



La jaquette de jeu vidéo



Table des matières

Table des matières	2
Contexte et objectifs du projet	3
Public	3
- Activité 1 : préconceptions sur les jaquettes -	4
Objectifs	4
Durée	4
Matériel	4
Déroulement	4
- Activité 2 : composition d'une jaquette -	5
Objectifs	5
Durée	5
Matériel	5
Déroulement	5
- Activité 3 : analyse de la jaquette -	7
Objectifs	7
Durée	7
Matériel	7
Déroulement	7
- Activité 4 : création de jaquettes -	9
Objectifs	9
Durée	9
Matériel	9
Déroulement	9
Annexes	10

Contexte et objectifs du projet

La jaquette d'un jeu vidéo, ou la page qui présente le produit sur n'importe quel site d'achat numérique, est l'un des premiers points de rencontre entre un·e joueur·se et un jeu. Au même titre que la couverture d'un livre, la jaquette a des codes et est un média en soi : elle donne des informations sur le jeu, sur sa création, etc. Il semble donc important d'en connaître les codes.

De plus, c'est un média qui utilise beaucoup l'image, et qui va donner un avant-goût de ce dont le jeu va parler. Par conséquent, la jaquette représente souvent des personnages (jouables ou non).

Cette activité fait suite à celle sur la représentation des femmes dans les jeux vidéo. Elle vise à aborder la jaquette de jeu vidéo (numérique ou matérielle) comme un objet et de se familiariser avec dans une perspective d'éducation au jeu vidéo. À cela, on raccroche une thématique de société : la manière dont les femmes sont représentées sur les jaquettes, ou absentes de celles-ci.

Public

Cette activité peut être réalisée avec des enfants comme avec des adultes. Dans le cas d'enfants, plutôt à partir de 12 ans. Adaptez les jaquettes en fonction du public !

– Activité 1 : préconceptions sur les jaquettes –

Objectifs

- Prendre conscience de ses préconceptions sur les jaquettes

Durée

30 minutes

Matériel

/

Déroulement

La première activité consiste à voir les préconceptions de chacun sur les jaquettes de jeux vidéo. Vous pouvez donc poser quelques questions pour les faire émerger :

- Qu'est-ce qu'une jaquette ? À quoi ça sert ?
- Où est-ce que ça se trouve ?
- Quels sont les différents éléments qui la composent ?

Au-delà de la jaquette, les questions peuvent s'étendre à tout présentoir de jeu. C'est-à-dire également à des pages sur des magasins virtuels comme *Steam*, *Epic Games*, *Play Store*, *Playstation Store*, etc.

Pendant que les apprenants répondent, vous pouvez noter leurs réponses au tableau ou sur une présentation numérique si vous en utilisez une.

Une fois que les préconceptions sur les jaquettes elles-mêmes ont émergé, on peut se tourner vers les préconceptions sur les femmes sur les jaquettes.

- Les femmes sont-elles autant représentées que les hommes sur les jaquettes ?
- Comment sont-elles représentées en général ?

– Activité 2 : composition d'une jaquette –

Objectifs

- Aborder les codes d'une jaquette et les éléments qui la composent
- Se familiariser avec les différents acteurs du jeu vidéo, de la création à la publication

Durée

45 minutes

Matériel

- Jaquettes de jeux vidéo ou pages d'achat de jeux
 - Des jaquettes sont trouvables sur le site www.jaquette-ps4.fr/
 - Ainsi que sur <https://www.mobygames.com/> : recherchez le jeu de votre choix, puis allez dans l'onglet « Covert Art »
 - Les magasins Steam, Xbox, Nintendo, Itch.io, Gog, Playstation, ou tout autre magasin online permettant d'acheter des jeux

Déroulement

Lors de cette activité, nous allons analyser un panel de jaquettes de jeux vidéo. Celles-ci vont présenter des personnages en tout genre, et l'idée est de discuter desquelles auraient des représentations respectueuses des femmes, et lesquelles renforcent des stéréotypes bien en place et conformes au male gaze.

Nous allons donc procéder en deux temps. D'abord, demandez aux apprenant·es de relever tous les éléments qui composent une jaquette, et ce sur toutes ses faces et sans jugement de valeur. Notez tous les éléments qui arrivent afin de pouvoir en discuter après.

Voici les différents éléments qui composent notamment une jaquette de jeu PS4. Vous pouvez bien sûr adapter puisqu'il y a de petites variations d'une plateforme à l'autre.

