Château de Prangins. MUSÉE NATIO 21.03.2021 10.10.2021

Dossier pédagogique exposition temporaire GAMES

Château de Prangins - Musée national suisse 21 mars-10 octobre 2021

Introduction

Si les premiers jeux électroniques sont créés par des universitaires dès les années 50, les premiers jeux vidéo grand public se diffusent dans les années 70 sous forme de jeux d'arcades en 2D (Pong, 1972 ; Space Invaders, 1978, Pac-Man, 1980) dans les bars, salles de jeux, galeries marchandes et autres lieux publics. Les premières consoles apparaissent ensuite, C'est au Japon que les jeux vidéo vont réellement prendre leur essor dans les années 80, par des jeux comme Donkey Kong, La légende de Zelda ou Mario Bros. La démocratisation des micro-ordinateurs dans les années 80 (Commodore 64, Apple II, Atari S2, Amiga), ainsi que le développement des consoles favoriseront également ce nouveau loisir. A la fin des années 80, une première console multi-jeux portable (la GameBoy) va encore rendre plus accessible le jeu vidéo. De nos jours, de nombreux types de jeux vidéo existent : jeux de rôles, de gestion, d'aventure, de course, de stratégie, de tir etc. Les supports sont très diversifiés et continuent de se développer : smartphones, tablettes, réalité virtuelle, etc. Cela va des jeux très simples, que l'on peut jouer en solitaire, comme Candy Crush, à des jeux plus complexes, comme World of Warcraft, où l'on peut jouer collectivement durant des mois, voire des années. Le glossaire en fin de dossier donne un aperçu de la grande diversité des types de jeux vidéo.

L'exposition temporaire GAMES retrace les grandes étapes du développement de ce que l'on peut appeler un « nouveau média ». L'industrie des jeux vidéo représente désormais une des industries culturelles les plus florissantes, ses budgets sont faramineux et dépassent ceux du cinéma. Depuis quarante ans ils font largement partie de la culture populaire et ont influencé de nombreux domaines (design, graphisme, arts visuels, publicité, cinéma, animation.). On ne citera que le pixelart, forme graphique s'inspirant des premiers jeux vidéo, (comme *Space Invaders*, ou *Pac-Man*) où l'on représente en 2D des formes ou personnages stylisés au moyen de pixels (carrés de couleur).

Les jeunes et le jeu vidéo en Suisse

Le jeu vidéo, de loisir de geek dans les années 70, est devenu en 50 ans une activité extrêmement populaire et répandue dans toutes les tranches d'âges et de milieux. D'après l'enquête *James 2020*, sur l'usage des médias par les jeunes de 12-19 ans, 71% des jeunes en Suisse jouent à des jeux vidéo, dont un tiers quotidiennement. Presque tous les garçons de cette tranche d'âge jouent (93%), pour 56% des filles. Ces sont les 12-13 ans qui jouent le plus (85%). Le nombre de joueurs diminue avec l'âge, à 18 ans, ils ne sont plus que 58%. La durée moyenne de jeu des 12-19 ans est de 1h20 par jour de semaine et 2h30 les jours de week-end. Les jeux favoris mentionnés sont : *Call of Duty, Fortnite, Minecraft*, puis suivent *FIFA* et *Grand Theft Auto*. Ci-dessous, les genres de jeux préférés des jeunes en 2020 :

Tableau 7: Répartition des jeux préférés par genre, selon la fréquence de citation

Genre	Exemples	Fréquence en %
Jeux en monde ouvert	GTA, Minecraft, Watch Dogs	19
Jeux de tir à la première et à la	Call of Duty, Counter-Strike, Rainbow Six	13
troisième personne		
Jeux de Bataille royale	Fortnite, Apex Legends, PlayerUnknown's Battleground	ls 12
Simulations sportives	FIFA, NHL, NBA	11
Jeux de simulation de vie	The Sims, Hay Day, Animal Crossing	7
Jeux d'action et d'aventure	Assassin's Creed, Far Cry, Uncharted	5
Jeux de course	Need for Speed, Mario Kart, Gran Turismo	5
Jump'n'Run / Jeux de plateforme	Super Mario, Temple Run, Subway Surfer	4
MMOG ²	Clash of Clans, World of Warcraft, Clash Royale	4
Jeux de puzzles	Portal, Candy Crush	3
Jeux de stratégie	Age of Empires, Total War, Plants vs. Zombies	3
Board / Card Game	Hearthstone: Heroes of Warcraft, Solitaire, Uno	2
Jeux d'arcade	Slither.io, Rider, Pac-Man	2
MOBA ³	League of Legends, Clash Royale, Overwatch	2
Jeux survival-horror	The Last of Us, Dying Light	2
Jeux de rôles	The Elder Scrolls, The Legend of Zelda	1
Beat 'em up (jeux de combat)	Super Smash Bros., Naruto, Mortal Kombat	1
Jeux musicaux	Just Dance, Piano Tiles	1
Jeux de quiz	Fight List, Quizduell	<1

Enquête James (2020), p. 53

Spécificités du jeu vidéo?

Des jeux symboliques?

Le fait que dans les jeux vidéo l'on ne joue non pas directement avec des objets matériels, les place dans la catégorie que Jean Piaget appelait les *jeux symboliques*, *où l'on joue avec des représentations, des signes*. Les jeux symboliques, tout comme le théâtre font appel à l'imaginaire du joueur, qui va faire *comme si* l'univers créé était bien réel. De nombreux jeux (les jeux de plateau par exemple) utilisent également des images ou objets à fonction symbolique : pions, figurines, jetons, cartes, plateau de jeu (qui définit différents espaces) etc. Les jeux de « faire semblant » comme les activités de théâtre, de marionnettes, de mime sont également des jeux symboliques où un objet est utilisé pour créer du sens, renvoyer à des référents, interagir avec d'autres joueurs ou spectateurs.

On joue ainsi avec des symboles (des signes qui représentent autre chose qu'euxmêmes). Manipuler essentiellement des images, donne une grande liberté aux créateurs de ce type de jeu, où l'on peut quasiment représenter tout type d'univers et d'objets. Si tout univers peut être représenté (puisqu'il ne s'agit que d'images), on peut créer des jeux très complexes, dans des espaces virtuels quasi infinis.

Dans le jeu vidéo, il y a tout de même un support matériel, qui permet au moyen de contrôleurs (manettes de jeu, clavier, écrans tactiles.) d'interagir avec les images et sons visibles sur un écran de (ou via un casque de réalité virtuelle). Il y a donc bien également un apprentissage d'une certaine dextérité *manuelle*, ceci est particulièrement flagrant dans l'e-sport et les compétitions de jeux vidéo.

