



LEÇON

Années scolaire : 3^e à 5^e secondaire (9^e à 12^e année)

Au sujet de l'auteur : Matthew Johnson, Directeur de l'éducation, HabiloMédias

Durée : 2 à 2 heures 30

Cette activité a été développée grâce à la contribution financière du Programme juridique de partenariats et d'innovation du Ministère de la Justice Canada.

Première personne



Cette leçon fait partie de *Utiliser, comprendre et créer : Un cadre de littératie numérique pour les écoles canadiennes* : <http://habilomedias.ca/ressources-p%C3%A9dagogiques/cadre-de-litt%C3%A9ratie-num%C3%A9rique>.

Aperçu

Au cours de cette activité, les élèves examinent la représentation de la diversité dans les jeux vidéo en identifiant des exemples dans ceux auxquels ils s'adonnent et en comparant leurs observations aux statistiques relatives à la diversité de la population canadienne. Ils étudient ensuite les concepts de *stéréotypes* et d'*altérité* ainsi que les notions médiatiques clés selon lesquelles les « médias sont porteurs d'idéologies et de jugements de valeur qui ont des implications sociales » et « chaque média détient sa propre forme esthétique ». Les élèves examinent ensuite différents genres vidéoludiques et discutent de la façon dont la forme et le genre sont reliés à la représentation de la diversité. Enfin, les élèves créent un concept de jeu vidéo à même de communiquer un aspect unique de leur propre expérience à un autre joueur.

Intentions

Les élèves :

- seront initiés aux stéréotypes et à l'altérité ;
- étudieront les facteurs esthétiques et commerciaux des jeux vidéo ;
- examineront les effets d'une faible représentation de la diversité dans les jeux ;
- créeront un concept de jeu vidéo.

Préparation et documents

Préparez la vidéo *Le palmarès vidéoludique 2011* afin de la présenter aux élèves en début de leçon.

Les élèves devront avoir accès à des ordinateurs pour répondre aux questions du quiz interactif [Jouer la diversité](#).

Photocopiez les documents suivants :

- *Stéréotypes et altérité*

Si les élèves désirent expérimenter les jeux proposés dans les activités supplémentaires, photocopiez les documents suivants :

- *Exercice de conception vidéoludique*
- *Feuille de travail pour la conception vidéoludique*
- *Feuille de travail des genres vidéoludiques*
- *Document d'information sur les genres vidéoludiques*
- *Codes d'application volontaire de l'industrie à l'égard de la diversité culturelle* (document utilisé seulement pour l'activité supplémentaire)

Déroulement

Débutez en demandant aux élèves combien d'entre eux jouent à des jeux vidéo ou sur ordinateur (n'oubliez pas d'inclure les jeux « sociaux » et « grand public » tels que *Candy Crush*, *Angry Bird* et autres jeux occasionnels). Il est fort à parier que presque tous les élèves répondront par l'affirmative : une étude menée en 2008 par le Pew Research Center révélait que 99 pour cent des garçons et 94 pour cent des filles y jouent à tout le moins occasionnellement.

Montrez aux élèves la courte vidéo *Le palmarès vidéoludique 2011* (http://www.teachertube.com/viewVideo.php?video_id=261891&title=Palmares_vidéoludique_2011&ref=Media_Awareness) et voyez les conclusions qu'ils en tirent. Demandez-leur de vous nommer d'autres jeux populaires dont le protagoniste est de race blanche. Demandez-leur ensuite d'identifier des jeux populaires ayant un non-Blanc ou une femme comme personnage principal. Certains jeux vidéo offrent-ils la possibilité d'ajouter plus de diversité au scénario initial proposé ? (Par exemple, le jeu vidéo *Mass Effect* offre la possibilité d'opter pour un protagoniste féminin ; dans *Gears of War*, le joueur est libre de choisir un personnage afro-américain.) Peut-on affirmer que la publicité appuie ces efforts visant à ajouter de la diversité au contenu ? (Par exemple, seuls des protagonistes blancs et masculins figurent dans la bande-annonce des jeux vidéo mentionnés plus haut.)

Ensuite, demandez aux élèves de nommer quelques-uns de leurs jeux vidéo préférés. Lorsque vous aurez recueilli quelques exemples, demandez-leur d'en nommer les personnages principaux ; si un personnage ne peut être nommé, (tel que dans les jeux dont le personnage est un avatar personnalisable par le joueur) prenez en note leurs descriptions (par exemple : « [Le fermier de Farmville](#) »).

