offrant de pistes de découverte pour les non-joueurs. C'est par exemple ce que propose ce manuel dans l'introduction avec la partie « Une première approche pour joueurs qui s'ignorent » où les jeux proposés sont choisis à partir d'autres médias connus des non-joueurs.

Laissez les apprenants chercher et trouver les jeux, orientez leur travail en posant le cadre du livret (nombre de pages, types de publics à toucher, petit dictionnaire des termes habituels du jeu vidéo, ...). N'hésitez pas à vous aider des consignes de l'atelier « Critiquer : Ecriture journalistique sur les jeux vidéo » pour concevoir votre livret.



## H. Exercice de conclusion : Faire venir (et participer) les non-joueurs

Sur le modèle de l'exercice précédent, mettez en place un atelier de création d'un livret d'initiation aux jeux vidéo pour les adultes en général et les non-joueurs en particulier.

L'objectif est de rédiger, d'illustrer et de diffuser (par impression ou sur Internet) un livret de quelques pages déconstruisant les clichés sur les jeux vidéo mais surtout offrant de pistes de découverte pour les non-joueurs. C'est par exemple ce que propose ce manuel dans l'introduction avec la partie « Une première approche pour joueurs qui s'ignorent » où les jeux proposés sont choisis à partir d'autres médias connus des non-joueurs.

Laissez les apprenants chercher et trouver les jeux, orientez leur travail en posant le cadre du livret (nombre de pages, types de publics à toucher, petit dictionnaire des termes habituels du jeu vidéo, ...). N'hésitez pas à vous aider des consignes de l'atelier « Critiquer : Ecriture journalistique sur les jeux vidéo » pour concevoir votre livret.

## I. Ressources

Pour achever l'atelier, vous pouvez renvoyer les participants vers les travaux de Serge Tisseron et son fameux « 3-6-9-12 » (<http://www.sergetisseron.com/3-6-9-12/campagne-d-affiches/>) qui, bien que limité, propose des conseils simples à mettre en œuvre.

L'article en anglais « Cinq règles pour les familles possédant une console » du Guardian (<http://www.theguardian.com/technology/2015/dec/23/games-console-playstation-4-xbox-one-wii-u-christmas>) donne aussi de judicieux conseils.

Nous vous renvoyons aussi vers le hors-série n°26 de Canard PC (« Jeux vidéo : Jouer en famille »), les livres du psychologue, psychothérapeute et chercheur Pascal Minotte aux éditions YaPaKa (<http://www.yapaka.be/auteur/pascal-minotte>) et les travaux du psychologue Arnaud Zarbo, tous deux spécialisés dans les questions familiales liées au numérique.

Enfin, vous pouvez trouver ci-dessous l'interview qu'Olivier Bogarts et moi-même avons donné au magazine « En Marche », à consulter sur <https://www.enmarche.be/culture/medias/les-mille-facettes-du-jeu-video.html>

Il y a des noms qui effraient : GTA, Call of Duty, ... À eux seuls, ces jeux vidéo violents taillent à tout un monde une sacrée réputation. Mais les jeux vidéo ne se résument pas à ces bulldozers commerciaux. Et si les parents et grands-parents se penchaient sur cette activité pratiquée par les plus jeunes de la famille ? Encore un pas plus loin : s'ils la partageaient et découvriraient des créations intéressantes et originales ? On ouvre les horizons avec Julien Annart, responsable des activités Gaming au Quai 10, le centre de l'image animée et interactive à Charleroi, et Olivier Bogarts, animateur gaming.



**En Marche : Le jeu vidéo... ce grand méconnu. Pourtant, il est présent dans les salons depuis des dizaines d'années. Comment expliquer cette éternelle méfiance ?**

Ce n'est pas neuf, chaque nouveau média génère une panique morale, le jugement d'une génération sur une autre. Ça a été le cas avec le roman populaire, le cinéma, la BD... Il est peut-être aussi intéressant de se questionner sur la notion de perte de temps, d'inutilité. Car c'est très utile de faire quelque chose d'inutile ! Depuis la civilisation du loisir il y a une cinquantaine d'année, on redécouvre l'intérêt du jeu. Avec le jeu vidéo, il y a un écart générationnel qui est en train de disparaître. Les premiers jeux commerciaux sont apparus dans les années 70. Aujourd'hui, les parents continuent à jouer, car ils considèrent que c'est une démarche culturelle

**EM : Mais les préjugés ont la vie dure : le jeu vidéo, ça rend idiot, ça rend violent, ça rend accro, ça isole...**

Cela peut aussi créer du lien. S'asseoir ensemble, participer à quelque chose d'agréable et en parler. Vivre des expériences, plonger dans des univers apaisants, raconter une histoire... le jeu vidéo sert aussi à cela. Il permet également d'essayer ensemble... et de rater. Dans le jeu, il n'y a pas d'échec, on peut toujours recommencer et faire des erreurs. Rater, c'est aussi apprendre. Dans une société compétitive comme la nôtre, c'est une qualité intéressante. Ne craignons pas d'avoir un rapport plus détendu avec le jeu vidéo.

**EM : Le jeu vidéo, c'est aussi tout une série de codes, de mécanismes à acquérir. Con dition sine qua non pour jouer en famille...**

Quand on voit un film, on a intégré les notions de montage, on n'est plus étonné quand un personnage disparaît de l'écran. Le travail est le même avec les jeux vidéo.

À Quai 10, nous proposons un atelier appelé «Nonna et Nonno». Le principe ? Ce sont les grands-parents qui jouent et ce sont les petits-enfants qui expliquent.

Le jeune doit accepter d'être curieux et ainsi essayer d'autres types de jeux que les blockbusters. Les grands-parents, eux, acceptent d'inverser la relation de savoir et d'entrer dans un monde qu'ils ne connaissent pas. Mais on peut créer du lien sans jouer, on peut simplement demander à son enfant ou son petit-enfant : «mais à quoi joues-tu ?». Être un spectateur actif. Certes, cela devient plus compliqué avec les ados qui s'intéressent souvent à des jeux très codés. Mais de manière générale, le jeu vidéo est une culture accessible.

**EM : Il y a des jeux qui se prêtent plus que d'autres à la pratique familiale. Comment les trouver ?**

Les informations que l'on peut lire sur les jaquettes de jeu sont encore assez mal pensées. Elles sont souvent rédigées pour un public de connaisseurs. Les normes PEGI (Pan European Game Information) font comprendre que tous les jeux ne sont pas adaptés à tous les publics, mais ça se limite presque à cela. Le PEGI, par exemple, ne prend pas en compte l'accessibilité physique, le fait de prendre le jeu en main. Et même sur les sites spécialisés, il reste difficile de trouver des conseils familiaux. De plus, un jeu n'est pas aussi linéaire qu'un film, cela dépend de ce que vous allez en faire. Dans le fameux GTA, par exemple, vous pouvez passer votre temps à vous promener via un simulateur de balade, sans aller plus loin. Même si le jeu n'est clairement pas fait pour cela ! Si votre enfant vous dit : «Je veux Call of Duty® et GTA», il faudra lui expliquer que ce ne sont pas des jeux pour lui. Ce ne sont pas des médias neutres. Ils valorisent la violence, la virilité, l'impérialisme... ça a du sens de préserver son enfant de cela ou, s'il possède ce jeu, de l'analyser. On en revient à la précieuse notion de lien. Mais il y a suffisamment de jeux créatifs, amusants et malins pour partager un bon moment en famille autour d'une activité jeu vidéo.



# ECRITURE CRÉATIVE

Découvrir le game design par des exercices d'écriture

---

- **Nbre de participants :** 4 à 25
  - **Durée :** 2 heures à une trentaine d'heures
  - **Âge :** à partir de 10 ans, 14 ans pour « Ma vie dont vous êtes le héros/l'héroïne »
- 

## A. Objectifs pédagogiques

Les trois ateliers proposés ici visent à travailler l'écriture, l'imagination et la créativité des apprenants tout en découvrant les bases du game design, c'est-à-dire de la conception de jeux. Outre les compétences de français qu'ils mobilisent, ces ateliers aident aussi par la pratique à comprendre les bases de la création vidéoludique.

Le troisième exercice, « Ma vie dont vous êtes le héros/l'héroïne », propose en plus de réfléchir à l'inscription d'une vie dans le temps, aux « étapes » de la vie et à leur sens, à l'importance des choix et de la liberté mais aussi aux conséquences de ces choix et aux déterminismes qui pèsent sur chacun.

## B. Créer un jeu vidéo avec un crayon et une feuille : Version courte

### INTRODUCTION :

Le meilleur moyen de comprendre, c'est de faire ! Et c'est exactement ce que propose cette activité. Pour comprendre les jeux vidéo, les jeunes vont en imaginer un sur papier. Cet atelier de création écrite, sans prérequis techniques et donc avec leur imagination pour seule limite, favorise la créativité des jeunes en leur faisant prendre conscience par l'écrit et par la pratique, des différentes étapes de création d'un jeu. Cette activité, par la pratique, permet d'envisager le média comme moyen d'expression tout en favorisant l'imagination et l'échange ainsi que l'intégration des contraintes.