Des jeux basés sur des algorithmes

Mais la spécificité des jeux vidéo (qu'on appelait encore dans les années 80 « jeux électroniques ») est que l'on interagit avec le jeu grâce à un programme informatique. Les rétroactions données aux joueurs (notamment les effets observables de ses actions, de ses choix) sont le fait d'une programmation (d'algorithmes). Les algorithmes sont des règles conditionnelles, où à un événement (action ou décision du joueur) est associé une conséquence. Dans les premiers jeux électroniques, les interactions sont très simples : si j'appuie sur le bouton de droite, mon vaisseau spatial se déplace à droite, sur le bouton de gauche il se déplace vers la gauche, si j'appuie sur un autre bouton j'effectue un tir. La forme des algorithmes simples est la suivante : Si le joueur accomplit l'action A, alors cette action produit la conséquence B (il se produit B). Les conséquences actions de jeu sont souvent visibles en temps réel par exemple lorsque son personnage clique sur un objet, ajoute un bloc dans *Minecraft* ou tire sur un adversaire dans un jeu de combat. Mais certaines actions n'auront d'effets visibles que beaucoup plus tard dans le jeu. Dans ce cas, l'algorithme devient un des éléments que l'on découvre au fur et à mesure que l'on joue. Dans certains jeux (d'action notamment), le défi réside plutôt dans la capacité à utiliser et activer les contacteurs pour produire les actions voulues (le plus rapidement possible, avec le plus de précision ou au bon moment). Dans d'autres jeux il s'agira de comprendre des algorithmes complexes en progressant dans le jeu, en analysant les résultats de nos choix sur le plus long terme. Dans SimCity, on découvre par exemple les effets de ses choix urbanistiques (une insuffisance de production d'électricité, un mauvais réseau d'eau vont engendrer sur le long terme l'abandon de certains quartiers de la ville par les habitants), un réseau routier insuffisant produira des embouteillages et le mécontentement des habitants. Dans certains jeux, l'usage de règles algorithmiques peut devenir un des éléments centraux, comme dans *Minecraft*, où découvrir les règles des mélanges qui permettent de produire certaines matières est centrale.

Jouer en autonomie?

Il y a donc dans les jeux vidéo une marge variable de liberté dans l'action. Dans les jeux dits de « bac à sable », la liberté de choix des objectifs du jeu est presque totale (dans la limite des possibilités techniques offertes par le logiciel). Dans d'autres il s'agit de réaliser un parcours prédéfini, mais la manière de surmonter les obstacles peut varier, selon sa dextérité ou la stratégie choisie. Selon les jeux de multiples choix sont possibles : personnage, compétences, stratégie, parcours, mode de communication et contenu des échanges entre joueurs.

Pour maintenir l'intérêt d'un jeu, comme de toute activité, il est nécessaire qu'il présente certaines difficultés, qu'il soit possible de se tromper, d'échouer. Un jeu trop facile engendre peu de plaisir lors de sa réussite. C'est pourquoi les jeux vidéo, pour maintenir la motivation des joueurs, vont proposer des niveaux de difficulté graduels et progressifs (on peut d'ailleurs parfois choisir en début de partie un mode de jeu débutant, expert etc.), de façon à permettre au joueur d'apprendre et de progresser, c'est ce que le psychologue Vygotski appelait la « zone proximale de développement ». L'enfant sera intéressé surtout par les jeux qui lui présentent des

défis (cognitifs, proprioceptifs) qui sont à sa portée, sans être trop faciles à résoudre.

L'expérience de jeu par les joueurs, dépend ainsi en grande partie des mécanismes de jeu (gameplay). Un jeu réussi gère de manière équilibrée les niveaux de difficulté et propose une progression régulière. Un bon *gameplay* devrait produire des sensations positives aux joueurs : satisfaction lors de la résolution de défis, d'énigmes, ou lors de l'accomplissement d'une tâche, mais un jeu trop simple ou inadapté à l'âge ou au niveau du joueur pourrait générer de l'ennui et un désintérêt.

Y a-t-il des règles dans un jeu vidéo?

Dans les jeux vidéo, les règles ne sont la plupart du temps pas explicites, on les découvre au cours du jeu, en effectuant différentes actions et en découvrant leurs résultats. Cet élément est particulièrement original dans le monde des jeux, car ce n'est le cas que dans de très rares jeux (chasse au trésor, escape game, jeux de rôles etc.). Pour la plupart il est nécessaire d'apprendre les règles pour pouvoir y jouer (on parle alors de règles « constitutives » du jeu), comme par exemple le déplacement des pièces sur le plateau du jeu d'échecs. Alors que dans les jeux vidéo, il est rare qu'un mode d'emploi soit fourni avant le jeu, même si certains jeux proposent des mini tutoriels, par exemple pour apprendre à se déplacer, à créer certains éléments (comme dans la version SimCity en ligne), ces tutoriels introductifs, n'ont pas pour but d'expliquer l'ensemble des règles du jeu, mais seulement quelques éléments pour débuter. Car c'est justement un des intérêts du jeu vidéo que d'en découvrir progressivement les règles. C'est parfois longtemps après une action ou un choix que l'on en découvre les conséquences, qu'on en déduit alors la règle, a posteriori. Il en va de même pour les stratégies qui permettent d'avancer dans le jeu (on parle alors de règles « stratégiques », qui permettent de bien jouer), et qui s'acquièrent souvent après de nombreuses heures de jeu et d'expérience.

Aborder le jeu vidéo en classe?

Liens possibles avec le plan d'études

Au cycle 1

Le PER mentionne dans ses objectifs de formation générale FG 11 (exercer un regard sélectif et critique):

- ...en dégageant des critères qualitatifs simples pour distinguer et exprimer des différences entre les supports de communication
 ...en exprimant ses préférences et en échangeant avec ses pairs sur ses perceptions et ses plaisirs
 ...en utilisant les connaissances et l'expérience acquises pour argumenter ses choix de loisirs et de consommation des médias
 ...en cherchant à repérer les détails qui marquent les différences qualitatives dans la présentation ou la fabrication d'un produit
- 1. Un travail peut être fait sur la différence entre le jeu vidéo et d'autres supports de communication, comme par exemple, le livre, le film, la BD. Idéalement il s'agirait de comparer les supports sur un même thème, par exemple en comparant les livres Harry Potter, l'adaptation filmée du livre et le jeu vidéo. L'idée étant de dégager les spécificités, possibilités et limites de chaque type de média.
- 2. L'apprentissage de l'expression des préférences peut avoir lieu sous forme d'échange oral sur les jeux privilégiés et sur les raisons de ces choix. Les élèves pourront ainsi établir leur liste de critères personnels de choix pour les jeux. On peut également demander aux élèves ce qu'ils perçoivent comme plaisant (ou déplaisant) dans les jeux vidéo qu'ils ont pu tester.
- 3. Dans l'optique d'un apprentissage de l'argumentation, on demandera aux élèves d'expliquer quels sont leurs types de jeux préférés (ou pourquoi ils n'aiment pas les jeux vidéo) et pourquoi.
- 4. Pour repérer les différences entre les jeux, on pourra par exemple élaborer avec la classe une typologie des jeux vidéo connus des élèves, de leur genre, objectifs, style graphique etc. ou encore une typologie des personnages rencontrés dans les jeux, des décors, des missions et actions possibles.

En éducation aux médias (Mitic), la réflexion peut également porter sur l'analyse d'un jeu en particulier, notamment par l'analyse de ses éléments constitutifs : « Découverte des différents éléments entrant dans la composition d'un message médiatique (texte, image fixe, image en mouvement, animation interactive, son, etc.) ».

Le rapport entre image et son s'avère également important dans la compréhension d'un jeu vidéo. Les effets sonores étant souvent porteurs de sens (le son peut signaler un événement : points marqués, réussite d'une épreuve, erreur,

changement de niveau, fin du jeu). Le son et la musique contribuent aussi à la création de l'ambiance du jeu (suspense, émotion, ...).

Le type d'images proposées peut également faire l'objet d'une analyse : image en 2 dimensions, en 3 dimensions, vue subjective (par les yeux du personnage), vue extérieure (en troisième personne) ou surplombante et les effets de ces différentes perspectives sur le jeu (et sur l'immersion du joueur). Le type de déplacements dans le jeu (linéaire, multidirectionnel, etc.) peut aussi être analysé et décrit, ainsi que les actions à réaliser pour générer certains mouvements.

