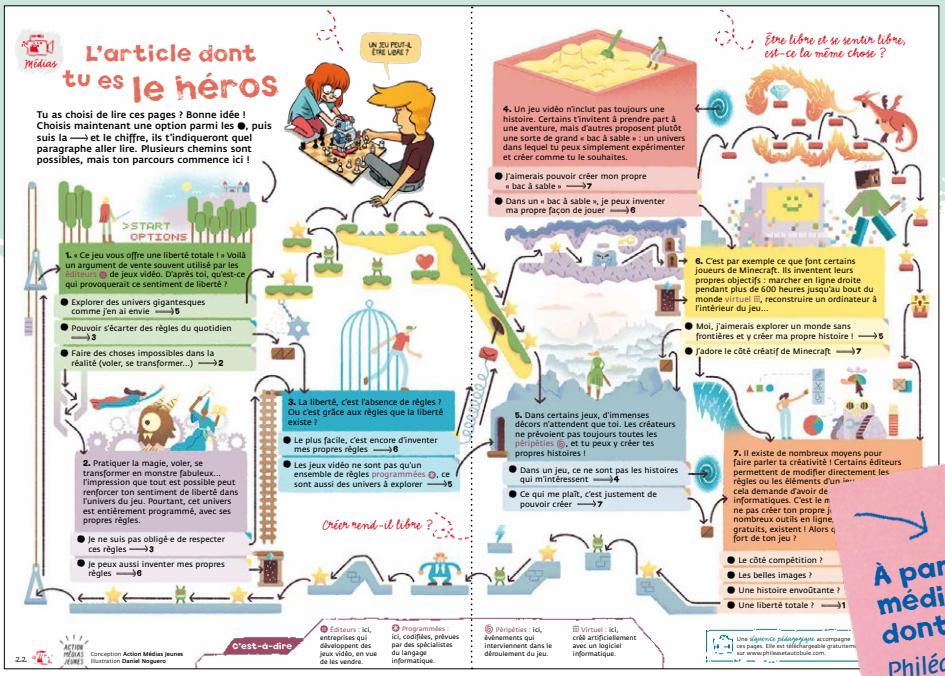
Séquence médias

Jeux vidéo & liberté

Autrice : Lauriane Voos (animatrice diplômée en Éducation aux médias)



À partir des pages médias « L'article dont tu es le héros »
Philéas & Autobule n°80, pp. 22-23

Objectifs

- Prendre conscience de la relation entretenue avec les jeux vidéo
- S'interroger sur le degré de liberté dans la pratique vidéoludique
- Créer du lien entre les apports théoriques et ses propres pratiques
- Découvrir la variété des points de vue et son droit à réviser le sien

Durée
3 X 50 minutes

Âge
De 9 à 12 ans

Matériel

- L'article « L'article dont tu es le héros », un exemplaire par enfant
- Un tableau ou support d'écriture et d'affichage
- Des craies ou marqueurs de différentes couleurs
- Une grosse craie ou un rouleau de scotch

Compétences du Conseil Supérieur de l'Éducation aux Médias[1]

Catégorie de compétence : lire – dimension informationnelle
- Tenir compte de la variété des signes et des langages construisant le sens du message médiatique

Catégorie de compétence : naviguer – dimension sociale
- S'orienter parmi les médias en tenant compte des intentions propres aux destinateurs

Catégorie de compétence : lecture – dimension technique
- Identifier les implications sociétales (sociales, culturelles, voire politiques) des caractéristiques techniques du média

Catégorie de compétence : naviguer – dimension technique
- Explorer les usages possibles des médias

Compétences du programme d'Éducation à la philosophie et à la citoyenneté[2]

2. Assurer la cohérence de sa pensée
- **Reconstruire des concepts liés à la philosophie et à la citoyenneté (2.1)**
- Distinguer un concept d'autres concepts
- **Construire un raisonnement logique (2.2)**
- Formuler ses idées