Si vous le sentez nécessaire, vous pouvez introduire l'atelier par l'analyse en commun d'un jeu pratiqué par les apprenants en utilisant le canevas proposé ci-dessous. Ce n'est pas forcément utile et cela peut même brider l'imagination des apprenants qui se sentent parfois obligés de faire référence à cette analyse. Mais pour certains groupes qui peineraient à se lancer, cela peut au contraire faire office de tremplin. Voyez selon la dynamique de votre groupe.

## MÉTHODE :

Libres de tout cadre ou confrontés à une contrainte tirée au sort (l'expérience nous montre que les contraintes aident à la créativité), les jeunes disposent d'une feuille et de quoi écrire pour créer un jeu : définir le thème, l'esprit et l'ambiance du jeu, ses objectifs principaux et secondaires, le gameplay et enfin les règles de base de leur jeu. Insistez toujours sur le fait que dans un jeu vidéo les règles ne définissent pas ce qui est interdit mais ce qui est possible. Proposez à vos apprenants le canevas ci-dessous pour structurer leur projet et y retrouver a minima les points suivants :

- | Nom du jeu :
- | Genre du jeu : Quelles sont les actions possibles dans votre jeu ? Qu'y fait-on ?
- | Gameplay du jeu : Comment y agit-on ?
- | Présentez votre jeu en 4 dessins dont 2 schémas maximum.
- | Proposez au moins une situation-problème et les solutions offertes aux joueurs pour la résoudre.

Après 30 à 45 minutes de création en équipe (l'idéal est de constituer des équipes de 3 membres), chaque groupe présentera son jeu avec un maximum d'illustrations et d'exemples de séquences, etc. Dans un second temps, les autres participants formuleront des remarques positives et constructives afin d'améliorer et d'approfondir le jeu. Pas de critique subjective, que des propositions concrètes et constructives.



Exemples de contraintes qui permettront de stimuler et d'augmenter la créativité des participants (tableau réalisé par Maxime Verbesselt pour Action Médias Jeunes) :

 <p>Le jeu doit entièrement se dérouler sur un seul écran.</p>	 <p>Le jeu de base doit être jouable gratuitement, mais quand même rapporter de l'argent.</p>
 <p>Le jeu doit être éducatif.</p>	 <p>Le jeu ne peut pas comporter d'animations.</p>
 <p>Le jeu doit être en deux dimensions.</p>	 <p>Le jeu ne peut pas comporter d'armes.</p>
 <p>Le jeu doit être infini.</p>	 <p>Le jeu doit se jouer avec deux boutons.</p>
 <p>Le jeu doit être une publicité.</p>	 <p>Le jeu doit pouvoir se jouer uniquement en multijoueur collaboratif.</p>
 <p>Le jeu doit se jouer uniquement sur périphérique mobile.</p>	 <p>Le jeu doit être tout public.</p>
 <p>Le jeu ne peut pas comporter de personnage à l'écran.</p>	 <p>Le jeu doit se baser sur une licence existante.</p>

## CONCLUSION DE L'ATELIER :

Valorisez le travail obtenu, lancez des pistes pour la suite, poussez les comparaisons, imaginez des mélanges entre les projets... Si les jeunes s'approprient ce qu'ils ont réalisé et que cette créativité fait sens pour eux, alors c'est gagné.

## C. Créer un jeu vidéo avec un crayon et une feuille : Version longue

### INTRODUCTION :

Il s'agit d'une version plus poussée et spécifique de l'exercice précédent, plus approfondie et s'articulant autour de la notion cruciale pour le jeu vidéo du game design.

Le game design c'est la conception au sens le plus large du jeu et de ses mécanismes, sur la manière dont le joueur va interagir avec le monde et sur la manière dont ce dernier va être pensé. Le game design, c'est la grammaire du jeu vidéo.



## MÉTHODE :

Chaque séquence, il y en a cinq mais vous pouvez en développer d'autres par la suite, peut se dérouler en 90 minutes d'écriture et d'échanges entre les participants.

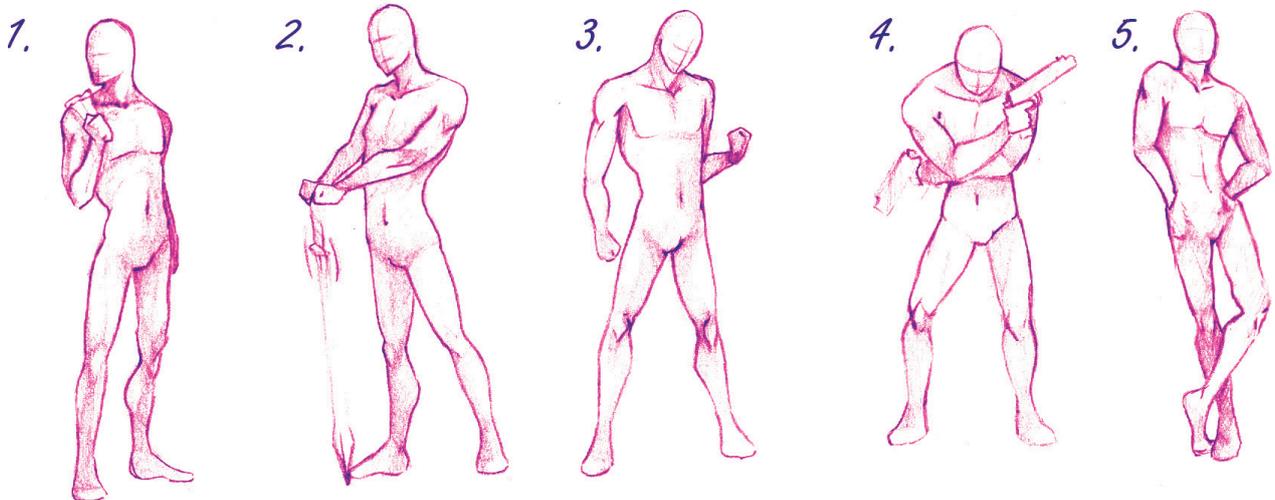
Il est fréquent pour les exercices d'écriture en atelier de partager en groupe le résultat du travail. Si vous décidez d'accorder un temps pour cela voire de conclure tous vos ateliers par ce partage, veillez à respecter la liberté de partage des apprenants, à instaurer un climat bienveillant et à n'accepter que les critiques constructives.

## VARIANTES :

Avec plus de temps, l'atelier peut intégrer des moments de jeu, de pratique de différents jeux qui permettent de visualiser au travers d'exemples les mécanismes analysés plus abstraitement auparavant. Par exemple, une analyse ensemble de plusieurs jeux se déroulant sur un écran fixe (Space Invaders, Pac-Man, Tetris, Pang) pour que chacun en décortique le game design.

## CONCLUSION ET SUITE DE L'ATELIER :

Prenez le temps d'une présentation commune de tous les jeux créés, peut-être même d'un dernier atelier où tous les apprenants décident de retravailler en intelligence collective le jeu de leur choix issu de tous les ateliers. Le partage bienveillant des créations est la meilleur des conclusions possibles. Après avoir passé autant de temps à créer des jeux sur le papier, le mieux est probablement de passer à l'atelier « Créer des jeux vidéo : Quels programmes accessibles utiliser ? » avec vos apprenants ou de les inviter à continuer de leur côté si le temps vous manque.



## INTRODUCTION À L'ATELIER DE GAME DESIGN

Trucs et astuces de game design :

- 1 | La trinité : But (objectifs du jeu) – Règles (cadre dans lequel on évolue) – Moyens (actions entre les mains du joueur)
- 2 | À définir : le thème, l'époque et le lieu, l'ambiance et les personnages (caractéristiques et moyens d'action)
- 3 | Dessiner pour expliquer : schéma et croquis sont indispensables
- 4 | Penser simple et complexifier progressivement
- 5 | Faire le tour des stratégies possibles pour gagner et achever le jeu
- 6 | Les questions à se poser : le jeu est-il évident (gameplay) à prendre en mains ? L'interface est-elle claire et suffisante ? En quoi le jeu est-il amusant ?
- 7 | Le principe du gameplay : comprendre, faire, réussir/rater, refaire

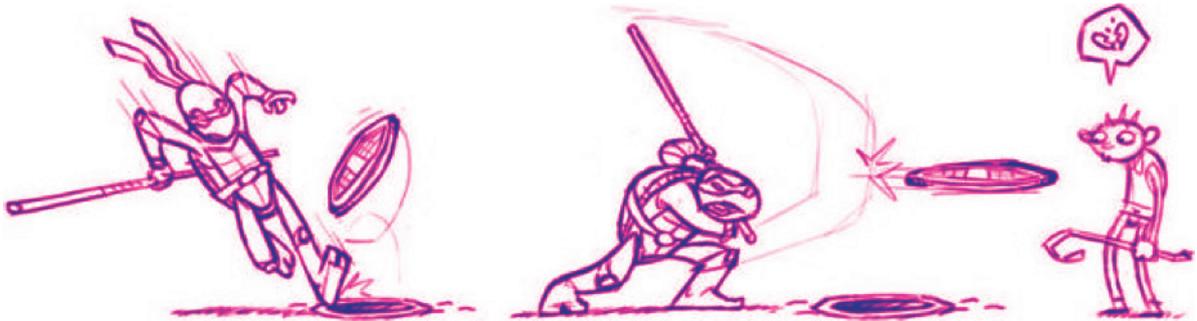


Si vous ne savez pas comment lancer un atelier créatif, posez ces 5 questions aux jeunes :

- | **Le genre et l'idée** : quel est le concept central et quelle est l'action centrale ?
- | **Le gameplay** : quelles sont les règles de base et les moyens du joueur ?
- | **Le but** : quel sont l'objectif central et les objectifs secondaires ?
- | **Le thème** : dans quel monde évolue le joueur ?
- | **L'esprit et l'ambiance du jeu** : quel est le rythme du jeu ?