Le questionnement du rapport entre image et réalité fait également partie des objectifs du cycle 1. Ceci permet également d'aborder la question du réalisme des jeux vidéo : est-ce que ce qui est représenté est réaliste, et si ce n'est pas le cas, pourquoi ? Est-ce qu'une image non réaliste peut tout de même nous parler du monde réel ? Nous faire peur ou nous choquer ? Le lien avec les codes PEGI et les âges recommandés pour les jeux peut être fait dans la même discussion.

Se pose aussi, déjà au cycle 1 la question de l'intention d'un message médiatique. Est-ce que le jeu, sa narration, ses personnages, ses décors, sa musique, sont porteurs de messages ? Quelle est la compréhension du sens du jeu par les élèves ? Des exemples de jeux vidéo et de serious games pour enfants pourraient être analysés avec les élèves de ce point de vue.

Au cycle 2 et 3

Dans l'objectif de formation générale FG 21 « Décoder la mise en scène de divers types de messages »

On pourra également faire des liens avec les jeux vidéo sur les aspects suivants :

- en découvrant la grammaire de l'image par l'analyse de formes iconiques diverses
- en identifiant les stéréotypes les plus fréquents

Comme dans tous types de médias, des stéréotypes peuvent apparaître dans les jeux vidéo (de genre, d'âge, sociaux, culturels, ethniques etc.), les percevoir et en comprendre les impacts possibles n'est pas toujours évident. Le choix des caractéristiques d'un avatar (ou les impossibilités de choix), par exemple dans le jeu les *Sims* peuvent servir de support à une discussion sur les stéréotypes. Retrouve-t-on le même genre de stéréotypes ailleurs (dans des pubs, des films, des dessins animés, des caricatures) ? Quel effet ces stéréotypes peuvent-ils produire dans la société et sur les personnes visées ?

Le PER intègre également des éléments en lien avec la vérification des informations : « en comparant de manière critique les informations données par des sources différentes sur les mêmes sujets ».

Comparer les informations véhiculées par un jeu vidéo et un livre, un site web, un podcast, un film peut s'avérer une façon intéressante de questionner un jeu vidéo et ses apports. Cela incite aussi à s'interroger sur les façons de vérifier une

information. Dans les jeux vidéo, les informations ne sont souvent pas présentées comme telles, mais comme des éléments implicites du jeu, de l'histoire, du décor, de la narration. Cependant, même les médias de fiction peuvent véhiculer des informations ou des questionnements (sur une époque, des pratiques, des lieux, des contextes, des événements). Cela pose la question des apports des sources fictionnelles, ou encore des jeux utilisant des représentations non-réalistes d'un sujet.

Le serious game *Gueule d'ange*, portant sur l'histoire un soldat de la première guerre mondiale, ou *Mission US*, bien que basés sur des histoires de fiction se situent dans des contextes historiques qui ont bel et bien existé. Ils ont clairement des objectifs pédagogiques et de transmission des savoirs.

Au cycle 3, on peut également aborder les jeux vidéo en tant que moyen de communication (dans les jeux en ligne par exemple) et sensibiliser les élèves à la protection de leurs données personnelles en ligne et aux risques d'abus et de dépendances (jeu excessif).

Le jeu comme amorce

Le jeu vidéo peut très bien fonctionner comme un moment spécifique dans un ensemble de séquences, comme un des médias et outils complémentaire à d'autres (au livre, film, exercices, sortie scolaire etc.).

Il peut également bien fonctionner comme amorce d'une séquence pour en lancer le sujet, comme c'est le cas pour le jeu de prévention du tabagisme *SplashPub*, développé pour Unisanté et destiné au secondaire 1. Ce jeu très court (5 à 10 minutes) vise à amorcer une discussion avec les élèves sur la publicité pour le tabac visant les jeunes. Le jeu ne donne pas d'explications, mais introduit le sujet de manière ludique, par une activité proche du tir à la première personne (il faut recouvrir les publicités d'un kiosque en un temps record). Le contenu pédagogique figure dans la séquence qui suit le jeu et qui vise à analyser *a posteriori*, avec l'ensemble de la classe, ce qui a été découvert dans le jeu (mécanismes et stratégies publicitaires).

Les serious games - ou jeux sérieux?

On peut se demander si l'expression de « jeux sérieux » n'est pas un oxymore ? Elle implique que l'on utilise le jeu dans un but qui n'est pas purement ludique. Dans les jeux dits « sérieux », on utilise des moyens ludiques pour transmettre un contenu ou réaliser des apprentissages.

Cet usage des jeux n'est d'ailleurs pas nouveau, la plupart des jeux d'enfants, chez les tout-petits, ont également des buts autres que le simple divertissement, car ils permettent également des apprentissages extrêmement importants, que ce soit du développement des capacités de proprioception, de perception et d'exploration de l'espace environnant, de découverte des formes des volumes des couleurs. Ou encore d'apprentissage du langage et des interactions sociales, puis de concepts

plus abstraits tels que les règles d'un jeu. Mais tous les serious games, n'ont pas nécessairement un but pédagogique, ils peuvent avoir des visées publicitaires, idéologiques ou autres.

Comme tout outil pédagogique, ils devront être en lien avec les apprentissages et le niveau des élèves, une mise à niveau est parfois nécessaire, afin de rendre le jeu accessible aux élèves. Une préparation sur le plan du contenu peut s'avérer utile, par exemple lors de séquences préalables pour introduire la thématique du jeu, son vocabulaire, son contexte.

Le jeu vecteur d'expériences et de savoirs

C'est le cas par exemple de *Mission US*, un jeu sur l'histoire américaine, où l'on incarne un.e jeune à différentes époques. Selon les choix de vie réalisés on découvre des facettes assez différentes de l'histoire américaine. Ce jeu permet de s'immerger dans l'expérience de vie de différents personnages : par exemple une jeune esclave dans le Sud des Etats-Unis en 1848, celle d'une immigrée européenne au début du $20^{\text{ème}}$ siècle arrivant à New York pour une nouvelle vie sans savoir un mot d'anglais. Ces parcours sont inspirés d'archives et d'événements historiques, ils permettent ainsi de transmettre de nombreux contenus historiques, mais aussi d'aborder différents sujets sous l'angle du vécu des personnages, de perspectives subjectives. Cette immersion favorise une certaine empathie avec le personnage. Un jeu comme *Buzanglo*, destiné à lutter contre les stéréotypes racistes, se base sur des récits de vie tous très différents. Ce jeu mélange des éléments liés aux récits de vie subjectifs et des informations (économie, droit, histoire) ce qui permet d'articuler deux niveaux : celui des savoirs académiques et celui du vécu des individus.

L'intérêt de ces jeux qui proposent de multiples perspectives réside souvent d'ailleurs dans la possibilité d'échanger sur les différents parcours réalisés. La mise en commun entre joueurs s'avère alors d'autant plus enrichissante, que les découvertes des uns complètent la perspective des autres. C'est le collectif de la classe qui met en commun des savoirs, on peut alors parler d'une forme de coconstruction des savoirs à partir d'expériences multiples.

Le jeu, un mode d'apprentissage autonome?

De nombreux jeux peuvent ainsi être joués en solitaire, car c'est le programme qui réagit à nos actions et décisions (comme dans les premiers jeux d'échec électroniques, où la machine simulait un second joueur au moyen d'un programme).

Un des avantages souvent évoqué lors de l'intégration des serious games en classe est leur capacité à favoriser l'autonomie des joueurs. Ils permettraient ainsi des apprentissages plus autonomes.

