

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 Staaby¹, 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.

¹. <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

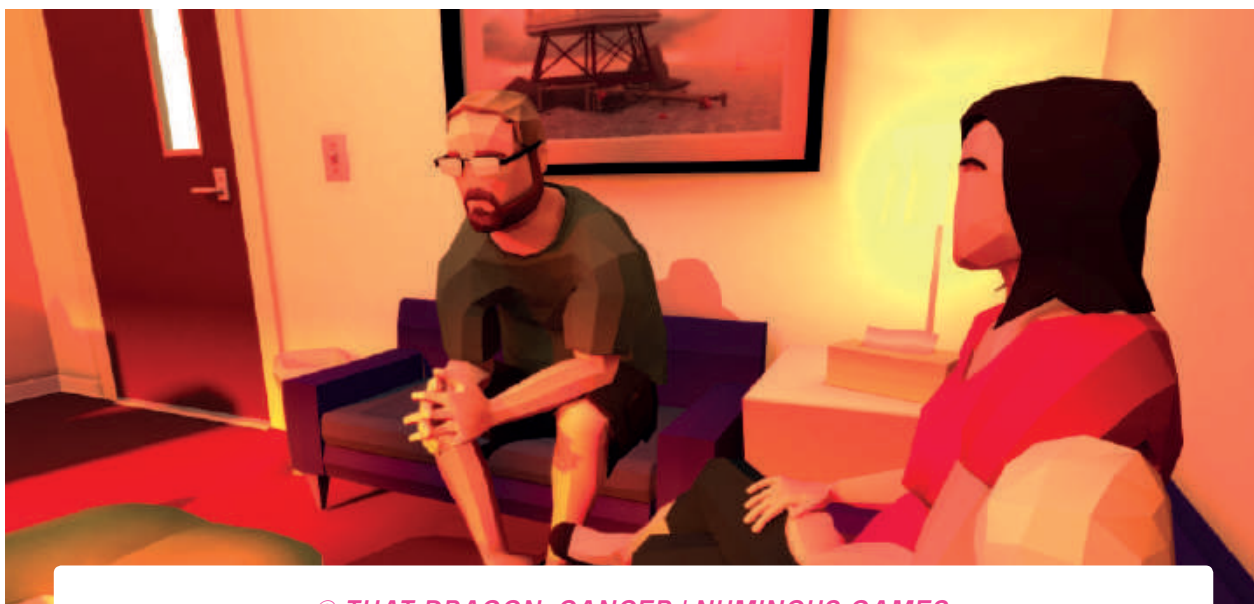
La mort et le deuil sont deux sujets complexes à aborder tant ils sont entourés de tabous et évacués de l'espace public dans nos sociétés jeunistes et hygiénistes. Autant partir de la citation de Montaigne (1533-1592), philosophe c'est apprendre à mourir, pour travailler ces deux questions avec le jeu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

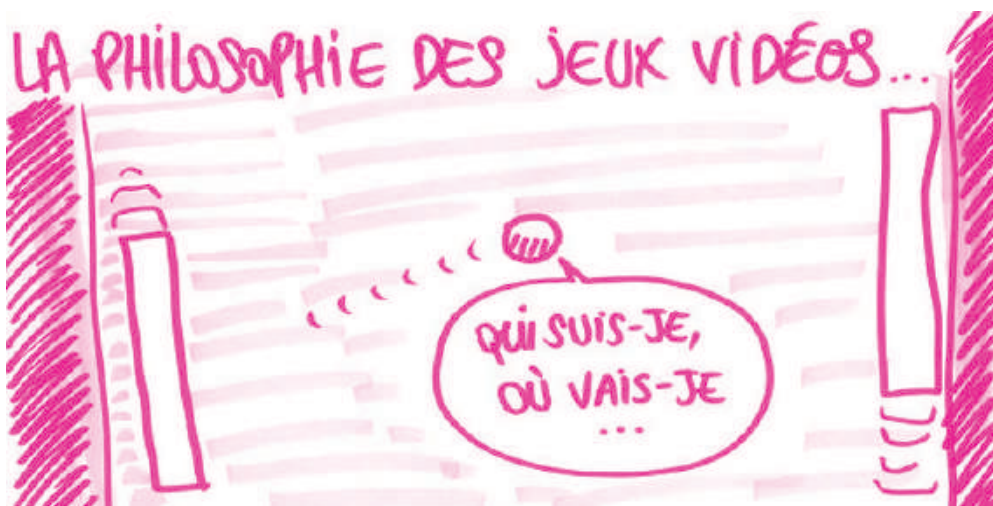
Le livre « Le Monde de Sophie » de Jostein Gaarder est aussi une sympathique introduction historique à la philosophie.