3. Prendre position de manière argumentée
- **Se positionner (3.2)**
- Identifier différentes positions possibles

4. Développer son autonomie affective
- **Préserver son intimité, en ce compris son intégrité physique et psychique (4.3)**
- Se fier à l'autre avec prudence

5. Se décentrer par la discussion
- **Écouter l'autre sans l'interrompre (5.1)**
- **Élargir sa perspective (5.2)**
- Analyser une situation depuis une perspective différente de la sienne

9. Participer au processus démocratique
- Débattre collectivement (9.2)

1 Publiées dans *Les compétences en Éducation aux médias, un enjeu éducatif majeur*, édité par le Conseil Supérieur de l'Éducation aux Médias, 2013, www.csem.be. Notre sélection, non exhaustive, indique les principales compétences mobilisées dans cette séquence.

2 Issues des Socles de compétences publiés par la Fédération Wallonie-Bruxelles sur le site www.enseignement.be. La numérotation correspond aux titres et sous-titres du référentiel. Notre sélection, non exhaustive, indique les principales compétences mobilisées dans cette séquence.

PRÉPARATION

1. PRÉPARER LE LOCAL

L'animateur prépare le local d'animation afin de placer les enfants, par groupes de deux, à des tables différentes et suffisamment espacées.

2. SE DOCUMENTER

L'animateur est invité à se documenter sur l'univers des jeux vidéo et les différents types de jeux. De plus, s'il doute que son groupe possède une culture vidéoludique suffisante pour alimenter la séquence, il peut envisager une séance préparatoire de découverte de cet univers avec eux. Il trouvera des ressources dans la bibliographie p. 21.

DÉROULEMENT

1. EXPLORATION COMMUNE AUTOUR DU JEU VIDÉO ET DU CONCEPT DE LIBERTÉ (SÉANCE 1 – 50 MIN)

1.1. Établir une « typologie des jeux vidéo » sur base de la culture vidéoludique du groupe (20 MIN)

L'animateur introduit la séance en expliquant aux jeunes que celle-ci sera consacrée aux jeux vidéo. Il demande à un volontaire de s'essayer à l'exercice de création d'une définition du « jeu vidéo » sur base de ce qu'il sait déjà, ce qu'il connaît. Il insiste bien sur le fait que l'enfant utilise ses propres mots et qu'il explique simplement au reste du groupe « ce qu'il sait déjà ». Il note au tableau cette première esquisse de définition et propose aux enfants qui le souhaitent de la compléter ou de la corriger. Ils travaillent donc ensemble, par étapes, afin d'arriver à une première ébauche de définition.

Exemple de définition
Un jeu vidéo est un jeu commandé avec du matériel électronique. Il est donc destiné à être utilisé avec une console, un ordinateur, un smartphone ou tout autre appareil électronique capable de le faire fonctionner.
Il s'agit d'un loisir, d'un hobby multimédia, qui peut donc intégrer du son, du texte et des images.
Le principe du jeu vidéo est l'interaction entre un ou plusieurs joueurs et un monde virtuel.

L'animateur pose ensuite les questions suivantes : « *Quels sont les jeux vidéo auxquels vous jouez régulièrement ? Ou que vous connaissez bien ?* »

Il collecte les réponses et les inscrit au tableau de façon non ordonnée.

Sur base des idées énumérées par les enfants, l'animateur propose au groupe de faire des liens entre les différents jeux vidéo et de les rassembler selon leurs similitudes (au niveau de la forme, du concept proposé et des thématiques qu'ils abordent).

« Nous avons donc devant nous, inscrit au tableau, un panel de jeux vidéo que vous connaissez. Maintenant, nous allons essayer de trouver leurs ressemblances et points communs. Cela afin de faire des liens entre eux et de réaliser une typologie des jeux vidéo. Une typologie est une classification qui utilise les points communs entre des éléments pour les rassembler en catégories. La création de ces différentes catégories va nous permettre de discuter de ce que nous connaissons, d'en savoir plus grâce à l'expertise de chacun. Nous pourrons alors plus facilement analyser l'univers des jeux vidéo. Cela va donc nous être utile pour la suite de la séquence car, grâce à cela, nous pourrons discuter sur une base commune. Est-ce que vous pouvez déjà voir des liens entre certains jeux vidéo ? Lesquels ? Ces points communs pourraient par exemple être le type de jeu, la position du joueur… »

Chaque groupe construira sa propre typologie selon les apports des enfants et leur culture vidéoludique, plusieurs réponses sont donc possibles.

