



JV DÉCRYPTÉ

PÉDAGOGIE DU JEU VIDÉO

Cette mallette pédagogique a été réalisée par l'équipe d'Arts&Publics.

Conception et chef de projet : *Yassine Amrouch*

Supervision pédagogique : *Jean Zeid*

Illustrations : *Charlotte Catty*

Graphisme : *Victor Guyomard (cartes) et Paul d'Artet (livrets)*

Direction générale : *Jacques Remacle*

Merci aux relecteurs et relectrices multiples qui ont rendu ce travail possible,
ainsi qu'aux personnes qui ont participé aux différentes phases de test
de nos activités, à savoir :

*Florian Glibert, Feryel Wang et Chloé Tran Phu de Média Animation ASBL ;
Ekin Bal, Mégane Wolfferts ;
ZINNE GAMES, la Maison des cultures vidéoludiques d'Arts&Publics ;
Cyriel Fremy, Vi Tacq et, enfin, le groupe Game*Play*

Un projet réalisé grâce au soutien de la Cellule Promotion de la Citoyenneté
et de l'Interculturalité (PCI) de la Fédération Wallonie-Bruxelles,
de safe.brussels (Région de Bruxelles-Capitale), de la COCOF (Innovation sociale)
et du Conseil supérieur de l'éducation aux médias (CSEM).

Édito

Depuis la création de « Pong » en 1972, le Jeu vidéo est devenu un monde à la lisière du divertissement, de la création artistique et des industries culturelles et créatives. Souvent innovante, toujours ludique, parfois clivante, la discipline s'est immiscée dans l'ensemble des médias et l'ensemble des pans de la société, dont bien sûr le monde éducatif.

Arts&Publics s'est emparée du média Jeu vidéo comme objet culturel comme aucune autre association. Au fil des ans, elle a capitalisé une expertise dans le domaine, multipliant les projets depuis Artoquest (consacré aux musées de Mons en 2016 à partir d'ateliers de création en milieu associatif et en milieu scolaire).

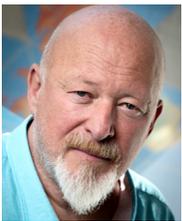
Après huit ans d'activités, il nous paraît temps de mieux structurer toute l'activité sous la forme d'une Maison des Cultures Vidéoludiques, une entité singulière, lieu virtuel dans un premier temps, organisant ateliers de création, formations, expositions, festival dans une logique d'éducation aux médias.

JV Décrypte est une étape importante dans la construction de cette maison. Cette mallette pédagogique est composée de trois éléments. Le premier est un dossier rassemblant dans un document unique l'ensemble des activités et expériences du programme Jeu vidéo & Société d'Arts&Publics. Il présente nos ateliers vidéoludiques et numériques participatifs, essentiellement jeunes publics, dans une approche de médiation culturelle. Le deuxième est un set de cartes permettant une animation pédagogique de lecture des jeux vidéos. Le troisième est le guide d'utilisation de cet outil pédagogique.

Ce projet est à la fois l'aboutissement d'un long processus et le début d'une nouvelle aventure. Après cette phase initiale faite de nombreuses expériences diverses, il est temps de passer à une meilleure structuration plus professionnelle et plus mature. C'est cette nouvelle aventure qui démarre aujourd'hui par le lancement de JV Décrypte, première production de la Maison des Cultures Vidéoludiques d'Arts&Publics.

Son lancement sera accompagné d'une campagne de diffusion et de formation à destination du milieu enseignant en 2025 et 2026.

Le Game est loin d'être Over !



Jacques Remacle,
administrateur-délégué
Arts&Publics

Introduction

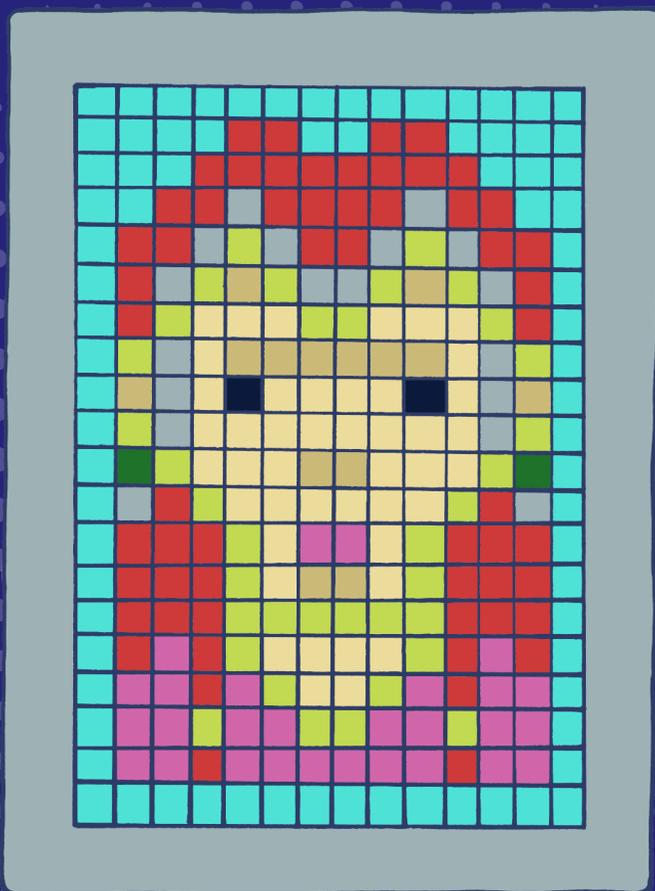
Vous trouverez dans ce cahier une liste d'activités à réaliser avec différents publics, que ce soit dans le cadre d'un enseignement formel ou informel. Les fiches sont au nombre de 10 et comprennent elles-mêmes un certain nombre d'activités qui vous feront aborder le jeu vidéo sous différents angles. Tantôt, il s'agit d'activités visant à décrypter le jeu vidéo en tant que média, pour en comprendre son langage ; tantôt, il s'agit d'aborder des sujets sociétaux, comme la représentation des femmes, au travers du jeu vidéo.

Toutes les activités peuvent être réalisées de 9 à 18 ans, et plus. Suivant les publics et les âges, les activités demandent des adaptations qui sont à la discrétion des animateur·ices. Le dossier est utilisable par n'importe quel adulte qui a un public sous sa responsabilité, que ce soit un·e animateur·ice, un·e enseignant·e, ou autre, et ce dans une école ou dans des structures d'accueil (AMO, EDD, MJ, etc.).

De manière générale, les ateliers nécessitent un ordinateur par personne ou par groupe de deux, et une partie des ateliers est réalisable par le biais d'une projection ou d'un seul écran, sur smartphone, voire sur papier. Une liste du matériel nécessaire est indiquée au début de chaque fiche, ainsi qu'un paragraphe décrivant le contexte vidéoludique de l'atelier. En plus de ce contexte, nous proposons en fin de fiche des ressources à consulter pour se familiariser avec le sujet évoqué. N'hésitez pas à aller plus loin et à vous approprier ces fiches, qui proposent des bases. Lancez des discussions, aussi, avec les animé·es. Nous proposons de construire une partie de l'activité avec les enfants, de réfléchir sur les sujets que nous abordons, ensemble, d'inviter des personnes externes pour parler d'un domaine d'expertise ou d'une situation qui les concerne, etc. Les possibilités sont nombreuses.

Sommaire

Édito	1
Introduction	2
Sommaire	3
Création d'un personnage en pixel art	4
Les représentations des femmes dans les jeux vidéo	12
La jaquette de jeu vidéo	18
Initier aux inégalités de genres via Minecraft	25
La narration environnementale	34
Création d'un film sur Minecraft	41
Création commune d'un monde de Fantasy	46
Création d'une histoire à embranchements	54
La violence dans les jeux vidéo	61
Initier à la politique via Minecraft	66
ANNEXES	76
Les ateliers jeux vidéo d'Arts&Publics	76
Arts&Publics ASBL	80



CRÉATION
D'UN PERSONNAGE
EN PIXEL ART

Objectif global :

Aborder les étapes de la création d'un personnage au travers du pixel art.

Activités :

- Créer un moodboard dans le but de concevoir un personnage de jeu vidéo
- Prendre en main un logiciel de pixel art
- Dessiner un personnage en pixel art à partir d'un concept

Matériel :

- Un ordinateur par personne, dans l'idéal
- Aseprite, Piskel ou n'importe quel logiciel de pixel art
- Pinterest ou un dossier local sur un ordinateur pour créer un moodboard
- Photopea, Gimp, Photoshop ou n'importe quel logiciel de traitement d'images pour faire des collages
- Alternativement, une imprimante, du papier et de la colle pour les coller en vrai

Contexte :

Le pixel art est la forme de graphisme la plus iconique du jeu vidéo. Il s'agit également d'une forme de dessin abordable et réalisable sur de nombreux appareils.

Cette activité vise à initier n'importe qui au dessin en pixel art, avec des concepts simples permettant également d'aborder le design de personnages de jeu vidéo.

Activité 1 : Moodboard - 30 min

Dans cette activité, il s'agit d'explorer la création de personnages en utilisant un moodboard, un outil pratique pour nourrir l'imagination et structurer visuellement les idées. Cela permet aux élèves, qu'ils soient familiarisés ou non avec la création de personnages dans les jeux vidéo, de rassembler des inspirations et de matérialiser leurs concepts de manière ludique et visuelle.

Un moodboard est un tableau d'inspiration. Il peut prendre la forme d'une feuille, d'un cahier ou d'un tableau numérique qui rassemble des images, des couleurs, des mots et des références visuelles. Ces éléments vont nourrir l'imagination pour aider à créer un personnage. Même si vous avez déjà une idée précise du personnage, le moodboard reste un outil efficace pour enrichir et développer cette idée.

Outils recommandés :

Pour cet atelier, nous allons utiliser la plateforme Pinterest, qui permet de rassembler facilement des images autour d'un thème donné. Cependant, si vous préférez, vous pouvez utiliser d'autres outils numériques ou même réaliser un moodboard physique avec des images découpées dans des magazines.

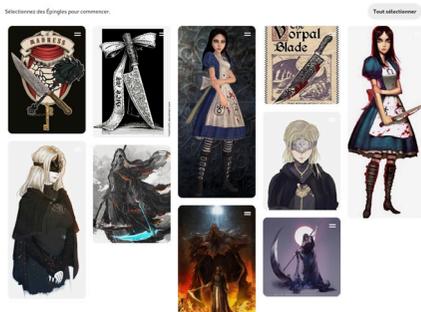
Déroulement de l'atelier :

1. Création du tableau : Chaque participant crée un tableau numérique sur Pinterest, qu'il nomme selon l'idée générale de son personnage (par exemple : « Pirate », « Sorcier », « Voleuse », « Pilote », « Cyborg »). Le choix du thème permet de définir la direction de la recherche.

2. Recherche d'inspiration : Une fois le tableau créé, chaque participant recherche des images illustrant le thème de son personnage. Tapez des mots-clés liés au personnage pour obtenir des idées. Ne vous limitez pas aux premiers résultats, souvent stéréotypés, et n'hésitez pas à pousser la recherche afin de trouver des éléments originaux ou inattendus.

3. Affinage et personnalisation : Encouragez les participants à ne pas se contenter d'un seul modèle. Ils peuvent combiner les idées de plusieurs personnages pour créer une identité originale. Par exemple, mélangez les inspirations de personnages comme Alice du jeu « Alice: Madness Returns », ainsi que la Gardienne du Feu de « Dark Souls » pour créer un nouveau design.

Exercice complémentaire : À la fin de la recherche, chaque élève peut présenter son moodboard à la classe, en expliquant les choix d'images et comment ces éléments forment le personnage. L'objectif est de montrer que chaque élément visuel contribue à l'élaboration d'une personnalité unique et cohérente.



Activité 2 : Character design - 30 min

Objectif de l'activité :

L'objectif de cette activité est de trouver l'apparence finale du personnage que l'on souhaite reproduire en pixel art. Pour ce faire, nous allons réaliser un collage à partir du moodboard réalisé en groupe.

Outils recommandés :

Plusieurs outils peuvent être utilisés ici. Parmi les logiciels, on peut citer des exemples gratuits comme GIMP, Krita ou Photopea pour faire du montage photo.

Sinon, une imprimante, du papier, des ciseaux et de la colle font bien le travail !

Déroulement de l'atelier :

1. Collage des éléments du moodboard :



À partir du moodboard, on peut utiliser un outil externe pour créer le design du personnage. Cette étape est facultative en fonction du temps disponible, puisqu'il s'agit de dessiner, ou de coller. On peut directement passer au logiciel de pixel art, si besoin, et donc à l'étape suivante.

Sur n'importe quel logiciel de montage photo, demandez aux animé-es de réaliser une sorte de collage permettant d'avoir une vague idée des éléments qui seront repris dans le design du personnage. Le but du montage n'est donc pas d'être beau, c'est plus un plan qui permet de placer les choses qu'un collage à visée esthétique.

Voici un exemple de personnage réalisé à partir du moodboard montré précédemment.

Ce plan servira de guide pour le modèle en pixel art, qui sera bien différent et qui pourra également accueillir de nouvelles idées, ou supprimer des choses présentes dans le design initial.

Sauvegardez ce modèle en .png.

Activité 3 : Pixel art : plan de travail et silhouette - 1 h

Objectif de l'activité :

Le but de cette activité est de se familiariser avec les logiciels de pixel art et de créer une silhouette simple du personnage.

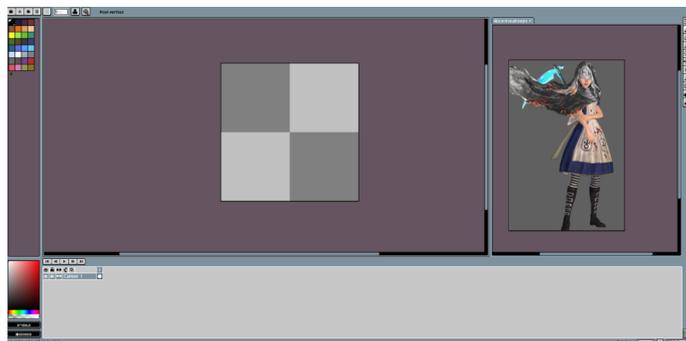
Outils recommandés :

Le logiciel Aseprite, ou tout autre logiciel de pixel art. Libresprite (version totalement gratuite du même logiciel) ayant la même interface, les captures d'écran que vous verrez ici seront similaires, voire identiques. Vous pouvez utiliser d'autres logiciels de pixel art et ne pas utiliser les captures d'écran ci-dessous.

Déroulement de l'atelier :

1. Préparation du plan de travail : Lancez votre logiciel et créez un sprite de 32*32 pixels. Nous allons nous limiter à cela pour le moment, par facilité d'une part, mais aussi pour se forcer à être créatif-ve, et pour mieux comprendre ce qui est peut-être l'essence du pixel art : à savoir faire beaucoup avec peu, et jouer avec la distance et les nuances.

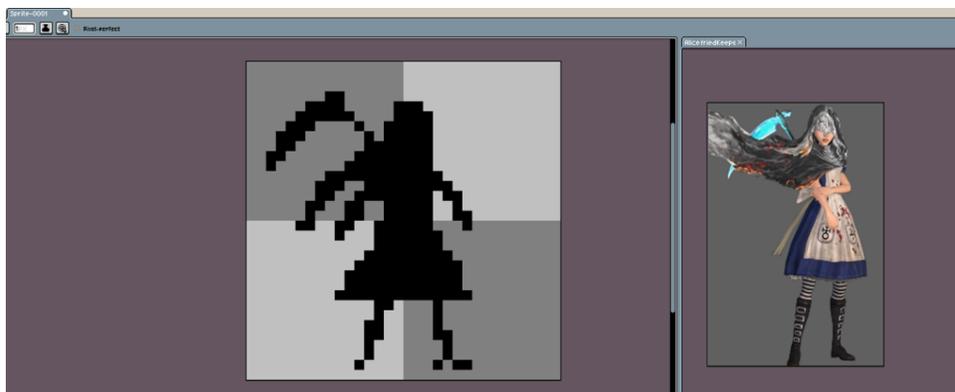
Une fois le fichier créé, nous allons placer le fichier .png du modèle dans le plan de travail, pour l'avoir toujours en vue. Pour ce faire, vous avez deux manières de procéder sur Aseprite. La première est d'aller dans Calque > Nouveau > Calque de référence depuis un fichier. Cette option peut être intéressante, en particulier lorsqu'on veut décalquer, mais ce n'est pas l'option que nous allons choisir ici. Aseprite permettant d'ouvrir plusieurs onglets, nous allons plutôt ouvrir le fichier .png du modèle réalisé précédemment. Ensuite, nous allons glisser cet onglet sur le côté droit ou gauche de l'écran, en fonction des préférences, jusqu'à diviser l'écran en deux comme ceci :



Ce qui nous permet de toujours avoir le modèle en vue, mais également de zoomer dessus et de le manipuler à notre guise.

Dans un premier temps, gardez-le bien dézoomé afin d'avoir une vue d'ensemble, et prenez un pinceau noir.

2. Dessin de la silhouette : Dessinez la silhouette, et rien d'autre que la silhouette générale du personnage. Le but est de trouver les proportions, qui seront certainement différentes de celles du modèle puisqu'en pixel, tout est souvent écrasé à une échelle si petite. La posture peut également être différente, et vous pouvez choisir l'angle de vue. Nous prendrons une vue de $\frac{3}{4}$ pour cette activité. En plus des proportions, il s'agit aussi de trouver la posture du personnage, qui est très importante puisqu'elle en dit long sur lui. Se tient-il droit ? Est-il cambré ? Arqué ? Bas sur ses appuis ? Haut ? Même si le personnage ne bouge pas, on doit percevoir son agilité grâce à l'image fixe. Est-il lourd ? Rapide ? Puissant ? Cela passe par les proportions et la posture. Voici la silhouette de notre modèle, à la même taille :



Et, le plus intéressant maintenant, puisqu'il s'agit de pixel art, la version miniature :  L'idée est que la silhouette du personnage soit reconnaissable relativement facilement et que l'on comprenne qu'il s'agit d'une personne vêtue d'une robe et équipée d'une faux.

Passez autant de temps que vous le souhaitez à affiner cette silhouette jusqu'à ce qu'elle convienne à vos attentes. Et surtout, n'oubliez pas que, parfois, la différence entre une silhouette qui nous convient et une qui ne convient pas se joue à un pixel seulement !

(Tips : n'oubliez pas de sauvegarder régulièrement votre fichier. Ctrl + S ou Cmd + S selon vos configurations).

Activité 4 : ajouter les détails - 1 h

Objectif de l'activité :

La dernière activité de cet atelier consiste à ajouter les couleurs et les détails à la silhouette dessinée précédemment.

Déroulement de l'atelier :

1. Ajouter les couleurs : Une fois satisfait-e de votre silhouette, passez à la couleur. Pour ce faire, vous pouvez procéder de deux manières. La première est de choisir manuellement les couleurs, et en profiter pour modifier celles qui ne vous plaisent pas de prime abord. La palette de couleur peut également être modifiée si besoin sur Aseprite.

La seconde est d'utiliser la pipette pour prendre les couleurs déjà présentes sur le modèle. Cette méthode fonctionne, mais il vaut mieux toujours modifier un peu les couleurs pour qu'elles soient harmonieuses. De plus, les modèles auront probablement des nuances qu'il ne vaut pas la peine d'essayer de retranscrire en pixel art. N'hésitez pas à modifier et à exagérer les couleurs.

Par exemple, le blanc délavé sur la robe d'Alice devient un blanc plus net ici. N'hésitez pas à expérimenter ou à modifier la silhouette au fur et à mesure de l'avancement. Par exemple, ici, le bras et la robe ont subi quelques modifications en chemin.

Vous remarquerez également que, dans l'image originale, la ceinture d'Alice traîne dans son dos, ce qui a été enlevé ici pour faciliter la lisibilité : à cette échelle, il vaut mieux parfois faire des sacrifices pour ne pas surcharger l'image. Si un élément rend l'image confuse, essayez de l'enlever pour voir ce que ça donne.



2. Ajouter les détails : On passe ensuite aux détails, aux ombres, aux lumières, etc. Pour les ombres, imaginez une source de lumière, ajoutez des pixels plus clairs de son côté, et des pixels plus sombres du côté opposé en suivant la surface. Dans les prolongements, vous trouverez des liens vers des vidéos et tutoriels qui vous offriront des explications plus complètes que ce que nous pourrions faire de manière textuelle.

Quant aux détails, suivez le modèle et n'hésitez pas à prendre des libertés. Par exemple, vous pouvez voir dans le dessin suivant que les symboles sur sa robe ont disparu, car il est impossible de les retranscrire correctement. En pixel, les inscriptions avaient plus l'air de gros boutons et attireraient potentiellement l'attention sur eux. Ils diminuent la lisibilité du dessin et sont ambigus, donc, ils disparaissent. Les taches de sang, par contre, racontent quelque chose sur le personnage. Elles sont ainsi présentes en plus grande quantité que sur le dessin original.



Expérimentez également avec le niveau de détail, jusqu'à être satisfait·e de ce que vous avez produit. Le secret du pixel art, c'est l'itération, et ne pas avoir peur de modifier un seul pixel par-ci par-là et de voir le rendu.



Dernier conseil : ne restez pas avec un zoom maximal. Utilisez le zoom pour modifier les détails, mais revenez toujours à une version dézoomée de votre œuvre. Le but du pixel art est qu'il soit joli en petit, et non en grand, surtout en 32*32 pixels.