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, 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

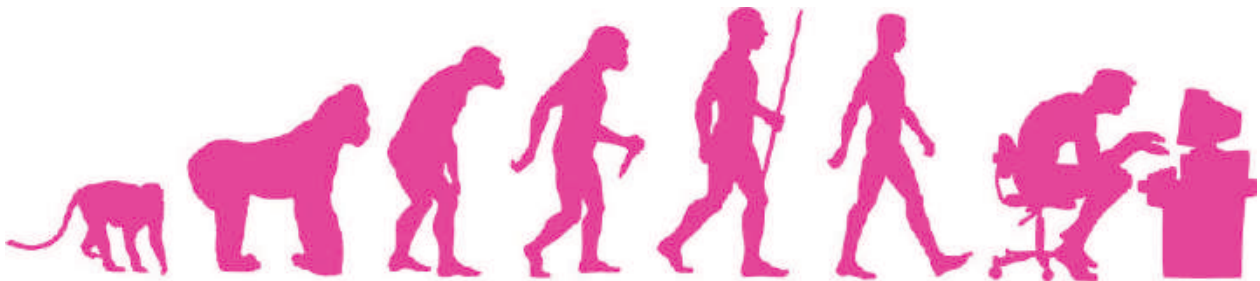
DÉVELOPPER DES COMPÉTENCES DU COURS D'HISTOIRE EN PARTANT DU SUJET JEU VIDÉO :

- 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), ...

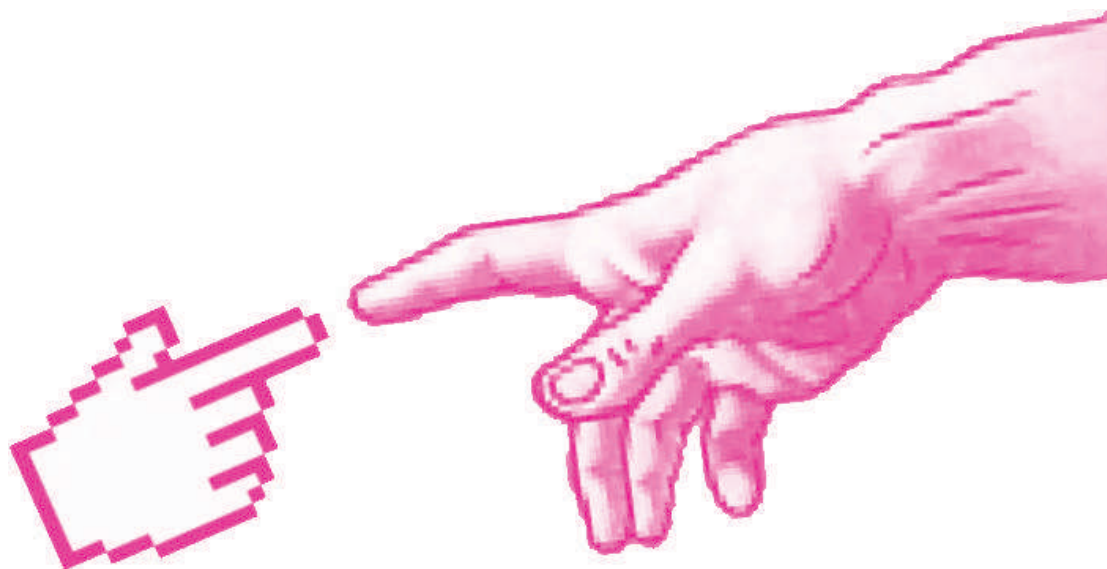
F. Ressources

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), 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, 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, 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, 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, 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

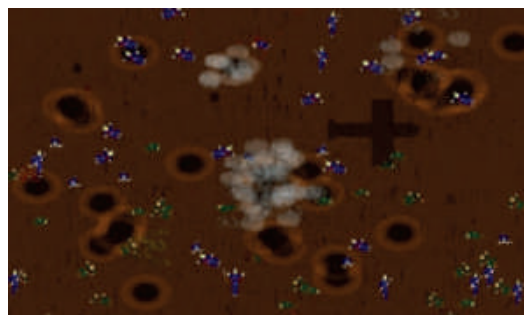
Spec Ops : The Line, un jeu d'action allemand sorti en 2012, échec commercial à sa sortie mais succès critique construit dans le temps depuis. Il vous fait incarner un peloton des forces spéciales américaines envoyé à Dubaï après une tempête de sable apocalyptique. Le début rassure le joueur qui retrouve 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, 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, PC ET MOBILE