Exemples
- Le type de jeu : jeu de réflexion, jeu d'action, jeu de rôle, jeu de stratégie, *serious game*…
- Le nombre de joueurs : multijoueur, joueur solitaire
- La forme de jeu : jeu en ligne, jeu sur console, jeu sur smartphone…
- Les émotions ressenties : jeu provoquant la peur, la détente, l'excitation…

Chaque groupe fait part de son travail au groupe entier.

L'animateur entoure alors les jeux vidéo avec des cercles de différentes couleurs afin d'illustrer visuellement les catégories établies par les enfants. Il réalise une légende de ces couleurs en bas du tableau. Un même jeu peut dès lors se retrouver dans plusieurs catégories. Celles-ci ne sont pas exclusives.

Exemple
Bleu > jeux de réflexion
Jaune > jeux qui donnent des frissons
Vert > jeux sur smartphone
Le jeu « Candy Crush » pourrait donc être entouré en bleu (réflexion) et en vert (smartphone).

Une fois le premier tri réalisé simultanément avec les interventions des enfants. L'animateur prend le temps de regarder le résultat visuel. En fonction du nombre de jeux énumérés et de catégories réalisées, l'animateur est invité à réaliser un tableau récapitulatif pour plus de clarté.

Exemple

JEUX DE RÉFLEXION	JEUX QUI DONNENT DES FRISSONS	JEUX SUR SMARPHONE	JEUX D'AVENTURES	JEUX DRÔLES
Candy crush	Sniper Elite	Animal crossing	Mario	Animal crossing
Tetris	GTA	Candy crush	Zelda	Pokémon
Minecraft	Call of Duty	Pokémon GO		Worms

Âge ciblé
Les jeux « Sniper Elite », « GTA » et « Call of Duty » ne sont pas adaptés à l'âge visé par cette séquence. Néanmoins beaucoup d'enfants y sont confrontés et il y a de fortes chances qu'ils les citent lors de l'exercice. Nous les reprenons donc dans ce tableau afin que vous puissiez vous y préparer et vous renseigner avant de démarrer votre animation.

Une fois la classification établie, l'animateur demande au groupe si quelqu'un souhaite ajouter un jeu, compléter avec un élément ou affiner une catégorie. Après cette dernière étape, il prend une photo du tableau (ou l'enregistre s'il dispose d'un tableau interactif) afin de garder une trace du travail des enfants et de pouvoir le laisser à disposition si certains ressentent le besoin d'une vision globale du « monde des jeux vidéo » en cours d'animation.

1.2. Lecture de l'article et discussion autour du concept de liberté dans les jeux vidéo (10 MIN)

L'animateur distribue la revue avec l'article médias (pp. 22-23).

Dans un premier temps, les enfants sont invités à lire l'article individuellement.

Ensuite, l'animateur pose quelques questions au groupe afin d'accompagner les enfants dans leur réflexion : « *Quel est le sujet de cet article ? Y avait-il des choses dont nous avions déjà parlé lors du premier exercice avant de lire l'article ? Qu'avez-vous découvert de nouveau ? Ressentez-vous un sentiment de liberté quand vous jouez aux jeux vidéo ?* »

Il leur explique alors que le sujet de cet article porte sur les jeux vidéo et la liberté. Ce concept de liberté peut comporter différentes facettes et interprétations en fonction des joueurs, des jeux…

L'animateur reprend alors une question de l'article et la pose au groupe : « *D'après vous, qu'est-ce qui provoque ce sentiment de liberté ?* »