## EXERCICES DE GAME DESIGN

Bienvenue ici à toi ami créateur. Cette série d'exercices se veut un atelier d'écriture sur le jeu vidéo, de travail de création d'un jeu et de ses différents composants.



### Hé je sais lire, c'est écrit dans le titre là !

Oui, ok. Il s'agit donc de vous proposer régulièrement autour de certains points particulièrement importants de l'écriture interactive : gameplay, personnages, cadre, motivations du joueur, ... A chacun de proposer une idée de jeu particulièrement axée sur cet aspect.

*Exemple : Le premier exercice porte sur un jeu multijoueur ou l'aspect multijoueur d'un jeu déjà existant. Vous avez toujours pensé à un jeu de poursuite dans lequel les participants seraient répartis entre une équipe de souris et une équipe de chats. Ces derniers devant protéger les fromages de l'appétit des premiers. Et une foule de bonus rendrait le jeu particulièrement allumé : inversion des camps en milieu de partie, forteresse, doublement de taille, invasion de chiens, éléphants aux points importants, ...*

### Et pourquoi un « atelier » ? Encore un titre pour faire pompeux, tous des complexes ces amateurs de jeu vidéo...

En fait non, ce terme souligne plutôt le côté horizontal de l'organisation, chacun participe et personne ne possède le dernier mot, par opposition avec l'aspect vertical d'un cours voire d'un article, l'information est centralisée par l'auteur/la référence.

### Je suis nul en C++ et je n'ai jamais réussi à installer Linux, c'est grave docteur ?

Moi aussi et pourtant je me porte comme un charme. L'aspect technique ne sera pas abordé ici, il s'agit vraiment de laisser libre cours à son imagination quant à cette partie des jeux vidéo.

### J'ai justement plein d'idées et je pense être le futur Miyamoto !

Parfait, voilà exactement ce que l'on espère faire émerger avec ces exercices. Lâchez-vous, laissez libre cours à votre imagination, ne laissez ni la technique, ni votre culture, ni le ridicule entraver vos idées. Je ne vous conseillerais que d'illustrer vos propositions par des exemples, des schémas, des artworks, des screenshots d'autres jeux, des dessins de votre petite sœur, ... Vous pouvez aussi suivre la petite présentation que je proposerai pour chaque exercice mais rien ne vous y oblige évidemment.

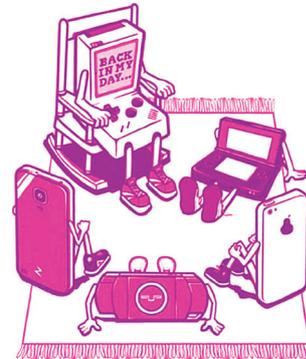


## Premier exercice : Un jeu sur un seul écran

Plus fort que Pong, Space Invaders et Pac-Man réunis !

On va commencer en beauté en rendant hommage aux Grands Anciens du jeu d'arcade avec un exercice plus compliqué qu'il n'y paraît. Il s'agit donc de créer un jeu sur un écran fixe, sans aucun défilement dans aucune direction, dont les limites de l'arène correspondent aux limites de votre écran physique.

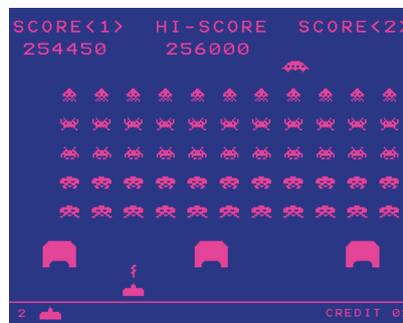
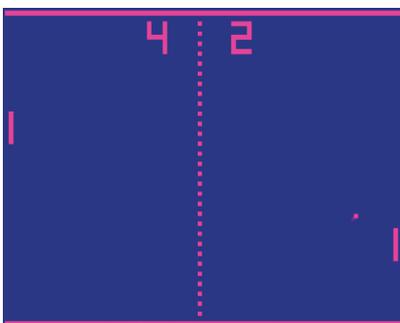
A vous la main !



### CONSEILS OPTIONNELS :

Bienvenue ici à toi ami créateur. Cette série d'exercices se veut un atelier d'écriture sur le jeu vidéo, de travail de création d'un jeu et de ses différents composants.

- Un petit dessin vaut mieux qu'un long discours ! Je vous encourage vivement à fournir un petit dessin avec votre description pour bien visualiser le cadre proposé. Pac-Man peut être long à faire comprendre alors qu'un screenshot du jeu explicite immédiatement son gameplay.
- Pensez simple avant de penser complexe. Repensez aux grands classiques qui puisent leur force dans leur simplicité apparente et leur gameplay immédiatement pris en main. Ce n'est qu'après avoir joué qu'ils révèlent leur véritable profondeur. Rien ne vous empêche de construire un jeu complexe mais ayez d'abord une idée simple et claire à l'esprit avant de vous lancer dans quelque chose de plus alambiqué.
- Conseil encore plus facultatif mais que l'expérience habite, rendez vos présentations attrayantes : dessins de votre main ou extraits d'autres jeux, photos prises sur le net, humour, espacement de la mise en page, ...



# 2

## Second exercice : Créer un personnage principal

*It's time to kick ass and chew bubble gum. And I'm all out of gum.*

Au boulot, le monde manque de héros charismatiques, de punchlines tordantes, de caractères bien trempés, de passés sombres et ténébreux, de pères cachés, de looks flamboyants et de cheveux mauves, ... A vous de créer LE nouveau personnage qui après Pac-Man, Mario, Sonic et Lara Croft va imposer le jeu vidéo auprès du grand public.



Ces trois exemples ne sont pas choisis au hasard car ils ont chacun réussi à devenir des icônes, des références culturelles communes dans et en-dehors du cercle des joueurs. Tout le monde connaît Mickey, James Bond ou le logo McDonald, ces référents culturels communs imposés par le marketing, le lavage de cerveau ou le génie de leurs créateurs. Le jeu vidéo aussi à travers son histoire a réussi à créer quelques personnages aussi puissants. Saurez-vous en faire de même ?

Comme pour tous les personnages de tous les supports narratifs et autres, il existe un grand nombre de moyens de caractériser votre création, vous en trouverez une liste non-exhaustive ci-dessous dans les consignes optionnelles. Néanmoins, je vous conseille tout de même de répondre minimum à quatre questions pour créer votre personnage : Qui est-il ? Quelles sont ses capacités ? Quelles sont ses motivations ? Quelle est son histoire ?

- Qui est-il ? Il s'agit de définir son identité dans ses aspects les plus fondamentaux : espèce, origines, sexe, ethnie, physique, nom et autres attributs. L'aspect basique de ce point fait que l'on y revient souvent. Toby Gard a dû batailler ferme auprès d'Eidos pour imposer un sexe féminin au personnage principal de Tomb Raider, imaginez la suite s'il en avait été autrement !
- Quelles sont ses capacités ? Il s'agit de définir la manière d'interagir du personnage avec le monde qui l'entoure. Ce point est crucial pour un personnage de jeu vidéo, notamment pour définir le genre du jeu, les hadouken de Ryu lui seraient de peu d'utilité dans un casse-tête, mais aussi pour savoir quels outils vous donnez au joueur pour intervenir dans votre jeu. L'originalité du gameplay réside aussi en bonne partie dans cet aspect du jeu : que seraient Max Payne sans son bullet-time et Prince of Persia : Sands of Time sans son contrôle du temps à la Blinx ?
- Quelles sont ses motivations ? Mario souhaite délivrer une demoiselle en détresse dans Donkey Kong, Sam Fischer tente de sauver le monde dans les différents Splinter Cell, Pac-Man fonce pour se sortir vivant de chaque labyrinthe, ... Un personnage n'agit jamais sans raison et même si tel semble être le cas, dans Tetris par exemple, le gameplay imprime un but à ce qui se déroule à l'écran. Il s'agit de donner une raison supplémentaire au joueur de jouer, en plus de s'amuser/éprouver des sensations. C'est aussi l'occasion de faire preuve d'originalité et d'humour comme avec Smash TV.
- Quelle est son histoire ? Votre personnage possède un passé, une origine, une famille, des ancêtres, un parcours, ... Bref, il ne sort pas de nulle part, et si c'est le cas, c'est aussi une sacrée histoire ! Attention à ce point qui souvent donne lieu à des tombereaux de clichés.

A vous la main !