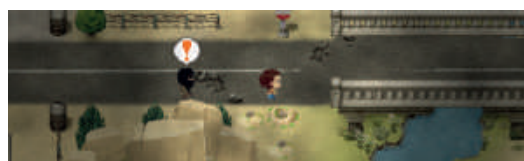
En mettant en scène la guerre entre Ukrainiens à Donetsk, ce jeu belge propose une réflexion simple sur les dynamiques de guerre, l'escalade des conflits et le refus de la paix. Et en confrontant le joueur à son habitude de régler les problèmes par la violence, il questionne le modèle de société transmis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



13) PATH OUT

(CAUSA CREATIONS, 2017), PRIX LIBRE SUR WWW.ITCH.IO, 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 quotidien sous l'occupation.



15) THE MAMMOTH

(INBETWEENGAMES, 2015), GRATUIT SUR 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, 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, PC

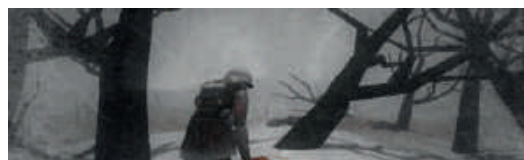
La guerre ne se résume pas à une suite de moments épiques traversés par des héros insensibles tels que les mettent souvent en scène les blockbusters. Elle accompagne au contraire souvent toute leur vie ceux qui y participent, jusqu'à la vieillesse comme dans Souvenir.



18) THE SNOWFIELD

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

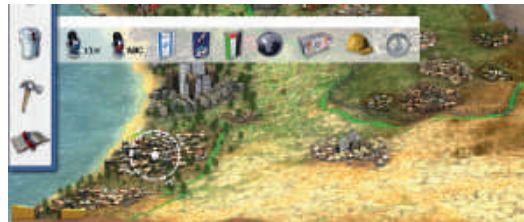
Une courte expérience esthétique pour confronter le joueur au ressenti d'un soldat.



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 Lalu, doctorant en Histoire contemporaine, sur le site www.centenaire.org

L'article « L'horreur primitive des tranchées » de Jean-Charles Ray sur le site 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

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, supplante 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.

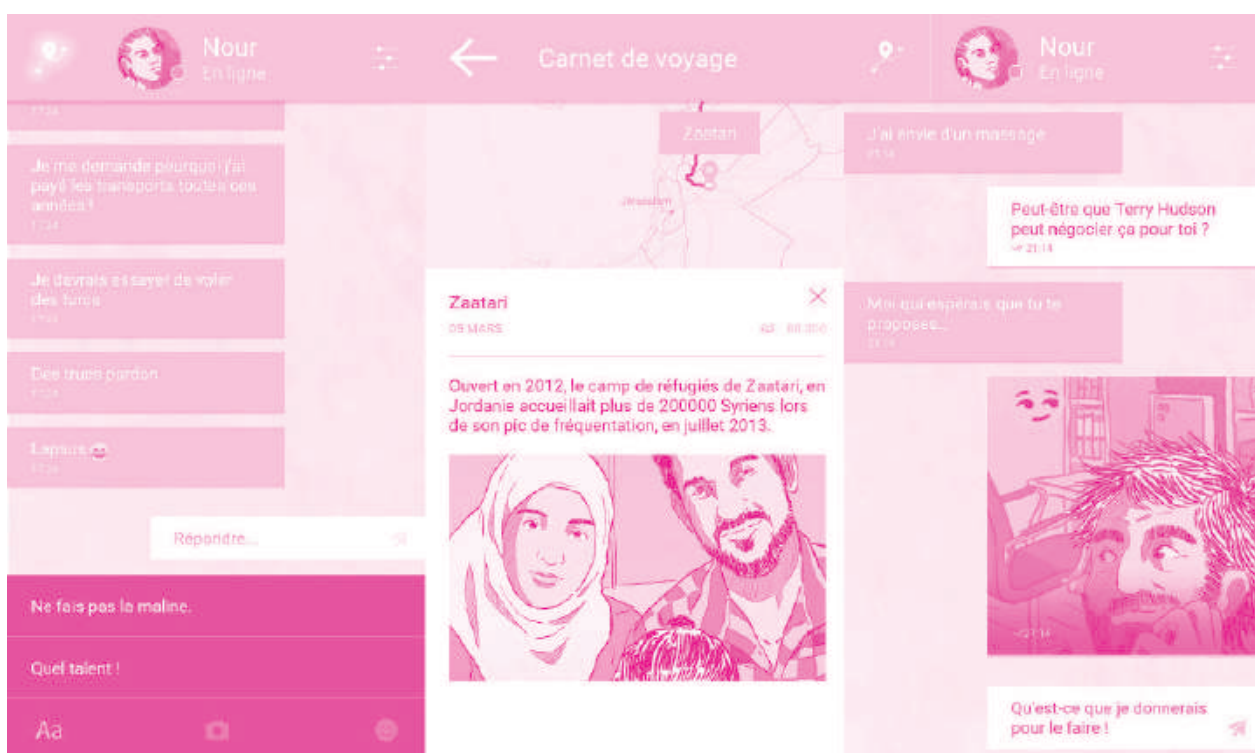
Les années 2000 quant à elles marquent le sommet de ce lien jeu vidéo-guerre avec le succès sans précédent de jeux « réalistes » comme Medal of Honor (Electronic Arts, depuis 1999) ou Call of Duty (Activision, depuis 2003), par la diffusion du jeu publicitaire America's Army qui se conclut par un formulaire 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.