Certains jeux sérieux proposent des éléments d'autocorrection (comme c'est le cas pour les jeux de maths ou de langue par exemple). Mais tous n'offrent pas le même type de feed-back, certains se bornent à donner la bonne réponse, ou à demander de réessayer en cas d'erreur, mais sans permettre d'apprendre réellement (dans ce

cas, soit on sait déjà réaliser la procédure, soit on tente de réussir par essai-erreur et tentatives successives), mais cela ne permet pas toujours d'apprendre une règle ou un processus de résolution. Une aide supplémentaire que celle fournie dans le jeu peut aussi s'avérer nécessaire pour certains élèves, par exemple un système d'entraide entre élèves, la création d'une foire aux questions, ou le recensement des éléments importants du jeu à comprendre ou connaître, par exemple dans un document collaboratif. Jouer par équipes peut aussi s'avérer très intéressant, pour favoriser la verbalisation sur les problèmes rencontrés, les solutions découvertes etc.

Certains jeux intègrent des questions ou quizz pour valider la compréhension de certains éléments, mais on peut souvent réussir un quizz en effectuant plusieurs essais, sans avoir réellement réfléchi aux réponses. Terminer un jeu ou le réussir ne garantit pas nécessairement des apprentissages. Tous les serious games ne proposent pas nécessairement de feed-back explicite lié à l'acquisition des savoirs.

Des compléments s'avèrent ainsi souvent nécessaires, sous d'autres formes (aides, aide-mémoires, explications, cours, ressources, etc.). Certains jeux proposent d'ailleurs ces compléments clé en main sur des sites web destinés aux enseignants (proposition de parcours pédagogiques, d'activités complémentaires au jeu à réaliser en classe, dossiers pédagogiques).

En d'autres termes, même les jeux dits « sérieux », qui possèdent un contenu éducatif, demandent à être adaptés, complétés ou intégrés dans un scénario pédagogique pour une utilisation en classe.

Serious gaming ou détourner des jeux commerciaux pour un usage pédagogique?

Peut-on utiliser des jeux classiques (non-éducatifs) dans l'enseignement ? De nombreux jeux qui ne sont pas destinés à l'enseignement peuvent cependant avoir un intérêt pour les apprentissages. Dans ce cas de figure l'enseignant crée un scénario pédagogique (des objectifs pédagogiques, des tâches en lien avec les objectifs opérationnels, des consignes) qui utilise le jeu ou une partie du jeu. Mais ces objectifs ne font pas partie du jeu lui-même, ils sont ajoutés par l'enseignant.

Les tâches proposées peuvent avoir lieu durant le jeu ou après. Ils peut s'agir d'activités de rédaction (s'inspirer de l'univers d'un jeu pour écrire un texte créatif, un récit de voyage, d'exploration, raconter un moment de jeu, imaginer la suite, une fin alternative, ou ce qui précède l'histoire du jeu, décrire les personnages du jeu, inventer un dialogue entre personnages) ; d'activités mitic, par exemple, réutiliser des images du jeu pour construire un film (sur le principe des machinimas), ajouter une bande son à une captation vidéo d'une partie (dialogues, musique, bruitages), réaliser un tutoriel ou une démonstration en vidéo. Un jeu très utilisé en éducation est par exemple *Minecraft*, détourné pour des activités dans de nombreuses disciplines (histoire, géographie), maths (par exemple réaliser des mesures sur des constructions volume, aire, d'une distance). Un jeu comme *SimCity* peut être utilisé en géographie, pour réfléchir au développement des villes (quelles différences entre

le développement d'une ville réelle et celui proposé par le jeu ?), mais peut aussi être utilisé pour réfléchir aux éléments transmis par le jeu de manière implicite (les aliments sont produits dans des usines, etc.) et ce que ces éléments véhiculent sur la société contemporaine. Les éditeurs de certains jeux ont parfois produit des versions éducation de leurs jeux, afin de les rendre plus accessibles aux enseignants, par exemple, suite à l'intérêt des enseignants d'histoire pour la série *Assassin's Creed* (âge recommandé, à partir de 18 ans) et la qualité de ses reconstitutions de sites historiques, Ubisoft a créé une version de découverte (Discovery tour) sans actions violentes, qui permet de visiter les décors du jeu sans avoir à remplir de missions (Egypte ancienne et Grèce antique).

Debriefer avec ses élèves après le jeu?

De par les degrés de liberté qu'il permet, le jeu favorise une certaine autonomie de l'élève, en lui proposant des choix de parcours, comme par exemple dans les histoires interactives, où le parcours et les contenus découverts seront très différents selon le chemin choisi. L'expérience et les apprentissages de chaque élève peuvent ainsi fortement varier.

L'apprentissage empirique par essai-erreur que proposent certains jeux peut s'avérer intéressant (par exemple dans le cadre d'explorations, d'observations ou d'apprentissages techniques etc.), mais pour en tirer des savoirs, il est nécessaire de permettre aux élèves de verbaliser ce qu'ils ont observé ou découvert dans le jeu, par exemple lors de moments d'institutionnalisation avec l'ensemble de la classe.

Cette pratique de l'échange autour du jeu s'avère importante, pour le resituer dans un contexte de socialisation et de partage des expériences, des savoirs, mais aussi pour éviter que le jeu en pratique autonome ne creuse les inégalités entre élèves. Ainsi même pour les serious games, un debriefing est nécessaire après le jeu, pour d'une part évaluer comment le jeu a été perçu par les élèves (intérêt, niveau de difficulté) mais aussi pour vérifier ce qui a été compris, partager autour des stratégies mises en en place par les élèves pour réussir le jeu, et en débattre des contenus.

Ces moments après le jeu sont particulièrement importants pour stabiliser les savoirs implicites qui ont pu être acquis durant le jeu ou identifier les difficultés, les incompréhensions, les questions qui restent en suspens. Des outils complémentaires peuvent être utilisés pour garder une trace des contenus de jeux importants, des stratégies d'apprentissage acquises, sous forme soit de document individuel (fiche de jeu à compléter, carnet, par exemple) ou encore de documents collaboratifs, une carte heuristique (mind map), affiche résumant les aspects importants découverts dans le jeu.

Prévention des jeux pour quels âges?

Le système de classification PEGI (Paneuropean game information) catégorise les jeux pour les différents âges (+3 ans, 7,12,16,18). Il s'agit de l'âge à partir duquel on peut jouer au jeu sans être choqué par son contenu. Ceci ne correspond ainsi pas au niveau de difficulté du jeu. Des jeux complexes, comme Sim City par exemple ont été catégorisés 3+, 6+, ou 7+ selon les versions, même si un enfant de ces âges n'est pas nécessairement capable d'y jouer. La catégorie 3 indique que le jeu est adapté à toutes les tranches d'âge. Pour la catégorie 7, on pourra trouver des éléments de violences en image ou en sons, mais qui doivent rester peu réalistes. Dans la catégorie 12, des violences plus réalistes sont possibles, mais pas sur des personnages à figure humaine, des insinuations à caractère sexuel ou des grossièretés peuvent être présentes. Des jeux d'argent peuvent être montrés (casinos, paris, loteries). Pour la catégorie 16, les représentations de violence, de nudité ou des actes sexuels peuvent être montrées de manière réaliste. Ces jeux peuvent aussi contenir des représentations de consommation de drogue, alcool ou tabac. Dans la catégorie 18, de la violence crue ou gratuite, des actes sexuels explicites, peuvent être représentés ainsi que l'apologie de comportement illégaux.



https://pegi.info/fr

Les différents descripteurs indiquent quels éléments potentiellement problématiques sont présents dans le jeu : violence physique, grossièretés, images ou sons effrayants, jeux de hasard, sexualité, consommation de drogues, ou discrimination. En 2017, PEGI indique (pour un total de 1978 jeux examinés) que la majorité des descripteurs assignés concernait de la violence (1333 jeux), du langage grossier (472), des éléments effrayants (133), des éléments d'ordre sexuels (105), drogue, alcool (43), des jeux de hasard (13), mais aucun ne comportait d'éléments de discrimination. En 2017, seuls 7,4% des jeux étaient classés par PEGI comme destinée au + de 18 ans.