## CONSEILS OPTIONNELS :

- **Personnalité :** Cet aspect de votre personnage déterminera ses motivations, sa manière de réagir aux événements, ses liens avec le monde qui l'entoure et les autres formes de vie qui le peuplent,... Pensez aux personnages au caractère bien trempé des innombrables RPG. Mais l'inverse est aussi vrai avec Gordon Freeman dans le premier Half-Life et le personnage principal de GTA III qui forment d'excellents exemples du « principe de Tintin » : n'exprimant aucune personnalité propre, ils permettent à tous les joueurs de se projeter en eux.
- **Originalités :** En quoi votre personnage se distingue des milliers d'autres créés depuis l'existence des jeux vidéo ? Pourquoi certains personnages sont-ils plus marquants que d'autres, même s'ils ne jouent qu'un rôle secondaire ? Leur écriture peut être classique et vue mille fois ailleurs mais leur force réside le plus souvent dans leurs originalités : la couardise d'Abe et le handicap de Munch, le caractère suicidaire des Lemmings, l'extraordinaire boîte en carton de Metal Gear Solid, l'humour froid de numéro 47 dans les Hitman, ...
- **Rapport au monde :** Ce point rejoint celui évoquant ci-dessus les capacités du personnage mais du point de vue inverse si l'on veut. Il s'agit de savoir comment construire le monde en fonction de son personnage, comme le monde de Sonic qui est composé de longues lignes droites pour valoriser sa vitesse, ou son personnage en fonction du monde, comme Max Payne dont la déliquescence intérieure reflète la pourriture de son univers. Même si dans les faits, il est souvent difficile de savoir qui de la poule ou de l'œuf est arrivé le premier.
- **Liens avec les autres personnages :** Ce point découle de beaucoup d'autres (motivations, histoire, personnalité, ...) et se concentre surtout sur l'aspect narratif de votre jeu (pourquoi est-ce que Conker devient-il roi ?). Il permet aussi des situations cornéliennes (comment conciliez des races opposées au sein de votre équipe dans Baldur's Gate ?) ou une mise en valeur de l'aspect compétitif du jeu (les versus games qui proposent de se choisir un némésis).
- **Phrases typiques :** « Your face. Your ass. What's the difference? » et hop, Dukem Nukem est posé ! De bonnes punchlines sont un élément fondamental d'une caractérisation humoristique de votre personnage, ce genre de détail qui pose un caractère immédiatement reconnaissable/attachant/haïssable/...

# 3

## Troisième exercice : Emouvoir le joueur

### Peut-on pleurer devant un tas de pixels ?

Emouvoir le joueur ? Mais enfin, le jeu vidéo n'émeut-il pas depuis ses origines ? Qui n'a jamais pesté contre ses fichus fantômes de Pac-Man, qui n'a jamais enragé de tomber dix fois dans le même trou à Super Mario Bros, qui n'a jamais hurlé sa joie en achevant un niveau de Shadow of the Beast, qui ne s'est jamais réjoui de la montée de niveau de son personnage à World of Warcraft, qui n'a jamais tremblé devant les boss de Resident Evil, ... ?



Oui, il s'agit bien d'émotions mais celles-ci se résument malheureusement à la frustration de perdre, la satisfaction de gagner et à la peur ou l'exaltation devant l'action. Trois émotions, c'est peu quand on pense aux centaines d'autres que véhiculent le cinéma, la littérature, la bande dessinée, ... Comparaison n'est pas raison et il n'y aura pas ici de débat stérile sur un éventuel 10ème (11ème ?) art. Non, l'objectif de cet exercice vise plutôt à montrer que le jeu vidéo peut par son langage propre, c'est-à-dire l'interactivité, émouvoir les joueurs de toutes sortes de manières différentes.

**La consigne est donc simple :** choisissez une émotion différente des trois évoquées ci-dessus et imaginez un gameplay, n'importe lequel, qui permette au joueur de ressentir cette émotion par le gameplay et pas par le scénario, les dialogues ou les cinématiques. L'interactivité, rien que l'interactivité.



**Exemple :** 12th september <http://www.newsgaming.com/games/index12.htm>, par son gameplay, crée un véritable malaise au sein du joueur en lui renvoyant la vacuité, et même la contre-productivité, des méthodes violentes habituellement utilisées pour « lutter contre le terrorisme ». Même chose avec les différents Metal Gear Solid.

A vous la main !

# 3

## Troisième exercice bis : Emouvoir le joueur

### Sous-catégorie : Peut-on réfléchir devant un tas de pixels ?

Si vous connaissez The Wire (« Sur écoute »), vous êtes certainement tombé sous le charme de la série et surtout de son incroyable qualité d'écriture qui en fait certainement la meilleure série américaine qui soit (il y a aussi une réalisation de qualité et des acteurs excellents mais ce n'est pas le sujet).



En fait, et nous arrivons au cœur de cette deuxième partie du troisième exercice, ce qui est stupéfiant dans The Wire, c'est la manière de rendre la complexité du réel, de rendre le fait qu'une action implique un grand nombre de réactions à la fois du système administratif mais aussi du milieu hors-la-loi, des syndicats, des habitants, ... The Wire montre pourquoi il n'y a aucune réponse simple à une réalité toujours complexe.



Le jeu vidéo est-il capable de cela ? Comment écrire un jeu qui rendrait à ce point cela, une telle complexité tout en présentant un gameplay fluide et les conséquences des actes du joueur de manière aussi claire ? Les jeux très scénarisés comme les jeux d'aventure ou les RPG présentent parfois des histoires très complexes mais celles-ci ne sont pas le fait des joueurs et l'impact des joueurs sur ces histoires est souvent faible (à l'exception notable des Fallout et des Elder Scrolls).

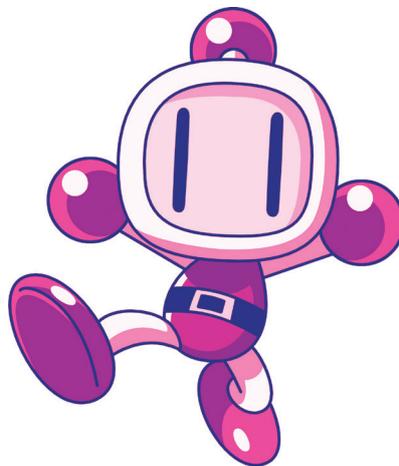
**Exemples :** Deux jeux me viennent immédiatement à l'esprit : Civilization et Sim City. Car l'un et l'autre proposent de diriger des systèmes ultra-complexes (une civilisation et une mégapole contemporaine) de manière claire, ludique, simple dans l'interface et évidente dans les conséquences. Même si ces deux exemples ne permettent pas vraiment à tout un chacun de s'amuser, le joueur doit s'investir sérieusement. Mais n'est-ce pas le cas aussi de The Wire ?

# 4

## Quatrième exercice : Créer un jeu pensé pour le multijoueur

### *It's party time !*

Vaincre Ryu, écraser les armées romaines, dominer une compétition de FIFA, ... tout cela est assez valorisant mais nettement moins que de flanquer une bonne pâtée à votre cousin. Oui, celui qui fait deux têtes de plus que vous et qui vous disait lorsque vous étiez ado tout savoir des filles alors que vous peinez à brancher Suzette (« mais si, je te jure, j'ai la version prime de Street Fighter II, c'est trop cool ! »). Ah, l'être humain est ainsi fait qu'il savoure toujours plus une victoire sur autrui que sur lui-même (et pourtant Platon nous disait déjà que « la victoire sur soi est la plus grande des victoires »). Telle est la base des jeux à score ou des versus games.



Heureusement, le monde des jeux vidéo est sorti de cette version assez basique des relations humaines pour aussi proposer des jeux en coopération qui mettent l'accent sur le jeu à plusieurs avec un objectif commun à atteindre ensemble.

Les jeux vidéo prennent une autre dimension lorsqu'ils sont partagés avec d'autres joueurs humains, dans la confrontation ou la collaboration, voire les deux réunis lors des affrontements par équipe. A vous donc de concevoir un jeu pensé dès le départ pour le multijoueur et non pas un jeu solo auquel on aurait ajouté un mode multijoueur. Il n'y a pas de nombre limité de joueurs, à part le minimum fixé à deux, mais conservez plutôt vos idées de MMO pour le futur exercice dédié à ce genre. A vous de choisir de les opposer ou de les obliger à coopérer voire de créer un subtil mélange de contraintes selon la situation.



**Exemples :** L'histoire du jeu vidéo abonde de jeux multijoueurs qui subliment leur gameplay à plusieurs, à commencer par l'un des plus anciens : Pong. L'arcade a ensuite donné ses lettres de noblesse aux jeux opposant les joueurs, Track & Field ou Joust, avant de les réunir par le succès des beat'em up comme Double Dragon ou Final Fight. Mais c'est récemment que les consoles ont développé les party games, jeux conviviaux par essence qui n'existent que pour les parties à plusieurs, comme tous les FPS/MOBA/STR qui ont éclos depuis vingt ans.