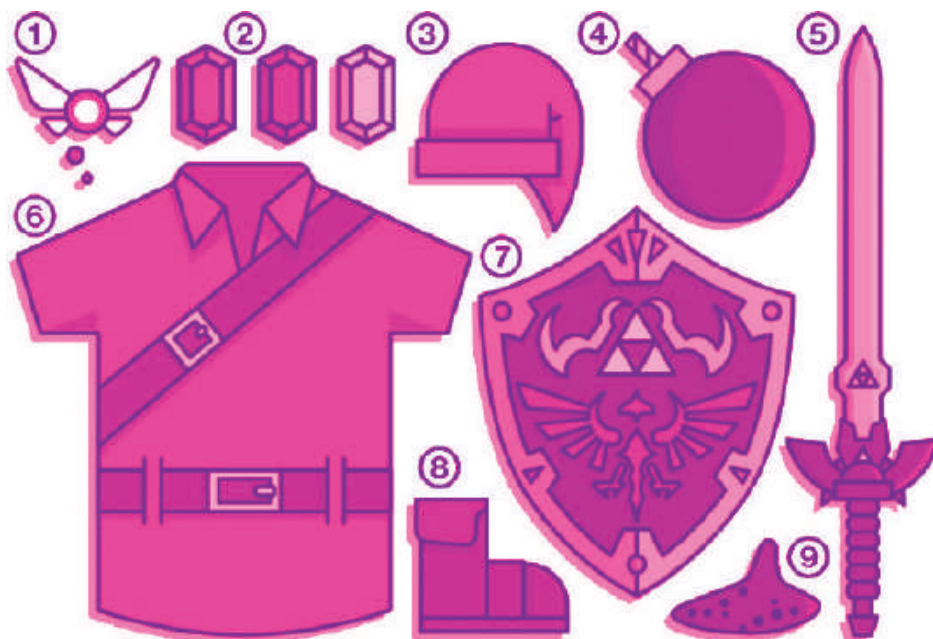
CONCLUSION DE L'ACTIVITÉ :

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.

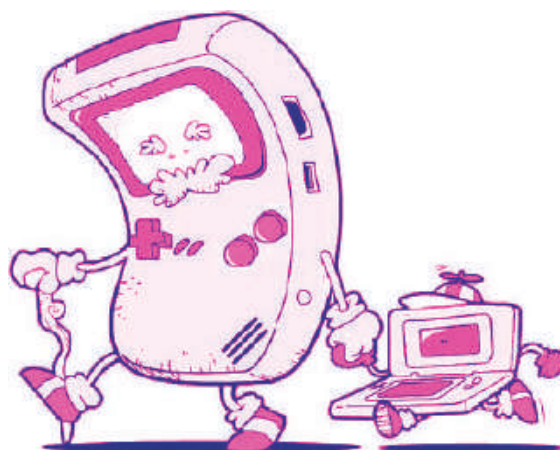
Une version plus courte peut être mise en place en deux heures si vous insistez surtout sur les échanges entre apprenants plus que sur le travail de réflexion et de recherche d'informations.