D'après l'enquête James 2020, 75% des 12-19 ans en Suisse jouent à des jeux correspondant à leur âge selon les recommandations PEGI. Ce sont essentiellement les garçons qui tiennent le moins compte des recommandations PEGI (39%, versus 7% pour les filles). Le jeu en ligne avec d'autres personnes est également plus répandu chez les garçons (59% contre 12% pour les filles).

Organiser une visite de l'exposition GAMES avec sa classe

Pistes

Avant la visite

Réaliser collectivement une typologie des jeux (en faire une affiche, un panneau) Questions d'amorce :

- Quels sont les jeux que connaissent les élèves.
 Inscrire les noms de jeux sur des post-it.
 Demander aux élèves de présenter brièvement ces jeux.
- Peut-on les classer? Selon quels critères?
- Est-ce que certains jeux se ressemblent ?
 (Mettre ensemble les post-it des jeux qui se ressemblent.)
- Si oui, quelles sont les ressemblances (sujet, façon de jouer, style graphique, objectifs du jeu ?, personnages, appréciations du jeu, support de jeu, etc.) ?
- Est-ce que des éléments/références en lien avec les jeux vidéo sont visibles dans d'autres domaines ?
- Est-ce qu'on devrait pouvoir jouer à l'école à des jeux vidéo (ou jouer davantage)?
 Si oui, à quel type de jeux ? Argumentez.

Questions sur la spécificité des jeux vidéo :

- Quels sont les différents éléments d'un jeu vidéo ?
- Sont-ils différents des autres types de jeux ? Si oui, en quoi ?
- Leurs avantages-désavantages par rapport aux autres types de jeux (de plateau, d'agilité, de hasard, de cartes) ?
- Quels jeux les élèves préfèrent-ils? Pourquoi?

Préparer des questions sur le jeu vidéo qui intéressent les élèves :

Faire la liste des questions, les répartir entre les élèves pour la visite de l'exposition.

(si les réponses ne sont pas trouvées dans l'expo, chercher ensuite les réponses par d'autres moyens, livres, sites web, forum)

Pendant la visite

- Demander aux élèves de noter sur un carnet ou dessiner les jeux qu'ils ont découverts / ne connaissaient pas ou quelque chose qui les a interpellés.
- Noter les mots qu'ils ne comprennent pas ou les nouveaux mots, expressions découvertes (de retour en classe, la mise en commun permettra de réaliser un glossaire du jeu vidéo).
- Comparer l'univers du joueur reconstitué avec leur propre univers de jeu.
- Tester un jeu qu'ils ne connaissaient pas et donner leur avis.
- Expliquer un jeu qu'ils connaissent à un autre élève ou à un autre visiteur de l'exposition.
- Leur proposer quelques missions, par exemple trouver :
 - De quand datent les premiers jeux vidéo?
 - Quelles sont les différences entre les anciens jeux et ceux qu'ils connaissent ?
- Qui sont les personnes qui créent des jeux vidéo?
- A quoi d'autre que jouer peuvent servir les jeux vidéo ? Est-ce que des jeux vidéo sont utilisés pour autre chose que pour s'amuser ?

Après la visite

- Quelle a été leur expérience de la visite?
- Comment les jeux étaient organisés dans l'exposition (on peut utiliser un plan d'exposition pour réfléchir à cela) ?
- Demander aux élèves de commenter le dessin / les notes réalisés dans l'exposition.
- Est-ce que les jeux présentés ressemblent à ceux qu'ils connaissent ? Avec lesquels ils/elles jouent ?
- Est-ce que certaines choses les ont surpris (dans les vidéos, les textes, les jeux proposés, les objets, la scénographie)?
- Est-ce qu'ils ont testé des jeux durant la visite ? Quelles étaient leurs impressions de ces jeux ?
- Est-ce que c'est étonnant de trouver des jeux dans un musée ? Dans un musée d'histoire ? Pourquoi ?
- Où ont-ils l'habitude en général de voir / jouer à des jeux vidéo ?
- Est-ce que cela change de les voir dans un musée ? De pouvoir jouer dans un musée ?
- Est-ce que l'on devrait parler des jeux vidéo en cours d'histoire ? Ou dans un autre cours ?
- Est-ce qu'il y a des choses que vous avez lues, vues durant l'exposition, avec lesquelles vous n'êtes pas d'accord ?
- Est-ce que vous auriez aimé voir quelque chose dans l'exposition / lire / découvrir qui ne s'y trouvait pas ?

Suites possibles

- A. Mener une enquête intergénérationnelle, auprès des parents ou grands-parents, ou connaissances, au moyen de questionnaires d'entretiens. Les élèves peuvent construire leurs propres questions, par exemple :
 - Comment des personnes d'autres générations perçoivent-elles les jeux vidéo ?
 - Ont-ils elles déjà joué à des jeux vidéo ? Si oui, quels sont leurs jeux préférés et pourquoi ?
 - Quelles sont leurs connaissances sur le sujet ? Comment ont-elles appris à jouer ? (à une époque où internet n'existait pas, comment trouvaient-ils des aides pour les jeux ?)

Transcrire les réponses ou les enregistrer.

Chercher des images des jeux mentionnés.

Présenter les résultats de son enquête aux autres élèves. Etc.

- B. Tester un type de jeu qu'ils ne connaissent pas (serious game, jeu indépendant) analyser les différences/ressemblances avec les jeux connus et ceux présentés dans l'expo.
- C. Réaliser une activité créative à partir d'un jeu (rédaction, production orale, création Mitic, résumé en images).
- D. Organiser un débat sur un thème choisi par les élèves, par exemple
 - Faut-il supprimer les limites d'âge pour les jeux vidéo ?
 - Devrait-on limiter le nombre d'heures de jeu vidéo pour les jeunes (comme c'est le cas dans certains pays)?
 - Est-ce qu'on peut faire des jeux sur tous les sujets ?
 (ou y a-t-il des sujets tabous/sur lesquels on ne devrait pas jouer ?)
- E. Lecture de deux articles de presse sur les jeux vidéo, issu de médias différents (presse généraliste, émission TV, chaîne YouTube, presse spécialisée). Quels sont les différences de traitement du sujet ?
- F. Rédiger une critique de jeu (sur le modèle des critiques proposées dans les journaux ou magazines), choisir des critères d'évaluation, argumenter
- G. Enquêter sur la création de jeux vidéo en Suisse. Y a-t-il des jeux vidéo créés en Suisse? Qui sont les créateurs/trices de jeux? Quelle formation pour devenir créateur/trice de jeu? Réaliser des interviews, des entretiens de professionnels du monde du jeu vidéo. (audio, écrit..)