Lorsque vous aurez obtenu une douzaine de personnages, demandez aux élèves de décrire chacun d'eux, tout d'abord de manière générale (sexe, profession, etc.) et ensuite de manière plus spécifique en termes de représentation de la diversité :

- race/ethnicité ;
- orientation sexuelle ;
- religion ;
- capacités.

Soulignez le fait que dans les cas où l'orientation sexuelle n'est pas spécifiée, on tient généralement pour acquis que le personnage est hétérosexuel. Certains des jeux que les élèves nommeront, tels *Minecraft*, *World of Warcraft* ou *The Sims*, incorporent des « avatars » (des personnages personnalisables) à titre de protagonistes ; dans ces cas, demandez combien peuvent être personnalisables en ces termes (par exemple, seulement les joueurs experts peuvent changer la race ou le sexe de « Steve », l'avatar par défaut dans *Minecraft*, et les avatars de *The Sims* ou de *World of Warcraft* ne peuvent avoir de handicap).

Demandez aux élèves s'ils peuvent penser à un personnage de jeu vidéo faisant partie d'une minorité visible, soit gai/ lesbien/bisexuel/transgenre, atteint d'une incapacité ou dont la religion est largement pertinente à son personnage. Existe-t-il des personnages de ces différentes catégories capables d'influencer les événements du jeu ou ne sont-ils que des personnages à l'arrière-plan ? Certains d'entre eux jouent-ils des rôles stéréotypés (par exemple des personnages noirs jouant les criminels ou des athlètes ou des asiatiques jouant les spécialistes des arts martiaux) ?

Soulignez le fait que plus d'un Canadien sur cinq provient de minorités visibles ou compte un ancêtre autochtone dans sa lignée (respectivement 19,1 % et 4,3 %). Cet état de fait se retrouve-t-il dans les personnages nommés par les élèves de la classe ? (Ces statistiques proviennent de Statistique Canada <http://www12.statcan.gc.ca/nhs-enm/2011/as-sa/99-010-x/2011001/tbl/tbl2-fra.cfm>).

Dans le même ordre d'idées, 13,7 % de la population canadienne est réputée souffrir d'un handicap. Les jeux vidéo reflètent-ils bien cette réalité ? (Ces statistiques proviennent de Statistique Canada <http://www.statcan.gc.ca/pub/89-654-x/89-654-x2013002-fra.htm>).

Relevez le fait que les jeux vidéo, plus que n'importe quel autre média, se targuent peu ou pas de réalisme, plusieurs personnages n'étant même pas humains. Est-ce donc important qu'ils représentent la diversité avec exactitude ? Laissez les élèves en discuter brièvement, mais ne tentez pas de les amener à un consensus.

Distribuez le document *Stéréotypes et altérité*. Demandez aux élèves de le lire (seuls, à deux ou tous ensemble) et de répondre aux questions. (Cet exercice peut être donné en devoir.)

Demandez aux élèves de répondre au questionnaire interactif *Jouer la diversité* (<http://habilomedias.ca/sites/default/files/games/diversite-quiz/Main.html>) soit individuellement ou tous ensemble.

Introduisez le concept selon lequel les **médias sont porteurs d'idéologies et de jugements de valeur** (même si ceux-ci ne sont que les suppositions du créateur), **qui ont des implications sociales** (parce nous établissons en partie notre vision du monde à partir des médias que nous consommons). Reprenez les questions du document *Stéréotypes et altérité* et faites le lien avec le questionnaire *Jouer la diversité* et l'analyse des personnages de jeux vidéo :

- Quels pourraient être les effets de la représentation *stéréotypée* de certains groupes dans les jeux vidéo ? (Les joueurs pourraient accepter comme telles les représentations stéréotypées de certains groupes ; les membres de certains groupes pourraient voir leurs rôles limités.)
- Quel effet pourrait avoir le fait que certains groupes soient largement *invisibles* ? (Les joueurs pourraient avoir une vision déformée de l'importance de certains groupes ; les joueurs seraient plus portés à accepter les stéréotypes de certains groupes.)

