

Activité (déconnectée) - Débat mouvant : Jeux-vidéos et société

TOUTES LES FICHES

par Antoine Lacoste



 PUBLIC	 PARTICIPANTS	 ANIMATEURS	 NIVEAU	 PRÉPARATION	 ACTIVITÉ
--	--	--	--	---	--

Description

Objectifs

- Développer ou approfondir sa connaissance des jeux-vidéos
- Entamer un processus de réflexion autour du jeu-vidéo
- S'initier à la programmation informatique

Compétences travaillées

- Programmation
- Conception
- Réflexion

Matériel

- Ordinateurs (au maximum 3 personnes par ordinateur)
- Avoir téléchargé et installé au préalable Steam et le jeu Human Resource Machine
- Connexion Internet

Contenus utilisés

- Human Resource Machine

Pré-requis

- Posséder les compétences basiques d'utilisation de l'ordinateur (savoir utiliser la souris, le clavier, savoir naviguer sur Internet)
- Acheter une licence pédagogique de Human Resource Machine, ce qui coûte 3\$ (2,65€), trouvable via le lien : <http://tomorrowcorporation.com/human-resource-machine-license-for-education>

WORKFLOW

1 Introduction

En introduction, nous apporterons aux participants des connaissances générales sur le jeu-vidéo. Nous les inviterons à réfléchir sur la pédagogie du jeu-vidéo.

A – Amorce et définition

Tout d’abord, demander aux participants s’ils jouent à des jeux-vidéos. Si oui, à quoi jouent-ils ? Leur donner quelques exemples des plus connus : Fortnite, League of Legends, World of Warcraft, Call of Duty.

Appartiennent ils tous à la même catégorie de jeux vidéos ? Connaissent-ils les différentes catégories de jeux-vidéos ?

Battle Royale : le terme qualifie un combat fait de nombreux combattants s’affrontant en même temps, et dont il ne peut sortir qu’un seul vainqueur. (Ex dans le cinéma : Hunger Games)

Moba : Arène de bataille en ligne multijoueur (ou *multiplayer online battle arena*). Il s’agit d’un genre essentiellement multijoueur, qui se joue généralement avec deux équipes de cinq joueurs. L’objectif pour chaque équipe est de détruire la structure principale de l’équipe adverse.

MMORPG : Jeu de rôle en ligne massivement multijoueur (ou *massively multiplayer online role-playing game*), le joueur incarne un avatar qui devra progresser dans un monde virtuel.

FPS : Jeu de tir à la première personne (ou First person shooter), est un genre de jeu vidéo de tir fondé sur des combats en vision subjective (« à la première personne »), c’est-à-dire que le joueur voit l’action à travers les yeux du protagoniste.

Leur demander ensuite s’ils sauraient définir d’eux-même le jeu-vidéo. La définition étant : *Un jeu nécessitant un dispositif informatique comme un ordinateur ou une console de jeu, dans lequel le joueur agit sur un environnement virtuel.*

B – Débat mouvant

Afin d’entamer le processus de réflexion, on enchaîne ensuite sur un débat mouvant. Indiquez aux participants de se lever et de se mettre dans un espace dégagé, en ligne devant vous. Vous leur poserez des situations, et s’ils sont d’accord, ils devront avancer vers vous, s’ils ne sont pas d’accord, ils devront reculer. Une fois les participants placés, demandez-leur chacun leur tour pourquoi ils ont pris cette position.

Situation :

- Les jeux-vidéos ne sont qu'un loisir et ne peuvent pas servir à apprendre

Le jeu-vidéo n'a pas qu'une portée ludique, il peut aussi être amené à dépeindre des situations ou environnements historiques, aussi bien que des aspects artistiques dans son design. Le jeu-vidéo est loin de n'être qu'un loisir : avec le temps, il s'est aussi bien développé que diversifié, et l'on trouve aujourd'hui de tout, que ce soit du jeu "basique" pour se défouler, au film interactif en passant par le jeu d'énigme et les jeux ayant pour vocation de faire passer un message.

Une fois le débat mouvant terminé, prenez 5 à 10 minutes avec les participants pour discuter de ce qu'ils ont compris, s'ils ont des questions, ou s'ils veulent approfondir certains points.

2

Le jeu-vidéo en lien avec l'histoire et l'art

Nous allons nous intéresser principalement aux références artistiques et historiques que contiennent certains jeux-vidéos.

Nous demanderons aux participants d'aller **rechercher sur internet des jeux-vidéos qui ont un rapport avec l'Histoire** et de quelle façon cela est traité. Ce rapport à l'Histoire peut passer par : des reproductions de bâtiments, villes, scènes historiques, des personnages ayant marqué l'histoire, etc. On laisse une vingtaine de minutes aux participants, et ensuite on fait le point. S'ils n'ont rien trouvés, voici quelques exemples :

Assassin's Creed Origins est le jeu de la franchise Ubisoft sorti le 27 octobre 2017, prenant place dans l'Égypte de Cléopâtre. Au delà de l'histoire fictive, des facilités scénaristiques et de gameplay, le jeu s'appuie très fortement à rendre son aspect le plus fidèle et raccord à l'histoire et à ce que l'on sait de l'Égypte à cette époque. L'on peut prendre par exemple les détails architecturaux des bâtiments, la luminosité des pyramides ou encore les couleurs du Sphinx représentées dans le jeu, tout ceci étant (autant que l'on peut le savoir aujourd'hui) fidèle à l'Égypte de l'époque grâce au travail et des équipes de développements, et des historiens ayant aidé à la conception du jeu, à tel point qu'Ubisoft a sorti en février 2018 le "Discovery Tour", enlevant narration et violence au jeu pour ne garder qu'un pur aspect de découverte et d'immersion, ayant été grandement salué d'un point de vue pédagogique.