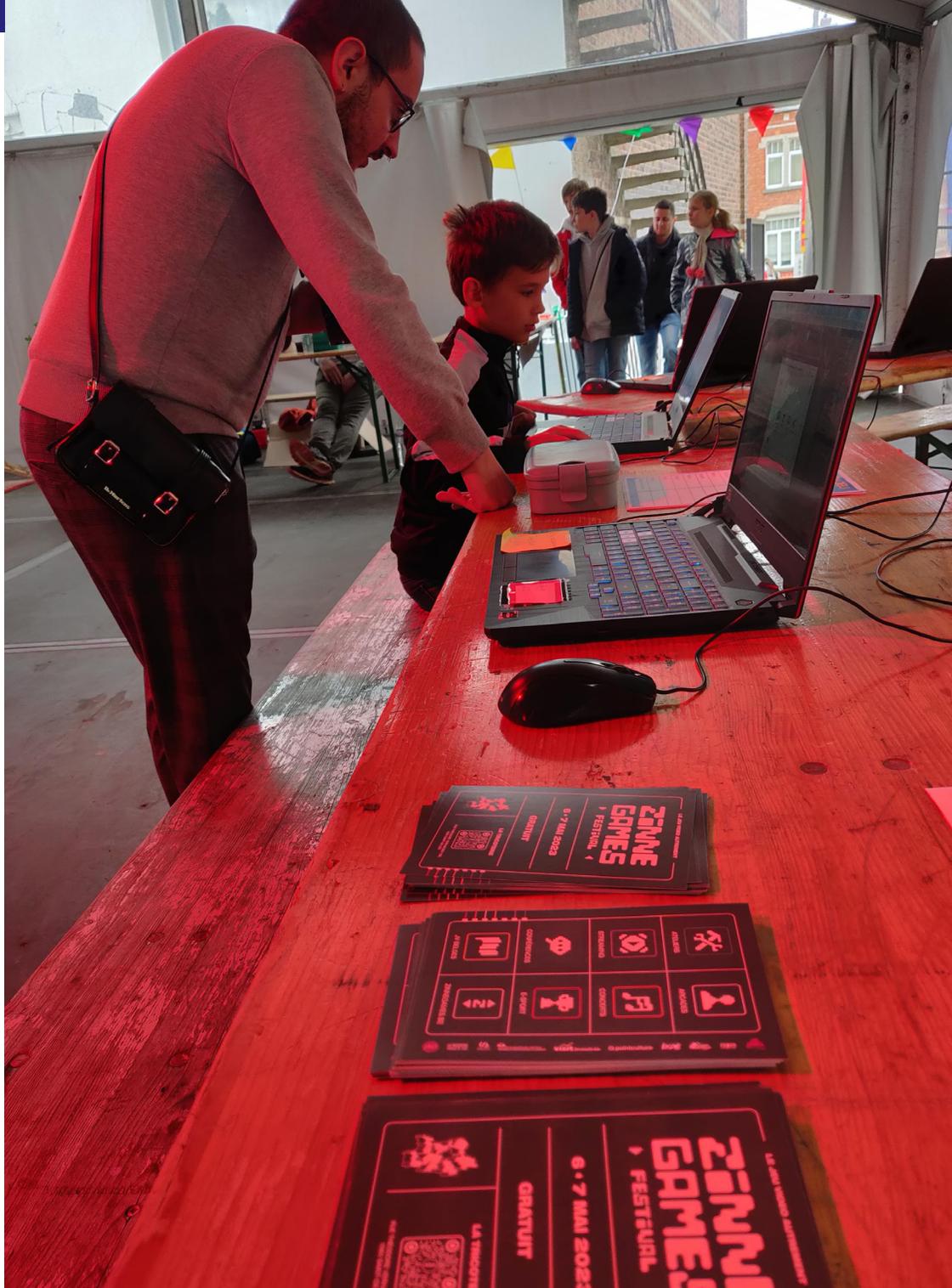


À titre d'exemple, voici Link, issu de « The Legend of Zelda: a Link to the Past » en zoom, puis en taille normale.

Beaucoup d'éléments, lorsque le personnage est agrandi, peuvent sembler très confus, ce qui n'est plus le cas lorsqu'il a sa taille normale.

Prolongements

- La GDC (Game Developer Conference via <https://gdconf.com>) propose de nombreuses conférences sur divers sujets liés aux jeux vidéo. Il y a notamment des épisodes sur le design et le pixel art.
- AdamCYounis a sur sa chaîne YouTube de nombreux tutoriels en anglais sur le pixel art pouvant être suivis par une audience francophone grâce à leur côté très visuel.
- Quelques prolongements possibles :
 - Aborder les techniques d'animation en pixel art.
 - Créer des personnages dans le cadre d'autres activités de ce livret





LES REPRÉSENTATIONS DES FEMMES DANS LES JEUX VIDÉO

Objectif global :

Prendre conscience des biais et stéréotypes liés aux femmes dans les jeux vidéo.

Activités :

- Analyser un personnage selon plusieurs critères
- Repérer les caractéristiques genrées, en particulier liées aux stéréotypes féminins
- Réfléchir à des solutions aux problèmes de représentation dans les jeux vidéo
- Appliquer les solutions de manière pratique en conceptualisant un personnage
- Prendre conscience de ses propres biais par rapport aux stéréotypes de genres

Matériel :

- De quoi projeter une vidéo

Contexte :

Le jeu vidéo a longtemps été un secteur très majoritairement masculin dans ses effectifs et son public. Par conséquent, ses codes sont souvent soumis au « male gaze » : le regard masculin, c'est-à-dire un point de vue mis en scène de sorte à plaire à un public d'hommes hétérosexuels. À ce titre, les tests de Bechdel et de Mako Mori cherchent à mettre en évidence cette sur-représentation des protagonistes masculins ou la sous-représentation de personnages féminins dans une œuvre de fiction, jeu vidéo compris.

Notre atelier vise à déconstruire les stéréotypes qui peuplent le jeu vidéo au sujet des femmes, et demande aux apprenant·es de proposer des alternatives au design des personnages féminins.

L'idée est d'explorer la représentation des femmes, ainsi que l'expression des différents genres, et de comprendre ce que le jeu vidéo a de problématique, d'en discuter, et d'essayer de fournir des solutions potentielles.

Cette activité s'adresse à un public d'adolescents, de préférence mixte afin d'avoir une discussion entre des personnes de genres et de cultures différents.

Activité 1 : devine mon personnage - 20 min

Objectif de l'activité :

Le but de cette activité « brise-glace » est d'introduire le sujet général de la séquence, à savoir les femmes dans les jeux vidéo.

Outils recommandés :

- Un tableau pour écrire les noms des personnages mentionnés.
- Un ordinateur pour montrer une vidéo YouTube.

Déroulement de l'atelier :

1. Présenter et deviner les personnages : Chaque apprenant-e doit décrire son personnage préféré sans le nommer, et le reste du groupe doit trouver de qui iel parle. À chaque personnage trouvé, l'animateur-riche classe les personnages en fonction du genre au tableau ou sur une présentation, sans nommer les catégories. Voici un exemple :

Classons nos personnages

- **Mario** (Homme, casquette rouge, vêtements bleus, moustache)
- **Ja Morant** (Il a des locks, grand de taille, basketteur, joue chez les Memphis des Grizzlies)
- **Son Goku** (Habits oranges, cheveux rouges, bleus, a une ceinture bleue)
- **Asta** (Classé 3è en popularité, trois épées, bandana noir, cheveux gris)
- **Gaara** (Homme qui se défend avec du sable)
- **Izuku** (Il a des cheveux verts, yeux verts)
- **Slave-Knight Gael**
- **Aurora** (Cheveux rouges longs, princesse, devient une femme)
- **Tifa** (Cheveux noirs très longs, yeux rouges)
- **Pikachu** (Un animal jaune)
- **Sonic** (Animal bleu)

2. Réflexion sur les personnages : Demandez ensuite aux apprenant-es ce qu'ils remarquent par rapport au classement. Il y a de grandes chances, vu le nombre de personnages principaux masculins et l'audience des jeux vidéo en général, que ces personnages soient pour la plupart des hommes. Cela peut évidemment ne pas être le cas, ce qui n'est pas très grave. S'il y a une plus grande propension à aimer les personnages masculins, vous pouvez en discuter et essayer de comprendre les raisons liées à cela.

S'il y a une plus grande propension à aimer les personnages féminins, alors vous pouvez discuter de chacun des personnages et essayer de voir quel type de personnages c'est, leurs rôles, leur habillement, etc. Il semble peu probable qu'il y ait une majorité de personnages qui n'appartienne pas à une de ces catégories.

Activité 2 : Batman et Catwoman - 20 min

Objectif de l'activité :

L'objectif de cette activité est de prendre conscience des biais que l'on a vis-à-vis de la représentation des genres dans le jeu vidéo, en comparant deux situations très similaires.

Outils recommandés :

- De quoi projeter une vidéo.

Déroulement de l'atelier :

1. Batman sauve Catwoman : Cette activité se divise en deux parties. La première consiste à regarder ce clip sur YouTube intitulé : *Batman Arkham Knight - Saving Catwoman From Riddler*, sur la chaîne de Calloftreyarch.

La séquence que nous avons choisie se situe à 3'51, vers la fin de la vidéo. Une fois visionnée, vous pouvez discuter avec les apprenant-es sur ce qu'ils ont vu en comparant Batman et Catwoman : leur démarche, leur gestuelle, leur voix, leur caractère... Tout élément est bon à prendre et peut être noté au tableau.

2. Catwoman sauve Batman : Suite à cela, vous pouvez regarder cette version-ci de la même vidéo intitulée *Someone swapped the batman and catwoman character models...*, sur la chaîne YouTube de Phantom Thief Irwin 2.

Dans cet extrait, les rôles ont été échangés, et vous pouvez poursuivre la discussion en l'alimentant de quelques questions en plus :

- Que penses-tu de cet échange ?
- Pourquoi est-ce si drôle, de cette manière ?

3. Discussion : À partir de là, vous pouvez lancer une discussion sur les rôles performés par les différents genres, et faire des parallèles entre la société et les jeux vidéo.

Voici quelques pistes de discussion :

- Pourquoi est-ce que les personnages féminins sont représentés comme ça ?
- Est-ce que c'est fidèle à la réalité ?
- À qui s'adresse le jeu ? À qui veut-il plaire ?
- Que se passerait-il si d'autres personnages féminins prenaient les rôles de héros masculins ?
- Est-ce que la diversité des personnages dans les jeux vidéo est une question importante ? Pourquoi ?

Activité 3 : analyse de personnages et discussion - 1 h

Objectif de l'activité :

L'objectif de cette activité est de prendre conscience des biais que l'on a vis-à-vis de la représentation des genres dans le jeu vidéo, en comparant deux situations très similaires.

Outils recommandés :

Cette vidéo d'Anita Sarkeesian intitulée *Body Language & The Male Gaze - Tropes vs Women in Video Games* permet de voir que le mouvement participe notamment à transmettre des informations sur un personnage. Pour l'analyse, nous allons nous concentrer sur trois caractéristiques :

Le physique

- Quel âge a le personnage ?
- Quel type de corps a-t-elle ?
- Que porte-t-elle comme vêtements et accessoires ?

Le mouvement et l'attitude

- La démarche du personnage est-elle particulière ?
- Y a-t-il des éléments qui attirent ton attention dans ses mouvements en général? Ou dans certaines situations ? (combats, course, etc.)
- Comment s'exprime le personnage ?

Le rôle

- Quel est son rôle dans l'histoire ?
- Si l'on supprimait ce personnage, qu'est-ce qui changerait dans l'histoire ?
- Son rôle implique-t-il de prendre soin de quelqu'un ?

Déroulement de l'atelier :

1. Analyse des personnages féminins : Ces trois éléments vont permettre d'analyser des personnages féminins. Il est conseillé de prendre des personnages issus de jeux vidéo que les apprenant-es connaissent, ce qui simplifie l'analyse de son rôle dans l'histoire, par exemple. Voici quelques personnages féminins relativement connus dans le monde du jeu vidéo pour vous aider :

- 2B, dans « Nier Automata »
- Ellie, dans « The Last of Us Part II »

- Miranda, dans « Mass Effect »
- Zelda, dans « The Legend of Zelda: Breath of the Wild »
- Aloy, dans « Horizon Zero Dawn »
- Lara Croft, dans « Tomb Raider »
- Princesse Peach dans « Super Mario Bros ».

Par groupes de deux, les apprenant·es se penchent chacun·e sur un des personnages ci-dessus et en font une analyse, qu'ils pourront partager ensuite.

2. Réflexion et mise en commun : Une fois l'analyse faite, on peut lancer une réflexion sur les raisons d'être de ces personnages féminins, et les raisons pour lesquelles ils sont représentés comme ça. Ce qui est une bonne occasion de parler du male gaze : le regard masculin, comme indiqué à l'introduction de cet atelier.

Activité 4 : création de personnages - 2 h

Objectif de l'activité :

Cette dernière activité consiste à créer des personnages féminins avec des physiques et des rôles plus variés. L'idée n'est pas de condamner les personnages qui correspondent à des standards de beauté, mais plutôt de ne pas avoir QUE ces personnages-là à l'écran. C'est la raison pour laquelle, dans l'activité précédente, il est intéressant de montrer aussi des personnages plus réalistes et pas sexualisés, comme Ellie dans « The Last of Us ».

Il est important aussi de tenir compte du contexte. Un personnage sexualisé au milieu d'un champ de bataille fait moins sens que ce même personnage dans une situation intime. Ellie, dans « The Last of Us Part 2 », se retrouve justement dans les deux situations.

Déroulement de l'atelier :

1. Création en groupe d'un personnage féminin : Pour créer les personnages, nous allons former des groupes de 3 à 4 personnes. Ces groupes seront, de préférence, mixtes et variés. Comme le but est d'éviter de créer des personnages soumis au male gaze, il peut être intéressant d'avoir des groupes dans lesquels il n'y a pas que des garçons pour susciter des questions pertinentes sur la diversité dans la création.

Une fois les groupes composés, on peut lancer un brainstorming de 30 min pour la conception du personnage.

Pour ce faire, vous pouvez reprendre la grille utilisée précédemment, et tenter d'apporter des solutions, ou des alternatives, aux personnages rencontrés auparavant.

Le physique

- Quel âge a le personnage ?
- À quoi ressemble-t-il ?
- Que porte-t-elle comme vêtements et accessoires ?

Le mouvement et l'attitude

- La démarche du personnage est-elle particulière ?
- Y a-t-il des éléments qui attirent ton attention dans ses mouvements en général ?
Ou dans certaines situations ? (combats, course, etc.)
- Comment s'exprime le personnage ?

Le rôle

- Quel est son rôle dans l'histoire ?
- Si on supprimait ce personnage, qu'est-ce qui changerait dans l'histoire ?
- Son rôle implique-t-il de prendre soin de quelqu'un ?

2. Présentation aux autres : Chaque groupe présente son personnage aux autres, et vous pouvez profiter de ce moment pour échanger sur les améliorations potentielles à apporter à la représentation des personnages.

Exercice complémentaire : Si le temps le permet, vous pouvez tenter une représentation graphique du personnage imaginé.

Prolongements

- Les interventions et travaux d'Anita Sarkeesian, qui est une des figures publiques les plus connues dans le domaine, et qui s'exprime souvent sur la représentation des personnages féminins sur son site <https://anitasarkeesian.com>
- Le mémoire d'Ambre Willeme, sociologue de l'UCL qui a travaillé sur la représentation des femmes dans les jeux vidéo : *Les Archétypes de personnages vidéoludiques au prisme du genre : Analyse de quatre jeux d'action AAA sortis à partir de 2017.*
- Les ressources et articles de Women in Games France via <https://womeningamesfrance.org>.





LA JAQUETTE DE JEU VIDÉO

Objectif global :

Aborder la jaquette et les devantures de magasins en ligne de jeu vidéo, leurs codes, et procéder à une analyse.

Activités :

- Comprendre les différents éléments qui composent une jaquette ou un site de présentation de jeu
- Se familiariser avec les différents acteurs du jeu vidéo, de la création à la publication
- Effectuer une analyse conceptuelle et visuelle d'une jaquette de jeu vidéo
- Produire une jaquette fictive

Matériel :

- Jaquettes de jeux vidéo ou pages d'achat de jeux
 - Des jaquettes classées par plateformes sont trouvables sur le site <http://thecoverproject.net/>
 - Des jaquettes PS4 sont trouvables sur le site <http://www.jaquette-ps4.fr/>
 - Ou encore <https://www.mobygames.com/> : recherchez le jeu de votre choix, puis allez dans l'onglet « Covers »
 - Les magasins Steam, Xbox, Nintendo, Itch.io, Gog, PlayStation, ou tout autre magasin online permettant d'acheter des jeux
- Jaquettes de jeux présélectionnées par nous :
 - « Assassin's Creed : Valhalla »
 - « Resident Evil 2 » sur PS4
 - « The Last of Us Part 2 »
 - « Dead or Alive 5 »
 - « Duke Nukem Forever »
- De quoi dessiner ou faire du collage ou l'équivalent numérique : Gimp, Photoshop, Photopea ou Krita

Contexte :

La jaquette d'un jeu vidéo, ou la page web qui présente le produit sur n'importe quel site d'achat en ligne, 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 est donc important d'en connaître les codes.

La jaquette est un média visuel qui utilise le langage de l'image pour donner un avant-goût de ce dont le jeu va parler. Par conséquent, la jaquette représente souvent des personnages.

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 à 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.

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

Activité 1 : préconceptions sur les jaquettes - 30 min

Objectif de l'activité :

La première activité consiste à voir les préconceptions de chacun sur les jaquettes de jeux vidéo.

Déroulement de l'atelier :

1. Préconceptions sur les jaquettes :

Vous pouvez poser quelques questions pour les faire émerger :

- Qu'est-ce qu'une jaquette ? À quoi ça sert ?
- Où est-ce que ça se trouve ? [Objectif : aborder les « jaquettes » numériques, donc les pages de vente sur les magasins en ligne]
- Quels sont les différents éléments qui la composent ?

Au-delà de la jaquette, les questions peuvent s'étendre à tout présentoir de jeu ou à des pages sur des magasins en ligne comme Steam, Itch, Epic Games, Good Old 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.

2. Les femmes sur les jaquettes :

Une fois que les préconceptions sur les jaquettes ont émergé, on peut se tourner vers les préconceptions autour des femmes sur les jaquettes.

- Les femmes sont-elles autant représentées que les hommes sur les jaquettes ?
- Où est-ce que ça se trouve ? [Objectif : aborder les « jaquettes » numériques, donc les pages de vente sur les magasins en ligne]
- Comment sont-elles représentées en général ?

Activité 2 : composition d'une jaquette - 45 min

Objectif de l'activité :

Lors de cette activité, il s'agit d'analyser un panel de jaquettes de jeux vidéo. Celles-ci vont présenter des personnages en tout genre, et l'idée est de discuter des représentations, respectueuses ou non, des femmes.

Outils recommandés :

Quelques jaquettes de jeux vidéo, ou à défaut, des pages web sur des magasins en ligne

Déroulement de l'atelier :

1. Les éléments sur la jaquette :

Nous allons 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 adapter puisqu'il y a de petites variations d'une plateforme à l'autre. Voici néanmoins la plupart des éléments qui sont récurrents :

- Face avant :
 - Le visuel
 - Le titre et le 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 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.

Exercice complémentaire :

Il peut être intéressant 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 ?, etc. N'hésitez pas à partir de la curiosité des animées pour discuter des éléments en question.

Activité 3 : analyse de la jaquette - 1 h

Objectif de l'activité :

L'objectif de cette activité est de procéder à une analyse des jaquettes des jeux vidéo. Cette analyse couvre les aspects idéologiques mais aussi commerciaux de l'objet.

Outils recommandés :

Quelques jaquettes de jeux vidéo représentant spécifiquement des personnages, féminins ou non. Vous pouvez également utiliser celles proposées en introduction à cette séquence. Voici, en résumé, l'intérêt de chacune des jaquettes proposées :

- « **Assassin's Creed : Valhalla** » : le jeu permet de choisir un personnage féminin ou 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 un 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.

Déroulement de l'atelier :

1. Tour de table :

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.

Exercice complémentaire :

Les jeux vidéo s'inscrivent dans une logique commerciale. On peut aborder le rôle des actionnaires et du marché dans les décisions prises par les studios de développement et les éditeurs de jeux vidéo si on le souhaite.

Activité 4 : création de jaquettes - 1 h 30

Objectif de l'activité :

Imaginer et créer une jaquette de jeu inclusive.

Outils recommandés :

Krita, GIMP, ou de quoi dessiner et coller.

Déroulement de l'atelier :

1. Créer une nouvelle jaquette : Les animé-es peuvent choisir l'une des jaquettes vues précédemment et essayer de la rendre plus inclusive. Le plus simple serait de procéder à un montage photo sur les versions numériques des fichiers, mais si c'est impossible, le dessin est une option. Une alternative serait de créer la jaquette d'un jeu imaginaire.

N'hésitez pas à vous baser, lors du design de la jaquette, sur les éléments relevés lors de l'analyse, sur la manière dont on vend le jeu, à qui l'on s'adresse, etc. Ces éléments sont censés nourrir la réflexion et aider à concevoir des illustrations plus inclusives.

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

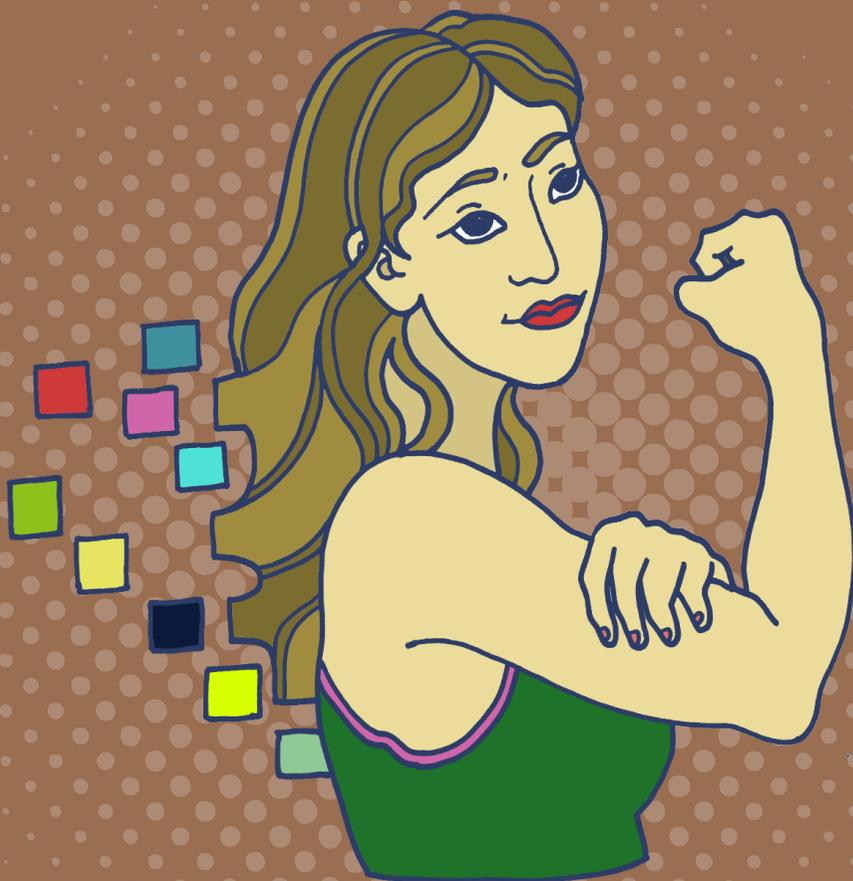
Prolongements

- Victoria. (6 mars 2024). *Infographie 2021 – 2024 : La place des femmes dans l'écosystème du jeu vidéo* | Women in Games France.
<https://womeningamesfrance.org/ressources-new/infographie-2021-2024-la-place-des-femmes-dans-lecosysteme-du-jeu-video/>
- *The Psychology Behind Video Game Cover Art.* (8 juin 2020).
<https://www.gamedesigning.org/graphic/cover-art/>

Jacquettes







LES INÉGALITÉS DE GENRE

Objectif global :

Aborder les inégalités de genre dans la cour de récréation et dans la société à l'aide de « Minecraft ».