- Quelles pourraient être les raisons pour lesquelles les créateurs de jeux n'offriraient pas une représentation exacte de la diversité dans leurs jeux ? (La majorité des créateurs de jeux sont blancs, valides et hétérosexuels ; la plupart des concepteurs de jeux ont grandi en jouant à des jeux dont les protagonistes étaient blancs, valides et hétérosexuels ; le public des jeux étant perçu comme majoritairement blanc, valide et hétérosexuel, il est de l'idée générale qu'il soit plus facile de vendre des jeux mettant en vedette des personnages blancs, valides et hétérosexuels sur le marché international ; les créateurs pourraient avoir peur d'introduire des éléments tels que la religion et l'homosexualité pouvant offenser ou déranger les joueurs.)
- Quel serait l'effet produit si des groupes (humains ou non) étaient ostracisés dans les jeux ? (L'altérisation outrepassé les questions morales à savoir s'il est bien ou non de les tuer ou de les maltraiter ; elle renforce l'idée selon laquelle certains groupes sont tout simplement « différents » ou « tous méchants ».)

Si cette notion n'a pas encore été abordée, demandez à la classe de réfléchir à l'idée « qu'il ne s'agit que d'un jeu ». Pourquoi les jeux sont-ils considérés comme moins importants que les autres médias ? (Nous associons les jeux à l'enfance ; les jeux sont généralement jugés sur leur côté ludique et non sur leur intrigue ou leurs personnages.) Demandez s'il existe des raisons pour lesquelles nous devrions nous soucier **plus** des questions de diversité dans les jeux que dans les autres médias. (Plusieurs jeux sont immersifs, ils donnent donc « l'impression » d'être plus vrais que les autres médias ; les jeux demandent généralement plus de temps que les autres médias, ce qui nous expose à leur contenu sur une plus longue période.) Expliquez aux élèves que les médias ont une influence sur notre idée de ce qui est important, normal ou souhaitable. Le créateur du jeu n'avait pas nécessairement l'intention de passer ce genre de messages dans son produit média – ces messages reflètent parfois ses idées préconçues ou les contraintes rencontrées dans le choix du contenu, par exemple quoi inclure au scénario, quoi exclure et comment présenter son sujet. Selon la recherche, les idées véhiculées dans les médias peuvent avoir une incidence sur le regard que nous posons sur l'autre ou sur soi, et ce, même inconsciemment – c'est ce qu'on appelle avoir un préjugé *implicite* ou *inconscient*. La représentation – ou la non-représentation / l'invisibilité – de certains groupes dans les médias peut influencer notre comportement à leur égard. Il faut être exposé à un grand nombre de produits média pour être si fortement imprégné par ces messages. Nous resterions sans doute insensibles au visionnement d'un seul jeu vidéo dont le protagoniste serait à la fois blanc, valide et hétérosexuel... mais il en va autrement lorsque le personnage principal correspond *toujours* à cette image, dans *tous* les jeux vidéo.

Activité supplémentaire : Créer un jeu

Introduisez la notion selon laquelle **chaque média détient sa propre forme esthétique** et comprend des genres types (des types communs regroupés autour d'un **format**, telle la comédie ou l'action, du **contenu**, telle la science-fiction ou l'horreur). Mentionnez aux élèves que, tout comme il existe différents types de films (comédie, action, etc.), il existe également différents **genres** de jeux. Demandez aux élèves de trouver différents types de jeux et prenez-les en note au tableau. Assurez-vous que votre liste contienne ce qui suit :

- Jeux de rôle (*World of Warcraft*)
- Jeux d'aventure (la plupart des jeux de la série *Legend of Zelda*)
- Jeux de plateforme/par défilement (*LittleBigPlanet*)
- Jeux à la première personne (*Halo*, *Portal*)

- Jeux de sport (*Madden*)
- Jeux de simulation (*The Sims*)

Divisez les élèves en six groupes et attribuez à chaque groupe un type de jeu. Distribuez la *Feuille de travail des genres vidéoludiques* et demandez à chaque groupe de répondre selon ses connaissances aux questions relatives à son genre. (Si des ordinateurs branchés à Internet sont disponibles, vous pourriez permettre aux élèves d'y effectuer des recherches sur leur genre particulier.)

Demandez aux groupes de présenter leurs résultats à la classe ; complétez les informations manquantes grâce au *Document d'information sur les genres vidéoludiques*. Demandez aux élèves quels genres offrent les meilleures possibilités de représentation de la diversité (ceci peut varier selon le type de diversité : les jeux de sport, par exemple, présenteront fort probablement un plus grand nombre de minorités visibles, bien qu'elles puissent être stéréotypées, mais seront moins à même de mettre en scène des éléments religieux ou reliés à l'orientation sexuelle ; les jeux de simulation ou de rôle seront plus à même de permettre la diversité grâce à la personnalisation d'un avatar, mais pourraient ne pas l'inclure dans leur contenu principal). Faites le tour des différents genres avec la classe et tentez de trouver des moyens d'inclure une plus grande diversité (à partir de jeux existants, par exemple avoir un personnage handicapé dans *The Sims* ou en créant de nouveaux jeux de différents genres, comme un jeu de sport basé sur le [rugby en fauteuil roulant](#) ou les Jeux paralympiques).