En fonction des réponses des enfants, il anime la discussion en laissant la possibilité à chacun de s'exprimer et leur propose différents angles d'approche :

« *De quelle sorte de liberté parlez-vous ? Lorsque vous dites que vous vous sentez libres, de quoi êtes-vous libres, plus précisément ?* »

« *Lorsque vous vous sentez libres dans un jeu, savez-vous grâce à quoi ? Quels sont les mécanismes, les possibilités techniques qui vous sont offertes et qui vous offrent ce sentiment de liberté ? Et au contraire, y a-t-il des mécanismes de jeux, des éléments techniques qui freinent votre liberté ?* »

« *Quels sentiments est-ce que cela suscite en vous ?* »

Conseil à l'animateur
Il peut être utile de s'appuyer sur des idées évoquées dans l'article afin d'inviter les enfants à rebondir.
Les différentes libertés évoquées dans l'article : explorer des univers gigantesques, pouvoir s'écarter des règles du quotidien, faire des choses impossibles dans la réalité (voler, se transformer…), inventer ses propres règles…

L'animateur reprend alors la typologie réalisée à l'étape 1.1 (pp. 14-15) et demande au groupe :

« *Dans quel jeu vous sentez-vous le plus libres ? Est-ce un jeu dont nous avons parlé lors de la première étape ? Dans quelle catégorie l'avions-nous placé ?* »

Il reprend le tableau et ajoute une nouvelle couleur en légende qui sera liée au concept de liberté. Il note 1, 2 ou 3 + à côté du jeu, en fonction des avis des enfants sur le degré de liberté dans les jeux énumérés.

Exemples
Les Sims : ++
Fifa : +++
Mario : +
GTA : +++
Fortnite :+
Minecraft : ++

1.3. Sensibilisation aux limites de la liberté et à la notion de règles communes (15 MIN)

L'animateur reprend la question « *La liberté, c'est l'absence de règles ? Ou c'est grâce aux règles que la liberté existe ?* » extraite de l'article et l'adresse telle quelle aux enfants.

En fonction des réponses, il leur propose d'explorer ce sentiment de liberté, ce qui le fait émerger ou non : « *Pourquoi vous sentez-vous libres ou non durant une partie ? Qu'est-ce qui pourrait vous freiner parfois ? Quels sont les éléments qui font que votre liberté s'arrête à un certain moment ?* »

Après un temps de réflexion et de discussion libre, l'animateur propose aux enfants de s'accorder et de synthétiser leurs échanges en un seul tableau. Il trace donc deux colonnes et demande aux enfants d'évoquer leur idée en commençant par la phrase : « dans un jeu vidéo, je suis libre… » ou, à l'inverse, « dans un jeu vidéo, je ne suis pas libre… »

DANS UN JEU VIDÉO, JE SUIS LIBRE…	DANS UN JEU VIDÉO, JE NE SUIS PAS LIBRE…
D'être quelqu'un d'autre	D'insulter le joueur adverse
De créer sans me soucier des contraintes financières	De tricher pour ne jamais perdre
D'aborder des inconnus à l'autre bout de la planète	De jouer à des jeux d'argent
…	…

À chaque idée énoncée, l'animateur demande au groupe son accord pour l'inscrire dans l'une ou l'autre colonne. Si certaines idées ne sont pas partagées par l'ensemble du groupe, il tente de parvenir à un consensus via un vote à main levée. Si le consensus n'est pas possible, il note l'idée à côté avec l'intitulé « à discuter ». Il pourra alors réutiliser la phrase énoncée lors du débat mouvant (étape 2.3).

Conseil à l'animateur
Certaines idées pourraient susciter le débat entre les enfants. Par exemple : « Je suis libre ou pas de jouer à un jeu destiné à un âge plus élevé que le mien. »
Afin de pouvoir apporter des éléments de réponse tangibles, il peut être utile à l'animateur de se renseigner en amont sur plusieurs sujets autour des règles, formelles ou sociales, qui régissent l'univers des jeux vidéo et des *gamers* (annexe, p. 22)

1.4 Clôture de la séance et introduction de la suivante (5 MIN)

Une fois les deux colonnes complétées avec une dizaine d'exemples, l'animateur demande à un enfant de relire les différentes idées énoncées et validées par l'ensemble du groupe.