Activités :

- Prendre conscience de la délimitation genrée de l'espace public
- Imaginer une cour de récréation non genrée
- Aborder les stéréotypes et leurs origines
- Réfléchir sur les inégalités et discriminations liés au genre

Matériel :

- Entre 8 et 12 ordinateurs portables selon le nombre d'élèves
- Papier
- Crayons
- Multiprise / rallonge
- Souris
- Le jeu vidéo « Minecraft » (PC, Mac, Xbox One et Series, Nintendo Switch, PlayStation 4 et 5, iOS, Android)

Contexte :

La jaquette d'un jeu vidéo, ou la page web qui présente le produit sur n'importe quel site d'achat en ligne, est l'un des premiers points de rencontre entre un·e joueur·euse 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 est donc important d'en connaître les codes.

L'atelier GenderCraft traite de la thématique du genre et des inégalités de genre. Le projet propose une partie réflexion et une partie création. La première partie de l'atelier consiste en un moment d'échange et de discussion lors de laquelle les notions de genre, de stéréotypes de genre et d'inégalités de genre vont être abordées. Sur la base de ces réflexions, la deuxième partie de l'atelier consiste à faire émerger une discussion autour de situations d'inégalités vécues par les élèves. L'objectif est de faire le lien avec les inégalités qui existent entre les filles et les garçons au sein même de l'école, et plus précisément au sein de la cour de récréation. La troisième étape du projet invite les participant·es à créer et imaginer une cour de récréation « idéale ». En sous-groupe de travail, les enfants sont invités à réfléchir à une nouvelle cour, un terrain de jeu qui soit plus égalitaire et surtout plus mixte dans sa répartition de l'espace.

IMPORTANT ! L'atelier GenderCraft requiert une période de 8 heures pour son déroulement, pour des élèves de 5^e et 6^e primaire.

Les parties et activités peuvent également se pratiquer indépendamment les unes des autres sur des sessions plus courtes, au besoin.

L'atelier GenderCraft est un projet mis en place par Marine Vankeer.

Partie 1 : réflexion sur le genre et les inégalités de genre (4h)

Activité 1 : photolangage - 15 min

Différentes images liées au thème du genre et des inégalités de genre sont disposées sur une table. L'animateur·rice commence l'atelier en demandant aux élèves de regarder les images et d'en choisir une qui les intrigue, les questionne ou attire leur regard. Chaque élève choisit ensuite une image, se présente, et explique son choix ainsi que sa compréhension de cette image. Après les présentations de tous les élèves, l'animateur·rice introduit le thème de l'atelier.

Activité 2 : les post-it - 15 min

Pour introduire la thématique du genre, les élèves sont invités à écrire sur deux post-it un mot caractérisant, selon eux, les filles et les garçons. L'animateur·rice crée ensuite deux colonnes au tableau et y colle les post-it des élèves. Le groupe analyse ensuite les différentes réponses. L'objectif est de discuter des points de vue de chacun, de voir s'il y a consensus ou divergence sur les caractéristiques Filles/Garçons apportées. Ces caractéristiques serviront ensuite à la discussion sur les caractéristiques de genre et sur les stéréotypes.

Activité 3 : sexe et genre - 20 min

En se basant sur les réponses des élèves à l'activité précédente, l'objectif ici est d'introduire la notion de genre en identifiant les caractéristiques associées aux filles et aux garçons en termes de genre féminin et masculin, ainsi que les caractéristiques attribuées aux deux sexes. Après avoir interrogé les enfants sur ces caractéristiques, l'objectif est de les classer dans deux catégories distinctes au tableau : celles liées au genre et celles liées au sexe.

Sexe : Le terme « sexe » renvoie à un ensemble d'attributs biologiques retrouvés chez les humains et les animaux. Il est lié principalement à des caractéristiques physiques et physiologiques, par exemple les chromosomes, l'expression génique, les niveaux d'hormones et l'anatomie du système reproducteur. On décrit généralement le sexe en termes binaires, « femme » ou « homme », mais il existe des variations touchant les attributs biologiques définissant le sexe ainsi que l'expression de ces attributs.

Genre : Le terme « genre » renvoie aux rôles, aux comportements, aux expressions et aux identités que la société construit pour les hommes, les femmes, les filles, les garçons et personnes de divers sexes et genres. Le genre influe sur la perception qu'ont les gens d'eux-

mêmes et d'autrui, leur façon d'agir et d'interagir, ainsi que la répartition du pouvoir et des ressources dans la société.

En abordant ces deux concepts « Sexe » et « Genre », il est important de souligner que la réalité n'est pas toujours binaire, homme ou femme. Pour cela, il est intéressant d'ajouter une troisième catégorie au tableau pour expliquer aux élèves que certaines personnes ne s'identifient ni au genre féminin ni au genre masculin (personne non binaire) et qu'en termes de caractéristique sexuée, certaines personnes sont intersexes et naissent avec des caractéristiques sexuelles qui ne correspondent pas aux définitions classiques de la masculinité ou de la féminité.

Activité 4 : les stéréotypes de genre - 15 min

Maintenant que le concept de genre a été introduit et compris par les élèves, nous pouvons observer que les caractéristiques associées aux genres ne sont pas universelles, qu'elles évoluent et sont en lien avec une société définie, une culture et une époque.

Vous pouvez ici reprendre les caractéristiques données en début d'atelier par les élèves pour expliquer ce point. Par exemple, si iels ont mis dans la catégorie « filles » : les robes et le rose, vous pouvez donner ces exemples de caractéristiques liées au genre qui ont évolué au fil des époques ou qui dépendent de notre culture :

- Dans la Rome antique, les hommes portaient des toges et des tuniques, qui sont des vêtements ressemblant à des robes. Aujourd'hui en Écosse, le kilt est une jupe traditionnelle portée par les hommes et il est encore couramment utilisé lors de cérémonies et d'événements.
- Pour la couleur rose, souvent attribuée aux filles de nos jours, il est intéressant de noter qu'en Europe et au Moyen Âge, le rose, un rouge plutôt pastel, était considéré comme une couleur masculine, symbole de force et de virilité. En revanche, la couleur bleue était attribuée aux filles, car elle faisait écho à la pureté de la Vierge Marie.

À travers un petit jeu de vrai ou faux, invitez les élèves à répondre à différentes affirmations représentant des stéréotypes de genre.

Voici quelques exemples de phrases qui peuvent être utilisés :

- Les filles sont plus douces et attentionnées que les garçons.
- Les garçons sont plus violents que les filles.
- Les filles ne savent pas jouer au foot.
- Les filles ont de meilleures notes à l'école.
-

Cet exercice peut aussi se faire via le jeu de la ligne des stéréotypes. Les élèves se positionnent spatialement en fonction de leur accord ou désaccord par rapport à un stéréotype. On avance si on est d'accord avec la phrase. On reste à sa place si on n'est pas d'accord.

Ensuite, il s'agira de faire comprendre ce qu'est un stéréotype en expliquant que nous en avons tous et toutes sur tout ce qui nous environne. Ils peuvent être liés au genre, mais aussi à la religion, aux origines, à la situation financière, à la taille, etc., d'une personne.

Le stéréotype : C'est l'image mentale que nous avons des autres. On crée cette image à partir de la généralisation des caractéristiques ou du comportement d'individus à tout un groupe. Par la suite, en conséquence, on attribue des caractéristiques spécifiques à une personne, seulement parce qu'elle fait partie d'une culture particulière et/ou différente de la nôtre. Cette image mentale peut être positive ou négative, le problème reste que l'individu disparaît derrière le groupe auquel on le rattache.

À quoi servent les stéréotypes ? Les stéréotypes nous permettent aussi de construire ou conforter notre sentiment d'appartenance à un ou plusieurs groupes sociaux. Nous avons tous besoin de nous rattacher à l'un ou l'autre groupe social, car nous avons tous besoin de repères, de structures et d'identités. Quand on exagère les similitudes entre les individus d'un même groupe, on accentue son homogénéité. Si ce groupe (« eux ») est plus homogène, il devient d'autant plus différent du groupe auquel on s'identifie (« Nous »).

Activité 5 : d'où viennent les stéréotypes ?

20 min

L'animateur-riche interrogera les élèves sur l'origine des stéréotypes : d'où proviennent-ils ? Divers exemples peuvent être évoqués : les contes, les livres, les films, les séries, les jouets, et bien d'autres. Il est intéressant de partir ici des exemples proposés par les élèves autant que possible !

Activité 6 : discriminations et inégalités de genre - 45 min

L'objectif ici est d'établir un lien entre les stéréotypes de genre et les discriminations liées au genre. En effet, un stéréotype n'est pas en soi une discrimination, mais il peut conduire à celle-ci. Le concept de discrimination trouve ses origines dans le domaine juridique : discriminer, c'est infliger un traitement inégal à des situations équivalentes.

Un exemple de discrimination basée sur un stéréotype de genre serait par exemple de refuser d'embaucher une femme sous prétexte qu'elle pourrait être trop sensible pour la tâche.

Le but est d'entamer une discussion sur les discriminations et inégalités de genre. L'objectif est de mettre en évidence le lien entre les stéréotypes et les inégalités. L'idée est également de partir d'exemples apportés par les jeunes d'inégalités qui pourraient exister en lien avec le genre d'une personne. Pour poursuivre cette réflexion, un quiz Kahoot portant sur les inégalités de genre peut être proposé aux jeunes. L'idée est de voir ici que les inégalités sont présentes partout dans la société : dans les métiers, dans la répartition du temps, dans l'espace public, dans les salaires, etc.

Liste d'exemples de questions :

- Quelle est la différence de salaire entre les hommes et les femmes ? (23 %)
- Combien de temps les femmes et les hommes consacrent-ils/elles au travail domestique par jour ? (3h30 F - 2h H)
- Quel est le pourcentage de secrétaires étant des femmes ? (98 %)
- Quel est le pourcentage d'hommes informaticiens ? (98 %)
- En quelle année les femmes ont-elles eu le droit de vote en Belgique ? (1948)
- Quel est le pourcentage de femmes ayant vécu une situation de harcèlement de rue au moins une fois dans leur vie ? (98 %)
- Quel est le pourcentage de femmes travaillant dans le milieu du jeu vidéo ? (24 %)
- Quel est le pourcentage de rues portant le nom d'une personnalité féminine à Bruxelles ? (4 %)
- Quel est le nombre de femmes à la tête d'un pays dans le monde ? (16 sur 193 pays).

Activité 7 : les inégalités de genre : la cour de récréation - 45 min

Avant de passer à la deuxième partie du projet, nous souhaitons établir ici un lien entre les inégalités de genre vues précédemment et celles que peuvent rencontrer les élèves à l'école.

La cour de récréation est une situation qui revient systématiquement dans les exemples apportés par les élèves lors de la première partie de l'atelier. Ainsi, nous proposons aux élèves d'analyser cet espace afin de comprendre où se situent les tensions qui peuvent surgir au sein de celui-ci.

Pour amorcer cette réflexion, nous demandons aux élèves de dessiner la cour de récréation sur une feuille blanche. Ensuite, iels devront indiquer par un « F » ou un « G » où se trouvent principalement les garçons et les filles dans la cour. (Durée : 10 minutes)

Ensuite, au verso de votre feuille, iels répondront aux questions suivantes (15 min) :

- Quel est l'endroit de la cour que vous préférez ? Pourquoi ?
- Quel est l'endroit que vous aimez le moins dans la cour ? Pourquoi ?
- Quelles sont les activités que vous préférez faire dans la cour ?
- Comment vous sentez-vous dans la cour ?

Analyse en sous-groupes (30 minutes)

Formez quatre groupes. Chaque groupe désignera un-e rapporteur-euse. Les élèves devront analyser leurs dessins et leurs réponses, iels devront ensuite répondre aux questions :

- Y a-t-il des similarités entre vos dessins ?
- Où se situent majoritairement les filles et les garçons ?
- Quels sont les endroits problématiques ?
- Qu'est-ce qui fonctionne bien dans la cour ? Qu'est-ce qui ne fonctionne pas bien ?
- Quelles seraient vos suggestions pour améliorer la situation ?

Mise en commun et conclusion (15 minutes)

Chaque groupe présentera ensuite ses conclusions au reste de la classe. L'animateur-riche écrit au tableau les différents retours des groupes en notant les éléments récurrents relevés par ces derniers. Ces situations et problématiques abordées serviront de base pour la deuxième journée de l'atelier.

La première journée se clôture par une conclusion des activités de la journée et une présentation de la phase 2, qui aura pour objectif de partir de ces situations identifiées afin de trouver des pistes de solutions.

Partie 2 : repenser la cour de récréation - 4 h

La deuxième phase de l'atelier sera entièrement consacrée à la conception de la cour de récréation. Avant de commencer la construction sur Minecraft, les élèves devront d'abord dessiner leur nouvelle cour sur une feuille de papier. Ensuite, ils auront 2 h 30 minutes pour la créer sur Minecraft.

Activité 1 : réflexion sur la nouvelle cour - 45 min

En fonction du nombre d'élèves, formez plusieurs sous-groupes de 5 à 6 élèves maximum par groupe. Les groupes peuvent se constituer volontairement, bien qu'il soit également intéressant de faire travailler ensemble des élèves qui ne travaillent pas habituellement ensemble et de veiller également à la parité au sein des groupes.

Ensuite, donnez les consignes suivantes aux élèves : chaque groupe devra réfléchir à la création de quatre espaces pour leur nouvelle cour de récréation :

- Un espace vert
- Un espace de jeu collectif
- Un espace calme
- Un espace imaginaire

Pour chaque espace, ils doivent proposer des jeux et des nouvelles infrastructures en tenant compte des préférences et besoins de tout le monde.

Vous pouvez également leur donner une situation problématique identifiée la veille afin qu'ils l'intègrent dans leur réflexion (ex : faire attention aux bousculades, aux espaces des toilettes, au ballon de foot,...).

Chaque élève propose des idées et quand tout le monde a proposé ses idées, ils doivent ensuite faire des choix parmi les propositions. Il est important ici de passer entre les groupes pour s'assurer que tout le monde a eu l'opportunité de s'exprimer et que les choix conviennent à tout le monde.

Enfin, une fois les idées validées, une personne de chaque groupe se chargera de dessiner un plan de cette nouvelle cour de récréation sur papier.

Activité 2 : création dans « Minecraft » - 2 h

Lorsque tous les groupes auront finalisé leur plan de la nouvelle cour, les élèves pourront commencer la création dans Minecraft.

Pour cela, demander aux élèves de créer des binômes au sein de chaque groupe. Les jeunes travaillent en binôme sur chaque ordinateur.

Attribuez ensuite une couleur à chaque groupe avant le début de la création. Cette couleur représentera leur espace de création dans le jeu (par exemple : rouge, bleu, jaune, violet). Demandez-leur également de se répartir le travail dans Minecraft : qui fait quoi ?

Voici les différentes étapes pour lancer la création sur Minecraft :

Avant l'atelier :

- Créer une map dans Minecraft (de préférence un monde plat) en délimitant quatre zones avec des blocs de couleurs différentes, chaque zone étant de 60 blocs x 60 blocs minimum.
- Créer un serveur : Créez un serveur Minecraft (voir tutoriel) sur l'un de vos ordinateurs. Le serveur permet à tous les élèves de se connecter et de construire sur la même map dans le jeu Minecraft.
- Charger la map : Chargez cette nouvelle map sur le serveur Minecraft.
- Configurer le réseau : Trouvez l'adresse IP de l'ordinateur hébergeant le serveur Minecraft et notez-la quelque part.

Le jour de l'atelier :

- Connectez tous les ordinateurs en réseau en utilisant des câbles Ethernet et un commutateur réseau.
- Ouvrez le serveur Minecraft sur l'ordinateur central.
- Lancez Minecraft sur chaque ordinateur, choisissez l'option multijoueur puis connexion rapide. Entrez l'IP de l'ordinateur serveur pour vous connecter.

Demandez ensuite aux élèves de choisir un pseudo et de se connecter au jeu. Demandez-leur de se rendre dans l'espace correspondant à la couleur qui leur a été attribuée.

Une fois que tous les élèves sont connectés dans Minecraft, ils peuvent commencer la construction de leur cours.

À mi-parcours, demandez aux élèves de faire un récapitulatif de ce qui a déjà été réalisé et de ce qui reste à faire pour vous assurer qu'ils auront le temps de terminer.

À la fin du temps imparti, enregistrez le projet sur une clé USB et utilisez la commande « stop » dans la ligne de chat pour arrêter le serveur.

Activité 3 : présentation des nouvelles cours - 30 min

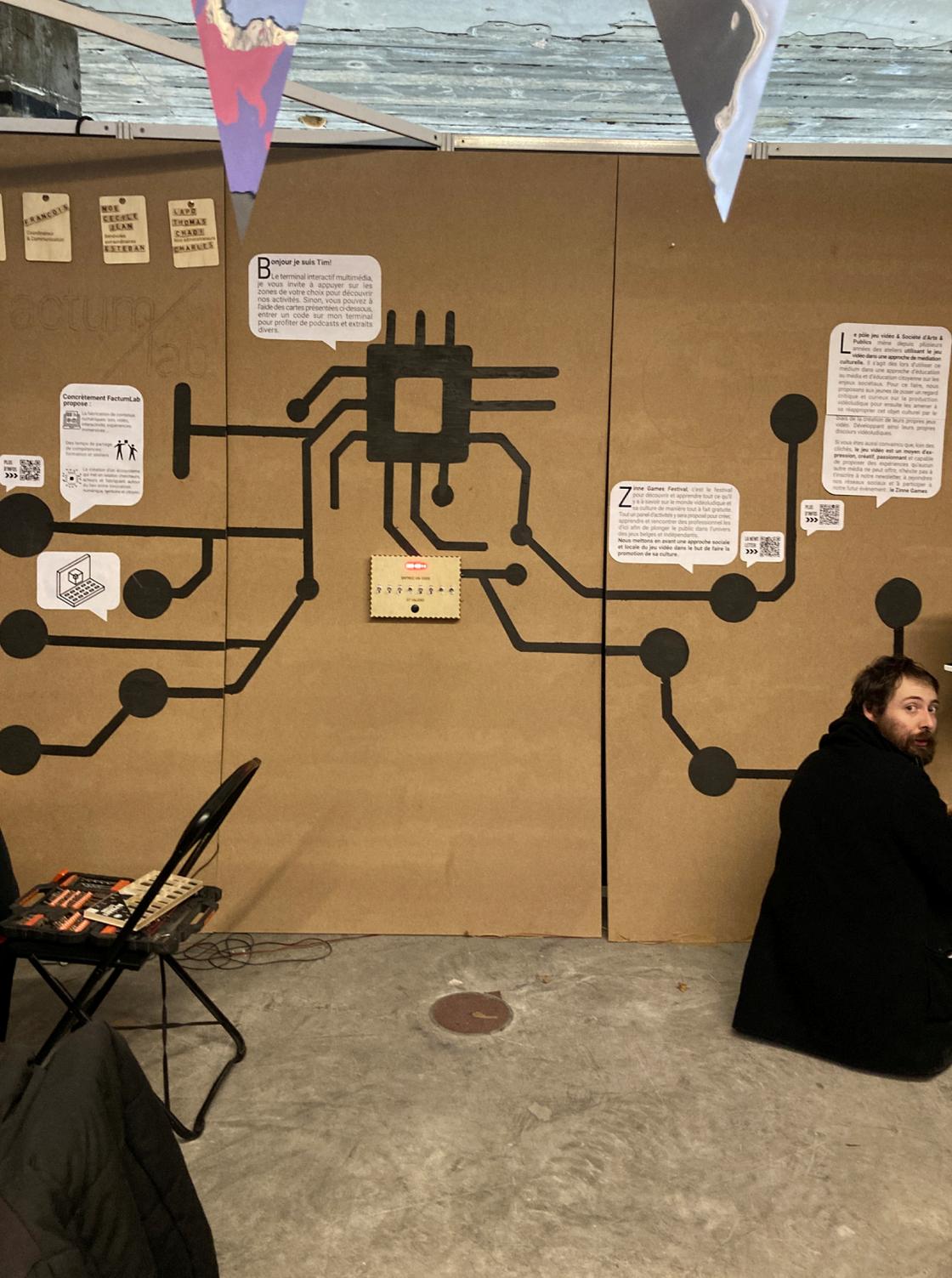
Demandez à chaque groupe, tour à tour, de présenter leur création devant le reste de la classe. Iels devront expliquer leur idée, en quoi celle-ci pourrait améliorer les problèmes dans la cour de récréation, et également décrire la situation concrète sur laquelle iels ont travaillé et quelles sont les solutions apportées.

Terminez l'atelier par une petite évaluation du projet.

Alternative à Minecraft : Si vous n'avez pas la possibilité d'utiliser des ordinateurs portables et Minecraft, vous pouvez utiliser une alternative papier pour la création de la nouvelle cour. Prenez une grande feuille de format A3 ou A2 et proposez aux élèves de réfléchir aux différentes zones et de les redessiner sur la feuille de papier. Vous pouvez également envisager une option de collage.