**A vous la main !**

## CONSEILS OPTIONNELS :

- Réfléchissez aux différentes possibilités des outils que vous placez entre les mains des joueurs. Si les jeux pensés pour le multijoueur prennent autant de temps à être réalisés, c'est simplement que l'être humain est retors et exploitera tout ce dont il dispose, fera rapidement à plusieurs le tour des failles de conception à utiliser à son avantage. J'ai plus appris en une heure de Unreal Tournament sur internet qu'en vingt heures du même jeu contre les bots.
- Plus encore en multijoueur qu'en jeu solo, le designer accepte de ne pas être le maître à bord de sa création. En effet, vous devez laisser aux joueurs les rênes de l'histoire, ce sont eux qui orientent la manière dont les événements se déroulent. Evidemment, les jeux vidéo actuels n'en sont encore qu'à « laisser orienter » et pas vraiment à « écrire l'histoire ». Mais les MMO ont changé cela.
- Si vous proposez un jeu ouvert sans scénarisation forte, à la manière des jeux purement multijoueurs comme Team Fortress, vous devez faire preuve de suffisamment d'imagination dans les possibilités offertes au départ pour permettre une grande rejouabilité de votre titre. En effet, tout réside alors dans la maîtrise progressive des moyens (armes, classes, coups, ...) et des lieux (maps, structures spécifiques, ...).

## D. « Ma vie dont vous êtes le héros/l'héroïne » : Créer un livre interactif

### INTRODUCTION :

Le livre dont vous êtes le héros est un genre littéraire vieux d'un demi-siècle qui, ici, peut servir de base pour un exercice d'écriture varié et ludique. A la fois réflexion de l'apprenant sur sa vie, le sens de ses choix, son rapport aux conventions, ... et construction d'un jeu d'écriture, ce parcours mélange les genres pour un résultat souvent plein d'humour.

### MÉTHODE :

Voilà le grand moment arrivé, cette fois-ci c'est la bonne, vous vous lancez dans l'écriture ! Et il va s'agir d'assurer pour publier un ouvrage interactif d'une dizaine de pages sur votre vie... et ce qu'elle aurait pu devenir. A vous d'imaginer cela, d'utiliser toute la fantaisie dont vous pouvez être capable !

Dans un premier temps, les 10 premiers choix, ceux de la naissance (avant et/ou après), seront réalisés ensemble comme exemple pour être certain que chacun a bien compris l'exercice. Une fois ce premier chapitre écrit, à vous d'organiser un planning pour distribuer l'écriture des chapitres suivants sur le temps qui vous convient.

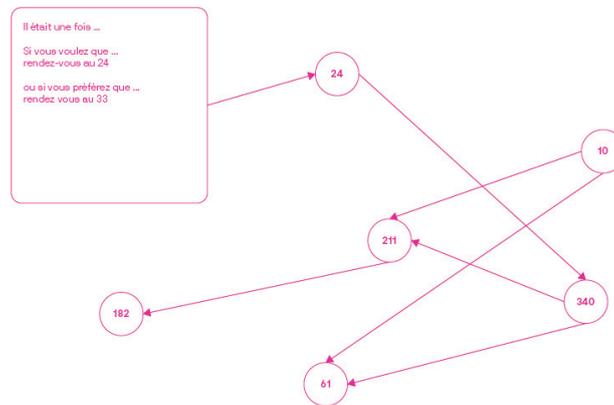
Vous allez réaliser un ouvrage d'une dizaine de pages (ou plus...) retraçant votre vie... et ce qu'elle aurait pu être ! Vous utiliserez pour cela la structure du « livre dont vous êtes le héros », c'est-à-dire un livre dans lequel vous devez réaliser des choix qui mènent dans des directions différentes. Grâce à cette organisation particulière, vous écrirez une biographie interactive : votre vie en imaginant les directions qu'elle aurait prise si vous aviez effectué d'autres choix. Si par exemple vos parents vous avaient affublé d'un autre prénom, si vous aviez choisi une autre option, si vous aviez eu d'autres amis, ... Au fur et à mesure de vos choix, plusieurs vies possibles vont se construire, à vous de les imaginer pour réaliser un ouvrage complet. Vous veillerez à indiquer à la fin de votre livre les choix que vous avez réellement effectués.

## CONSIGNES :

Votre livre se divisera en 5 chapitres :

- | Naissance et origines (10 choix minimum),
- | Enfance et vie avec les parents (15 choix minimum),
- | École et rencontre de l'autre (15 choix minimum),
- | Amitié et amour (15 choix minimum),
- | Votre futur (10 choix minimum).

Pour chaque moment important, vous proposerez plusieurs possibilités de choix, plusieurs situations. Votre ouvrage totalisera une centaine de situations réparties sur ces 5 chapitres. Chaque situation sera décrite en 2 lignes minimum. Votre livre sera donc long d'au moins 130 lignes.



En développant votre ouvrage, vous développerez donc plusieurs vies en parallèle dépendant chacune des autres choix que vous aurez pu prendre dans votre vie réelle. L'objectif étant de créer une lecture cohérente et de par cela réfléchir de manière ludique sur la vie que vous avez menée jusqu'ici.

Voici le calendrier des échéances pour la remise des travaux :

- 1 | Naissance et origines (10 choix minimum) : réalisé ensemble ;
- 2 | Enfance et parents (15 choix minimum) : à date du / / ;
- 3 | Ecole et l'autre (15 choix minimum) : à date du / / ;
- 4 | Amitié et amour (15 choix minimum) : à date du / / ;
- 5 | Futur (10 choix minimum) et relecture de tout le livre : à date du / / .

### EXEMPLE :

1, Je m'appelle Gédéon Bagdaïeff et je suis né le 31 décembre 1998. Pas de chance pour moi, tout le monde a la tête ailleurs ce jour-là, sauf mes parents qui ont deux occasions de faire la fête. Mais qui a choisi ce prénom ? Et que ce serait-il passé si j'étais né cinq jours plus tard ?

- | Si vous choisissez de vous appeler Bertrand Bagdaïeff, allez en 2)
- | Si vous choisissez de conserver le nom de Gédéon Bagdaïeff, allez en 3)
- | Si vous choisissez d'être une fille et de vous appeler Cécilie Bagdaïeff, allez en 4)

2, Mes parents sont terriblement heureux de ma naissance, le 31 décembre, comme le meilleur ami de papa quand il était adolescent, Bertrand Vanghewuyl. En honneur de cet ami, ils décident de me prénommer de la même manière. Maman avait pensé un instant à Gédéon mais elle avait eu peur des blagues possible comme « monsieur et madame Groidanmabaignoirécétrésenuyan ont un fils, comme l'appellent-ils ? » Plus tard, mes parents ont dû choisir entre

- | arrêter de travailler pour rester avec moi à la maison (allez en 5),
- | me déposer à la crèche avec d'autres enfants (allez en 6)
- | ou me déposer chez mes grands-parents paternels (allez en 7).

3, Gédéon, quel beau prénom ! Sûr que ce n'est pas facile à porter tous les jours mais je suis content de mon prénom. Au moins on ne me confond avec personne et personne ne s'appellera comme moi dans ma classe. Par contre, être né le 31 décembre, franchement, c'est pas cool quand on est un enfant : il y a plein de gens à ma maison pour mon anniversaire mais ils ne sont pas là pour me fêter, ils font du bruit bien après que je sois allé me coucher et ils me réveillent à minuit quand je suis enfin arrivé à m'endormir. Mes parents ont ensuite choisi de me donner

- | une petite sœur (allez en 8),
- | un petit frère (allez en 9)
- | ou de me laisser seul profiter d'eux pour les réveiller la nuit (allez en 10).

Une fille, le rêve de ma grand-mère ! En plus, je suis née cinq jours après la date prévue. Personne n'oublie de m'offrir des cadeaux même si souvent ma famille ou les amis de mes parents ont tout dépensé pendant les fêtes. Sans parler de ceux qui m'offrent les cadeaux qu'ils ont reçus à Noël et qu'ils n'aiment pas !

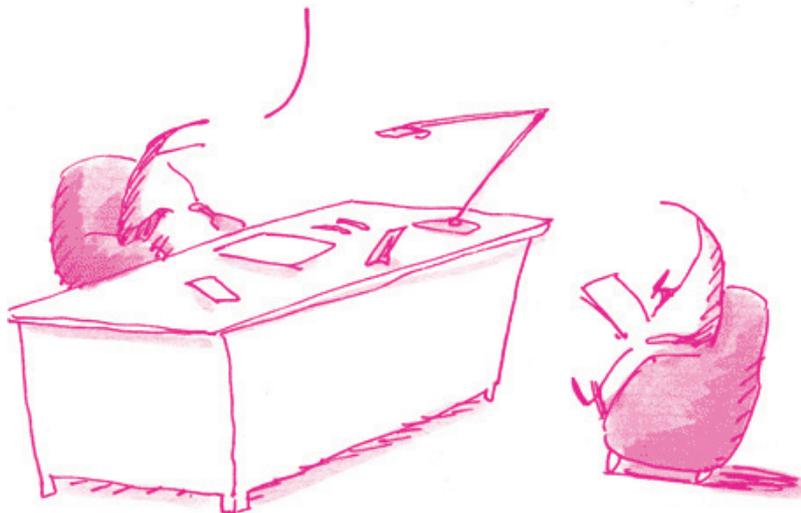
- | Si mes parents ont choisi de m'appeler Sidonie allez en 11,
- | si mes parents ont choisi de m'appeler Babara allez en 12
- | et si mes parents ont choisi de m'appeler Hélène allez en 13.