Il réalise également une sauvegarde de ce tableau afin de pouvoir l'utiliser lors de la séance 2.

La séance se clôture par un tour de parole où chaque enfant est invité à exprimer en quelques mots son sentiment suite aux différentes explorations menées autour de cette thématique « jeux vidéo et liberté ».

2. EXERCICES PRATIQUES DE POSITIONNEMENT AUTOUR DU JEU VIDÉO ET DU CONCEPT DE LIBERTÉ (SÉANCE 2 – 50 MIN)

2.1. Rappel de la séance précédente (5 MIN)

L'animateur reprend et expose (ou projette) la typologie des jeux vidéo réalisée au point 1.1 (pp. 14-15) ainsi que le tableau (dans un jeu vidéo, je suis libre… / je ne suis pas libre…) complété avec les exercices de la séance précédente.

Il demande à un enfant de faire un rappel des exercices effectués lors de cette première séance. Le reste du groupe complète l'exposé afin de se rappeler ensemble les différentes étapes (évocation des jeux qu'ils connaissent, typologies selon diffé-

rents points communs, lecture de l'article et discussion autour de la liberté dans les jeux vidéo, degré de liberté pour les jeux énumérés, tableau de ce que je suis libre ou non de faire dans un jeu vidéo...). L'animateur demande aux enfants s'ils n'ont plus de nouvelles interrogations liées à cette thématique avant de poursuivre la séance.

2.2. Exercice d'écriture autour de la notion de liberté dans les jeux vidéo (10 MIN)

L'animateur place les enfants par groupes de 2.

Il leur propose l'exercice suivant : « *Nous allons maintenant nous inspirer des réalisations de la première séance afin d'écrire des affirmations autour de la thématique de la liberté dans les jeux vidéo. Est-ce que l'un de vous pourrait expliquer, avec ses mots, ce qu'est une affirmation ou une phrase affirmative ?* »

Exemples
- Fait d'affirmer, d'énoncer une vérité indiscutable.
- Phrase qui présente le prédicat, l'élément central de la phrase, comme vrai, possible, probable.

L'animateur laisse donc visible la typologie des jeux et le tableau « je suis libre... / je ne suis pas libre... » et demande aux sous-groupes d'écrire 2 affirmations autour de ces concepts : liberté et jeux vidéo. Il aide les groupes qui ne comprendraient pas la consigne et n'hésite pas à leur donner des indications supplémentaires pour nourrir leur imaginaire : « *Si vous trouvez cela difficile, commencez peut-être votre phrase affirmative par "je" ou "la liberté dans un jeu vidéo c'est"...* »

Il les invite également à écrire des affirmations qui ne mettent pas spécialement toute la classe d'accord, il n'hésite pas à les inciter à exprimer leur propre avis, même si celui-ci est clivant ou s'il n'était pas partagé par un grand nombre d'enfants lors de la séance précédente.

Exemples
- La liberté dans les jeux vidéo ce n'est pas une vraie liberté.
- Quand je joue, je me sens libre d'être qui je suis vraiment.
- J'ai déjà fait quelque chose que je regrette lorsque je jouais aux jeux vidéo.
- J'ose plus quand je joue.