Prolongements

- <https://egalitefillesgarcons.cfwb.be/>
- <https://matilda.education/course/view.php?id=218>
- « L'égalité filles - garçons, ça commence à l'école ! » Académie de Bordeaux.
<https://www.ac-bordeaux.fr/l-egalite-filles-garcons-ca-commence-a-l-ecole-123980>
- « Espace scolaire, espace genré : l'usage de la géographie pour enseigner l'égalité. »
<https://journals.openedition.org/geocarrefour/14849#tocfrom2n3>
- « Fonds Houtman : financement espace récré. »
<https://www.fonds-houtman.be/thematiques/espaces-recre/>
- « Chère cour de récréation (podcast). » <https://postscriptum-podcast.fr/index.php/2021/02/25/chere-cour-de-recreation/?fbclid=IwAR1fCtrcby--JJhZF3mNTC1VLA3jMEZ7ohVOZcWnts-P7RCd-1pNZk7F8QL4>
- Bruno Humbeck, *Aménager la cour de récréation. En un espace où il fait bon vivre*, De Boeck-Vanin, « Outils pour enseigner ». <https://www.outilsderesilience.eu/outils-pour-enseigner-de-boeck-vanin/4-amenager-la-cour-de-recreation/>
- Edith Maruéjols, *Faire je(u) égal. Penser les espaces à l'école pour inclure tous les enfants*, Double ponctuation. <https://www.fr.fnac.be/a17066387/Edith-Maruejols-Faire-je-u-egal>



FRANCOIS
NOE
LAPL
THOMAS
CHABE
ESTERAN
DINARLES

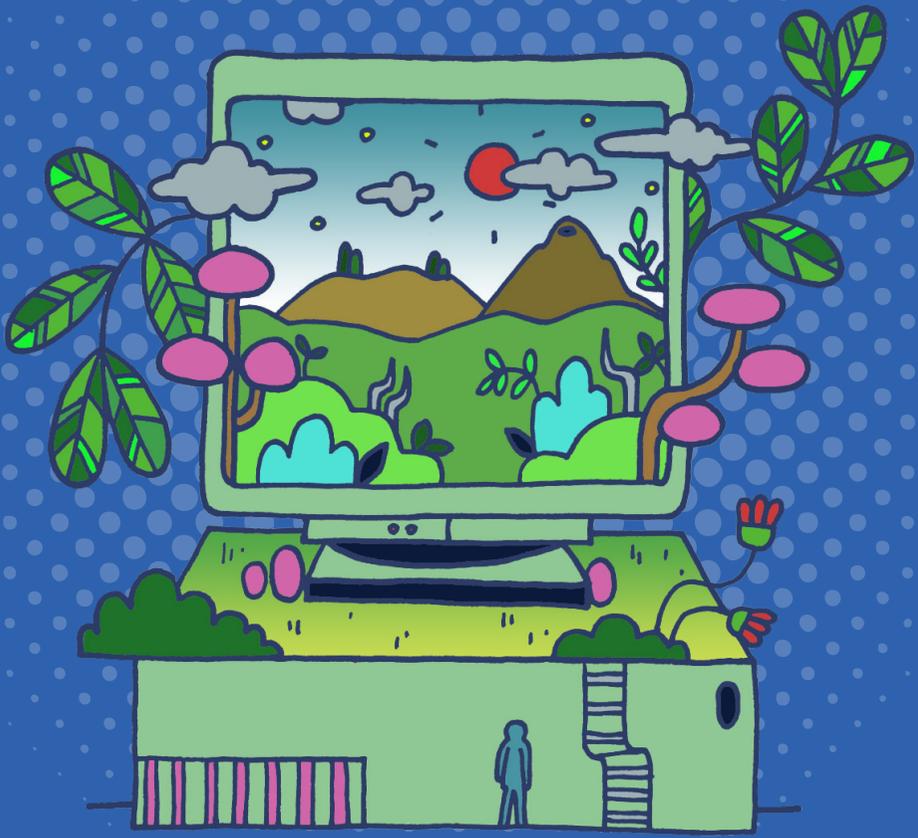
Bonjour je suis Tim!
Le terminal interactif multimédia, te vous invite à appuyer sur les zones de votre choix pour découvrir nos activités. Sinon, vous pouvez à l'aide des cartes présentées ci-dessous, entrer un code sur mon terminal pour profiter de podcasts et extraits divers.

Concrètement FactumLab propose
La fabrication de contenus interactifs avec vidéo, interactivité, applications, smartphones.
Des formats de partage innovants et adaptés.
La création d'un accompagnement qui va de la conception à la diffusion, en passant par le lancement et l'évaluation.

000-0000
000-0000
000-0000
000-0000
000-0000
000-0000
000-0000
000-0000

Zinne Games Festival, c'est le festival pour découvrir et apprendre tout ce qu'il y a à faire sur le monde vidéoludique et la culture de manière tout à fait gratuite. Tout un panel d'activités vous permettra de mieux appréhender et rencontrer des professionnels du jeu afin de donner le public dans l'univers des jeux indépendants.
Nous mettons en avant une approche sociale et locale du jeu vidéo dans le but de faire la promotion de sa culture.

Le jeu vidéo à Société d'Arts & Publics, même depuis plusieurs années, des centres utilisant le jeu vidéo dans une approche de médiation culturelle. Il agit sous forme d'outil médiateur dans une approche d'éducation au média et d'éducation citoyenne sur les enjeux sociaux. Pour ce faire, nous proposons aux jeunes de jouer un regard critique et créatif sur la production médiatique pour ensuite les amener à se réapproprier cet objet culturel par le biais d'un projet de leur propre jeu vidéo. Devenant ainsi leurs propres auteurs vidéoludiques.
Si vous êtes aussi curieux que, non seulement, le jeu vidéo est un moyen d'expression, mais également et surtout de proposer des expériences qui vont au-delà du jeu vidéo, il est possible de nos ateliers sociaux et de participer à nos futurs événements. Le Zinne Games



LA NARRATION ENVIRONNEMENTALE

Objectif global :

Aborder le concept de narration environnementale et le mettre en pratique via des exercices d'écriture et de modélisation sur « Minecraft ».

Activités :

- Définir le concept de narration environnementale et les éléments qui l'influencent
- Traduire un texte en un environnement à visiter
- Traduire un environnement en un texte

Matériel :

- Le jeu vidéo « Minecraft »
- Le texte de Patrick Rothfuss sur Taborlin le Grand, issu du *Nom du Vent*, ou tout autre texte à adapter.
- De quoi projeter une vidéo, ou des ordinateurs / consoles pour jouer à une séquence d'un jeu.

Voici quelques idées :

- Journey, que nous avons utilisé et dont voici la séquence :
<https://www.youtube.com/watch?v=9dACP482qro>
- The Legend of Zelda : Breath of the Wild
- Dark Souls
- Little Nightmares
- Elden Ring
- The Pathless
- Tunic
- Outer Wilds
- ABZÛ
- ...

Contexte :

Le jeu vidéo est un cybertexte : c'est un texte qui demande une intervention active de la part des lecteur·rices pour être lu. On doit opérer des choix pour parcourir ce média, qui n'est donc pas linéaire. De ce fait, chacun·e va vivre des choses potentiellement différentes, puisque l'on verra des choses différentes, ou alors dans un ordre différent. La liberté d'action propre à ce média peut donc avoir une grande influence sur le récit.

En plus de cela, le jeu vidéo est un hypermédia. C'est-à-dire qu'il met en abyme les codes de différents médias pour véhiculer son message. Un jeu vidéo, c'est une interface, des contrôleurs, du son, des images, du texte, etc. Cela fait beaucoup de choses à « lire », et donc également beaucoup de choses avec lesquelles interagir.

Cette interactivité fait que la narration environnementale est un sujet particulièrement intéressant à aborder dans le cadre de l'éducation aux jeux vidéo. En effet, les éléments que l'on voit sont mis en perspective les uns par rapport aux autres, et vont, d'un-e utilisateur-ice à l'autre, donner lieu à des récits différents. En jouant au même jeu, on peut vivre des choses différentes.

Cette séquence veut donc aborder le concept de narration environnementale en vue de le vulgariser, et aborder quelques caractéristiques d'un média ergodique. C'est-à-dire un média dont le sens évolue en fonction de l'ordre dans lequel on découvre ses éléments.

Il est toutefois préférable de réaliser cette activité avec des gens capables d'utiliser les logiciels demandés. Nous visons donc plutôt des adolescents ou des adultes.

Cette activité requiert Minecraft Education. Vous pouvez trouver des informations sur la création de mondes en ligne sur cette page-ci, au **Minecraft 201 : modifions ensemble** : <https://learn.microsoft.com/fr-fr/training/modules/minecraft-place-first-blocks/>



Activité 1 : modélisation d'une scène sur Minecraft - 1 h 30

Objectif de l'activité :

L'objectif de l'activité est de modéliser une histoire que l'on entend ou lit.

Outils recommandés :

Une histoire de votre choix, ou à défaut, celle que nous proposons, à savoir l'histoire de Taborlin le Grand, présente dans *Le Nom du Vent*, de Patrick Rothfuss. Si vous choisissez une autre histoire, faites le test vous-mêmes avant : êtes-vous capable de reproduire une scène sur « Minecraft » ? Si oui, alors le texte est validé. « Minecraft », « Minetest », voire un autre jeu bac à sable permettant de créer aussi librement que ceux-là.

Déroulement de l'atelier :

1. Lire une histoire et la modéliser sur Minecraft :

L'histoire peut être ou lue par eux-mêmes, ou contée par l'enseignant·e. Il est important toutefois que les apprenant·es aient le texte physique en main pour pouvoir surligner les détails importants au fil de la lecture, ou au moins une feuille pour prendre des notes.

Ensuite, donnez 1 h aux apprenants pour reconstruire la scène virtuellement. Pour ce faire, ils ont droit à leurs notes et / ou au texte lui-même avec leurs mots surlignés. Ils se mettent par groupes de deux ou trois et discutent de la manière de procéder. Une scène par groupe.

2. Expliquer ses choix :

Une fois le lieu modélisé, les apprenant·es doivent expliquer leurs choix par rapport au texte entendu. Justifier les éventuelles différences et similitudes avec des pair·es, par exemple, et en discuter.

L'idée de cette discussion est de comprendre comment les éléments du décor font sens ensemble et permettent de raconter quelque chose, ce qui va servir à la partie suivante. Les différences et similitudes permettent de comprendre que même si les mots sont les mêmes, un texte peut générer des images différentes dans l'esprit de chacun·e.

Exercice complémentaire :

Dépendamment du temps, on peut également visiter les lieux en contant l'histoire, peut-être différemment, sans réellement lire le texte, pour voir si les lieux sont reconnaissables. Cette visite serait faite par quelqu'un qui n'a pas participé à la création de la scène visitée. Le groupe créateur peut également expliquer ses choix pendant cette partie.

Activité 2 : écrire une histoire à partir d'une séquence de jeu - 45 min

Objectif de l'activité :

La deuxième activité consiste à faire l'inverse de la première : aller d'une zone de jeu à une histoire écrite.

Outils recommandés :

Le jeu (ou une vidéo de) « Journey », ou tout autre jeu ayant une forte narration environnementale.

Déroulement de l'atelier :

1. Jouer/regarder, et écrire :

Il y a deux possibilités pour cette partie : laisser jouer à une séquence de jeu de votre choix, ou faire regarder une vidéo d'une séquence de jeu. L'idéal serait de prendre des jeux vidéo qui ont une narration environnementale marquée, ou qui sont flous dans leur narration pour des résultats plus variés.

Si vous décidez de jouer, nous proposons de laisser 20 min de jeu, puis de passer à l'écriture.

Dans le cas où vous décideriez d'utiliser plutôt les vidéos, nous proposons de procéder en deux visionnages. Le premier sera un visionnage global et ininterrompu afin de se faire une idée générale de la séquence.

Ensuite, le deuxième visionnage sera fractionné par scène afin de permettre aux apprenant-es de prendre des notes. Donc l'animateur-riche arrête la vidéo à chaque fois que le personnage principal change d'endroit. (À adapter en fonction du public !)

Voici quelques balises pour guider l'écriture du texte :

- Quel est le cadre spatio-temporel ?
- Vous pouvez décrire les actions du personnage.
- Mais aussi et surtout trouver une raison d'être à ce que vous voyez ! (C'est-à-dire inventer un lore, un passé au contenu que vous regardez).
- Pourquoi y a-t-il x objet là ? Quel est son lien avec le reste ?
- Que fait le personnage ? Pourquoi est-il là ?
- Sentez-vous libres d'improviser !

Une fois le second visionnage terminé, laissez une heure pour écrire le texte. En termes de longueur, nous avons choisi un maximum de trois pages A4 dactylographiées. Mais vous pouvez adapter selon le public.

2. Lire le texte au groupe :

Une fois le lieu modélisé, les apprenant-es doivent expliquer leurs choix par rapport au texte entendu. Justifier les éventuelles différences et similitudes avec des pair-es, par exemple, et en discuter.

L'idée de cette discussion est de comprendre comment les éléments du décor font sens ensemble et permettent de raconter quelque chose, ce qui va servir à la partie suivante. Les différences et similitudes permettent de comprendre que même si les mots sont les mêmes, un texte peut générer des images différentes dans l'esprit de chacun-e.

Une fois l'histoire écrite, chacun peut lire la sienne au reste du groupe. Pendant les lectures, l'animateur-riche prend des notes afin de pouvoir comparer les différentes histoires. Voici quelques exemples d'éléments à noter :

- Qui est le personnage principal ?
- Son genre ?
- Son origine ?
- Un métier ? Des capacités particulières ?
- Dans quel genre se situe le récit ?
- Comment sont expliqués les différents éléments ?
- Plutôt technologie ? Plutôt magie ?
- Plutôt le passé, plutôt le futur ? Temporalité floue ?
- Quel est le ton du récit ?

Tous ces éléments vont permettre d'aborder un sujet important lorsqu'on parle de jeu vidéo : l'ergodicité. Un média ergodique est un média qui évolue en fonction de l'ordre et la manière dont on rencontre les signes qui le composent. C'est une des plus grandes caractéristiques du jeu vidéo : chacun-e joue à sa manière, et vit quelque chose de différent.

Dans le cadre de la vidéo, on voit effectivement la même chose, mais on ne vit pas la même chose en fonction de nos expériences passées. Un féru de science-fiction pourrait facilement faire des parallèles entre « Journey » et *Dune*, par exemple, tandis qu'une amoureuse de la fantasy y verrait peut-être plutôt un monde plein de magie et de féerie.

Pointer les différents éléments et les discuter avec les apprenant-es permet de lancer la dernière activité, qui est une activité de synthèse.

Activité 3 : conceptualisation et synthèse - 1 h

Objectif de l'activité :

Cette activité est optionnelle et concerne celles et ceux qui voudraient aller plus loin dans la conceptualisation de la narration environnementale et le fonctionnement de son interprétation.

Outils recommandés :

Du papier et des crayons.

Déroulement de l'atelier :

1. Schématiser la narration environnementale :

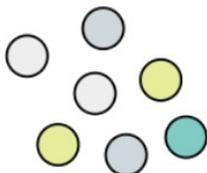
À partir des deux activités précédentes, proposez aux apprenant-es de réfléchir sur leur pratique :

- Comment, à partir d'éléments simples, je forme une histoire ?
- Quelle démarche j'accomplis ? Quelles sont les étapes dans ma tête ?
- Qu'est-ce que j'ai fait pour passer d'une vidéo de « Journey » à une histoire qui n'a que peu de choses en commun avec celles de mes collègues ?
- Essayez d'imaginer, ensemble, un procédé que vous pourriez expliquer à quelqu'un d'autre.

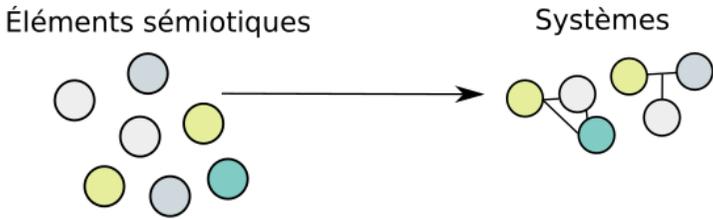
Créer des groupes de 3 qui vont réfléchir et essayer de schématiser leur démarche. Une fois que c'est fait, mettre en commun les différentes explications et processus de chaque groupe. Voici un exemple de manière d'appréhender cette narration environnementale, étape par étape, pour arriver à un schéma final :

Étape 1 : Quand on explore un jeu, on rencontre plein d'éléments qui ont du sens. On les appelle des éléments sémiotiques. Ce sont des indices, si on veut ! Ça peut être des objets dans le jeu, des personnages, mais aussi des sons, des couleurs, des lumières. Tout ce qui est mis dans le jeu peut influencer notre compréhension !

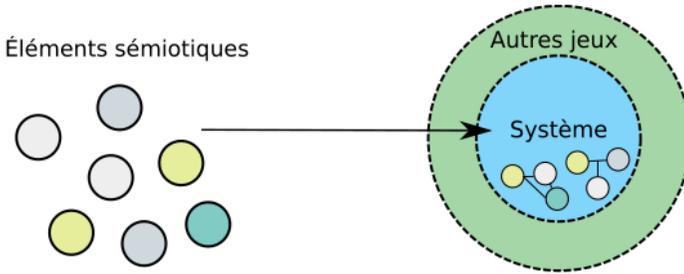
Éléments sémiotiques



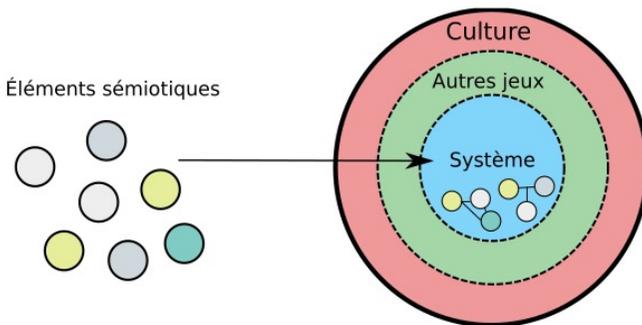
Étape 2 : À partir de ces éléments, on crée des systèmes. C'est-à-dire qu'on donne du sens aux éléments en les mettant ensemble.



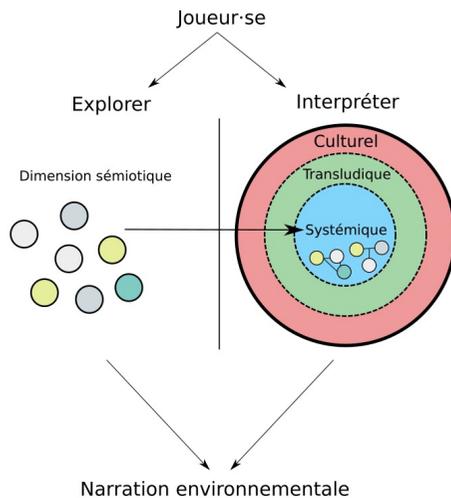
Étape 3 : Puis, on puise dans notre imagination à partir des autres jeux qu'on connaît. Ça peut être des jeux de la même série, ou pas. En somme, c'est notre capital ludique.



Étape 4 : Puis dans d'autres œuvres : des livres, des films, des religions, des philosophies, des idéologies, notre vécu... C'est notre capital culturel.



Ce qui nous amène au schéma final : la narration environnementale, on y accède en deux temps. L'exploration d'abord, l'interprétation ensuite (bien qu'en réalité, les deux vont souvent de pair). En explorant, on rencontre des éléments qui font sens, mais qui, une fois dans un système, prendront de multiples nuances. Chaque personne va donc interpréter différemment les mêmes éléments en fonction des jeux auxquels elle a joué et de son capital ludique et culturel. Il n'y a donc pas de réponse finale, de vrai ou de faux : chacun son jeu, chacun son aventure !



Cette manière de voir la narration environnementale n'est qu'une possibilité parmi d'autres. Ce schéma n'est donc pas absolu, mais permet d'offrir une clé de compréhension de la narration environnementale.

Prolongements

- Les travaux de Fanny Barnabé, de l'Université de Liège, sont une excellente ressource pour tout ce qui a trait à la narration dans les jeux vidéo.
- Les travaux de Dominique Arsenault sur la narration vidéoludique. Il est l'un des premiers à aborder le sujet.
- Les travaux d'Espen Aarseth sur les médias ergodiques permettent de mieux cerner le concept d'ergodicité.
- Les travaux de Don Carson, un designer de jeux vidéo qui a mis des mots sur sa pratique, et qui s'intéresse en particulier à la narration environnementale.
- Le mémoire d'Amrouch Yassine, de l'Institut des Hautes Études des Communications Sociales (IHECS), traite également du sujet et tente d'offrir un cadre interprétatif de la narration environnementale.

Annexes

- La vidéo de « Journey » : <https://www.youtube.com/watch?v=9dacp482qro>





CRÉATION D'UN FILM SUR « MINECRAFT »

Objectif global :

Créer un Machinima sur « Minecraft ».

Activités :

- Définir le cadre spatio-temporel du récit en vue de le transformer en film
- Créer un storyboard à partir d'une fable

Matériel :

- De quoi dessiner...
- ... ou Krita, Photoshop, ou n'importe quel logiciel de dessin
- La fable « La Cigale et la Fourmi » de Jean de la Fontaine...
- ... ou n'importe quel autre récit à adapter
- Minecraft...
- ... ou n'importe quel jeu sur lequel faire le Machinima.

Contexte :

Le jeu vidéo est un média riche qui intègre de nombreux codes appartenant à d'autres médias, comme le cinéma. Dans la culture entourant le jeu vidéo, proche de la fanfiction, il y a le machinima, mélange de « Machine » et de « Cinéma », et dont l'idée est d'utiliser un jeu pour créer des vidéos, des courts-métrages, parfois des longs-métrages. Il s'agit d'une manière de s'approprier le jeu pour en faire quelque chose d'autre, on se trouve alors à la frontière entre deux médias, puisqu'on utilise un moteur de jeu pour faire du cinéma.

Cette activité vise donc à servir de guide pour créer un court-métrage sur Minecraft à partir d'une histoire existante. Dans notre cas, nous avons décidé de partir sur quelque chose de simple : une fable de Jean de la Fontaine, facile d'accès et trouvable partout, mais cette activité peut potentiellement être faite avec des récits plus complexes, ou issus de cultures et de médias différents, ce que nous encourageons fortement, surtout dans le cas où l'activité aurait plusieurs itérations.

Cette activité requiert Minecraft Education. Vous pouvez trouver des informations sur la création de mondes en ligne sur cette page-ci, au **Minecraft 201 : modifions ensemble** : <https://learn.microsoft.com/fr-fr/training/modules/minecraft-place-first-blocks/>

Vous pouvez bien sûr lire tout le tutoriel, mais la partie qui montre comment rejoindre un monde se trouve dans l'unité 2, Enseigner : Défi de construction de meubles, au point **Rejoindre un monde**.

Activité 1 : - préproduction - 1 h

Objectif de l'activité :

Cette activité vise à préparer le terrain pour le tournage du film. Pour ce faire, nous allons nous approprier une fable et créer des équipes de tournage.

Outils recommandés :

Une fable sur papier, ici « La Cigale et la Fourmi », et de quoi écrire.

Déroulement de l'atelier :

1. Définir le cadre spatio-temporel de la fable :

Avant de commencer, formez des groupes de trois personnes qui seront des équipes de tournage. Chacun des groupes doit s'approprier le texte en vue d'en faire un storyboard. Le but, ici, est de définir le cadre spatio-temporel en répondant aux questions suivantes :

Qui ? Qui sont les personnages ? Que font-ils ? Comment allons-nous les représenter sur Minecraft ?

Quand ? Quand se déroule l'histoire ? Sur combien de temps ? Comment montrer le passage du temps, s'il y en a ? (« Minecraft » possède quelques commandes pour manipuler le temps).

Où ? Où se déroule l'histoire ? Quels éléments de décor allons-nous placer ?

Les animé-es peuvent choisir où se positionner quant à la fidélité par rapport au texte de base. Il n'y a pas vraiment de description, et les personnages ne sont caractérisés que par leur espèce. Iels peuvent donc imaginer un cadre spatio-temporel et s'approprier le texte autant qu'ils le veulent.