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) avec à côté de chaque article un espace pour indiquer quel jeu serait relié à ce droit.



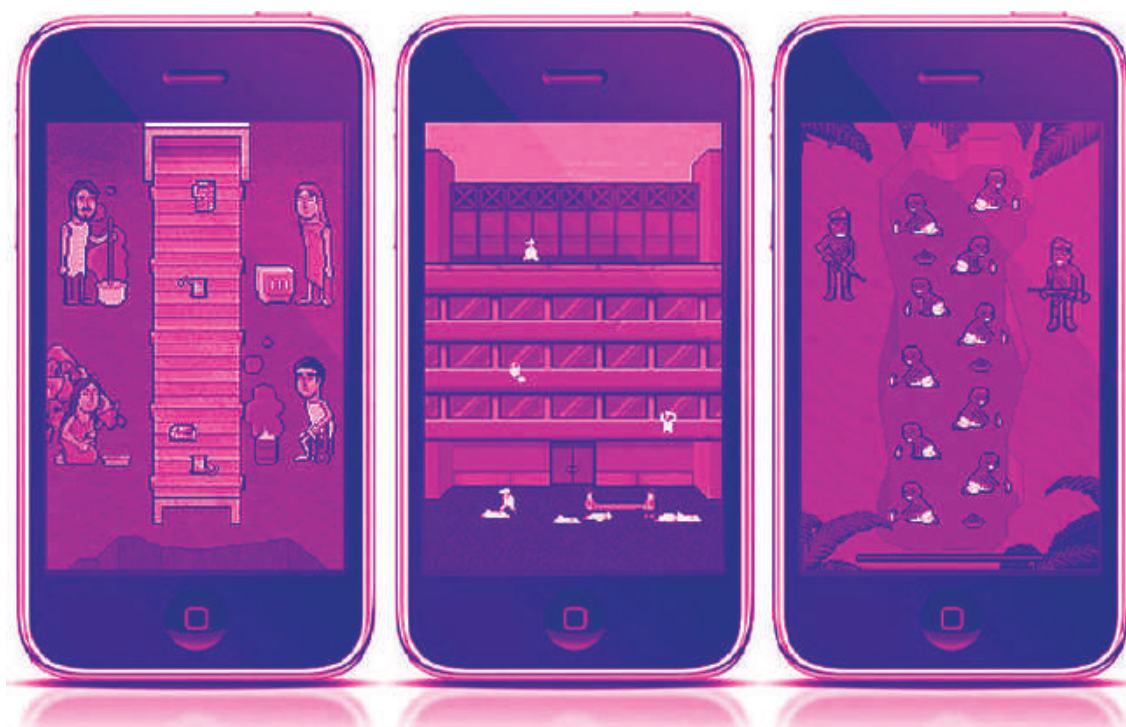
Lors de la mise en commun, demandez à chaque apprenant d'explicitier et d'argumenter son choix puis demandez-lui ce que les jeux renseignés disent de chaque droit évoqué. Les apprenants peuvent aussi se situer par rapport aux propos de chaque jeu.

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 « Philosophe : 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 publics, 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'OMNSH¹ en France et enfin le Lab JMV² 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»³.



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 développé 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.

¹. Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines - www.omnsh.org

². Laboratoire jeux et Mondes Virtuels - www.labjmv.hypotheses.org

³. 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 Médiajam soutenue par La Belle Games et... Médiapart. Médiajam 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 venir⁴. 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), 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'empêche 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). 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.

⁴. 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 rationnelle¹.

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.

¹. Wikipédia

GAMIFICATION



Le jeu doit permettre de placer les apprenants dans une “position originelle” où ils peuvent recevoir n'importe quelle position sociale et donc les inciter à imaginer une autre position que la leur, de verbaliser les représentations professionnelles et les mettre en perspective dans l'espoir d'ouvrir des horizons et des représentations du réel.

VARIANTE :

Dans cette variante, les apprenants confrontent leur conception des salaires perçus à ce qu'ils s'attribueraient à eux-mêmes à ce que les gens perçoivent réellement.

Les apprenants reçoivent chacun une feuille avec quatre entrées :

- Une dizaine de métiers ;
- Le salaire brut pour chaque métier que les apprenants imaginent : faire une moyenne de toutes les propositions remplies auparavant par les apprenants avant la mise en commun ;
- Le salaire brut que les apprenants demanderaient s'ils devaient réaliser ce travail ;
- Le salaire qu'ils vont demander aux gens dans la rue qui accomplissent réellement ce travail.