Rédaction Florence Quinche, HEP-Vaud, mars 2021

Glossaire

Action

Les jeux d'action se jouent en temps réel, ils demandent essentiellement de bons réflexes et une bonne dextérité. Dans cette vaste catégorie, on intègre également les jeux de course, de sport, de combat, les FPS, de plateforme (*Space Invaders*, *Asteroids*, *Kung Fu Master*, *God of War*, *Resident Evil*).

Action-Aventure

Ces jeux consistent souvent à combiner exploration, recherche d'objets, énigmes à résoudre, ils peuvent également intégrer des combats. Les jeux d'action-aventure sont parfois combinés à d'autres modalités de jeux (jeux de rôle, de tir, mondes ouverts. etc.). Il s'agit d'une catégorie hybride, on y trouve des jeux très divers. Par exemple : *Grand Theft Auto, Zelda, Assassin's Creed*.

Fiction interactive et visual novel.

Ces jeux sont plutôt axés sur la découverte d'une histoire, d'une narration. De nombreux jeux indépendants font partie de ce genre (To The Moon).

FPS: first person shooter (jeux de tir en première personne)

Les jeux de tir font partie des jeux d'action. La joueuse ne voit que ce que son personnage perçoit dans le jeu (vue subjective). Les FPS peuvent se jouer seul ou en équipe, ils demandent des réflexes, une agilité visuelle et de la coordination, de bonnes capacités de communication (si l'on joue à plusieurs) ainsi qu'une bonne compréhension des espaces virtuels. *Battlefield*, *Call of Duty*

Gestion, jeu de gestion

On trouve des jeux de gestion dans de nombreux domaines : gestion d'une ferme, d'un parc animalier, d'un hôpital, d'une ville, d'une entreprise. Ces jeux demandent des compétences en systémique, car les différents éléments du système sont en interaction constante. Les décisions prises dans un aspect du système ont des conséquences sur d'autres éléments à court et long terme. La célèbre série *SimCity* créée en 1989 (un « city builder »), permet de construire sa propre cité, d'effectuer des choix (types d'énergies utilisées, d'infrastructures, d'urbanisme qui ont des conséquences sur le vécu des habitants.

Jeux de sport

Les jeux de sport sont aujourd'hui parmi les plus joués dans le monde. Le jeu de football *FIFA*, va bien au-delà des premiers jeux de sport, qui étaient essentiellement axés sur le geste sportif, ou la performance technique, en intégrant des éléments de gestion des équipes, de gestion financière et de stratégie, etc. Avec l'apparition de la Wii, et de la kinect, les jeux de sport ont pris une nouvelle dimension, l'ensemble du corps pouvant être mobilisé pour jouer et interagir avec le jeu.

Jeux de stratégie-Wargames

A l'origine ces jeux, apparus à la fin du 17ème siècle sous forme de jeux de plateau servaient à la formation militaire (stratégie). De nombreux wargames se jouent d'ailleurs toujours sous forme de jeux de plateaux. Ces jeux simulent des conquêtes, des batailles sur un territoire donné. Ils ne se jouent pas en temps réel et se situent souvent dans différentes périodes historiques (empire romain, guerres napoléoniennes, guerres mondiales). Ces jeux, différents des FPS, se jouent souvent en perspective surplombante (à la troisième personne), s'apparentent davantage aux jeux de gestion, de réflexion que de dextérité. Ces jeux se jouent en général sur ordinateur (et non sur console). La série *Total War* sur PC propose des opus sur des périodes historiques (Rome, Napoléon), mais également des univers de fantasy futuriste inspirés du jeu de figurines *Warhammer*.

Jeux indépendants (ou « jeux indie », « indé »)

Ces jeux sont soit créés sans financement par des éditeurs de jeux, ou dans un esprit d'indépendance créative (sans objectif commercial prioritaire), en opposition aux jeux réalisés par de gros studios de développement (Ubisoft, Nintendo, EA Games). Ils se sont développés, notamment depuis la possibilité de diffuser des jeux via internet et l'apparition du crowdfunding. On y trouve des jeux de création artistique, des jeux engagés ou des jeux expérimentaux. *Minecraft* (2009) est un des gros succès du jeu vidéo indépendant. Ils sont essentiellement distribués par téléchargement, via des plateformes comme *Steam*, *Itch* ou *G.O.G.*Quelques jeux indé qui ont marqué par leur qualité : *Luna*, *Limbo*, *Among Us*, *To The Moon*, *Cuphead*, *Stanley Parable*, *Journey*, *Minecraft*.

MMORPG: Massively Multiplayer Online Role Playing Game ou jeu de rôle en ligne multijoueur de masse (JRMM)

Jeux dans des univers ouverts, où les joueurs.euses s'associent en groupes, guildes, pour remplir des missions, des quêtes en collectif. Ex : *World of Warcraft*

Party games

Des jeux destinés à un usage social en présentiel, souvent des jeux d'agilité, rythme, de danse (*Just Dance* par exemple, *Lapins crétins*, *Wii party*). Souvent composé de plusieurs mini-jeux.

Plateforme

Les jeux de plateforme, qui font partie des jeux d'action, proposent des parcours à réaliser, l'avatar pour progresser dans le jeu doit éviter des obstacles, des pièges et avancer dans un univers composé de plateformes suspendues dans les airs. La difficulté est croissante. Pour progresser dans le jeu on doit sauter d'une plateforme à l'autre. Un des premiers jeux de ce type est *Donkey Kong* (1981). Le plus connu est sans doute la série *Super Mario*.

Réflexion ou puzzles

Dans ces jeux on doit résoudre des énigmes, débloquer des puzzles, trouver des objets cachés, seul.e ou en collaboration. *Portal* est un bon exemple de jeu de réflexion où il s'agit de trouver la sortie d'un vaisseau spatial. Certains de ces jeux s'apparentent à des escape game. *Myst* en est un bon exemple.

RPG (role playing game)

Ce sont des jeux de rôles où l'on joue avec son avatar qui représente un personnage. Des quêtes sont proposées ainsi qu'une intrigue. L'avatar va acquérir de nouvelles compétences au cours du jeu, dans des domaines spécifiques. La série *Assassin's Creed* peut être rattachée à ce genre. *The Witcher, Pokémon*

Sandbox (bac à sable)

Ces jeux proposent dans lesquels on se fixe ses propres objectifs de jeu, par exemple de construction (comme pour *Minecraft*), de socialisation ou d'échanges si le jeu est collectif (*Second Life*).

Serious games (jeux sérieux)

Ces jeux, s'ils ont bien un aspect ludique, visent d'autres objectifs que le simple divertissement, il peut s'agir d'apprentissages (jeux pédagogiques), mais aussi d'exercer une influence, transmettre certaines idées, de convaincre (jeux publicitaires, idéologiques). De nombreuses institutions créent des jeux comme moyens de communication sur leurs activités ou sur leurs valeurs (UNHCR) ou à des fins de recrutement ou de formation professionnelle.

Simulation

Les jeux de simulation simulent des phénomènes ou des interactions. On trouve des jeux de simulation d'élevage (le célèbre *Tamagochi*, simulant un animal de compagnie). S'ils sont suffisamment réalistes ils peuvent permettre d'acquérir des compétences. Souvent axés sur le pilotage d'engins, il en existe dans de nombreux domaines : simulateurs de vol, de sous-marin, de conduite. Certains simulateurs vont bien au-delà du pilotage et se rapprochent des jeux de gestion, comme la série *Farming Simulator*, un des grands succès mondiaux parmi les jeux créés en Suisse, où l'on gère toute une exploitation agricole (https://www.farming-simulator.com/?lang=fr).