*La Cigale, ayant chanté
Tout l'été,
Se trouva fort dépourvue
Quand la bise fut venue :
Pas un seul petit morceau
De mouche ou de vermisseau.
Elle alla crier famine
Chez la Fourmi sa voisine,
La priant de lui prêter
Quelque grain pour subsister
Jusqu'à la saison nouvelle.
« Je vous paierai, lui dit-elle,
Avant l'Oût, foi d'animal,
Intérêt et principal. »
La Fourmi n'est pas prêteuse :
C'est là son moindre défaut.
Que faisiez-vous au temps chaud ?
Dit-elle à cette emprunteuse.
- Nuit et jour à tout venant
Je chantais, ne vous déplaie.
- Vous chantiez ? j'en suis fort aise.
Eh bien! dansez maintenant.*

2. Découper le texte en étapes clés :

Demandez de découper le texte pour en faire des étapes clés. Voici un découpage potentiel que nous avons imaginé :

Introduction	La Cigale, ayant chanté Tout l'été, Se trouva fort dépourvue Quand la bise fut venue : Pas un seul petit morceau De mouche ou de vermisseau.
Scène 01	Elle alla crier famine Chez la Fourmi sa voisine, La priant de lui prêter Quelque grain pour subsister Jusqu'à la saison nouvelle. « Je vous paierai, lui dit-elle, Avant l'Oût, foi d'animal, Intérêt et principal. » La Fourmi n'est pas prêteuse : C'est là son moindre défaut. Que faisiez-vous au temps chaud ? Dit-elle à cette emprunteuse
Flashback	- Nuit et jour à tout venant Je chantais, ne vous déplaie.
Scène 02	- Vous chantiez ? j'en suis fort aise. Eh bien! dansez maintenant.

- 1. Introduction :** cadre spatio-temporel, la Cigale a faim, elle pense à une connaissance, la Fourmi, et se met en route.
- 2. Scène 01 :** la Cigale demande de la nourriture à la Fourmi. Celle-ci lui demande ce qu'elle faisait au temps chaud.
- 3. Flashback :** on montre des scènes de la Cigale qui chante tout l'été.
- 4. Scène 02 :** la Cigale répond qu'elle chantait et dansait. La Fourmi lui répond qu'elle en est fort aise.

Ce découpage se veut sommaire et vise à montrer la structure générale du film à produire. On peut fonctionner, comme ici, sous forme de scène, mais vous pourriez, par exemple, partir du schéma narratif de la fable, en partant de l'introduction, la complication, et la conclusion. Nous nous sommes légèrement écartés de la structure de base en ajoutant, par exemple, un flashback.

Activité 2 : - storyboard - 2 h

Objectif de l'activité :

Le but de cette activité est de créer un storyboard pour le tournage, c'est-à-dire un document qui planifie les différents plans qui constitueront un film.

Outils recommandés :

Le storyboard peut être fait sur papier et/ou à l'aide d'un outil numérique. On peut utiliser n'importe quel logiciel d'édition d'image, voire un outil dédié aux storyboards. Par facilité, nous allons ici utiliser Canva, qui offre des templates qui nous intéressent.

Voici un modèle de storyboard pré-rempli pour cette fable : <https://tinyurl.com/2bhnszyf>

<p>01. INTRODUCTION : L'HIVER TOMBE, LA CIGALE A FAIM Plan d'ensemble des lieux. Quelques plans pour montrer la maison de la Cigale musicienne Gros plan sur une assiette vide.</p>	<p>02. LE VOYAGE DE LA CIGALE <i>La cigale pense à la Fourmi, et se met en route.</i> <i>"Si je ne trouve pas à manger bientôt, je risque d'y passer... oh, je sais !"</i> <i>Plans d'ensemble qui montrent la Cigale voyager de loin.</i></p>	<p>03. LA DEMANDE DE LA CIGALE <i>La Cigale frappe à la porte de la Fourmi.</i> <i>Champ / Contre-champ pour le dialogue :</i></p> <p>Cigale : Bonjour, généreuse Fourmi, j'espère que je ne vous dérange pas. Fourmi : Bonsoir, que voulez-vous, Cigale? Cigale : Juste quelques grains, pour subsister. L'hiver est rude et il ne me reste rien. Je vous paierai avant l'Oûl, foi d'animal ! Fourmi : Que faisiez-vous au temps chaud?</p>
<p>05. FLASHBACK : LA CIGALE EN ÉTÉ <i>Plan d'ensemble montrant que c'est l'été.</i> <i>La Cigale chante et saute sur des collines, dans des forêts, des villages, jour et nuit.</i></p>	<p>06. LA RÉPONSE DE LA FOURMI <i>Reprise du champ / contre-champ de la case 4.</i></p> <p>Cigale : nuit et jour à tout venant, je chantais, ne vous déplaîse. Fourmi : Vous chantiez? Eh bien! dansez, maintenant.</p>	<p>07. <i>À remplir.</i></p>

Déroulement de l'atelier :

1. Réalisation du storyboard :

Le plan réalisé précédemment peut être transformé en storyboard. Pour ce faire, sur Canva, n'importe quelle image intégrée dans le logiciel peut être incrustée dans les cadres prévus à cet effet. Dans l'idéal, chaque plan différent aurait sa propre case, mais en fonction du temps, vous pouvez également noter les idées de groupes de plans dans une seule case. Vous pouvez y intégrer vos propres images dessinées ailleurs, ou des images de bandes dessinées par exemple, ou des captures d'écran de films existants.

Le storyboard peut contenir le script, à l'intérieur de phylactères par exemple. Ou alors, le script peut être écrit à la manière du théâtre, sur un document à part.

Activité 3 : le tournage - 1 h

Objectif de l'activité :

L'objectif de cette activité est de tourner les scènes préparées précédemment.

Outils recommandés :

Minecraft ou n'importe quel jeu en multijoueur, si vous voulez utiliser autre chose.

Le logiciel OBS, pour filmer.

Pour le montage, vous pouvez utiliser n'importe quel logiciel sur ordinateur. En gratuit, il y a par exemple Openshot et Kdenlive.

Déroulement de l'atelier :

1. Attribution des rôles :

La suite des activités va se dérouler sur Minecraft lui-même. Avant cela, toutefois, nous allons demander à chaque groupe de définir les rôles suivants :

- La Cigale
- La Fourmi
- Un-e caméraman
- Optionnel : un-e deuxième caméraman pour faciliter les champs-contrechamps

Faites en fonction des effectifs, et n'hésitez pas à vous inspirer de rôles présents dans le cinéma. Vous pouvez également donner des fiches reprenant les caractéristiques de chaque rôle pour mieux faire le rapprochement avec le cinéma. En voici trois exemples à compléter :

Acteur-ric.e	Caméraman	Directeur-ric.e

2. Le tournage :

Pour le tournage, les caméramans doivent avoir chacun-e un ordinateur équipé du logiciel OBS. L'animateur lance le tournage et les voix peuvent être enregistrées de deux manières : ou elles sont enregistrées en direct, auquel cas il faut trouver un moyen pour les capter en direct également, via un micro intégré à l'ordinateur, ou on peut le faire en doublage après coup. Dans ce cas-là, même un smartphone peut enregistrer les voix assez facilement. Mais attention à ce que la durée des plans corresponde à ce qui doit être dit !

3. Le montage et le visionnage :

Une fois que les scènes ont été tournées, vous pouvez monter le tout sur n'importe quel logiciel de montage vidéo. N'oubliez pas, si vous avez plusieurs caméramans, il faut importer les fichiers vers un seul ordinateur pour y faire le montage. Le montage peut être fait par la personne qui a le rôle de directeur-ric.e, par exemple.

Enfin, regardez les chefs-d'œuvre des animé-es tous ensemble, pourquoi pas sous forme de festival du machinima. N'hésitez pas à commenter les différentes interprétations et les prises de liberté des animé-es, c'est justement l'un des intérêts de l'adaptation : changer des choses.

Prolongements

Le site Cinéma et jeu vidéo, qui a une page dédiée aux machinimas : <https://cinmaetjeuvideo.org/ressources/machinima/> ou les vidéos YouTube de TheGreatReview : « C'est quoi un bon film ? » et







CRÉATION COMMUNE D'UN MONDE DE FANTASY

Objectif global :

Créer ensemble un monde de fantasy dans l'idée de l'utiliser pour des récits.

Activités :

- S'inspirer de mondes de fantasy pour créer un nouvel univers imaginaire
- Réaliser une carte du monde en groupe
- S'inspirer de cultures fictives ou existantes pour créer un peuple
- Créer un ou plusieurs systèmes de magie
- Créer un animal fabuleux

Matériel :

- Inkarnate ou un logiciel de dessin pour dessiner une carte...
- ...ou de quoi dessiner sur papier
- Un logiciel de traitement d'images tel que Krita, Gimp, Photoshop... pour faire du collage numérique, ou une imprimante

Contexte :

Cette activité s'éloigne quelque peu du jeu vidéo dans le sens où elle ne l'utilise pas comme modèle. Toutefois, elle montre un aspect important du développement d'un jeu : celui de la création de monde.

En effet, tout jeu doit définir un monde dans lequel il se déroule, ses caractéristiques, ses règles. Ici, nous avons choisi la Fantasy, mais libre à tout·e animateur·rice d'adapter les activités à de la science-fiction ou autre.

L'idée est donc d'imaginer ensemble un monde avec ses habitants, humains ou non, et un système de magie avec des règles. Le tout peut être incorporé dans un jeu vidéo, ou à défaut, dans la rédaction d'un texte.

Activité 1 : - création du monde - 2 h

Objectif de l'activité :

Le but de cette activité est de représenter physiquement le nouveau monde que l'on veut imaginer, et donc de créer une géographie ensemble.

Déroulement de l'atelier :

1. Observation de mondes existants :

Avant de créer le monde de Fantasy, on fait d'abord un tour de table pour demander aux participant-es les mondes de Fantasy qu'ils connaissent. C'est un bon moment pour faire un état des lieux quant à la consommation du genre : les participant-es lisent-iels de la Fantasy? En regardent-iels?

Ce tour de table peut être agrémenté de photos, de vidéos, de cartes issues d'œuvres (vidéoludiques, cinématographiques, textuelles) de Fantasy. Voici quelques suggestions :

- Roshar, le monde des *Archives de Roshar*, de Brandon Sanderson
- Les Terres du Milieu de Tolkien.
- Les Quatre Nations d'*Avatar*, le *Dernier Maître de l'Air*.
- L'Arbre-Monde de la mythologie scandinave. (Plusieurs représentations possibles)
- Le Disque-Monde de Terry Pratchett.

Observez les cartes et les mondes et essayez d'en tirer des spécificités. Il y a des formes, des topographies, des biomes différents. Comment est organisé le monde ?

2. Créations d'une sous-région par groupe :

Ensuite, par vote, on peut décider de la base du monde. Est-ce une planète ? Ou autre chose ? (Tortue ? Arbre ? etc.)

Si c'est une planète, est-ce une planète pangéenne ? Ou plutôt des îles ? Autre chose ? Une fois que la base du monde a été décidée, le groupe peut être divisé en sous-groupes de 4-5 personnes.

Chaque groupe doit choisir un mot parmi les suivants :

froid - feu - vent - sable - eau - plantes - orange - cristaux - métal - roche

Ces mots vont constituer les thèmes de chaque région / continent du monde. Et chaque groupe va donc devoir créer sa propre région à partir de ce thème-là. Dans chaque région, les différent-es participant-es vont choisir chacun un mot à appairer au thème afin de créer leur propre sous-région.

tornade - figé - solide - liquide - cristallisé - brillant - volant -
brisé - gelé - transparent - coloré - décoloré - inversé - maudit

L'idée est donc que le premier mot donne le thème de la région globale, et le deuxième vient l'agrémenter. Par exemple, imaginons que nous avons une région dont le thème est le feu. Ce sera le cas de tout le continent, mais celui-ci, en fonction du nombre de participant-es, sera divisé en sous-régions. La combinaison feu + tornade donnera lieu à une zone dans laquelle il y a des tornades de feu, par exemple. Feu + cristal pourrait mener à une sorte de plateau où le feu a été transformé en cristal. Et ainsi de suite. L'idée est d'avoir des combinaisons parfois improbables qui forcent à réfléchir et surtout à imaginer des choses impossibles dans la réalité. C'est tout le plaisir de la fantasy !

Chaque participant-e peut ensuite nommer sa propre sous-région, et chaque groupe décide d'un nom pour la région. Ces noms pourront être modifiés plus tard. Pour les nommer, on peut imaginer choisir des termes dans des langues existantes et faire des mots-valises. Par exemple, prenons le danois pour une région froide, et nous pourrions avoir : Isjord, composé de *is* (glace) et *jord* (terre). Il n'est bien sûr pas obligatoire de rester avec des langues existantes, ni même de garder les stéréotypes qui sont fréquents dans la fantasy, comme le fait que le nord est froid et lié à la Scandinavie. On peut s'amuser et expérimenter avec d'autres sonorités. Il y a peu de noms aztèques, africains, tibétains, inuits, russes, amazighs ou même flamands dans la fantasy. C'est peut-être l'occasion de mettre ce genre de sonorités / cultures à l'honneur !

3. Rassembler les régions et écrire le lore :

Le lore est l'arrière-plan historique et culturel d'un univers fictionnel, son contexte. Une fois les idées rassemblées, chaque continent peut être dessiné. Et lorsque tout le monde a fini, on rassemble les continents pour donner sa forme finale au monde. Si ça a été fait numériquement, imprimez chaque continent pour les rassembler sur une grande feuille qui servira de carte du monde.

Ensuite, chaque élève écrit un morceau de lore sur sa sous-région. Le lore, ce sont les histoires, les coutumes, ou simplement des informations liées à un univers. Cette information peut être précise, ou vague, mais elle doit donner le ton.

Voici un exemple de lore tiré de « Dark Souls III » : « Cette contrée est le royaume de Lothric, le point de convergence des terres des Seigneurs des Cendres. Quand les pèlerins font route vers le nord, ils réalisent bien vite que la vieille prophétie disait vrai. « Le feu se meurt, et vient l'âge des Seigneurs sans trône. » »

Cela permet, en plus du thème, d'avoir un ton et une idée de l'histoire potentielle du lieu.

Activité 2 : - les habitants et leur culture - 1 h 30

Objectif de l'activité :

Le but de cette activité est que chaque continent ait une sorte d'être doué de conscience, humanoïde ou pas. Pour ce faire, nous allons procéder en trois étapes : trouver des propriétés biologiques et magiques, esquisser une culture, puis donner une apparence finale.

Outils recommandés :

Des documentaires sur des cultures diverses dans le monde. L'excellent documentaire *Samsara*, réalisé par Ron Fricke, est un excellent moyen de « rencontrer » des cultures.

Déroulement de l'atelier :

1. Les propriétés biologiques et magiques :

Commençons par les propriétés biologiques et magiques. Pour trouver des éléments intéressants, nous proposons de faire quelques recherches de propriétés étranges / rares / drôles dans la faune et la flore du monde. Pas besoin d'aller spécifiquement chercher dans la fantasy, le monde réel a beaucoup d'étrangetés qui peuvent servir de source d'inspiration. Par exemple, les tardigrades sont des créatures capables de survivre dans des conditions extrêmes : températures extrêmes, pression, toxicité, déshydratation... en somme, elles sont l'équivalent de créatures immortelles, ou presque ! Prenez des caractéristiques de ce genre, et distribuez-les aux animé-es. Iels peuvent ensuite les assigner aux éléments suivantes (que l'on fournit avec des exemples) :

Yeux : nyctalopie ; possibilité de zoom...

Bouche : salive acide, suce le sang pour se nourrir

Peau : résiste au feu / froid ; permet de respirer ; transpiration acide ; dure comme la pierre ; se reconstitue vite...

Cheveux : peuvent ressentir l'environnement ; cheveux tranchants ; peuvent être contrôlés comme des tentacules...

Membres : nombre de bras / jambes / autres ; formes ; griffes, ventouses...

Nez : excellent odorat ; sent les émotions ; peut respirer sous l'eau

2. Imaginer la culture :

Voici un exemple à montrer aux animé-es, qui est tiré des *Archives de Roshar*, de Brandon Sanderson : les Alethis sont un peuple belliqueux pour qui les exploits guerriers sont ce qu'il y a de plus important.

Ils différencient également fortement les hommes et les femmes. Les hommes sont formés dès leur enfance à faire la guerre. Ils n'apprennent que cela. Comme il est considéré comme féminin de lire, ils n'apprennent pas. Ils privilégient également la nourriture épicée et les alcools forts.

Quant aux femmes, elles sont éduquées dans les arts comme l'écriture, la musique, le chant, mais aussi dans les sciences comme l'ingénierie, la chimie, etc. Par pudeur, leur main gauche, appelée « Sage-main », est couverte en public par leur manche, ou par un gant pour les femmes moins haut placées. Pour ce qui est de la nourriture, les plats dits féminins sont peu relevés, mais plutôt sucrés, et les alcools très faibles mais fruités.

Voilà un exemple issu de fantasy d'une binarité extrême. On peut bien sûr imaginer quelque chose de tout à fait différent. On peut abolir le genre à la manière d'Ursula Le Guin dans *La Main Gauche de la Nuit*, qui explore une société sans genre : celle des Getheniens. Sur la planète Gethen, tout le monde est androgyne, en tout cas pour la majeure partie de leur vie. Quelques jours par mois, les Getheniens entrent en kemmer, un temps pendant lequel iels développent des organes sexuels et qui leur permet de procréer. Le reste du temps, c'est donc une société dans laquelle le genre n'a aucune importance.

Ce sont deux exemples de peuples fictifs. Maintenant, on peut également s'intéresser à quelques coutumes moins connues dans des peuples réels. Voici quelques exemples pour vous accompagner, mais n'hésitez pas à procéder d'une autre manière. Par exemple, si le groupe est cosmopolite, vous pouvez amener chaque animé·e à réfléchir sur sa propre culture et à proposer des traits qui seraient moins connus, voire considérés comme étranges en Occident. Une autre manière de faire serait d'attribuer des peuples non connus aux animé·es et de leur demander de faire des recherches à ce propos.

Une fois que chaque animé·e a un peuple auquel il peut emprunter des caractéristiques, il se remet en groupe avec les collègues avec lesquels il a créé le peuple précédemment. L'idée est de mettre les caractéristiques ensemble pour avoir quelque chose de nouveau, sans hésiter à modifier des choses, à extrapoler, etc. Le but n'est pas d'être proche de la réalité, mais d'avoir quelque chose d'original tout en étant vraisemblable.

Une fois que chaque peuple fictif a sa culture esquissée sur papier, chaque groupe le présente aux autres. Ces informations pourraient éventuellement entrer dans une sorte de glossaire que les animé·es peuvent créer.

Activité 3 : - la magie et ses règles - 1 h

Objectif de l'activité :

Le but de cette activité est d'imaginer une forme de magie pour le monde que l'on a créé.

Déroulement de l'atelier :

1. Le type de magie :

La magie est un des éléments caractéristiques de la fantasy, bien qu'il peut y avoir de la fantasy sans magie.

Pour créer notre système, nous allons procéder sous forme de phrase lacunaire. La première étape sera la suivante : « Mon personnage manipule _____ . »

Les animé-es peuvent insérer le mot de leur choix en pensant aux possibilités que la magie peut offrir.

Pour donner de l'inspiration, vous pouvez montrer quelques systèmes de magie issus de la littérature, de films, de jeux, etc. Voici quelques exemples :

- *La Quête d'Ewilan*, de Pierre Bottero : le dessin, qui permet d'imaginer des choses et de les rendre réelles.
- *Avatar, le Dernier Maître de l'Air* : manipulation des quatre éléments.
- *Le Cycle de Terremer*, d'Ursula Le Guin : la magie des noms. Connaître le vrai nom d'une chose dans la langue des dragons permet d'obtenir le contrôle de celle-ci.
- *Les Archives de Roshar*, de Brandon Sanderson : les Windrunners peuvent contrôler la gravité, pour eux-mêmes ou pour les objets qu'ils touchent.

2. Le prix de la magie :

Une fois la magie établie, on peut en définir le prix. Selon l'auteur Brandon Sanderson, pour qu'une magie soit intéressante, il faut qu'il y ait un prix à payer, et plus il est proche de l'utilisateur-riche, plus c'est intéressant. On peut faire le parallèle avec les jeux vidéo : la magie y a souvent un prix représenté par une jauge de mana / magie / endurance / autre. Certaines magies puisent même dans la vie de l'avatar.

« Le prix à payer pour utiliser la magie est _____ . »

3. Imaginer le contexte de la magie :

Maintenant que la magie et le prix sont établis, les animé-es peuvent préciser quelques éléments de leur système de magie. Voici quelques exemples de caractéristiques possibles, mais n'hésitez pas à être créatif-ves !

- Que manipule l'utilisateur-riche ?
- À quel prix ?
- La magie est-elle utilisable par tout le monde ? Si non, par qui ?
- Est-elle utilisable n'importe quand ?
- Quelle est la fréquence d'utilisation possible ? Y a-t-il un temps de repos entre deux utilisations ?

Lorsque chaque animé-e a son propre système de magie, on peut passer à une mise en commun qui se fera sur la base des éléments manipulés (et non des autres caractéristiques). Donc chaque personne qui a un élément commun se met dans un groupe, par exemple, le groupe de ceux qui veulent manipuler le feu ensemble. Par conséquent, dans chaque groupe, il y aura l'élément en commun, mais des caractéristiques de magie différentes. Chaque groupe va donc décider et voter pour la combinaison qu'ils préfèrent, jusqu'à ce que chaque groupe ait son système de magie.

On peut ensuite présenter son système de magie final aux autres, et écrire un petit texte explicatif sur post-it à ajouter à la carte du monde.

Activité 4 : - une créature fabuleuse - 2 h

Objectif de l'activité :

Cette activité vise à créer une créature fabuleuse à partir d'animaux existants dans le monde réel.

Outils recommandés :

Un logiciel de photomontage, comme Krita ou GIMP, ou du papier, des ciseaux, de la colle, et/ou de quoi dessiner.

Déroulement de l'atelier :

1. Décomposer des créatures fabuleuses :

Avant de créer une créature, nous allons en observer quelques-unes. Pour ce faire, nous allons d'abord prendre des exemples tirés de la mythologie en demandant aux animé-es elleux-mêmes ce qu'ils connaissent comme créature. Chaque exemple peut ensuite être décomposé. Si aucun exemple n'émerge, en voici quelques-uns assez classiques de la mythologie : la chimère, le dragon, et le cyclope dont l'une des origines potentielles est intéressante : des crânes d'éléphants trouvés par des grecs, et dont la cavité nasale censée laisser passer la trompe donne l'impression qu'il s'agit d'un trou pour un œil ! Les jeux « Dragon's Dogma » et « Monster Hunter » ont de nombreuses créatures qui ont justement été créées grâce à ce procédé. Par conséquent, les créatures sont vraisemblables. N'hésitez pas à jouer ou à regarder des vidéos de ces jeux avec les animé-es !