Kingdom Come Deliverance : Plus controversé, mais néanmoins solide dans son genre, Kingdom Come Deliverance sorti le 13 février 2018 propose un jeu se basant au 15ème siècle dans le royaume de Bohême et qui se veut le plus fidèle

historiquement parlant que possible. Cela inclut les lieux, les personnages, l'histoire, voir même le gameplay, qui s'est vu longuement réfléchi en vu de proposer des mouvements et coups d'épée telles que l'on pouvait le faire à l'époque.

Même processus pour l'aspect artistique : ça peut être un jeu dans lequel apparaît des tableaux, sculptures, poèmes, etc, des personnages liés à l'histoire de l'art, ou des références / allusions à des artistes, ou encore l'aspect visuel particulier d'un jeu mettant l'accent sur un côté artistique.

Ori and the Blind Forest est le jeu primé de Moon Studio sorti en 2015. Avec un succès retentissant et quasi unanime, chacun a pu reconnaître ce jeu comme étant une réussite totale, que ce soit au niveau de sa bande son, ses graphismes, son histoire ou son gameplay. Mais ce qui nous intéresse ici toucherait plutôt à sa bande son puissante, et à ses graphismes enchanteurs et magiques, les deux combinés formant cet environnement, cette atmosphère si particulière, présentant des aspects féeriques qui ne sont pas sans rappeler les films de Miyazaki.

Journey, jeu développé par thatgamecompany en 2012 est ce qu'on peut appeler un jeu d'exploration. Ici, pas de combat, pas de héros surpuissant ni d'histoire dramatique. On parcourt un désert et des ruines, l'accent ayant été très fortement mis sur les décors et l'ambiance en jeu. Un style assez épuré, presque onirique fait se plonger le joueur dans une immersion bien contrôlée, orchestrée presque essentiellement par cette ambiance visuelle.

Layers of Fear, enfin, est un jeu un peu différent des autres, en cela que c'est un jeu d'horreur, conçu pour effrayer et faire frissonner le joueur. Néanmoins, il a un rapport à l'art tout trouvé : la peinture. En effet, le personnage que nous jouons déambulera dans une maison (la sienne) emplies de tableaux de toutes sortes, de toutes époques, et est lui-même un peintre, avec la progression dans le jeu se faisant par le biais de notre peinture sur un chevalet. Ce mélange d'ambiance horrifique et de passion parfois obsessionnelle pour un domaine artistique apporte au jeu une réelle profondeur dans son histoire.

Pour qu'un ordinateur fonctionne, il doit être composé d'un grand nombre de programmes, eux-mêmes constitués d'algorithmes. Loin d'être intelligent, la machine se contente de suivre mot pour mot ce que le développeur lui a dit de faire, via ces algorithmes.

Mais alors, qu'est-ce que c'est, un algorithme ?

Derrière ce terme qui peut effrayer se cache une réalité très simple : un algorithme, ce n'est rien de plus qu'une **suite d'instructions**. Par exemple, une recette de cuisine (Prendre 100g de beurre, le faire fondre dans du lait chaud, verser dans la farine) est un algorithme, en cela que c'est une suite d'instructions précises.

B – Human Ressource Machine

Nous rappellerons ici que le jeu est sous un format payant, disponible à moindre coût (3\$ soit 2,65€) sous une version éducative que vous pourrez acheter et télécharger [ici](#).

Human Resources Machine est un jeu de puzzle. Dans chaque niveau, votre patron vous donnera un travail à exécuter. Automatisez la solution en programmant les actions de votre petit officier de bureau. C'est en réussissant que vous monterez les étages un par un !

Ne vous inquiétez pas si vous n'avez jamais programmé auparavant. La programmation est juste un puzzle à résoudre. Si vous enlevez tous les « 1 » et « 0 » et autres choses effrayantes, la programmation est une chose simple, logique, que tout le monde peut comprendre et s'amuser avec.

C – Initiation à la programmation informatique via le jeu

Commencez par présenter le premier ou les deux premiers niveaux en projection aux participants, histoire qu'ils comprennent bien tous comment le jeu se déroule, ce qu'il faut faire, et comment le faire.

Une fois fait, on les laisse en autonomie découvrir eux-mêmes le jeu, s'essayer à la programmation, et tâcher d'aller le plus loin possible. Ne pas oublier de circuler entre les groupes et de leur proposer votre aide, certains pouvant avoir plus de mal que d'autres. Selon le temps qui vous est disponible, vous pouvez leur laisser de 20 à 45 minutes sur le jeu.

4

Fin et suite

À la fin de l'animation, demandez aux participants s'ils ont des questions, si ça a été suffisamment clairs, et s'ils ont appris quelque chose. En fonction de leur degré d'implication et de curiosité, si ça leur a plu, vous pourrez leur proposer d'approfondir leurs connaissances dans le domaine de la programmation, soit en continuant le jeu chez eux, soit via une autre fiche activité VDN.

Pour aller plus plus loin sur le sujet, nous vous conseillons de vous référer à la fiche outil "[Les jeux vidéo](#)"