Des jeux comme la série les *Sims* apparue en 2000, peuvent également entrer dans cette catégorie, en tant que simulation de vie dans un univers ouvert. Les jeux de simulation ne sont ainsi pas toujours réalistes, les *Sims* par exemples intègrent des éléments humoristiques et caricaturaux sur la société actuelle. C'est un des jeux le plus vendu ces 20 dernières années (plus de 200 millions d'exemplaires). Certains jeux de sport fonctionnent également comme des simulations

Streamer

Joueurs de JV qui jouent en direct, commentent et diffusent leurs parties sur internet, via diverses plateformes (YouTube, Twitch, gameblogTV).

Bibliographie

Alvarez, J. Djaouti, D., Rampnoux, O. (2016), *Apprendre avec les serious games ?* Canopé éditions

Annart, J. (2019), *Jeu vidéo et éducation*, manuel de pédagogie vidéoludique, téléchargeable sur http://www.educajeux.be/ Présentation, https://eduscol.education.fr/numerique/tout-le-numerique/veille-education-numerique/fevrier_2020/jeux-video-et-education

Bernath, J. Suter, L., Waller, G. et. al. (2020), Etude *James*, sur l'utilisation des médias et les loisirs de jeunes de 12-19 ans en Suisse, ZAHW, Swisscom, 76 p. https://www.swisscom.ch/fr/about/durabilite/james.html

Berry V. (2011), « Jouer pour apprendre: est-ce bien sérieux? Réflexions théoriques sur les relations jeu (vidéo) et apprentissage », *La Revue canadienne d'apprentissage et de la technologie*, vol. 37, n° 2, https://www.cjlt.ca/index.php/cjlt/article/view/26359

Bohny, J.; Vauthier, G. (2018), *Enseigner l'histoire au secondaire 1 avec un jeu vidéo*, mémoire HEP-Vaud, en ligne, site de la BCU : <u>tinyurl.com/pu202qo4</u>

Delalay, S. (2015), « Ecrire des récits de voyage à partir des jeux vidéo ? », Exemple de scénario pédagogique dans l'enseignement des langues, in *Jeunes et médias*, n°7, <u>tinyurl.com/1x5vxa3e</u>

Genvo, S. (2009), Comprendre et analyser les jeux vidéo, Paris, L'Harmattan

Lejade, O., Triclot, M. (2013), *La fabrique des jeux vidéo, Au cœur du gameplay*, Paris, éd. de la Martignière

Lorbert, M., Schutz, Th. (2016), *Gaming für Studium und Beruf. Warum wir lernen,* wenn wir spielen, Berne, HEP Verlag.

Minassian, H.T.; Rufat, S. (2008), «Et si les jeux vidéo servaient à comprendre la géographie? », *Cybergeo, European Journal of Geography*, document 418, https://journals.openedition.org/cybergeo/17502

Quinche, F.; Tabin, J.-P. (2019), « Bužanglo : Un jeu pour lutter contre le racisme et les stéréotypes anti-Roms en Suisse », *L'Educateur*, n° 8, p. 35 http://hdl.handle.net/20.500.12162/3129

Quinche, F. (2015), "Le jeu vidéo, lieu d'apprentissage et de collaboration, l'exemple de Minecraft", in *Jeunes et médias*, n° 7, 2015, p. 61-71, en ligne : https://tinyurl.com/yb3x6yr7

Quinche, F. (2019), Evaluation du jeu sérieux de prévention du tabagisme SplashPub en contexte scolaire et de centre de loisirs, Rapport de recherche, http://hdl.handle.net/20.500.12162/3192

Quinche, F. (2013), *Game based learning*, *Serious game et éducation*, Berne, educaGuide, 2013, 48 p., online, fr. / all, 48 p. https://www.educa.ch/fr/guides/game-based-learning

Tisseron, S. Gravillon, I. (2008), Qui a peur des jeux vidéo ?, Paris, Albin Michel

Triclot, M. (2011), *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, éd. Zones

Vincent, R. (2020), « Le Cesta, aux origines du jeu vidéo à l'école », carnet de recherche de la BNF, 9.6.2020, https://bnf.hypotheses.org/9542

Liens

« Comment se fabriquent les jeux vidéo ? », Documentaire, Gamespectrum (1h09), 2019

https://www.youtube.com/watch?v=E8G7zipy6bM

Jeux sérieux, mondes virtuels, Dossier documentaire, Ministère de l'éducation nationale, enseigner avec le numérique (France)

 $\frac{\text{https://eduscol.education.fr/numerique/dossier/apprendre/jeuxserieux/phenomen}}{\underline{e}}$

Jouer et apprendre l'histoire avec les jeux vidéo, Présentation de L. Kaufmann, HEP-Vaud, Ludovia CH, 2019,

https://lyonelkaufmann.ch/histoire/2019/04/23/sans-ludoviach-2019-lyonel-kaufmann-hep-vaud-jouer-et-apprendre-lhistoire-avec-les-jeux-videos/

Histoire et jeux vidéo (2min53), history's Creed, mini-série, 10 épisodes, Arte creative, par Ben (Nota bene), youtubeur https://www.youtube.com/watch?v=uzXCS3ukeBY

Indiemag, Magazine online sur les jeux indépendants : https://www.indiemag.fr/

Les jeux vidéo en Suisse

Plateforme d'information sur le jeu vidéo en Suisse, https://swissgaming.org/fr/magazin/

« Le savoir-faire suisse des jeux vidéo », article. DFAE, house of Switzerland, 26.4.2019

https://www.houseofswitzerland.org/fr/swissstories/science-education/le-savoir-faire-suisse-des-jeux-video

« Vaud se veut le Player one du jeu vidéo suisse », article du Temps sur la création de jeux vidéo, 19.6.19, N. Pralat, https://www.letemps.ch/suisse/vaud-se-veut-player-one-jeu-video-suisse

Questions socialement vives

La place des femmes dans le jeu vidéo, chronique par le youtubeur Gamespectrum, https://www.youtube.com/watch?v=m20XdM7DnTU (51 min).

Jeu vidéo et censure, Censure en mars 2020 de la bibliothèque libre de Minecraft par plusieurs pays.

https://www.lumni.fr/video/presse-le-gaming-lutte-contre-la-censure

« Les jeux vidéo nous rendent-ils violents ? » (5 min30), Analyse d'une fake info, France culture, entretien avec Vanessa Lalo, 14.11.2019,

https://www.franceculture.fr/societe/les-jeux-video-rendent-ils-violent

« L'éducation aux jeux vidéo. Les enjeux au-delà du jeu », article dans Agir par la culture, un magazine culturel en ligne

https://www.agirparlaculture.be/leducation-aux-jeux-video-les-enjeux-au-dela-du-jeu/

Plateformes de distribution de jeux indépendants

Steam

https://store.steampowered.com/?l=french

Steam propose divers types de jeux en téléchargement (pour PC, Windows, Mac, Linux). Pour acheter des jeux, il faut télécharger le logiciel Steam sur son ordinateur.

itch.io

Plateforme qui propose de nombreux jeux indépendants, mais aussi des prototypes et jeux réalisés par des associations, des particuliers, des écoles, des game jam https://itch.io/

TV en ligne sur les jeux vidéo

Ces TV proposent divers types de chaînes, par exemple dédiées à des jeux spécifiques (*Fortnite*, *Minecraft*, *Grand Theft Auto*, *Mario Kart*, *League of Legends*, *Call of Duty*, etc.), ou encore des chaînes de discussion, débats d'événements, podcasts, ou encore de e-sport, de musique de jeux vidéo