### CONCLUSION DE L'ATELIER :

Il est fréquent pour les exercices d'écriture en atelier de partager en groupe le résultat du travail. Si vous décidez d'accorder un temps pour cela voire de conclure tous vos ateliers par ce partage, veillez à respecter la liberté de partage des apprenants, à instaurer un climat bienveillant et à n'accepter que les critiques constructives.

Vous pouvez aussi mettre en place comme conclusion de cet atelier une lecture libre de tous les livres réalisés, avec ou sans un temps de correction et de mise en page préalable, afin de laisser un temps libre pour vos apprenants de jouer avec le livre dont vous êtes le héros des autres participants.

J'ai besoin d'un biographe qui  
sache faire connaître au monde  
ma profonde humilité



# DÉCOUVRIR LES MÉTIERS

du jeu vidéo

- **Nbre de participants :** 4 à 25
- **Durée :** de 2 heures à 6 heures
- **Âge :** à partir de 10 ans

## A. Objectifs pédagogiques

Il s'agit, à travers un parcours ludique, de découvrir les métiers de l'industrie du jeu vidéo et de déconstruire ensemble le processus de création d'un jeu afin de comprendre comment on construit un jeu. Les étapes, la grammaire, les besoins ainsi que l'organisation générale d'un studio et les apports des différents corps de métier dans une industrie par essence collective.

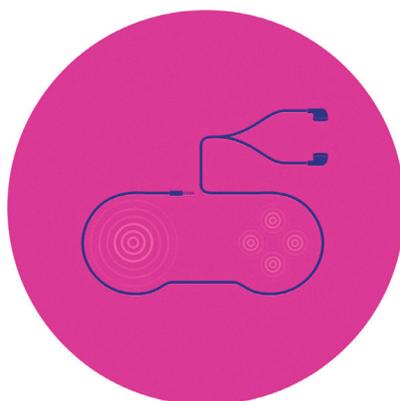
## B. Exercice introductif : Comparaison n'est pas raison

Lancez vos apprenants dans un petit travail de recherche pour comparer jeu vidéo et cinéma (ou une autre industrie culturelle), à partir des questions suivantes :

- | Quel est le budget moyen d'une œuvre ?
- | Combien de personnes travaillent sur un projet et pendant combien de temps ?
- | Combien de métiers différents existent dans cette industrie et combien de professionnels existent-ils dans le monde ?
- | Quelles sont les sources de revenus ?

Il ne s'agit pas de développer des réponses détaillées mais de faire prendre conscience aux apprenants de la taille de l'industrie vidéoludique, de la richesse de la création aujourd'hui, de la variété des métiers impliqués et de la complexité de réaliser un jeu.

Ayant animé de nombreuses fois cet atelier avec Olivier Bogarts, professionnel du secteur, nous avons pris l'habitude de le commencer par un avertissement, nécessaire auprès des joueurs : ne confondez pas le plaisir de jouer à un jeu vidéo avec le fait de créer un jeu vidéo, les deux n'ont aucun lien dans les compétences mobilisées, «être un joueur n'a rien à voir avec être un développeur». Cette mise au point évitera bien des déceptions.



### C. Chasse au trésor des métiers

Distribuez à vos apprenants le texte d'Olivier Bogarts présentant la plupart des métiers du jeu vidéo en s'inspirant d'un texte de la game designeuse Liz England. Vous retrouverez ce texte ci-dessous dans les ressources. A partir de ce texte, proposez à vos apprenants de jouer librement à plusieurs avec comme mission d'identifier selon eux quel jeu représente le mieux chaque métier en complétant une liste donnée avec le texte d'Olivier Bogarts.

Cette recherche prend la forme d'une chasse au trésor puisque les apprenants doivent pratiquer tous les jeux tout en tentant de trouver pour chacun la réponse adaptée.



#### LISTE DES JEUX DE L'EXERCICE :

- 1 | Best Amendment (Molleindustria, 2013)
- 2 | Like Roots in the soil (Space Backyard, 2017)
- 3 | Loved (Alex Ocias, 2010)
- 4 | Vanquish (PlatinumGames, 2010)
- 5 | That Dragon, Cancer (Numinous Games, 2016)
- 6 | Limbo (Playdead, 2010)
- 7 | TowerFall Ascencion (Matt Makes Games, 2014)
- 8 | Paper, Please (3909 LLC, 2013)
- 9 | Gorogoa (Jason Roberts, 2017)
- 10 | Stanley Parable (Galactic Café, 2013) et Beginner's Guide (Everything Unlimited Ltd., 2015)
- 11 | Hidden Folks (Adriaan de Jongh and Sylvain Tegroeg, 2017)
- 12 | Reigns (Nerial, 2016)
- 13 | Monument Valley (Ustwo Games, 2014)
- 14 | Luxuria Superbia (Tale of Tales, 2013)

## D. Variante pour les plus jeunes : Une balade parmi les jeux vidéo

Cette variante de l'exercice précédent a été pensée par Olivier Bogarts pour les apprenants plus jeunes, qui éprouvent parfois des difficultés avec certains aspects plus techniques de la découverte des métiers du jeu vidéo.

Les apprenants sont accueillis par une discussion sur les jeux qu'ils pratiquent, « à quels jeux jouez-vous ? ». Puis l'échange s'oriente sur la manière dont un jeu est fabriqué. De cela découlent les quatre métiers principaux :

- | Développeur/Programmeur
- | Sound designer
- | Graphiste
- | Game designer

En évoquant les graphismes, les apprenants peuvent comparer les jeux exposés en fonction de leur âge et réaliser que certains jeux possèdent des pixels visibles à l'œil nu. Bon moyen de développer ce qu'est un pixel (par exemple en parlant de photographie).

De fil en aiguille et de jeu en jeu, les apprenants vont découvrir les différents métiers expliqués simplement par l'animateur avec à l'appui un jeu exposé différent pour chaque métier.

## E. Rencontre avec un professionnel

L'industrie du jeu vidéo se caractérise par un fort accent sur les compétences des travailleurs bien plus que sur leur formation, même si les deux restent liés. Amener vos apprenants à réaliser un travail de recherche sur cette industrie puis à rencontrer un professionnel et à échanger avec lui sur la réalité de son métier demeure la meilleure manière de comprendre ce secteur d'activité.

En Belgique, vous pouvez prendre contact avec

- | Les organisations professionnelles, soit la WALGA pour la Wallonie et la FLEGA pour la Flandres ;
- | Les Hautes Ecoles dispensant une formation dédiée, soit DAE Howest (Courtrai), l'ESA Saint-Luc (Bruxelles) et l'HEAJ (Namur) ;
- | Les centres de compétences, soit Technocité (Mons), Technobel (Ciney) et Interface3 (Bruxelles) ;
- | Et bien sûr directement avec les studios, soit une septantaine dans le pays.

## F. Exercice de conclusion : Créer un jeu

Bien sûr, la meilleure manière de conclure est d'enchaîner avec l'atelier « Créer des jeux vidéo : Quels programmes accessibles utiliser ? » qui en est la continuation naturelle.

## G. Ressources

Deux sites (en anglais) font référence à propos des métiers du jeu vidéo : Gamasutra et GDC Vault.

Nous vous conseillons aussi l'excellent livre «Art of Game Design» / «L'art du game design» (2008) de Jesse Schell, un classique du sujet.

Vous pouvez aussi venir assister au MEET & BUILD, l'événement annuel des professionnels belges du jeu vidéo qui propose une série de conférences internationales gratuites, et à la Brotaru, le rassemblement mensuel des créateurs du pays qui montrent les jeux sur lesquels ils travaillent.

### « Quelques métiers du jeu vidéo », texte d'Olivier Bogarts rédigé en 2017 pour la Cité des Métiers de Charleroi

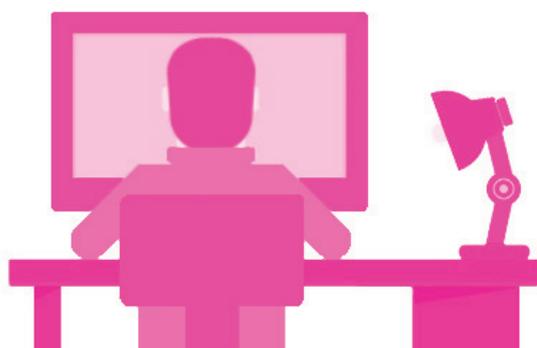
Le jeu vidéo est devenu aujourd'hui l'une des principales industries culturelles mondiales et donne du travail à plusieurs centaines de milliers de créateurs. La Belgique participe aussi à cette économie, modestement pour le moment mais en comptant tout de même plusieurs studios de développement nationaux. Vous trouverez ci-dessous une série de métiers existant aujourd'hui dans notre pays.