Dans cette variante, les apprenants confrontent leur conception des salaires perçus à ce qu'ils s'attribueraient à eux-mêmes à ce que les gens perçoivent réellement.

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.

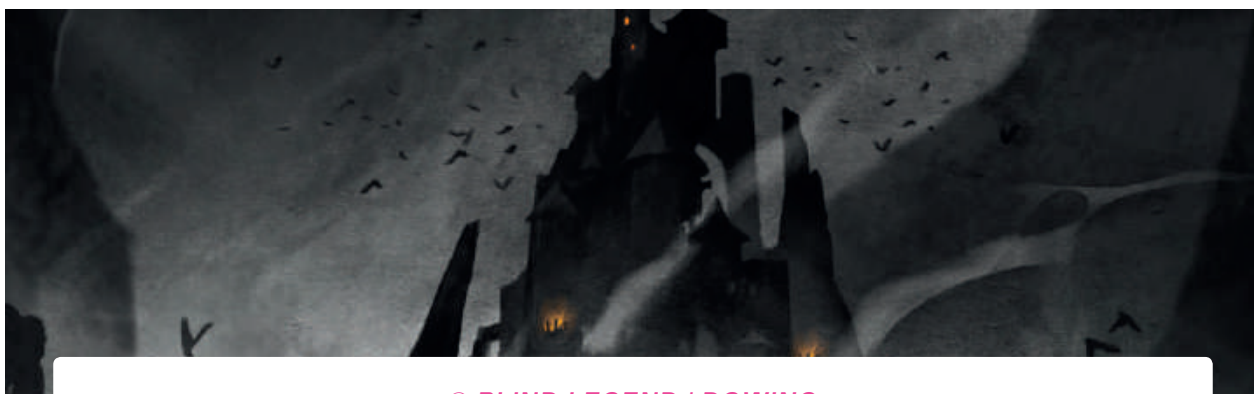
Prenez le temps de préparer cet atelier et de choisir les jeux. En effet, plusieurs d'entre eux ont un contenu particulièrement intense voire difficile et certains s'adressent clairement à des adultes.

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)

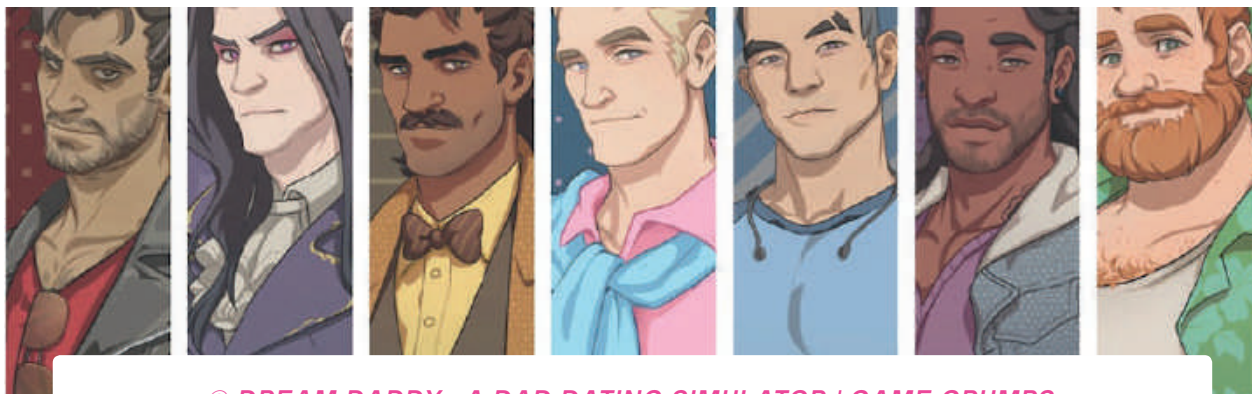
Un jeu sur le plaisir sexuel féminin qui pousse le joueur à sortir de ses habitudes, de sa vision de la victoire comme de la conquête. Un jeu déconseillé aux plus jeunes.

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 coïncé 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 qu'en fonction de ce que vous y mettez.

13 | «Cart Life» (RichardHofmeier, 2010)

Un « simulateur » de travailleurs pauvres.

- 13** | «Cart Life» (Richard Hofmeier, 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 familiale 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, reprenez 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'explicitier (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://delautrecote.org>) regroupe de nombreux articles dont le fameux « Décentrer l'histoire du jeu vidéo ? »