Twitch https://www.twitch.tv/

Gameblog TV

https://www.gameblog.fr/videos.php?type=gbtv&utm_source=internal&utm_medium=banner&utm_campaign=gameblogTV

Des YouTubeurs spécialisés dans le jeu vidéo

Game Spectrum, cette chaîne YouTube propose des documentaires et analyses sur les jeux vidéo et les questions de société (la masculinité et les jeux vidéo, la violence dans les jeux,

https://www.youtube.com/channel/UCoE1zHB74QsR22l-J6uK53Q/featured

Game Next Door, une chaîne sur le game design, propose des chroniques jeu vidéo et décrypte les mécaniques de jeu

https://www.youtube.com/channel/UCIN4UmOd7x7Q3SRCo8quGzw

Doc Géraud, une chaîne d'un créateur de jeu, analyse le design et les mécaniques des jeux. Recension de nouveaux jeux

https://www.youtube.com/channel/UCQfrSok6xuClEq8bOwiEWfA

Sqeezie Gaming, sans doute le_YouTubeur français le plus connu actuellement, sa chaîne compte plus de trois millions d'abonnés

https://www.youtube.com/channel/UCY-_QmcW09PHAImgVnKxU2g

Quelques jeux sérieux

Buzanglo, Démonte tes clichés! jeu suisse sur la prévention du racisme, dès 12 ans, http://www.buzanglo.org/

Father and Son, Jeu d'aventure narrative créé par le musée archéologique de Naples (dès 10 ans), vise à faire découvrir certaines œuvres du musée à travers des voyages dans le temps. (fr., ang, it, all, esp.), http://www.fatherandsongame.com/

Mission US, jeu d'histoire sur les Etats-Unis, en anglais, (6 périodes, du 18^{ème} à la seconde guerre mondiale), pour les 14-18 ans, https://www.mission-us.org/

Gueule d'ange, Jeu en ligne sur première guerre mondiale (13-18 ans), permet de découvri la recherche sur des archives, des documents https://gueuledange.yvelines.fr/#landing

J'aime les patates, jeu en ligne sur le changement social et l'exploitation des ressources naturelles, (pour les 10-14 ans) http://jaimelespatates.onf.ca/

Morphosis, Les saisons. Histoire interactive sur l'évolution du paysage en lien avec les activités humaines, depuis 20 000 ans. http://smallbang.fr/morphosis.html

SplashPub (prévention tabac pour les 13-15 ans) Unisanté, Présentation du jeu, https://tabagisme.unisante.ch/splash-pub/

Stop la violence, (prévention des violences scolaires, harcèlement, rackett) www.stoplaviolenc.net

Exemple des jeux qui peuvent être détournés à des fins pédagogiques

Lichenia, Un city builder l'ère de l'anthropocène, pour travailler les questions de durabilité http://www.molleindustria.org/lichenia/

Elegy for a Dead World, jeu d'exploration et d'écriture, rédaction dans le jeu possible en français, anglais etc.

Minecraft, version éducation : https://education.minecraft.net/

To The Moon, l'éditeur Freebird games propose des jeux avec une esthétique retro et une ambiance souvent énigmatique ou poétique, qui s'intègrent bien dans des activités d'écriture créative https://freebirdgames.com/fr/to_the_moon/ Une analyse de jeu :

https://www.franceinter.fr/emissions/la-faute-aux-jeux-video/la-faute-aux-jeux-video-28-janvier-2020

The Best Amendment, Un jeu pour faire réfléchir sur l'usage de la violence et des armes, http://www.molleindustria.org/the-best-amendment/ Un commentaire de ce jeu par Julien Annart,

https://www.rtbf.be/info/medias/detail_the-best-amendment-un-jeu-video-pour-pousser-a-la-reflexion-sur-les-armes?id=9857600

Assassin's Creed, Discovery Tour (Fr, all, angl, uniquement sur Windows), découverte en exploration libre des décors du jeu Assasin's Creed, en Grèce antique et Egypte ancienne), intéressant pour l'enseignement de l'histoire https://www.ubisoft.com/fr-fr/game/assassins-creed/discovery-tour

Découvrir des jeux en ligne

Pourquoi le jeu vidéo Fortnite est-il aussi connu ? vidéo, 1min40 Un jour une question, https://www.lumni.fr/video/pourquoi-le-jeu-video-fortnite-est-il-aussi-connu

Présentation de la version Minecraft education (8min), Stéphane Cloâtre https://education.microsoft.com/fr-fr/course/2a86f3ac/1

Utilisation de Minecraft au collège, Ludovia magazine (5min) : https://www.youtube.com/watch?v=F_vmnzdmgSw

Où tester et découvrir des jeux vidéo?

Les bibliothèques municipales proposent de plus en plus d'activités autour du jeu vidéo, ateliers, moments de tests et découvertes

Bibliothèques municipales de Genève : http://institutions.ville-geneve.ch/fr/bm/agenda/vos-rendez-vous-de-lannee/journee-jeu-video/

Bibliothèque municipale de Vevey, Espace Pixel : https://biblio.vevey.ch/numeriques.aspx?_lg=fr-FR

Bibliothèque d'Yverdon, Play, dispositif de découverte de jeux, sélection de jeux en ligne : http://bibliotheque.yverdon.ch/play

Evénements en Suisse autour du jeu

Symposium suisse du serious game et de la gamification (GSGS), Neuchâtel, HESSO, https://gsgs.ch/, début juillet

Ludovia, Yverdon, Festival autour du numérique à l'école, https://www.ludovia.ch/

Numerik games, Yverdon, https://www.numerik-games.ch/

Polymanga, Festival de Popculture et jeux vidéo (Japon), cosplay, Montreux, http://www.polymanga.com/

Associations

- Swiss interactive entertainment association, https://www.siea.ch/fr/
- Gaming federation, https://gamingfederation.ch/
- Swissgame center, https://swissgamecenter.ch/
- Listing d'associations francophones autour du jeu video et e-sport https://fr.jobs.game/associations-esport-et-jeux-video/

Créer des jeux

Verrier, F. (2020), Présentation de divers logiciels gratuits de création de jeux : Construct, Löve, Gamemaker, Gdevelop, GodotEngine, Superpowers, https://www.clubic.com/telecharger/actus-logiciels/article-837262-1-9-logiciels-creer-jeux-videos.html

Jeux de plateforme, point and clicks, jeux d'action,

Scratch (en ligne), création de mini-jeux (gratuit), logiciel créé par le MIT, dès 10 ans : https://scratch.mit.edu/

Construct 3, logiciel en ligne de création de jeu https://www.construct.net/fr Intro en ligne : https://www.youtube.com/watch?v=_-EsL-cpbK4

Visual novels (livres dont vous êtes le héros) :

Logiciels: Twine https://twinery.org/

Livres, BD, films

Une sélection de livres sur l'histoire et la philosophie des jeux vidéo https://www.senscritique.com/top/resultats/Les_meilleurs_livres_sur_le_jeu_vide o/476790

Livres et albums jeunesse

https://booknode.com/theme-multi/jeux-video-litterature-jeunesse_t2-357-3165

Bandes dessinées adaptées de jeux vidéo

https://www.senscritique.com/liste/Les_bandes_dessinees_adaptees_de_jeux_videos/1794327

Films adaptés de jeux vidéo

https://www.tomshardware.fr/diapo-les-25-meilleurs-et-pires-films-adaptes-des-jeux-video/

De Saint Mars, D; Bloch, S. (1993), « Max est fou de jeux vidéo », Série Max et Lili, éd. Calligram, (7-12 ans)