Ensuite, on peut leur montrer des créatures particulières qui existent dans le monde réel. Elles ne manquent pas de variété : le pangolin, le cerf huppé, le serpent Atheris, la saïga, le poisson chauve-souris à lèvres rouges, la méduse, l'umbonia spinosa... Laissez-vous porter par internet ou par une encyclopédie. Plus c'est étrange et inconnu, et mieux c'est. L'idée est de nourrir la réflexion et l'imagination.

2. Créer sa créature :

Lorsque les animé-es ont pu voir de nombreuses créatures différentes, ils peuvent se lancer dans la création de la leur, chacun pour soi afin d'avoir une grande variété de bêtes. Pour ce faire, le plus simple serait probablement de leur donner accès à un ordinateur où ils peuvent trouver des images d'animaux divers pour les coller ensemble. Si ce n'est pas possible, imprimez-en autant que vous pouvez à l'avance. Pour rendre les collages plus faciles, tentez d'avoir des éléments qui partagent une prise de vue. Par exemple un maximum d'images de face. Voici un exemple d'une créature créée à partir d'images d'ailer, d'un serpent, et d'un taureau :



Une fois le montage sur Gimp terminé, cela donne ceci : le serpent cornu volant.

À vous de jouer ! Petit bonus pour choisir le nombre de têtes et de membres : lancez un dé. Une créature à quatre têtes et six pattes ? Pourquoi pas ! Et n'hésitez pas à utiliser des éléments non animaux comme des insectes, des champignons, des cristaux, etc. Tout peut fonctionner !

3. Les caractéristiques de la créature :

Une fois que la créature est créée, il faut bien sûr lui donner un mode de vie. Faites cela à partir de l'apparence de la créature. Voici quelques questions pour guider la création :

- Quel est son habitat ?
- Est-elle vivipare, ovipare, autre ?
- Est-elle diurne ou nocturne ? Les deux ? Dort-elle ?
- Que mange-t-elle ?
- A-t-elle une capacité spéciale ? (inspirations : basiliques, licornes, dragons...)
- À quoi sert sa queue ? ses pattes ? ses mandibules ? ses antennes ?

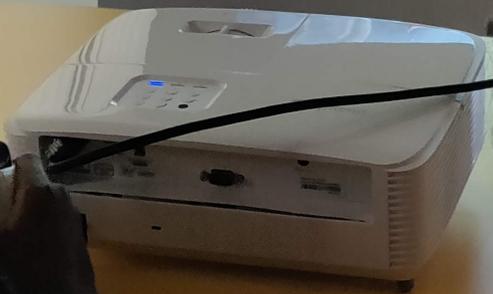
Chaque créature sera accompagnée d'un post-it qui détaille ses caractéristiques.

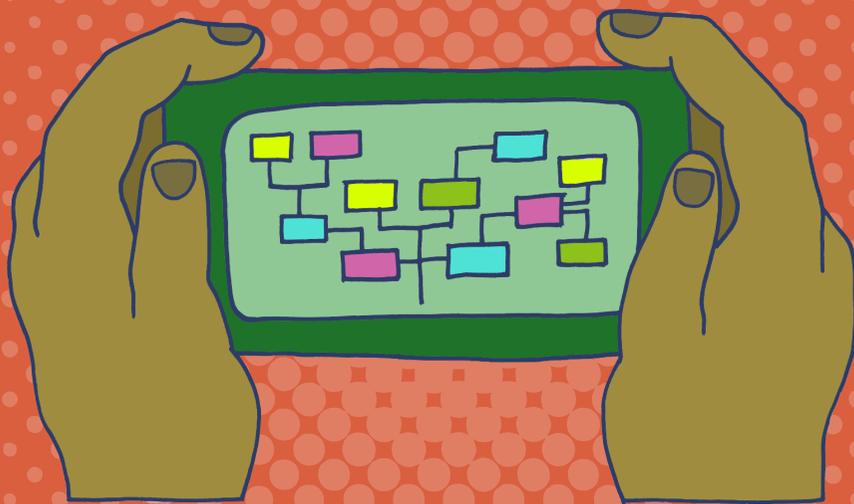
Une fois les habitudes créées, placer la créature imprimée quelque part sur la carte du monde, de préférence dans un habitat qui lui convient et qui fait sens. N'hésitez pas à mettre certaines créatures ensemble lorsqu'elles sont proches les unes des autres, par exemple.

Prolongements

- Le monde créé peut appartenir à d'autres genres que la fantasy, comme la science-fiction par exemple.
- Une fois le monde créé, on peut écrire des histoires qui s'y déroulent. Pourquoi pas des histoires interactives sur Twine ou Ren'py ?
 - ... ou un RPG sur RPG Maker ?
 - ... ou encore des nouvelles pour créer une anthologie ?
- Pour en apprendre plus sur le *worldbuilding*, les cours de Brandon Sanderson, auteur de Fantasy, sont disponibles librement sur YouTube en anglais.
- Pareillement, Tim Hickson sur sa chaîne « Hello Future Me », ou ses deux ouvrages *On Writing and Worldbuilding*.







**CRÉATION COMMUNE
D'UNE HISTOIRE
À EMBRANCHEMENTS**

Objectif global :

Créer une histoire à embranchements sur Twine.

Activités :

- Prendre en main le logiciel Twine
- Se familiariser avec le concept de récit à embranchements

Matériel :

- Le logiciel Twine
 - Version téléchargée, disponible sur Windows, Mac, Linux
 - Version sur navigateur, disponible partout (ATTENTION à la sauvegarde des fichiers)
- Du papier et de quoi écrire ou <https://app.diagrams.net/>
- Une nouvelle, une fable, une histoire courte à adapter

Contexte :

Le jeu vidéo se démarque des autres médias par le fait qu'il permet de donner des choix à son utilisateur·rice. Certains jeux offrent une grande liberté dans le déroulement de la partie et dans les dénouements d'une histoire. Par exemple, « Baldur's Gate, Detroit : Become Human » ou « Disco Elysium », dont l'expérience de jeu peut être totalement différente en fonction des choix opérés.

Similaire à cela, il y a les récits textuels à embranchements, fortement similaires aux *Livres dont vous êtes le héros*, qui mettent le récit, les choix et leurs conséquences au centre de l'expérience.

Le but de cette activité est donc de découvrir comment sont faits les récits à embranchements au travers d'un outil open source également utilisé par des professionnels, et d'ainsi aborder un des outils de narration du jeu vidéo : le texte.

Activité 1 : - prise en main de Twine - 30 min

Objectif de l'activité :

Le but de cette activité est de se familiariser avec Twine.

Outils recommandés :

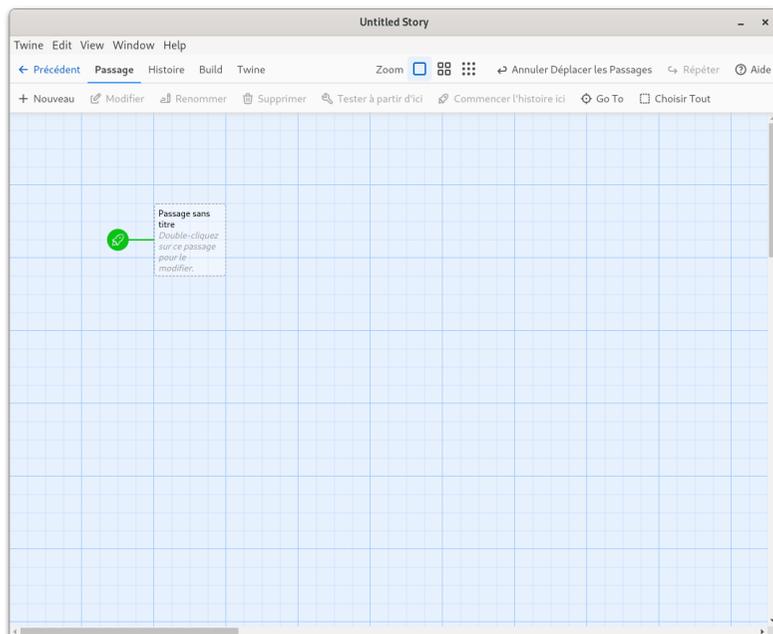
Twine est un logiciel open source permettant de créer des histoires à embranchements. Il met une emphase sur le texte et s'inscrit en quelque sorte dans la lignée des *Livres dont vous êtes le héros*. Il s'agit d'histoires interactives qui sont au format HTML et qui sont lisibles par n'importe quel navigateur.

Déroulement de l'atelier :

1. Le logiciel Twine :

Faisons un tour de l'interface du logiciel afin de prendre rapidement en main ses fonctionnalités. Twine est un logiciel qui peut être à la fois très puissant, comme il peut être simple. Dans son utilisation la plus basique, il est d'une simplicité remarquable et permet d'avoir une vue d'ensemble des embranchements de son histoire.

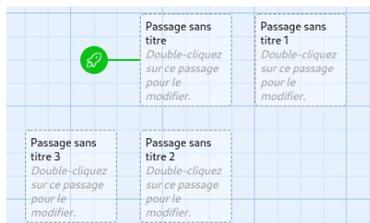
Son interface se présente de la manière suivante :



On peut donc voir deux grandes zones. Le bandeau supérieur et la grille. Dans le bandeau, plusieurs onglets s'offrent à nous :

- **Passage** : permet d'éditer les « passages », qui sont l'équivalent des pages de notre histoire.
- **Histoire** : les paramètres de notre histoire. Permet notamment de la renommer.
- **Build** : tout ce qui est en lien avec l'export de l'histoire et le test.
- **Twine** : le paramétrage du programme lui-même.

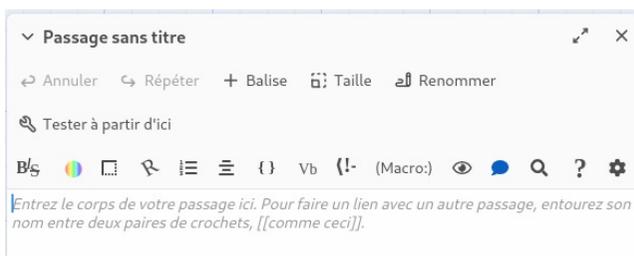
La grille, quant à elle, nous montre l'arbre de notre histoire. L'onglet « Passage » nous permet d'en créer autant que l'on veut, sans lien entre eux, à l'aide du bouton + Nouveau. Le logiciel nous les présente donc de cette manière :



Différents niveaux de zoom sont accessibles via les icônes suivantes :



Pour cette activité, nous allons nous concentrer sur les bases de l'éditeur de texte qui se présente ainsi :

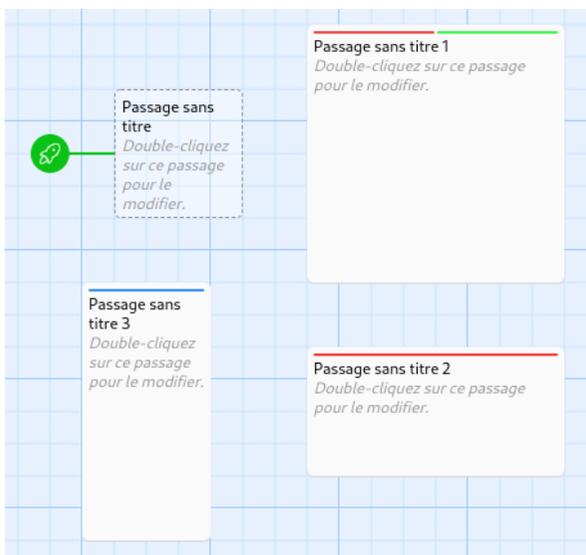


Au sommet de la fenêtre, le nom du passage qui peut être renommé via le bouton « Renommer ».

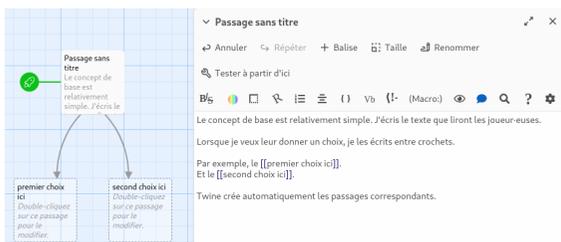
Le bouton « Taille » permet de changer la taille du passage sur la grille, offrant potentiellement une meilleure lisibilité puisque vous pourrez donner des formes différentes à vos passages.

Le bouton « Balise » permet de marquer les passages d'une couleur et de mots-clés. Par exemple, vous pourriez marquer vos fins par une balise rouge nommée « Fin », afin de les retrouver facilement.

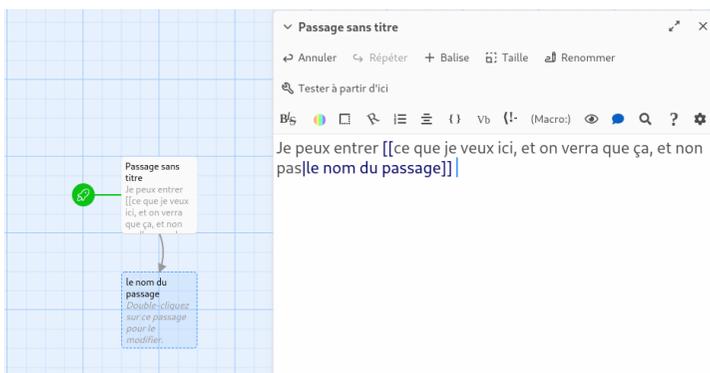
Voici une grille avec des balises et des formes différentes :



Un double-clic sur n'importe quel passage permet de placer sa fenêtre de texte à l'avant. Nous entrons dans le cœur du programme qui se joue dans cette fenêtre. Il suffit d'écrire ce que l'on veut, puis de mettre les choix entre doubles crochets. Tout ce qui est entre les crochets devient cliquable. Twine crée automatiquement de nouveaux passages qui portent le même nom que ce qu'il y a entre crochets. Pour éviter d'avoir des noms à rallonge, on peut également ajouter des noms de passages aux choix cliquables, comme ceci : [[écrire ce que les joueur-euses verront|le nom du passage]]



Twine crée automatiquement de nouveaux passages qui portent le même nom que ce qu'il y a entre crochets. Pour éviter d'avoir des noms à rallonge, on peut également ajouter des noms de passages aux choix cliquables, comme ceci : [[écrire ce que les joueur-euses verront|le nom du passage]]



Cela permet de s'y retrouver plus facilement avec les passages, qui peuvent donc avoir des noms simplifiés. Ce sont les bases du programme. À chaque fois que vous voulez créer un passage, vous mettez des doubles crochets. Les liens peuvent aussi être créés vers un passage existant (attention à respecter l'orthographe exacte du nom du passage, y compris les espaces et les majuscules, sinon Twine en créera un nouveau), ou via la même technique, en entrant le nom du passage. Enfin, vous pouvez mettre le texte en forme via la barre de raccourcis. Voici les différents boutons que nous pouvons utiliser :

Appliquer différents styles de mise en forme, voire des animations sur le texte.

-  Changer la couleur du texte et/ou du fond.
-  Ajouter une ou des bordure(s), et encadrer le texte.
-  Changer l'orientation du texte.
-  Créer des puces et des listes.
-  Changer l'alignement du texte.

 **Tester à partir d'ici** Permet de tester son histoire à partir du passage sélectionné. Pour tester tout le jeu, allez dans l'onglet Build dont le bouton « Tester » le permet. Assurez-vous de l'ouvrir dans un navigateur internet.

Activité 2 : - adapter une histoire sur Twine

- 2 h

Objectif de l'activité :

Adapter une histoire, quel que soit le média d'origine, sur Twine.

Outils recommandés :

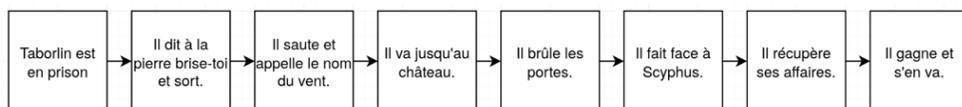
- Twine.
- De quoi faire des diagrammes, par exemple : <https://app.diagrams.net/>

Déroulement de l'atelier :

1. Créer un schéma de l'histoire :

Une manière de prendre Twine en main, et le jeu vidéo en général, est de prendre un récit existant et de le transposer. Pour cette séquence, vous pouvez utiliser le même texte que pour l'activité sur la narration environnementale, par exemple, ou n'importe quelle fable, conte, voire un épisode de dessin animé ou une vidéo courte. Le format texte a l'avantage de pouvoir être lu et relu à sa propre vitesse, c'est pourquoi nous l'utilisons ici.

Proposez à un-e animé-e de lire le texte à haute voix pour les autres, ou lisez-le vous-même. Une fois lu, proposez de passer ou sur du papier, ou sur <https://app.diagrams.net/>, qui permet de dessiner des diagrammes, schémas, etc. L'idée est de dessiner de manière schématique les différentes étapes de l'histoire sur une seule ligne, comme ceci :



Grâce à cela, on aura une vision d'ensemble de l'histoire sans devoir en relire les détails. Ce qui permettra, par la suite, de créer les embranchements à des points stratégiques intéressants.

2. Transposer le schéma sur Twine :

Demandez aux animé-es de transposer les étapes de leur schéma dans des passages sur Twine. Pour ce faire, vous pouvez ou passer par l'onglet Passage, puis + Nouveau pour créer tous les passages nécessaires à l'avance pour les remplir et les connecter plus tard, ou simplement écrire dans les fenêtres de texte et préparer les différents passages au fur et à mesure.

Quel que soit le chemin que vous prenez, vous devriez avoir un schéma qui ressemble à ceci, avec ou sans les flèches :



À partir de là, écrivez l'histoire elle-même. Les animé-es peuvent choisir le point de vue. Iels peuvent garder la troisième personne, comme le récit original, mais peuvent également passer à la deuxième personne, qui risque d'être plus intéressante avec un tel média. Il peut aussi être une bonne idée de passer les temps au présent, afin d'ancrer l'action dans le maintenant. Iels peuvent bien sûr modifier le texte existant et ne doivent pas tout recopier. Comme pour le machinima, c'est l'occasion de prendre des libertés, de raccourcir, modifier, allonger, de laisser libre cours à son imagination. Iels peuvent également ajouter plus de passages que ceux prévus à la base, si besoin.

Voici en exemple la retranscription des deux premiers paragraphes en passages :



Vous être Taborlin le Grand, un magicien réputé.

Lorsque vous vous réveillez, vous êtes dans une haute, très haute prison loin sous le sol. Les lampes sur les murs brillent d'un feu bleu.

[[Vous regardez autour de vous..|Nom de la Pierre]]



La cellule n' ni porte ni fenêtre. Tout n'est que pierre lisse et dure. C'est une cellule dont aucun homme ne s'était jamais échappé.

[[[Invoker le nom de la pierre.|Nom du Vent]]

Ce qui donne ceci, sur la grille :

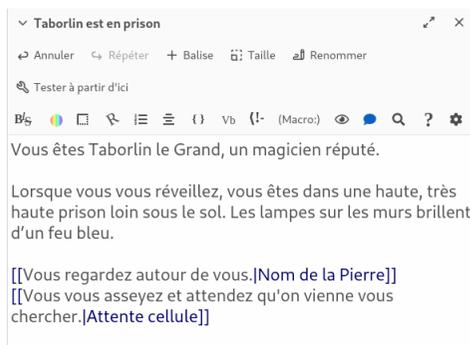


3. Écrire les embranchements :

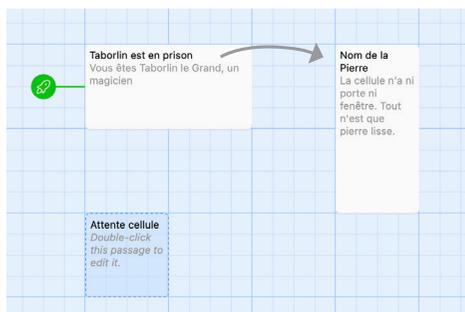
Une fois que le récit de base est retranscrit du début à la fin, nous pouvons penser à ajouter les différents embranchements à des endroits intéressants. Une histoire à embranchements est justement intéressante parce qu'elle permet d'expérimenter toutes sortes d'options qui peuvent être surprenantes. Tous ne doivent pas mener à la même fin, donc laissez les animé-es envisager plusieurs fins à des stades différents de l'histoire. Par exemple, il pourrait y avoir une fin au tout début : Taborlin pourrait ne pas se souvenir du nom de la pierre et rester croupir indéfiniment en prison.

Lors de nos tests, quelqu'un a fait faire à Taborlin une crise existentielle dans sa cellule, il s'est donc mis à réfléchir sur le sens de la vie et sur le pourquoi il s'est retrouvé là. Quelqu'un d'autre a décidé d'appeler un taxi. Bref, les possibilités sont infinies.

Voici un exemple d'embranchement :



The screenshot shows a Twine story window titled "Taborlin est en prison". The text reads: "Vous êtes Taborlin le Grand, un magicien réputé. Lorsque vous vous réveillez, vous êtes dans une haute, très haute prison loin sous le sol. Les lampes sur les murs brillent d'un feu bleu." Below this, there are two branches: "[[Vous regardez autour de vous.|Nom de la Pierre]]" and "[[Vous vous asseyez et attendez qu'on vienne vous chercher.|Attente cellule]]". The interface includes a toolbar with options like "Annuler", "Répéter", "Balise", "Taille", and "Renommer".



Une fois que c'est fini, les histoires peuvent être partagées. Vous pouvez jouer à chacun des jeux devant tout le monde, ou faire en sorte que chacun essaie le jeu de quelqu'un d'autre, dépendamment du temps que vous avez.

L'export se fait via l'onglet Build > Publier dans un fichier. Le fichier HTML peut être lancé par n'importe quel navigateur.

Prolongements

- Le site web <https://www.fiction-interactive.fr/category/fictions-interactives>, qui contient de nombreuses histoires interactives en français. Nous recommandons de les essayer avant, au cas où elles contiendraient du contenu inadapté à votre public.
- **Idée de prolongement** : créer sa propre histoire originale sur Twine.
- **Autre prolongement** : Ren'py, programme similaire mais plutôt basé sur le code. Ren'py met l'accent sur l'utilisation d'images et de sons, et permet de créer des *Visuals novels*, plutôt que des récits textuels interactifs simples.
- **Notre activité Machinima**, qui permet de transposer vers un nouveau média : le cinéma.
- Écrire une histoire dans le monde créé lors de l'activité sur la Fantasy.



LA VIOLENCE DANS LES JEUX VIDÉO

Objectif global :

Réfléchir et échanger sur la question de la violence autour et dans le jeu vidéo.