- Face avant :
 - Le visuel
 - Le titre et logo du jeu
 - La ou les plateformes compatibles
 - L'éditeur
 - Le studio de développement
 - Le code PEGI, qui indique la tranche d'âge et les éléments potentiellement choquants / inadaptés que le titre contient
- Côté :
 - Le titre et le logo
 - La plateforme
 - Le code régional

- Face arrière :
 - Le visuel
 - Le résumé apéritif / le pitch du jeu / un texte de promotion
 - Des screenshots (captures d'écran) du jeu
 - Le code PEGI ainsi que les raisons de ce code
 - Informations sur les fonctionnalités du jeu : nombre de joueurs, online/offline, poids, etc.
 - Textes légaux sur l'utilisation autorisée du jeu
 - Le site web
 - Le code-barre
 - Les partenaires

L'idée est de simplement se familiariser avec l'objet de la jaquette. La liste ne doit pas spécialement être exhaustive, tant que les éléments les plus importants sont là. Il est intéressant, en revanche, de discuter des éléments importants : qu'est-ce qu'un éditeur ? Qu'est-ce qu'un développeur ? Quelle différence ? À quoi sert le PEGI ? Pourquoi mettre un texte apéritif ? Quel est l'objectif de la jaquette ?

– Activité 3 : analyse de la jaquette –

Objectifs

- Effectuer une analyse idéologique d'une jaquette de jeu vidéo
- Aborder les éléments problématiques de la représentation des femmes sur les jaquettes de jeux

Durée

60 minutes

Matériel

- Jaquettes de jeux : vous pouvez utiliser celles qu'on propose (voir annexes) ou choisir les vôtres
 - Assassin's Creed : Valhalla
 - Resident Evil 2 sur PS4
 - The Last of Us Part II
 - Dead or Alive 5
 - Duke Nukem Forever

Déroulement

Suite à l'analyse plus descriptive, on peut passer à une analyse plus idéologique et donc vraiment plonger dans la thématique de la représentation des femmes. Les questions suivantes servent à guider la réflexion :

- Que dit la jaquette sur le jeu ?
- À qui s'adresse-t-elle ? À qui veut-elle vendre le jeu ?
- Comment sont représentés les personnages masculins ? Féminins ?
- Véhicule-t-elle des stéréotypes bien ancrés ? Quelle place ont les hommes / les femmes les un·es par rapport aux autres ?

Faites un tour de table permettant à chacun de s'exprimer si la taille du groupe le permet. Si le groupe est trop grand, formez de petits groupes et donnez une couverture par groupe à analyser. Chacun peut alors présenter sa couverture aux autres.

Quant aux jaquettes proposées plus haut, elles ont été choisies chacune pour une raison précise. Voici un résumé de l'intérêt de chacune d'elle :

- **Assassin's Creed : Valhalla** : le jeu permet de choisir un personnage féminin ou un masculin dès le début du jeu, et permet même de changer à TOUT moment de l'aventure. Étonnamment, aucune partie de la couverture ne mentionne ce point, et aucune partie n'affiche la version féminine d'Eivor, le héros.
- **Dead or Alive 5** : ce jeu de combat mise beaucoup sur la sexualisation de ses personnages féminins. Une bonne partie de la communication tourne autour de cela.

- **Duke Nukem Forever** : la couverture représente un soldat musclé, la main d'une femme près de son entrejambe. Cela présage bien l'usage que fait ce jeu des femmes en général, qui sont des objets sexuels pour le protagoniste.
- **The Last of Us Part II** : montre une femme en couverture dans différents contextes de sa vie. Probablement un des premiers jeux à représenter un amour lesbien sur une couverture. N'en dévoile pas beaucoup sur le scénario.
- **Resident Evil 2 sur PS4** : à l'opposé d'Assassin's Creed, Resident Evil met sur le même pied d'égalité les deux personnages jouables et rend clair le fait que l'on peut jouer l'un et l'autre. Même leurs couleurs sont complémentaires. Il ne sexualise pas non plus ses personnages féminins dans des contextes martiaux.

– Activité 4 : création de jaquettes –

Objectifs

- Offrir des alternatives aux designs de couvertures
- Réfléchir à des solutions aux représentations problématiques dans les jeux vidéo

Durée

90 minutes

Matériel

- De quoi dessiner ou faire du collage
- ... ou l'équivalent numérique : Gimp, Photoshop, Photopea, Krita

Déroulement

Maintenant que nous avons vu des jaquettes aux représentations problématiques, et deux plus positives, nous pouvons réfléchir à quelques solutions potentielles pour améliorer les choses. Donc avant de dessiner et de refaire des couvertures, on peut d'abord dresser un tableau de solutions possibles. Listez-les sur votre propre tableau / présentation.

Ensuite, les apprenant·es peuvent choisir l'une des jaquettes vues précédemment et essayer de l'améliorer. Le plus simple serait de procéder à un montage photo sur les versions numériques des fichiers, mais si cela est impossible, le dessin est une option.

Lorsque c'est fini, chacun peut présenter sa jaquette aux autres et dire les choix qu'il a fait pour en améliorer le design. Cette activité clôture la séquence sur les jaquettes.