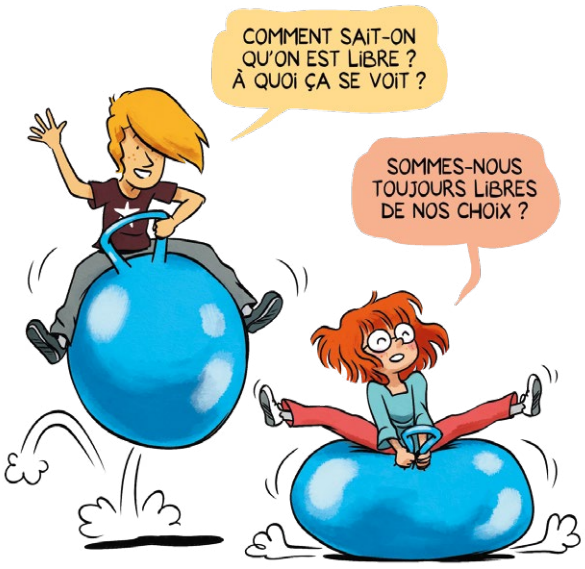
2.3. Débat mouvant « jeux vidéo et liberté » (30 MIN)

L'animateur collecte les affirmations sans les lire au groupe complet.

Il divise la classe, ou la cour de récréation si le temps le permet, en 2 zones géographiques distinctes et conjointes. Pour plus de clarté, il peut tracer une ligne sur le sol (à la craie ou avec du scotch).

Il annonce ensuite aux enfants qu'ils vont réaliser un débat sur base des affirmations écrites par chacun des groupes. Il s'agit d'un débat un peu particulier qui s'appelle un « débat mouvant ».

Il explique au groupe en se déplaçant pour illustrer ses propos :



« Le but d'un débat mouvant est d'illustrer votre avis par rapport à une affirmation grâce à votre position dans l'espace. Votre position, c'est votre avis, si vous êtes d'accord ou pas d'accord avec l'idée exprimée. Et pour marquer votre avis, il vous sera donc demandé de le faire grâce à votre position dans l'espace. Je vais énoncer une affirmation à haute voix et, si vous êtes d'accord avec l'idée exprimée, vous vous placez de ce côté. Si à l'inverse, vous n'êtes pas d'accord avec l'idée exprimée, vous vous placez de l'autre côté. Je donnerai ensuite la parole à un des groupes pour qu'il puisse exprimer ses arguments. Si ses arguments vous font réfléchir et changer d'avis, vous pourrez alors vous déplacer pour rejoindre l'autre zone. Vous pouvez donc changer de position à n'importe quel moment. »

De façon pratique, les consignes sont les suivantes :

1. Les enfants se placent sur la ligne médiane.

2. L'animateur rappelle la consigne de façon brève. Par exemple : « *Je vais à gauche si je suis d'accord, au milieu si je n'ai pas encore d'avis et à droite si je ne suis pas d'accord.* »

3. Une affirmation est lue à haute voix.

4. Les enfants se déplacent en fonction de leur avis par rapport à cette affirmation.

5. L'animateur demande au groupe minoritaire de donner ses arguments : « *Pourquoi êtes-vous de ce côté ? Quels sont vos arguments afin de nous convaincre ? Avez-vous des exemples de ce que vous avancez ? Êtes-vous tous d'accord ?* » L'autre groupe ne peut intervenir pendant l'argumentation.

6. Le second groupe reçoit ensuite un temps de parole afin d'exprimer ses arguments.

7. Durant toute la durée de l'échange, l'animateur invite les enfants à se déplacer silencieusement s'ils changent d'avis.

8. Une fois les arguments de l'un et l'autre groupe (dont la constitution changera en cours de débat) exprimés, l'animateur clôture la question en faisant un résumé du débat réalisé. Il reprend les arguments énoncés, explique ce qu'il a constaté, les moments clés où les jeunes ont changé d'avis, les points sur lesquels on pourrait encore creuser et ceux pour lesquels un consensus semble avoir été trouvé.

9. Il invite enfin les enfants à se remettre sur la ligne et énonce une nouvelle affirmation.

Conseil à l'animateur

- Chaque débat autour d'une affirmation dure entre 4 et 5 minutes. Un rythme soutenu est important pour que la dynamique soit propice à l'échange d'idées.
- Pour que l'exercice fonctionne, l'animateur peut rappeler à tout moment la possibilité d'avoir son avis personnel et le droit de chacun de changer d'opinion.
- Lorsqu'un groupe se retrouve trop minoritaire (moins de 3 enfants dans un groupe de 20 par exemple), il peut être nécessaire que l'animateur se place à leurs côtés pour les aider à trouver des arguments.