Activités :

- Repérer les caractéristiques principales d'un jeu
- Discuter sur le caractère violent ou pas d'un jeu
- Penser l'ébauche d'un jeu vidéo non violent
- Définir la violence et ses caractéristiques

Matériel :

- Un document de game design (voir « La méthode Arts&Publics »).
- Des vidéos de jeux, ou les jeux eux-mêmes si vous avez les ordinateurs :
 - « Flower », Thatgamecompany
 - « Abzû », Giant Squid
 - « Firewatch », Campo Santo
 - « Outer wilds », Mobius Digital
 - « A short hike », Adam Robinson-Yu
 - « Overcooked », Ghost Town Games
 - « Journey », Thatgamecompany

Contexte :

La violence dans les jeux vidéo est un thème qui revient souvent dans les médias, dans la bouche de parents inquiets, voire dans la bouche d'enfants consommateur-trices de jeux. Le propos ressemble, en général, à ceci : si les enfants sont autant exposés à la violence, les jeux doivent forcément rendre violent... Est-ce vraiment le cas?

Cette séquence tente d'explorer le concept de violence lui-même, de ce que l'on perçoit comme violent, mais également la violence dans les jeux vidéo et la violence hors de ceux-ci. Le but de cette activité n'est pas de donner une réponse définitive à la question de la violence dans le jeu vidéo mais plutôt de faire réfléchir sur les paniques morales, sur la manière dont les passions des jeunes sont perçues, et sur la conception de la violence dans notre société. Cette activité s'adresse à des adolescents qui jouent aux jeux vidéo, à partir de 12 ans. Il y a plusieurs parties plus réflexives, et moins de parties ludiques.

Activité 1 : - mon jeu préféré - 30 min

Objectif de l'activité :

Cette activité brise-glace permet d'aborder le sujet de la violence dans les jeux.

Déroulement de l'atelier :

1. Décrire son jeu préféré :

Cette activité brise-glace se fait sans matériel. Le but est que chacun·e à leur tour, les participant·es décrivent leur jeu préféré sans jamais le nommer. Pour ce faire, iels vont donner les actions qu'on peut accomplir dans le jeu, et ses objectifs. Pendant ce temps, l'animateur·trice peut noter les verbes d'action utilisés par les animé·es.

2. La place de la violence dans mon jeu préféré :

À chaque fois qu'un jeu est donné, les participant·es peuvent discuter de son caractère violent. Il n'y a pas de réponse finale à trouver : il s'agit simplement d'une discussion qui vise à laisser les participant·es argumenter sur ce qui fait qu'un jeu peut être défini comme violent.

Activité 2 : - imaginons un jeu non violent - 1 h

Objectif de l'activité :

Le but de l'activité est d'imaginer des gameplays peut-être éloignés de ce que l'on connaît et consomme habituellement.

Déroulement de l'atelier :

1. Test de jeux :

Pour cette activité, les animé·es se mettent en groupe et préparent une ébauche de jeu vidéo via un document de game design. Cette ébauche peut éventuellement servir à un atelier de création de jeu vidéo amateur lors d'une autre activité.

Afin de trouver des idées d'éléments de gameplay qui ne sont pas violents, vous pouvez, avant de commencer l'activité, faire jouer à des jeux sans violence, ou regarder des vidéos ou des critiques de tels jeux dont la liste est en début de cette partie.

Après chaque jeu testé/vu, faire un retour sur les mécaniques de jeu, et créer une liste des possibilités. Bien sûr, les animé·es peuvent s'en écarter si iels ont d'autres idées.

2. Ébaucher une idée de jeu :

Suite à cela, créer son ébauche de jeu à partir du document de game design. N'hésitez pas à utiliser nos cartes ! Voici un exemple de champs pouvant figurer sur le document. N'hésitez pas à en ajouter/enlever selon vos besoins :

- Titre du jeu
- Genre de jeu (Plateforme, Point&Click...)
- Thème et scénario du jeu
 - Quelle est l'histoire ?
- Personnage principal
 - Apparence, genre, etc.
 - Rôle
 - Capacités
- Conditions de victoire (Comment on gagne au jeu ? Plusieurs manières ?)
- Conditions de défaite (Comment on perd au jeu ?)

Une fois l'ébauche terminée, chaque groupe présente son jeu aux autres. Selon le type de groupe, à cette étape peut être ajoutée une activité qui consiste à créer la *vertical slice* d'un jeu : c'est-à-dire un niveau ou un morceau de niveau jouable qui permet de montrer le concept du jeu.

Activité 3 : - réflexion sur la violence - 30 min

Objectif de l'activité :

Cette activité prend la forme d'une discussion qui vise à comprendre pourquoi la violence est souvent présente dans les jeux vidéo.

Déroulement de l'atelier :

1. Pourquoi de la violence :

On commence donc par poser la question aux animé-es : « Pourquoi y a-t-il de la violence dans les jeux vidéo ? » On peut faire un tour de table pour récolter les avis de tous-tes, et laisser chacun-e réagir.

Une fois le tour de table fait, on peut poser une autre question : qu'est-ce que la violence ? Le but, ici, est de questionner ce que l'on entend par le mot « violence ». Qu'est-ce qu'on considère comme violent ? On peut laisser les animé-es discuter. Chaque réponse peut être notée au tableau ou sur une présentation afin d'en garder une trace. Ensuite, montrez la définition de la violence de l'OMS :

La violence est définie par l'Organisation mondiale de la santé (OMS) comme étant « l'utilisation intentionnelle de la force physique, de menaces à l'encontre des autres ou de soi-même, contre un groupe ou une communauté, qui entraîne ou risque fortement d'entraîner un traumatisme, des dommages psychologiques, des problèmes de développement ou un décès ».

Cette définition inclut tous les types et toutes les formes de violence, et ce, sans égard au milieu (école, travail, communauté, etc.) ou au stade de la vie. De même, elle rend explicites les conséquences de la violence sur la santé physique et mentale de la personne qui la subit.

Avant de donner une réponse à la question ou de se prononcer au sujet du jeu vidéo, nous allons nous intéresser aux caractéristiques du jeu vidéo en tant que média.

Activité 4 : - la violence en jeu - 30 min

Objectif de l'activité :

Qu'est-ce qui fait qu'un jeu est un jeu ? Avant de savoir si la définition de l'OMS de la violence peut s'appliquer aux jeux vidéo, il peut être judicieux de définir les caractéristiques d'un jeu au travers d'un tour de table.

Déroulement de l'atelier :

1. Ce qui fait d'un jeu un jeu :

Cette activité demande que chaque personne donne une caractéristique du média, que l'animateur·rice note au tableau ou sur sa présentation.

Selon Roger Caillois, il y a six conditions pour qu'une activité soit considérée comme un jeu.

C'est une activité qui doit être :

- **Libre** : c'est-à-dire une activité consentie. Toute obligation ferait perdre la qualité ludique.
- **Séparée** : elle doit être limitée dans le temps et l'espace, et n'a pas d'influence sur la réalité. La roulette russe, par exemple, ne peut pas être considérée comme un jeu, puisque l'enjeu est la vie.
- **Incertaine** : on ne sait pas à l'avance comment va se dérouler ou se terminer une partie de jeu.
- **Improductive** : on ne crée pas de richesse en jouant (elle peut être déplacée d'un·e joueur·se à l'autre)
- **Réglée** : il y a des règles et des conventions dans un jeu et qui peuvent également suspendre des lois ordinaires. Par exemple, le fait de frapper quelqu'un, qui est interdit par la loi, est autorisé et encouragé dans le cadre d'un match de boxe.
- **Fictive** : on exerce un second degré sur la réalité, il y a « ce qu'on fait », et « ce qu'on dit qu'on fait ». Un enfant avec un morceau de bois est un chevalier. (Un jeu dans lequel on entre en fiction peut également se passer de règles, selon Roger Caillois)

Une fois les caractéristiques définies, on peut se poser la question : un jeu peut-il être violent, sachant que l'activité doit avoir des règles et ne peut, notamment, avoir d'incidence sur la vie réelle, et que la violence vise à entraîner des traumatismes sur quelqu'un de manière intentionnelle ?

On peut également s'intéresser à la littérature sur le sujet. De nombreuses études ont été

faites sur le lien entre la violence et les jeux vidéo, et n'ont rien trouvé de concluant. Il est intéressant, toutefois, de se demander pourquoi cette idée est si répandue concernant le jeu vidéo. Peut-être parce qu'il s'agit d'un média récent et fort apprécié des jeunes ?

Dans la section suivante, vous pourrez trouver une série d'articles ou de vidéos qui peuvent servir de support de discussion.

Prolongements

- « Jeux vidéo : du divertissement à l'analyse critique », un dossier du CSEM disponible via le lien suivant : <https://www.csem.be/sites/default/files/2021-01/jeux%20video%20web.pdf>
- Cette vidéo de Max Bird résume le propos de la violence. La description contient de nombreuses sources qui traitent du sujet. <https://youtu.be/afh-9EpkS2g>
- Le livre de Roger Caillois sur les jeux : Caillois, R., *Les Jeux et les Hommes : le masque et le vertige*, 2009, Gallimard.
- Quelques jeux sans (trop) de violence, ou dont elle n'est pas l'ingrédient principal :
 - « Journey »
 - « Subnautica »
 - « Stardew Valley »
 - « Flower »
 - « Les Sims »
 - « Hatoful Boyfriend »
 - « Animal Crossing »
 - « Rocket League »
 - « Firewatch »
 - « What remains of Edith Finch »
 - « Portal »
 - « Abzu »
 - « Outer Wilds »
 - « Overcooked »
 - « A short hike »



INITIER À LA POLITIQUE VIA «MINECRAFT»

Cette activité est prévue pour un public d'enfants et d'adolescents, à partir de dix ans.

Objectif global :

Aborder la politique et la citoyenneté au travers d'un jeu de rôle sur Minecraft.

Activités :

- Éveiller à la citoyenneté et à la politique ;
- Susciter l'imaginaire au moyen d'une pratique innovante ;
- Rendre la citoyenneté et la politique appréhendables par tous et toutes.

Matériel :

- Des ordinateurs ou des tablettes / smartphones
- Minecraft Education...
- ... ou toute autre version de Minecraft / Minetest avec un serveur
- Des feuilles blanches, des feuilles quadrillées, et de quoi dessiner
- Les ressources suivantes : <https://tinyurl.com/PixelUtopia>

Contexte :

« Si vous arriviez sur une île déserte et qu'il était ainsi possible de tout recommencer, qu'est-ce que vous feriez différemment ? » C'est en partant de cette simple question qu'Ekin Bal a développé le dispositif Pixel Utopia. Les participant-es y incarnent un groupe de rescapé-es échoués sur une île déserte où ils ont l'opportunité de construire une ville à partir de rien. Au fil des activités, les utopistes créent une identité pour leur ville, un parti politique, iels imaginent, proposent et débattent pour ensuite construire le résultat de leurs réflexions dans l'espace virtuel de « Minecraft ».

La construction de cette ville se structure en modules d'une demi-journée étalés sur une semaine. L'idée n'est pas de vous fournir un scénario pédagogique strict, mais davantage une boîte à outils dans laquelle vous pouvez venir piocher les approches qui vous intéressent tout en vous les réappropriant. Les exemples donnés sont donc uniquement là à titre d'illustration.

Partie 1 : s'approprier la ville

L'objectif de la première journée est de faire entrer les apprenants dans l'univers du dispositif et permettre à ceux-ci de s'identifier et de s'approprier la société imaginaire.

L'animateur-riche peut s'habiller en rescapé-e pour l'immersion ! Présentez ensuite la situation via une mise en scène.

[Exemple de mise en scène] : Vous êtes en mer et « CRACK », le navire s'échoue. Vous vous réveillez sur une plage, du sable encore plein les yeux, vous essayez de distinguer votre environnement. Il semble que vous soyez sur une île perdue au milieu de nulle part. [bruit] Qu'est-ce ?! Des gémissements parviennent à vos oreilles. Vous comprenez que vous n'êtes pas seuls. « Bonjour. Je suis Ekin, mais mon nom de rescapé c'est Ekinos ! Comment vous appelez-vous ? » - laissez chaque participant-e se présenter de façon libre et demander ce qu'ils faisaient avant de venir sur cette île (l'idée est de laisser libre cours à leur imagination en inventant un métier).

Ici, le but est d'introduire la séquence en posant les bases de l'univers. Il ne faut pas hésiter à rajouter des décorations ou de la musique et jouer avec la disposition des lieux afin de donner le ressenti aux participant-es qu'ils sont dans un espace différent. Chaque élément augmente les chances pour les participant-es de se projeter dans l'univers dans lequel vous voulez les amener.

Activité 1 : - définition des valeurs communes - 1 h

Chaque société se base sur des valeurs communes. Celle des apprenants répond à la même logique. Dans cette séquence, ils sont donc amenés à réfléchir aux valeurs qui les unissent. Pour ce faire, voici le document avec lequel nous avons travaillé, partiellement repris du dossier pédagogique n° 38 de Philéas et Autobule.

(<https://www.phileasetautobule.be/numero/38-qui-a-des-pouvoirs>)

1. Choisissez la ou les phrase(s) qui vous correspondent :

- En vacances, j'en profite pour être en famille, passer plus de temps avec mes frères, mes parents, mes tantes, mes cousins, ...
- En vacances, j'en profite pour lire des livres intéressants, apprendre plus de choses, me cultiver, ...
- En vacances, je me débrouille pour trouver du travail pour gagner plus d'argent, ...
- En vacances, je fais du sport, je mange plus sainement, je prends soin de moi, ...
- En vacances, je fais tout pour m'amuser, rigoler, faire la fête, ...

« Pourquoi ces différences dans les choix des uns et des autres ? »

On pourrait simplement dire que c'est une question de « caractère » (telle personne sera vue comme plus affectueuse si elle se consacre à sa famille, telle autre plus intellectuelle...). On

peut aussi dire que c'est une question de **choix**, pour chacun, d'accorder la priorité à certaines **valeurs** (qualités, principes...) dans la vie.

« Quelles pourraient être les valeurs derrière ces différentes manières de passer les vacances ? »

Amener à formuler de diverses manières les différentes valeurs implicites.

- la famille, l'affection, ...
- les connaissances, la culture, le savoir, ...
- l'argent, la richesse, la sécurité matérielle, ...
- la santé, le sport, ...
- le plaisir, le divertissement, ...

D'autres formulations ou même d'autres valeurs peuvent être énoncées, les participant-es posant parfois des hypothèses complémentaires (si par exemple une personne doit payer seule ses études, c'est plus la sécurité matérielle ou même les études et non pas la richesse).

« Comment pourrait-on définir ce qu'est une valeur ? »

Formuler ce qu'on entend par **valeur morale**.

Une valeur morale est une chose qu'on pense bonne, juste. / ...une qualité à laquelle on tient. / ...un principe qui nous tient à cœur. / ...qui guide nos choix. Par exemple : la famille, la santé, le savoir, le plaisir, ...

Les exercices suivants permettront d'affiner cette définition et de commencer à construire un inventaire de valeurs morales.

2. Quel pouvoir aimerais-tu le plus avoir ? Dans quel but ? Quel effet serait indésirable ?

Si j'avais le pouvoir de
je pourrais !
Mais je devrais faire attention à.....

3. Complétez ces phrases spontanément, dites à chaque fois quel serait votre vœu le plus cher si...

Si j'étais millionnaire, je dépenserais cet argent pour.....
Si je pouvais décider d'une loi, mon but serait
Si j'étais invisible pendant 24 heures, je pourrais
Si j'avais vingt ans de plus, je
Si je pouvais aller vivre où je le souhaite, avec ma famille, j'irais
Si j'étais le conseiller du Premier Ministre, je
Si j'avais eu une semaine de vacances en plus, j'aurais pu

« Ensuite, essayez d'identifier quelle(s) valeur(s) se trouve(nt) chaque fois derrière votre choix. »

4. Pour le moment, les trois valeurs que je choisis le plus souvent paraissent être :

-
-
-

Il faut maintenant mettre cela en commun pour aboutir à 3 valeurs partagées par la société-groupe. À ce stade-ci, la méthode la plus simple reste de réaliser un décompte et prendre les 3 valeurs qui ressortent en majorité. La question des valeurs étant très riche, il ne faut pas hésiter à retravailler le sujet hors du dispositif.

Activité 2 : - appropriation de la ville - 1 h 30

Choisir un nom pour la société utopique - 10 min

La prochaine étape se veut plus légère et propose de créer l'identité de la société-groupe. Pour ce faire, les participant·es décident ensemble du nom de leur ville. La sélection se fait sur base d'un vote. Vous pouvez si vous le souhaitez poser la question des modalités de vote, mais à ce stade-ci cela peut paraître lourd pour les apprenant·es d'enchaîner sur une question comme celle-ci après les valeurs.

Créer un hymne, un drapeau et une agora en groupe - 1 h

« Comment identifier votre ville ? Comment on reconnaît une ville ou un pays ? Comment faisiez-vous dans votre pays avant de venir ? »

« Pour qu'une ville soit bien gérée et qu'on puisse décider ensemble il faut un bâtiment non ? Il faut donc un endroit pour discuter et prendre les décisions. »

Réponse : Drapeau - Hymne/Devise - Agora/Parlement

N'hésitez pas à partir de l'exemple belge. Écouter l'hymne belge et repérer les valeurs qui y sont associées est un bon exercice.

Une fois ces trois points définis, diviser le groupe en 3 ateliers :

1. Groupe Drapeau

Remarque : Prévoir des feuilles et de quoi dessiner.

Commencez par l'observation des drapeaux du monde à l'aide d'un ordinateur ou d'un dictionnaire et analysez les caractéristiques d'un drapeau.

Un drapeau doit être¹ :

Simple. « Le drapeau doit pouvoir être dessiné par un enfant ». Et si c'est plus compliqué que ça, c'est déjà trop compliqué. Le design de votre drapeau doit être immédiatement reconnaissable, et ce, même à distance.

Coloré. Attention à ne pas choisir plus de trois couleurs et pas n'importe lesquelles. Le livre de Ted Kaye² recommande les plus basiques comme le rouge, le bleu, le vert, le noir, le jaune et le blanc. D'ailleurs si vous regardez bien, la plupart des drapeaux sont une combinaison de celles-ci. Elles doivent avoir une signification réelle pour la nation qui s'y identifie et bien sûr, s'accorder correctement. Généralement, la création d'un contraste est appréciée.

Symbolique. Parfois, il suffit d'un tracé, d'une forme précise pour évoquer un symbole fort à la nation représentée. Prenez l'exemple du drapeau canadien ou de celui du Japon. Dans chacun de ces deux cas, la feuille d'érable et le soleil évoquent une image à laquelle les populations s'identifient fortement. Autre exemple : Les couleurs du drapeau belge sont celles de l'écu de l'ancien duché de Brabant. Il représentait un lion d'or (jaune) sur fond de sable (noir), griffes et dents de gueules (rouge). Ces couleurs signifient force (noir), sagesse (jaune) et courage (rouge)³.

Clair. Sans aucune inscription. Qu'il s'agisse d'une phrase ou même d'une lettre, aucune n'est la bienvenue. En plus, elle ne sera certainement pas visible de loin.

Unique. Il faut vous assurer que le drapeau dessiné est bien UNIQUE. Il ne doit pas être confondu avec un autre, ce qui est un objectif très difficile à remplir vu la multitude de drapeaux qui existent déjà (on peut aller voir dans le dictionnaire pour être sûr).

« En prenant en compte ces caractéristiques et vos valeurs, créez le drapeau de votre ville. »

2. Groupe Hymne/devise de la ville

- « Connaissez-vous la devise nationale de la Belgique ? L'union fait la force. »
- « La Belgique n'est pas la seule à avoir adopté cette devise, trouvez d'autres pays avec la même devise dans la liste ci-dessous (cf. Annexes). »
- « Choisissez une devise parmi les différents pays et expliquez pourquoi vous l'avez choisi et ce que cela vous évoque. »
- « Ensuite, en vous inspirant de ce que vous voyez et des valeurs précédemment choisies, créez un hymne en partant du refrain d'une chanson que vous aimez et changez-en les mots. Il faudra ensuite la chanter devant le groupe. »

3. Groupe Agora/Parlement

Ce groupe a pour but de dessiner deux plans sur feuille quadrillée de l'Agora (un de façade et un autre vu du dessus). Comme pour les autres ateliers, n'hésitez pas à observer les agoras antiques ou les parlements contemporains pour initier une réflexion sur leurs formes (hémicycle ou forme rectangulaire de style britannique ?). Vous pouvez également lancer un défi mathématique aux apprenant-es en leur demandant une surface précise (225 CubeMinecraft²). Une fois terminé, chaque groupe présente sa production devant le groupe.

¹ Cf. <http://www.slate.fr/story/127292/comment-dessiner-un-drapeau-parfait>.

² T. KAYE, *Good Flag, Bad Flag*, Trenton, NJ, North American Vexillological Association, mai 2006.

³ Cf. <https://signification-drapeaux.blog-machine.info> pour plus d'infos sur la symbolique des drapeaux.

Activité 3 : - construction sur Minecraft - 1 h

Clôturez la journée avec de la construction sur « Minecraft » qui fera par ailleurs office de première prise en main.

Deux scénarios possibles. Soit vous pouvez laisser les apprenants construire leur maison. Ce qui participe au sentiment d'habiter l'île, mais peut aussi les éloigner de l'objectif principal de création d'une ville commune. Soit vous pouvez commencer la construction de l'agora en équipe. Attention ici, la construction en grand groupe peut vite tourner à la frustration. Face à cette situation prévisible, vous pouvez soit demander aux apprenants de s'organiser, soit les lancer sans instructions sur le jeu durant une dizaine de minutes. Si la construction tourne à la discorde générale, vous pouvez alors faire une pause et tirer ensemble les raisons expliquant cette situation. Créer ensemble, ça se travaille et si on ne s'organise pas un minimum cela peut générer de la frustration et on finit par ne rien construire. L'idée, ici, est de faire comprendre qu'une bonne coopération est la clé d'une construction réussie.

Partie 2 : comment décider ensemble ?

L'objectif de cette journée est de réfléchir sur la manière de décider ensemble. Cette session est largement inspirée du travail pédagogique réalisé par le musée Belvue et prend le parti de montrer une manière de décider ensemble, une sorte de simulation de démocratie directe structurée en partis politiques. En partant de priorités politiques personnelles à une mise en commun, les apprenant-es apprennent à argumenter, échanger et comprennent par ailleurs ce qu'un parti politique signifie en pratique – un groupe d'individus qui partagent les mêmes priorités.

Retour sur les apprentissages de la première journée et expression des émotions

Il est intéressant d'avoir une séquence de 15-20 minutes à chaque début de journée ou fin de journée pour revenir sur ce qui a été appris par chacun. Vous pouvez formaliser les échanges avec un carnet de bord du projet. Cela permettra d'avoir une trace écrite, mais aussi d'avoir un espace d'expression autour du projet dans lequel ils peuvent dessiner, réaliser des textes libres dans l'univers du projet, etc. Cet espace permet par ailleurs d'exprimer les choses positives comme négatives liées aux projets.