- Annexes -

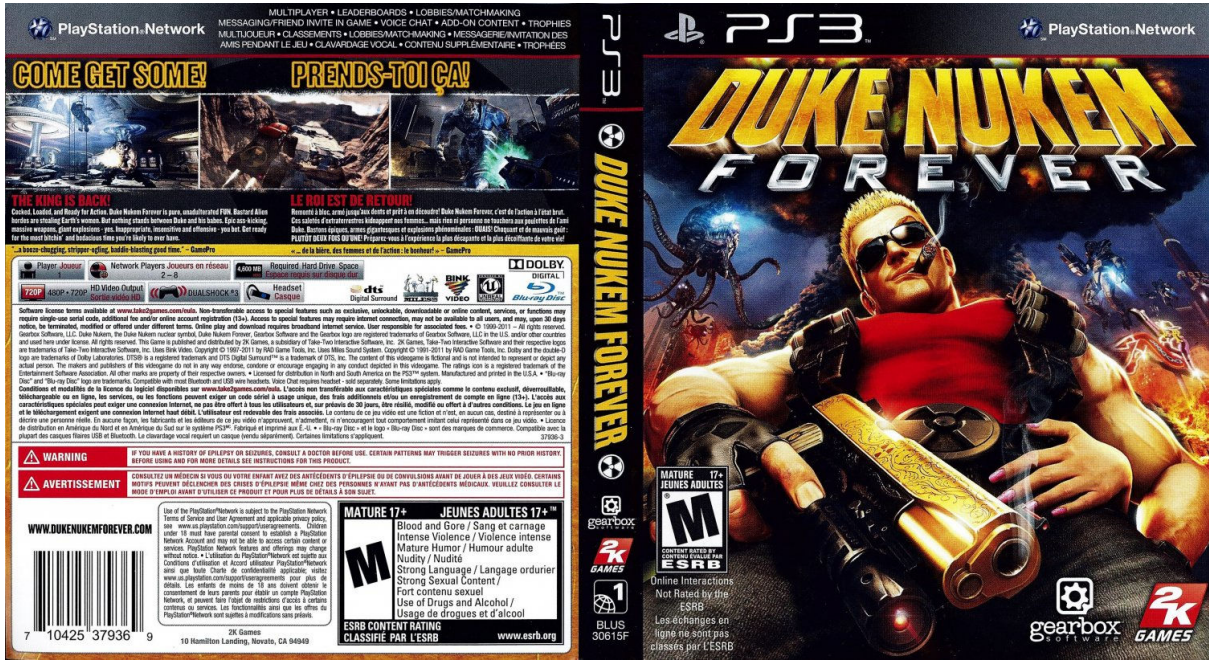
Couverture Assassin's Creed Valhalla



Couverture Dead or Alive 5



Couverture Duke Nukem Forever



Couverture the Last of Us Part II



Couverture Resident Evil 2

UNE JEUNE RECUE DE LA POLICE.
UNE ETUDIANTE A LA RECHERCHE DE SON FRERE DISPARU.
UNE VILLE EN PLEIN CHAOS.

ATTENTION
Chez certaines personnes, l'utilisation de ce jeu nécessite des précautions d'emploi particulières qui sont détaillées dans le notice joint.

- Le grand classique du jeu d'horreur, entièrement réinventé.
- Incarnes **Leon S. Kennedy** et **Claire Redfield** dans leurs campagnes respectives.
- Résolvez des énigmes et survivez dans la ville de **Raccoon City** entièrement reconstruite.
- Trouve la source véritable de la terreur.
- Spécial inéditable campagne solo **Leon S. Kennedy** ou **Claire Redfield**.
- Verken een fantastisch herbouwde Raccoon City waar het wringt van angstaanjagende zombies

YouTube /ResidentEvil1 | Facebook /ResidentEvil1 | Twitter ORZ_Games
CAPCOM® | Simplexxion Studios

18 www.pegi.info

18 VIOLENCE RED LANGUAGE

18

RESERVE A USAGE PERSONNEL. Ce logiciel est uniquement apte pour être utilisé sur systèmes PlayStation. Une mise à jour logicielle du système PlayStation peut être requise. Tout accès, utilisation ou transfert non autorisé de ce produit ou de ses données dépendant d'un contrat électronique est interdit. Pour connaître les dates d'activation originales, rendez-vous sur eu.playstation.com/home. La licence de la bibliothèque de programmes © 2019-2020 Sony Interactive Entertainment Inc. est la propriété exclusive de Sony Interactive Entertainment Europe. SALES REVENUE ET LOCALISATION INDEPENDENT EXPRESS DE SEI. Vente autorisée en Europe, au Moyen-Orient, en Afrique, en Inde, en Océanie et en Russie.

PlayStation and PS4 are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. BlueCap are trademarks of the Blu-ray Disc Association. Diddy Audio, and the double-D symbol are trademarks of Diddy Laboratories. RESIDENT EVIL 2 © CAPCOM CO. LTD. 1998, 2019 ALL RIGHTS RESERVED. Published by SE EUROPE LTD. Developed by CAPCOM CO. LTD. Use Simplexxion™. © 2017 Microsoft Corporation. All rights reserved. Made in Austria. All rights reserved.

5 055060 946336

2

Blu-ray Disc

DC DIGITAL

PS4

RESIDENT EVIL 2

RESIDENT EVIL 2

18 www.pegi.info

CAPCOM®

CUSA 09171