Toutefois, il est important de garder à l'esprit qu'il s'agit d'une industrie particulièrement exigeante en raison d'une concurrence mondiale féroce, d'un niveau élevé de qualité demandé aux candidats, de besoins technologiques spécifiques en perpétuelle évolution et d'une charge de travail conséquent

*Pour plus de facilité, nous avons exemplifié chacun des métiers autour de son travail pour une porte dans un jeu vidéo. Vous pouvez retrouver le texte original sur le site (<http://www.lizengland.com>) de la game designeuse Liz England.*

### Développeur/Programmeur

Le développeur sera en charge de la programmation du jeu. Depuis le gameplay jusqu'à la modification d'un moteur de jeu existant en passant par l'intégration de l'interface, le développeur peut être amené à apprendre de nombreux langages en fonction des tâches ou des supports : SQL, C++, C#, javascript, Python sont les plus courants.



**Gameplay Programmer** : La porte s'ouvre et se ferme lorsque le joueur rentre ou sort de son périmètre. On peut aussi la fermer à clé avec un script automatique.

**AI Programmer** : Voilà, les alliés du héros sont maintenant capables de reconnaître une porte et de l'ouvrir eux-mêmes.

**Network Programmer** : Est-ce que les joueurs doivent tous pouvoir ouvrir la porte en même temps ?

**Release Engineer** : Vous avez jusque 3h de l'après-midi pour intégrer les portes si vous voulez qu'elle soient présentes dans la version finale du jeu.

## Graphiste

Le métier de graphiste peut prendre de nombreuses formes selon ses spécialités : interfaces, éléments publicitaires (icônes, logos, ...), rendus graphiques 3D de très haute définition ou encore des illustrations et des concept art. Dans les petits studios, le graphiste se doit d'être polyvalent entre ces tâches ; dans les plus grandes structures, il sera plutôt amené à se spécialiser.

### UI Designer :

*il y a maintenant une icône au-dessus de toutes les portes*

### Concept Artist :

*J'ai fait de fabuleux dessins pour le design de la porte !*

### Art Director :

*Le dessin de la porte n°3 fonctionne bien avec la direction artistique du projet, je valide !*

### Environment Artist :

*Ok, je m'occupe de la créer en 3D pour en faire un objet dans le jeu.*

## Producteur/Project Manager

Le producteur sera chargé de la production dans son ensemble, de lui donner une cohérence et de prendre les décisions nécessaires pour la mener à bien. Il gère l'agenda de la production en allouant les ressources en temps, en compétences et en argent aux différents volets de création du jeu.



### Project Manager :

*Je mets du temps sur le SCRUM [outil de gestion d'équipe] pour faire cette porte.*

## Game designer

Le game designer s'occupe de toutes les mécaniques du jeu. En d'autres termes, il définit la manière dont on joue au jeu, la manière dont le joueur agit dans le monde du jeu. C'est un métier qui demande de grandes qualités de communication, pour lequel il ne faut pas avoir peur de se tromper et de recommencer. En Belgique, les postes de game designer sont rares, le chef de projet cumulant souvent les deux casquettes, ou l'artiste voire toute l'équipe du jeu.

### *Game Designer :*

*Je rédige un doc expliquant comment on interagit avec cette porte.*

### *Monetization Designer :*

*On pourra demander au joueur de payer 0,1\$ pour ouvrir la porte ou alors il devrait attendre 24h pour l'ouvrir gratuitement !*

### *Game Designer :*

*Si le joueur ouvre la porte sur des ennemis, ceux-ci prennent des dégâts et sont sonnés!*



## Commercial

Le commercial sera chargé de trouver des contrats, des clients, des éditeurs, des investisseurs, ... afin de garantir une viabilité économique à l'entreprise. Il sera amené à rencontrer de nombreux clients et à produire des devis selon leurs demandes. C'est un métier de relations, il faudra être avenant et faire preuve de beaucoup de positivité.

## Sound designer

Le sound designer sera en charge de l'aspect sonore d'un jeu. Il devra créer tous les sons (environnement, actions, ...) qui définissent l'ambiance générale du jeu. Il s'agira souvent d'un indépendant tant son travail est spécifique. Il arrive aussi qu'il soit musicien et compose les mélodies du jeu.

### *Sound Designer :*

*Hé, je me suis occupé de faire le son d'ouverture et de fermeture de la porte !*

### *Audio Engineer :*

*Cool, je m'arrange pour que le son soit différent en fonction de la position du joueur.*

### *Composer :*

*Voilà, j'ai fait une chanson pour le moment où le joueur découvre la porte !*

### Technical artist

Le technical artist est un graphiste qui jongle avec l'aspect technique des images d'un jeu vidéo. En charge de la bonne intégration des éléments graphiques, il assure aussi le lien entre les graphistes et les développeurs afin de proposer des outils qui faciliteront le travail de l'équipe. Profil très rare et donc très recherché, le technical artist doit disposer d'une sensibilité artistique et d'un esprit très technique.

#### *Tools Programmer :*

*J'ai programmé un outil qui crée des portes procéduralement !*

### Animateur

L'animateur sera en charge des animations du jeu. Plus généralement, les animateurs s'occupent de l'aspect technique des animations ainsi que de son aspect artistique. A l'instar des technical artists, les animateurs sont des profils rares et recherchés.

#### *Animator :*

*Super, je fais une animation d'ouverture et de fermeture de la porte !*



# CRÉER DES JEUX VIDÉO

Quels programmes accessibles utiliser ?

- 
- **Nbre de participants :** 4 à 25
  - **Durée :** 2 heures
  - **Âge :** à partir de 6 ans
  - **Moyens techniques nécessaires** Un ordinateur pour 1 à 2 apprenants
- 

## A. Objectifs pédagogiques

La majorité des programmeurs informatiques vous le dira : « j'ai appris à coder pour faire des jeux ». Les jeux vidéo sont une formidable première étape pour découvrir et apprendre les bases de la programmation et de l'informatique, savoirs cruciaux dans une société où le numérique est partout. Outre cet apprentissage, faire permet toujours de mieux comprendre. Enfin, cela permet d'exercer et d'encourager la créativité des jeunes.

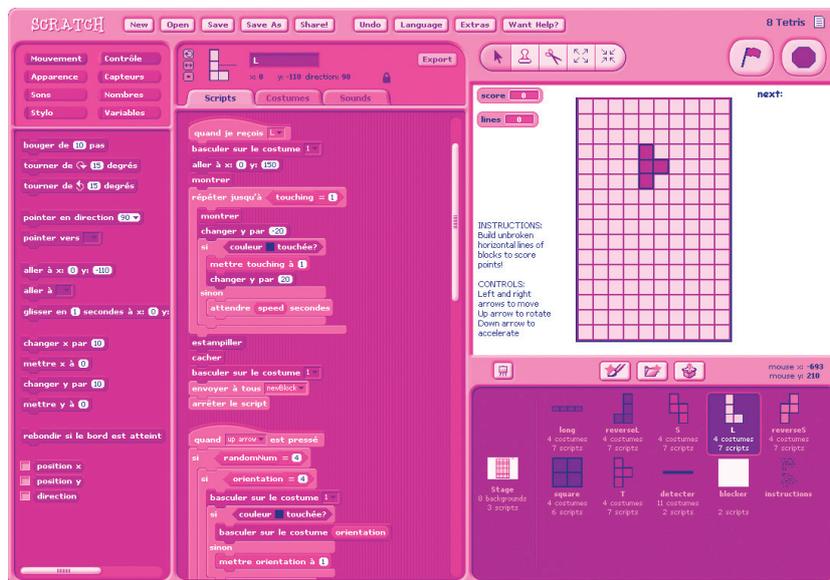
## B. Introduction : Jouer pour s'initier à la programmation

Des jeux vidéo conçus ou détournés pour initier à la programmation, il en existe plusieurs. En utilisant la trame des autres ateliers jeux vidéo (pratique libre puis mise en commun et verbalisation des apprentissages), vous pouvez lancer votre atelier d'initiation à la programmation par ces jeux.

- 1 | Human Resource Machine (Tomorrow Corporation, 2012), 10€, PC
- 2 | Minecraft (Mojang, 2009), 7€ à 24€, PC/console/mobile
- 3 | Gladiabots (GFX47, 2018), payant, PC et mobile
- 4 | Algobot (Fishing Cactus, 2018), 10€ ou gratuit en Wallonie, PC
- 5 | Super Mario Maker (Nintendo, 2015), 20€, Wii U et Nintendo 3DS
- 6 | Code Combat (CodeCombat Inc., 2013), payant, PC
- 7 | SHENZHEN I/O (Zachtronics, 2016), 15€, PC
- 8 | TIS - 100 (Zachtronics, 2015), 7€, PC
- 9 | Hack 'n' Slash (Double Fine Productions, 2014), 13€, PC
- 10 | Hacknet (Team Fractal Alligator, 2015), 10€, PC
- 11 | Prime Mover (4Bit Games, 2018), 12.5€, PC
- 12 | Silicon Zeroes (PleasingFungus Games, 2017), 15€, PC
- 13 | while True: learn() (Luden.io, 2018), 7€, PC

## C. Programmes accessibles et gratuits

Des jeux vidéo conçus ou détournés pour initier à la programmation, il en existe plusieurs. En utilisant la trame des autres ateliers jeux vidéo (pratique libre puis mise en commun et verbalisation des apprentissages), vous pouvez lancer votre atelier d'initiation à la programmation par ces jeux.