Activité 1 : - la démocratie - création d'un parti et construction - 2 h 30

Pour introduire cette séquence, vous pouvez partir de l'analyse de l'exemple belge. Comment décide-t-on en Belgique ?

Exemple d'introduction « Bonjour les amis, je suis content de vous retrouver pour une nouvelle journée d'aventure ! Aujourd'hui je vous propose de construire notre ville. J'ai déjà essayé avec mon équipage malheureusement nous étions désorganisé-es et certain-es étaient frustré-es car iels n'avaient pas leur mot à dire, seul la-le plus fort-e décidait. Comment faisiez-vous dans votre pays ? »

Réponse : Démocratie représentative (de type libéral).

- Divisez le groupe en équipes de 3-5 apprenant-es.
- Explication de la liste « Mes priorités politiques » (cf. Annexes). Il ne faut pas hésiter à ramener les différentes priorités à l'univers fictionnel pour faire sens (ex : La compétence Affaires étrangères peut-être énoncée comme les relations potentielles entretenues avec les îles alentour). Demandez ensuite aux apprenant-es de grouper les **priorités politiques** dans la liste de 1 à 16 individuellement et puis de se mettre d'accord par équipe sur les priorités politiques communes. Attention, il faut convaincre et argumenter, il est interdit de voter. - 20 min
- Ça ne fait toujours pas d'eux un parti, il faut maintenant un programme. Il faut choisir les 3 premières priorités politiques de leur groupement commun et le convertir en programme, donc trouver une construction concrète à mener. - 20 min
- Il vous faut maintenant trouver un nom de parti, créer un logo et désigner un-e secrétaire (prendre note), un porte-parole (rendre compte de ce qui a été dit aux autres), un créatif (créer les éléments graphiques), etc., puis un médiateur (faire en sorte que les discussions aient lieu de façon sereine). - 15 min
- C'est le moment de siéger en assemblée plénière. Pour cela, formez une grande table au centre qui représentera l'assemblée.
- Les porte-paroles sont invités à présenter leur parti (nom, logo, programme) au reste des députés autour de la grande table. À la fin de chaque présentation, il y a un tour de questions. L'animateur-riche est la-le président-e de l'assemblée, il s'assure du bon déroulement et du respect de la parole. Après chaque question, il y a un droit de réponse (Attention 1 min par intervention, il ne s'agit pas d'un débat, 1 question = 1 réponse). - 15 min
- Retour en partis pour élaborer et choisir la construction d'un élément pour la ville en accord avec le programme. Il faut la dessiner sur une feuille quadrillée et argumenter ses choix. - 15 min
- Construction du bâtiment choisi dans Minecraft en groupe. - 40 min

Pour aller plus loin :

Vous pouvez visiter un des parlements belges ou lire de la documentation à son sujet. Voir inviter un-e parlementaire.

Partie 3 : voir la ville autrement

L'objectif de ce module est de questionner les apprenants sur le concept d'utopie et de libérer leur imagination. À quoi ça sert de rêver d'un idéal ? Quel rôle social et politique cela joue ?

- **Retour sur les apprentissages et expression des émotions - 15 min**
- **Regarder et commenter la vidéo - 45 min** Luc Schuiten (capsule vidéo de 22 min)
<https://vimeo.com/122576793>

La vidéo présente le travail de l'auteur sur « la cité végétale », une utopie organique qui réimagine le bâti et les transports. L'intérêt ici est de mettre en avant la démarche du Luc Schuiten

qui part d'une critique. Celle d'un monde qu'il trouve déconnecté de la nature. Partant de là, il propose une vision utopique basée sur une valeur : la nature. Mais pourquoi après tout est-ce important de montrer vers quoi on veut tendre ? Derrière chaque projet politique, on peut retrouver en substance un idéal nourri de valeurs. Il tient ensuite aux porteurs de ces projets de les imaginer pour y tendre, de créer un futur désirable pour convaincre ses contemporains. Internet ou la démocratie sont tous partis d'un souhait, une envie, un idéal. L'utopie peut donc être vue comme une boussole, elle nous aide et guide pour déterminer notre action présente. A contrario, ne pas participer à la conception des utopies, c'est laisser les autres produire votre futur.

Il est important de faire comprendre aux apprenant-es que la démarche du projet est la même. Imaginer pour mieux avancer.

Aller plus loin :

Une réflexion sur l'habitat de demain basé sur la Cité végétale de Luc Schuiten se trouve dans le Dossier pédagogique Philéas & Autobule n° 42 (<https://www.phileasetautobule.be/numero/cest-ou-chez-toi>).

Activité 1 : - imaginer la version utopique d'un bâtiment - 1 h

En groupe de 4-6 participant-es, distribuez un des secteurs suivants et demandez de choisir un exemple de construction dans celui-ci que les participant-es n'aiment pas. Demandez ensuite d'en réaliser une version utopique.

- **Logement** : l'endroit où les habitants dorment et passent du temps. (ex : grand immeuble d'appartements, maison mitoyenne, 4 façades, etc.)
- **Loisir/culture** : les lieux d'activités quand les citoyens ont du temps libre (ex : bibliothèque, cinéma, parc d'attraction, musée, etc.)
- **Industrie et agriculture** : tout ce qui concerne la production de biens de consommation ou d'énergie (ex : les usines, les champs, les éoliennes, les centrales électriques)
- **Les services publics** : le secteur des services concerne tout ce qui rend un service. (ex : les écoles, les hôpitaux, les maisons de retraite, la sécurité, etc.)
- **Commerce** : finance, service aux entreprises, magasins (ex : banques, assurances, supermarché, etc.)
- **Espace vert** : tous les lieux verts (ex : parcs, fermes, forêts, etc.)

Chaque groupe a la charge de réfléchir à la manière dont son secteur va être présent sur l'île et en quoi elle consistera. Inspirez-vous de la démarche de Luc Schuiten.

Pour vous aider dans votre réflexion, voici plusieurs questions :

1° Quelle est la fonction de votre secteur dans votre ancien monde (Belgique) ? Qu'est-ce qui pourrait être mieux fait ? (ex : comment pourrions-nous améliorer les musées ?)

2° A quoi ressemblerait ce secteur dans votre ville ? Précisez/dessinez les bâtiments auxquels

vous pensez, leur fonction exacte ainsi que leur emplacement dans la ville en expliquant pourquoi vous avez choisi cet emplacement et pas un autre.

3° Dessinez les plans d'architecte de votre bâtiment après approbation de vos camarades puis construisez-le dans Minecraft ! »

Construction du bâtiment – 1 h

Partie 4 : conclusion et débriefing

Le dernier jour clôture le projet avec un retour sur tout ce qui a été vu et permet d'insister sur la nécessité de s'engager en société.

- **Retour sur les apprentissages et expression des émotions – 15 min**

- **Fin des dernières constructions et tour de la ville – 1 h**

Faire le résumé des réalisations avec un tour dans la ville. Chaque groupe présente sa construction. Le tour de la ville met un terme au « cercle magique », les participant-es sont de retour en groupe et l'animateur peut sortir de son rôle.

- **Vidéo-débat autour du documentaire - *Commune Utopie* (extrait de 15-20 min) – 1 h**

Ce documentaire réalisé par de jeunes étudiants de l'IHECS revient sur les initiatives citoyennes menées à Bruxelles et ailleurs en quête d'un futur basé sur la valeur de la collectivité. Les différents exemples cités vont permettre de créer le lien entre le projet et la réalité belge. Comme chez Schuiten, ces différentes initiatives sont animées par des valeurs (dans ce cas-ci la collectivité), mais au lieu d'uniquement l'imaginer, ils souhaitent mettre en place des actions concrètes qui vont dans le sens de leurs utopies.

- **Conclusion – 30 min**

- Avis et évaluation des acquis



ANNEXES



Qui sommes-nous ?

Fondée en 2012, agréée par la Région de Bruxelles-Capitale comme Entreprise Sociale et Démocratique (ESD), Arts&Publics est une association d'Économie sociale d'Insertion active dans l'Éducation au Patrimoine, l'Éducation aux Médias et l'Éducation permanente.

Elle place les différents publics de la culture au centre de son action à travers quatre missions de médiation culturelle en intersection : la formation et l'insertion des artistes et des médiateur·rices, l'animation citoyenne et la promotion des arts pour tous·tes.

Ces missions se concrétisent à travers un large éventail d'activités :

- la facilitation de l'accès à la culture pour tous·tes par la mise en avant de la gratuité, par l'éducation au patrimoine et par l'initiation des « non-publics » et des plus précarisés (bénéficiaires du CPAS, primo-arrivants, MENA) ;
- l'utilisation du jeu vidéo et des technologies numériques comme outils d'éducation et spécifiquement d'éducation aux médias, d'éveil à la citoyenneté des jeunes générations et d'insertion ;
- la formation et l'accompagnement des artistes en reconversion et des futur·es médiateur·rices culturelles ;
- le soutien à la production artistique ;
- l'éducation permanente des professionnel·les du secteur socioculturel.

Ce recueil a été constitué à partir de l'expérience de notre ASBL, Arts&Publics, dans l'animation d'ateliers d'éducation au jeu vidéo et par le jeu vidéo. Dans le cadre du programme Jeu vidéo & Société, nous animons tout au long de l'année des ateliers vidéoludiques et numériques participatifs, essentiellement jeunes publics, dans une approche de médiation culturelle. L'objectif est de mettre ces nouveaux codes d'expression au service d'une réflexion sur des thématiques citoyennes actuelles et d'une approche d'éducation aux médias. Lors de ces ateliers de groupes, enfants et adolescent·es abordent les questions de préjugés, de décisions démocratiques, d'écologie et d'interculturalité par le prisme du jeu vidéo.

En parallèle, l'utilisation de ce média sert de vecteur d'initiation et de formation au numérique et à l'informatique par un biais ludique. Nos codeur·euses en herbe sont accompagné·es dans cette démarche par des animateur·rices et intervenant·es qui les guident dans la découverte et l'apprentissage des techniques de réalisation de jeu vidéo amateur (image numérique, initiation au codage, apprentissage des codes du jeu vidéo), tout en leur permettant d'accéder à un maximum d'informations et de connaissances sur la problématique abordée.

Les ateliers jeux vidéo d'Arts&Publics

Depuis 2017, le pôle Jeu vidéo & Société de l'ASBL Arts&Publics développe sa méthode selon 3 dimensions :

- l'analyse ;
- la création ;
- le détournement de jeux vidéo.

Les ateliers se déroulent selon des étapes similaires, adaptées aux sujets qui sont très variables. Parfois, il s'agit de sujets de société, comme l'écologie, le racisme, le sexisme, etc. Parfois, il s'agit d'aborder le jeu vidéo comme objet culturel et d'en étudier la « grammaire », les codes, comme on le ferait pour le cinéma ou le théâtre, par exemple. Souvent, ces deux approches sont combinées pour ancrer l'aspect théorique de l'analyse dans l'aspect pratique et concret d'une création. Un troisième type d'atelier a ensuite été développé et utilise le potentiel créatif et pédagogique de jeux vidéo déjà existants.

Nous avons trois types d'ateliers :

- 1) **Les ateliers d'analyse** permettent aux participants de réfléchir à propos du jeu vidéo en tant que média, en tant que forme d'art et en tant qu'objet culturel, d'en décrypter les mécaniques, les thèmes et les messages sous-jacents. Ces sessions sont conçues pour encourager la réflexion critique et la discussion autour des aspects culturels, sociaux et artistiques des jeux. Les participants sont amenés à explorer les représentations dans les jeux, les stéréotypes, ainsi que les questionnements éthiques et moraux soulevés par certaines œuvres.
- 2) **Les ateliers de création** visent à créer des jeux amateurs sur des sujets spécifiques. À travers l'apprentissage des bases de la conception de jeux, de la programmation et de la narration interactive, les participants sont guidés dans le processus de développement de leurs propres jeux vidéo. Cela comprend la création de personnages, de niveaux, de scénarios et même la réflexion sur les messages que leur jeu souhaite transmettre.
- 3) **Enfin, les ateliers de détournement** sont l'occasion d'utiliser des jeux existants, et d'utiliser leur potentiel éducatif au profit d'objectifs pédagogiques variés. Un des jeux que nous utilisons le plus pour cela est « Minecraft », dont vous découvrirez deux usages dans ce livret au travers des fiches GenderCraft et PixelUtopia.

Il semble important de noter que les activités que vous allez parcourir dans ce fascicule ne se veulent pas forcément exhaustives ou complètes : elles requièrent également que la personne qui les donne s'informe sur les sujets qu'elle veut aborder. N'hésitez pas à vous les approprier, à modifier, ajouter, supprimer, à transposer les activités pour d'autres sujets, par exemple, ou à vous écarter de ce que nous proposons : il s'agit uniquement d'un agrégat de nos propres expériences et idées. Mêlez-y les vôtres !

Phase 1 : analyse et discussions

La plupart de nos ateliers, en particulier ceux concernant les sujets sociétaux, commencent par de l'analyse, de la réflexion, des discussions à propos du sujet en question. Pour ce faire, dépendamment du sujet, nous avons plusieurs options sous la main.

Nous apportons toujours des médias à analyser, pour servir de base à la réflexion mais aussi aux discussions : des films, des vidéos, des jeux vidéo. Les parties de jeu vidéo sont souvent courtes et sont choisies au préalable en fonction du thème. Ça peut être des jeux entiers courts, ou des extraits de jeux.

Nous faisons parfois appel à des invités pour s'exprimer sur des sujets que nous ne maîtrisons pas forcément ou qui requièrent un point de vue spécifique. Souvent, nous faisons appel à d'autres associations qui traitent du thème que nous voulons aborder, par exemple, l'association Witch Gamez, lorsque nous voulons parler de harcèlement en ligne, mais il arrive également que nous invitons des particuliers.

Phase 2 : réflexion et game design

La deuxième phase est une phase de brainstorming qui peut prendre différentes formes : discussions, votes, création d'un document de game design, utilisation de nos cartes, etc. Cette phase a pour but d'analyser un jeu vidéo et d'établir un document de game design

Les documents de game design que nous utilisons changent quelque peu, mais souvent, nous demandons les éléments suivants :

- Titre du jeu
- Genre de jeu (Plateforme, combat, Point&Click...)
- Thème et scénario du jeu
 - Comment aborder le thème ?
 - Quelle est l'histoire ?
- Personnage principal
 - Apparence, genre, etc.
 - Rôle
 - Capacités
- Ennemis / obstacles
- Conditions de victoire (Comment on gagne au jeu ? Plusieurs manières ?)
- Conditions de défaite (Comment on perd au jeu ?)

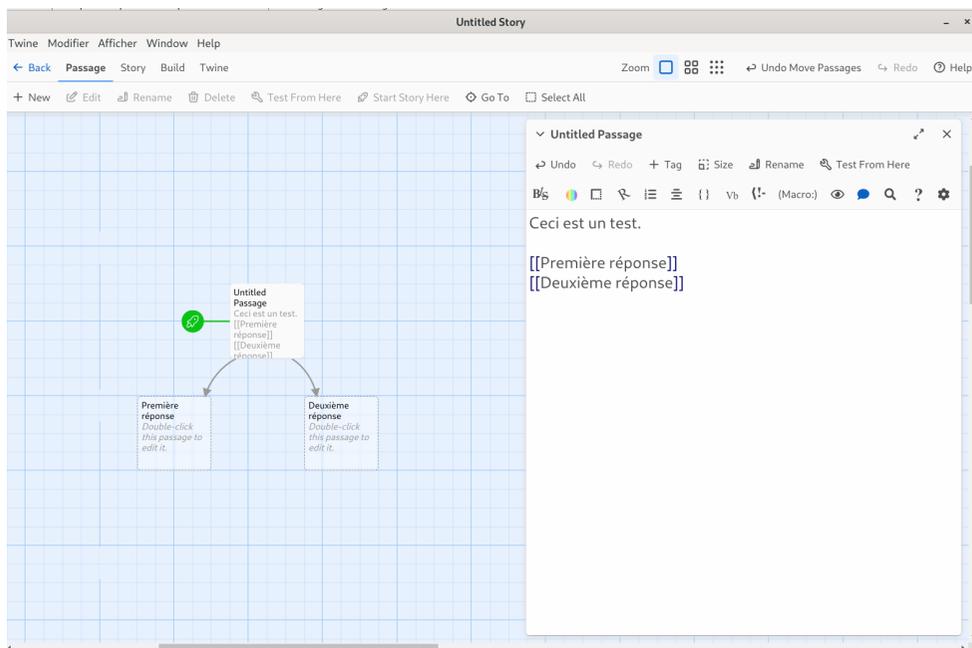
En parallèle à ce document, nous tentons d'instaurer peu à peu l'utilisation des cartes qui sont fournies avec la présente mallette pour stimuler l'imagination des concepteur-rices en trouvant, notamment, des combinaisons de gameplay potentiellement inattendues ou moins communes. La difficulté, ensuite, est de mettre cela en place via du code, puisque les logiciels que nous utilisons sont pensés pour être utilisables sans programmation.

Phase 3 : création et partage

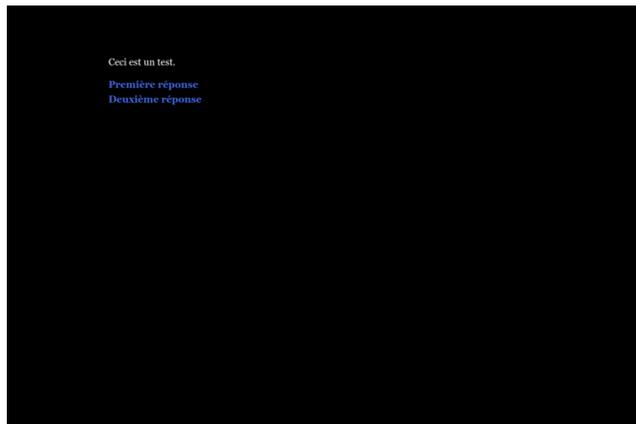
Pour la création de jeu, nous utilisons plusieurs logiciels suivant la situation. Les plus courants sont Construct3 et Gdevelop, qui nous permettent de créer des jeux vidéo simples sans

avoir besoin d'apprendre la programmation. Ils sont tous les deux basés sur le même principe, mais Construct3 demande une connexion internet et fonctionne sur navigateur, tandis que Gdevelop fonctionne hors ligne, sur navigateur ou via des applications sur tous les systèmes d'exploitation. Au-delà de ça, il y a peu de différences. Les deux ont une communauté active en ligne, et des ressources pour apprendre à créer des jeux.

Outre ces moteurs-là, nous utilisons aussi Twine et Ren'py, deux logiciels open source qui permettent de créer des histoires à embranchements. Twine, lui, a une interface visuelle permettant d'écrire des récits de type *Histoire dont vous êtes le Héros*. Le logiciel de base est pensé pour du texte uniquement, mais il y a la possibilité d'ajouter des images ou des sons.



Le résultat final est très sobre :



C'est là que Ren'py nous intéresse. Ce dernier est un logiciel pensé pour les *visual novels*, et permet facilement la gestion d'images, de sons. De plus, il y a un système qui permet de traduire votre jeu en plusieurs langues relativement rapidement. En contrepartie, son interface est moins intuitive puisqu'elle demande une forme rudimentaire de codage. Toutefois, le résultat final est peut-être plus agréable à l'œil !

```
scene bg uni
with fade

"When we come out of the university, I spot her right away."

show sylvie green normal
with dissolve

"I've known Sylvie since we were kids. She's got a big heart and she's always been a good friend to me."

"But recently... I've felt that I want something more."

"More than just talking, more than just walking home together when our classes end."

menu:
    "As soon as she catches my eye, I decide..."
    "To ask her right away.":
        jump rightaway
    "To ask her later.":
        jump later
```



[Crédit images : tutorial préinstallé de Ren'py 8.2.1]

Selon le moteur de jeu que nous utilisons, la création va se passer de différentes manières. Mais souvent, nous créons des groupes, ou nous organisons l'atelier pour aborder les différents aspects d'un jeu vidéo, ce qui nous permet aussi d'aborder les différents métiers du jeu. Le but n'est pas d'être exactement représentatif de la réalité, mais de montrer aux animées qu'un jeu vidéo, c'est généralement des équipes, et que chacune va gérer quelque chose de bien précis. Dans le cas des ateliers, nous varions les approches : parfois, chaque groupe va créer un jeu, et chaque membre s'occupe d'une tâche différente. Parfois, toute la classe crée un seul jeu, et les groupes différents vont s'occuper des tâches spécifiques, à savoir le code ; l'écriture ; la musique ; les personnages ; les décors. Cela permet de diviser les tâches si besoin, mais aussi de parler de l'industrie du jeu vidéo, du temps que ça prend pour créer un jeu, du nombre de personnes, etc.

Enfin, une fois les jeux créés, nous y jouons ensemble et laissons la place aux concepteur-rices et aux joueur-euses pour s'exprimer sur ce qu'ils ont fait.

MERCI D'AVOIR UTILISÉ CETTE MALLETTE PÉDAGOGIQUE !

Contactez-nous si vous souhaitez en savoir plus sur nos animations, ateliers, formations et évènements autour du jeu vidéo et des pratiques numériques à vocation éducative. Que ce soit pour une intervention en classe, un projet de groupe ou des conseils personnalisés, nous sommes à votre disposition pour échanger et adapter nos propositions à vos besoins.

Comment nous contacter ?

Zinne Games • Maison des cultures vidéoludiques
Arts&Publics ASBL

Chaussée de Boondael 6 bte 9
1050 Bruxelles

info@zinnegames.be
+32 0477 44 33 90

Pour ne rien manquer de nos activités

Rendez-vous sur www.artsetpublics.be et www.zinnegames.be
pour suivre nos actualités et accédez à nos réseaux sociaux.

Rendez-vous sur
artsetpublics.be



Rendez-vous sur
zinnegames.be



Abonnez-vous à nos
newsletters



La Maison des cultures vidéoludiques d'Arts&Publics ZINNE GAMES est soutenue par la Loterie Nationale, Safe.Brussels, la Cellule Promotion de la Citoyenneté et de l'Interculturalité (PCI) de la Fédération Wallonie-Bruxelles, le SPFB (COCOF) et le Digital Belgium Skills Fund (DBSF).

Arts&Publics est agréée par la Région de Bruxelles-Capitale comme Entreprise Sociale et Démocratique (ESD).
L'ASBL bénéficie du soutien du Fonds social européen (FSE), du DBSF, de la Fédération Wallonie-Bruxelles, du SPFB, de la Région de Bruxelles-Capitale, de la Commune et du CPAS d'Ixelles et de la Ville de Bruxelles.
Arts&Publics est membre du Réseau des Arts à Bruxelles (RAB), de La Concertation et de la Fédération bruxelloise des Organismes d'Insertion Socioprofessionnelle (FeBISP).