2.4. Tour de parole de clôture (5 MIN)

Après 5 ou 6 affirmations, l'animateur invite les enfants à se rassembler en groupe complet et leur propose de s'exprimer :

« Comment avez-vous vécu cette expérience de débat mouvant ? Est-il facile d'écouter les arguments des autres ? Est-ce intéressant ? Vous sentiez-vous libres d'exprimer vos arguments, de changer d'opinion ? Avez-vous envie de retenir une idée, quelque chose de surprenant, d'interpellant ou d'essentiel autour de la thématique des jeux vidéo et de la liberté ? »

Il écoute les différentes interventions, est attentif à ce que tout le monde puisse s'exprimer et la séance est alors clôturée.

Bibliographie

- Pour la préparation
https://fr.vikidia.org/wiki/Jeu_vid%C3%A9o
http://www.lecturejeunesse.org/articles/typologie-des-jeux-video/
https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2012-1-page-15.htm
https://www.pedagojeux.fr/comprendre-le-jeu-video/le-jeu-video-comment-ca-marche/

- Pour la définition des jeux vidéo
https://fr.wikimini.org/wiki/Jeu_vid%C3%A9o#:~:text=%C2%AB%20Jeu%20vid%C3%A9o%20%C2%BB%20d%C3%A9fini%20et%20expliqu%C3%A9%20aux%20enfants%20par%20les%20enfants.&text=Un%20enfant%20jouant%20%C3%A0%20un,capable%20de%20le%20faire%20fonctionner

- Pour la typologie des jeux vidéo
http://www.lecturejeunesse.org/articles/typologie-des-jeux-video/
https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2012-1-page-15.htm

- Pour les normes et règles des jeux vidéo
https://www.mon-enfant-et-les-ecrans.fr/comment-fonctionne-la-signaletique-des-jeux-video/
https://jouezmalin.be/comment-denoncer-les-comportements-toxiques
https://fairplayalliance.org/.

- Pour la définition de l'affirmation
https://www.cordial.fr/dictionnaire/definition/affirmation.php
https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/affirmation/1479#:~:text=Statut%20de%20la%20phrase%20(d%C3%A9clarative,par%20opposition%20%C3%A0%20la%20n%C3%A9gation).

LES NORMES PEGI :

Le Pan European Gaming Information – PEGI – est un système d'évaluation des jeux et une signalétique créés par l'industrie en 2003. Il est utilisé dans une trentaine de pays européens. Les jeux sont évalués en fonction de leurs contenus et font l'objet d'une classification par âge. Deux séries de pictogrammes PEGI sont apposées sur la jaquette ou sur le site internet de l'éditeur : un pictogramme indiquant l'âge du joueur auquel le jeu est destiné et un second précisant les critères retenus pour lui attribuer ce classement (violence, scènes de nudité et/ou à caractère sexuel, expressions grossières, référence à des drogues, discrimination raciale et/ou sexiste, incitation à jouer à des jeux d'argent et à acquérir des biens virtuels avec de l'argent réel). Cette signalétique ne prend pas en compte la difficulté du jeu ou les aptitudes requises pour y jouer.

LES RÈGLES SOCIALES ET LES COMPORTEMENTS TOXIQUES :

Le jeu multijoueur est un espace communautaire dans lequel les joueurs se doivent d'être respectueux et responsables. Au cours d'une partie, il arrive qu'un joueur ait des comportements « toxiques » à l'égard des autres : insultes, provocations, tricherie, harcèlement. Il est possible de dénoncer ces comportements toxiques. Depuis 2018, trente acteurs de l'industrie du jeu vidéo, développeurs et éditeurs, ont créé un groupe de réflexion « The Fair Play Alliance ». Les éditeurs valorisent les comportements positifs et sanctionnent les mauvais, ou mettent en place des codes de bonne conduite.