Si vous avez le temps et si vous avez accès à des technologies appropriées, vous pouvez permettre aux élèves de se servir d'un logiciel de création de jeux vidéo pour créer leur propre jeu. Voici une liste d'outils de création et de ressources à évaluer (la plupart en anglais seulement) :

- Construct 2
<https://www.scirra.com/construct2>
Un créateur de jeu style « glisser-déplacer » se spécialisant dans les jeux deux dimensions. Il y a une version gratuite et une payante.
- Game Maker Studio
<http://www.yoyogames.com/learn>
Un autre outil de création de jeux style « glisser-déplacer » se spécialisant dans les jeux deux dimensions. Il y a une version gratuite et une payante.
- GameSalad
<http://edu.gamesalad.com/>
Une application payante permettant de créer des jeux de toutes sortes de genres.
<https://gamesalad.com/>
- GDevelop
<http://compilgames.net/>
Un logiciel de création de jeu plus complet mais moins facile à utiliser.
- Scratch
<https://scratch.mit.edu/educators/>
Un outil très polyvalent permettant aux élèves de créer des jeux et des animations tout en apprenant à coder. Scratch est complètement gratuit.

- Sploder
<http://www.sploder.com/>
Un outil en ligne gratuit qui permet aux élèves de créer des jeux sur mesure et de toutes sortes de genres.
- Stencyl
<http://www.stencyl.com/>
- Un outil de création de jeux vidéo basé sur Scratch. La version gratuite permet uniquement de publier sur le Web et place un tatouage numérique sur les jeux.

Évaluation

Distribuez les documents *Feuille de travail pour la conception vidéoludique* et *Gabarit de conception vidéoludique*, et demandez aux élèves de créer un jeu à partir de leur propre expérience. (Expliquez qu'il n'est pas nécessaire que ce soit basé sur un membre d'un groupe minoritaire, mais bien sur un élément qui s'y rattache, être gaucher par exemple, faire partie d'une grande famille, etc.) Les élèves seront évalués sur leur compréhension de la diversité dans les médias, leur application de la diversité dans la création de leur jeu, leur compréhension du genre de jeu qu'ils auront choisi et sur la créativité dans la conception de leur jeu.

Invitez les élèves à présenter leur jeu devant la classe et à expliquer leur choix, si vous en avez le temps.

Activité supplémentaire

Distribuez ou projetez le document *Codes d'application volontaire de l'industrie à l'égard de la diversité culturelle* et faites-en la lecture en classe. Demandez aux élèves : les concepteurs de jeux vidéo devraient-ils adopter des codes semblables ? Pourquoi oui et pourquoi non ?

Stéréotypes et altérité

Les stéréotypes proviennent de la présomption que tous les membres d'un groupe particulier partagent les mêmes particularités ou qualités : par exemple, tous les athlètes sont des idiots ou les hommes sont des cancre en matière de tâches ménagères telles que faire la cuisine ou la lessive. Les stéréotypes peuvent être positifs ou négatifs, mais la plupart tendent à nous donner un sentiment de supériorité face à la personne ou au groupe de personnes faisant l'objet du stéréotype. Les stéréotypes font abstraction du caractère unique des gens en dépeignant tous les membres d'un groupe de la même manière. Presque tous les groupes de personnes peuvent faire l'objet de stéréotypes, mais certains des stéréotypes les plus communs se basent sur l'ethnicité, la religion, l'orientation sexuelle et les capacités.

Les stéréotypes peuvent être d'autant plus puissants si des groupes ne sont pas souvent représentés dans les médias. Par exemple, les personnes handicapées sont presque toujours représentées selon trois types : le *héros*, qui surpasse son incapacité, la *victime*, qui est vulnérabilisée par son incapacité, et le *vilain*, qui est démonisé par son incapacité. Parce que les personnes handicapées sont si rarement représentées dans les médias, ces stéréotypes sont d'autant plus puissants que si elles étaient représentées de manière plus équilibrée, ceci sans compter que peu de possibilités de représentation sont offertes pour récuser ces stéréotypes.