Si certains programmes demeurent très simples à prendre en main, mettre en place un véritable atelier régulier demandera pour les animateurs un investissement important. Voici quelques liens vers les programmes les plus accessibles et complets ainsi que des tutoriels vidéo disponibles pour se former par soi-même. Si vous êtes intéressé par le sujet, n'hésitez pas non plus à rejoindre les communautés en ligne, très actives et accueillantes pour les nouveaux.

- 1 **Scratch (<https://scratch.mit.edu>)** : Le plus accessible de tous les programmes de création, pensé par le MIT pour être utilisable dès 7 ans afin d'initier aux bases de la programmation. Pour les tutoriaux, vous pouvez consulter les chaînes Youtube de CrayonLaser et de Cubix. A noter que Scratch Jr (<https://www.scratchjr.org>), une version pour mobiles, est accessible gratuitement pour des enfants à partir de 5 ans.
- 2 **Twine (<http://twinery.org>)** : Un programme simple pour réaliser des histoires interactives sans aucune connaissance en programmation. Le tutorial mis en ligne par Tortue Gaming n'est pas mal même si de meilleurs tutoriels existent en anglais.
- 3 **Construct 2 (<https://www.scirra.com>)** : Un programme très complet, utilisé pour des jeux commercialisés.
- 4 **Kudo (<http://www.kodugamelab.com/about>)** : Un programme plus ancien (2009) de Microsoft, très simple à prendre en main mais limité.

- 5 | **The Game Factory 2** (<http://www.clickteam.com/fr/the-games-factory-2>) : Le plus complet des logiciels accessibles même s'il demandera plus de temps que les trois précédents. Les tutoriels sont très nombreux sur Internet mais le plus souvent en anglais.
- 6 | **Piskel** (<https://www.piskelapp.com>) : Un logiciel gratuit, disponible en ligne pour créer du pixel art et de l'animation en 2d.
- 7 | **Krita** (<https://krita.org/fr>) : L'équivalent gratuit du célèbre Photoshop.
- 8 | En logiciels de son, nous vous conseillons beepbox (<https://www.beepbox.co>), Audacity (<https://www.audacityteam.org/>) et Imms (<https://imms.io/>), aussi complets que performants.

## D. Conclusion de l'atelier

Comme pour les autres ateliers créatifs, nous ne pouvons que vous inviter à encourager vos apprenants à partager leurs créations. Faites-les tester les jeux les uns des autres, invitez-les à les mettre en ligne sur les sites des outils utilisés voire sur [www.itch.io](http://www.itch.io) qui héberge gratuitement les jeux vidéo.

## E. Ressources

Le centre de compétences Technobel (<https://leis.technobel.be>) dispense gratuitement des formations et stages d'initiation à la programmation avec les outils créés par LEGO dans ce but.

Le collectif Ludilab ([www.ludilab.be](http://www.ludilab.be)) propose un ensemble d'activités et de jeux pour s'initier de manière ludique à la programmation et à la pensée informatique.

Code.org (<http://code.org>) est une organisation distribuant depuis 2013 gratuitement des outils très accessibles pour s'initier à la programmation. Elle organise aussi la « Hour of Code ».

# RESSOURCES

## Livres

- Johan Huizinga, Homo Ludens, 1938
- Roger Caillois, Les jeux et les hommes, 1958
- D.W. Winnicott, Jeu et réalité, Gallimard, 1975
- Fanny Lignon, Genre et jeux vidéo, Presses universitaires du Midi, 2015
- Julian Alvarez, Damien Djaouti, Olivier Rampnoux, Apprendre avec les serious games ?, Canopé, 2016
- Vincent Berry, L'expérience virtuelle : Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo, 2012
- Mathieu Triclot, Philosophie des jeux vidéo, Zones, 2011
- Média Animation (écrit par Daniel Bonvoisin et Martin Culot), Education aux médias et jeux vidéo : Des ressorts ludiques à l'approche critique, Média Animation, Bruxelles, 2015<sup>1</sup>
- Arnaud Zarbo, La vie sexuelle et affective de nos ados à l'heure du Net, in Annabelle Klein (Ed.), Nos jeunes à l'ère numérique, Academia-L'Harmattan, 2016
- Pascal Minotte, Coopérer autour des écrans (2017) & Cyberdépendance et autres croque-mitaines (2010)<sup>2</sup>, Yapaka.be
- Michel Tozzi, Penser par soi-même, Chronique sociale, 2005
- Mathieu Triclot, Philosophie des jeux vidéo, Zones, 2011
- Alexis Blanchet, Des Pixels à Hollywood, 2010
- William Audureau, L'Histoire de Mario, 2011

Dans l'espace francophone, de nombreux auteurs ont produit des œuvres passionnantes dans des domaines très différents à propos du même sujet : les psychologues Thomas Gaon et Yann Leroux, les chercheurs Sébastien Genvo, Olivier Mauco, Vincent Berry et Alexis Blanchet ou les journalistes William Audureau et Corentin Lamy pour Le Monde et Florent Gorges.

Si vous lisez l'anglais, les « game studies » ont produit depuis plus de 15 ans une immense littérature. Trois références en particulier : Jesper Juul, Henry Jenkins et Jesse Schell.

## Magazines

- Canard PC qui, sous couvert d'un humour particulièrement affirmé, réalise chaque mois un vrai travail d'analyse de l'industrie vidéoludique et sélectionne les jeux les plus intéressants.
- Agir Par la Culture n°43, Jeu vidéo : Loisir multiple, objet politique, 2015<sup>3</sup>

<sup>1</sup>. Aussi téléchargeable sur [http://www.media-animation.be/IMG/pdf/media\\_animation\\_-\\_education\\_aux\\_medias\\_et\\_jeux\\_video.pdf](http://www.media-animation.be/IMG/pdf/media_animation_-_education_aux_medias_et_jeux_video.pdf)

<sup>2</sup>. Gratuitement téléchargeables sur [www.yapaka.be](http://www.yapaka.be)

<sup>3</sup>. Gratuitement téléchargeable sur [https://www.agirparlaculture.be/pdf/apc\\_43.pdf](https://www.agirparlaculture.be/pdf/apc_43.pdf)

## Sites : Français

---

- | [www.gamekult.com](http://www.gamekult.com)
- | [www.merlanfrit.net](http://www.merlanfrit.net)
- | [www.factornews.com](http://www.factornews.com)
- | [www.grospixels.com](http://www.grospixels.com) : Premier site francophone consacré au « retrogaming », met à disposition de tous un millier d'articles et de dossiers sur l'histoire du média.
- | <http://www.pedagojeux.fr> : Un site du gouvernement français pour comprendre le jeu vidéo
- | <https://luduminvaders.wordpress.com> : Le site de Gaël Gilson, professeur de français et chercheur à l'UCL analysant et utilisant les jeux vidéo dans le cadre de ses cours.
- | Le site du chercheur Mehdi Derfoufi (<https://delautrecoite.org>).
- | Le site créé par le psychologue Serge Tisseron (<http://3figures.org/fr>) sur l'altérité.

## Sites : Anglais

---

- | <http://www.gamasutra.com>
- | <http://www.polygon.com>
- | <http://kotaku.com>

## Vidéos en ligne

---

Les jeux vidéo sont le premier sujet traité sur Youtube et de nombreuses chaînes y sont dédiées même si une bonne partie se contente de publi-reportages.

Pour de l'analyse, nous vous conseillons les chaînes de Romain Vincent, de Brundlemousse, de 3615 Usul Master, de Game Next Door, de Damastès, d' Anita Sarkeesian, de la Développeuse du Dimanche, d'Esteban Grine, de Game Spectrum, d'Un Drop Dans La Mare, d'After Bit, de l'émission BiTS, d'Un bot pourrait faire ça, de Sébastien Genvo et d'Edward.

Nous vous conseillons aussi l'excellente série documentaire « Les Filles aux Manettes » de Sonia Gonzalez, gratuitement accessible sur le site d'ARTE ([www.arte.tv](http://www.arte.tv)).

## Associations

---

- Médias Animations, structure de formation et d'éducation aux médias (<https://media-animation.be>)
- Action Médias Jeunes, structure d'éducation aux médias (<http://www.actionmedias-jeunes.be>)
- LUDO asbl, association de promotion culturelle du jeu et d'éducation permanente (<http://ludobel.be>)
- Lab JMV, association des chercheurs belges francophones liés aux questions du jeu vidéo (<http://labjmv.hypotheses.org>)
- WALGA : L'association des professionnels du jeu vidéo wallons, utile pour trouver les coordonnées des studios ([www.walga.be](http://www.walga.be))

## Trouver des jeux

---

- Le site OuJeViPo (<http://oujevipo.fr/>), tenu par Pierre Corbinais, recense depuis 2010 des jeux bizarres, originaux, différents et le plus souvent gratuits.
- Non-Violent Game of the Day (<http://nvgotd.tumblr.com/>) propose quotidiennement des jeux sans violence.
- FreeIndieGame (<http://freeindiega.me>) propose de nombreux jeux indépendants gratuits.
- ZQSD (<http://zqsd.fr>) est un podcast dédié au jeu vidéo.
- Indie Mag (<https://www.indiemag.fr>) s'est spécialisé dans la découverte de jeux indépendants.
- Le site Planet Emulation (<http://www.planetemu.net>) propose un très large choix de jeux anciens.