Les stéréotypes visant un groupe de personnes peuvent influencer la façon dont la société perçoit ces personnes et modifier ses attentes envers elles. Lorsque les gens sont exposés fréquemment à un stéréotype, ils peuvent en venir à croire qu'il est vrai. Les stéréotypes négatifs n'influencent pas seulement sur la façon dont les personnes sont perçues, mais ils influencent également comment les personnes se perçoivent elles-mêmes. Le sentiment que le reste du monde ne vous respecte pas ou ne vous comprend pas peut vous renvoyer une image négative de vous-même. Même les stéréotypes positifs peuvent avoir un impact négatif puisqu'ils limitent la vision que nous avons des membres d'un groupe et de nous-mêmes : si vous faites partie d'un groupe stéréotypé comme étant bon en maths, ceci pourrait influencer vos options de carrière (vous pourriez vous diriger dans une carrière qui requiert des habiletés en maths même si vous n'y excellez pas) ainsi que la perception de vous-même (vous pourriez vous sentir inadéquat si vous n'êtes pas bon dans une chose à laquelle vous « devriez » exceller). De plus, les gens au pouvoir pourraient utiliser des stéréotypes afin de justifier leur position et ainsi perpétuer des inégalités et des préjugés sociaux.

Questions

1. Quand vous étiez adolescent, vous êtes-vous déjà senti stéréotypé, avez-vous senti que les gens pensaient savoir quelque chose à propos de vous sans vous connaître vraiment ? (Par exemple, quelqu'un a-t-il déjà eu des préjugés envers vous basés sur la façon dont vous vous habilliez ou la musique que vous écoutiez ?) Comment vous êtes-vous senti ?
2. Existe-t-il des éléments se rattachant à vous ou à votre expérience que vous n'avez jamais (ou presque jamais) vus dans les médias ?
3. Pouvez-vous penser à des représentations *stéréotypées* de jeunes dans les médias que vous avez vues ou lues ? Quels stéréotypes liés à des jeunes avez-vous vus ? Pourquoi étaient-ils inexacts ? Comment se sent-on lorsqu'on est mal représenté ?

Altérisation

Un des effets des stéréotypes est de séparer les « autres » de « nous-même ». « L'altérisation » est la création d'un stéréotype afin de dépeindre un groupe comme fondamentalement différent, dangereux ou même comme une sous-classe d'êtres humains. (Un exemple classique de l'altérisation est le traitement des Juifs par l'Allemagne nazie avant et pendant la Deuxième Guerre mondiale.) Dans la science-fiction et le fantastique, « l'autre » n'est *littéralement* pas humain, comme les Orques dans *Le seigneur des anneaux* ou les ennemis extraterrestres de jeux tels que *Halo* ou *Gears of War* : le lecteur ou le joueur n'est pas supposé ressentir de sympathie pour ces personnages et devrait en fait ne sentir aucun remords à ce qu'ils se fassent tuer.

Questions

1. Pourquoi croyez-vous que certains groupes soient « stigmatisés » et pas d'autres ? De quelle façon les effets de l'altérisation pourraient être pires que des stéréotypes de moindre gravité ?
2. Croyez-vous que l'altérisation de groupes fictifs, tels les Orques ou Locust, peut avoir un effet négatif ? Pourquoi oui et pourquoi non ?

Feuille de travail des genres vidéoludiques

Jeux de rôle

Exemples : *World of Warcraft, Final Fantasy*

Autres exemples : _____

Objectif (*qu'essaie d'accomplir le joueur ?*) :

Structure (*comment le joueur atteint-il ses objectifs ?*) :

Personnages (*quels types de personnages le joueur et l'ordinateur contrôlent-ils ?*) :

Défis (*qu'est-ce qui rend difficile l'atteinte des objectifs par le joueur ?*) :

Contexte (*dans quels types d'environnement ces jeux se déroulent-ils ?*) :

Jeux d'aventure

Exemples : la plupart des jeux de la série *Legend of Zelda*

Autres exemples : _____

Objectif (*qu'essaie d'accomplir le joueur ?*) :

Structure (*comment le joueur atteint-il ses objectifs ?*) :

Personnages (*quels types de personnages le joueur et l'ordinateur contrôlent-ils ?*) :

Défis (*qu'est-ce qui rend difficile l'atteinte des objectifs par le joueur ?*) :

Contexte (*dans quels types d'environnement ces jeux se déroulent-ils ?*) :

Jeux de plateforme /par défilement

Exemples : *LittleBigPlanet*, *'Splosion Man*

Autres exemples : _____

Objectif (*qu'essaie d'accomplir le joueur ?*) :

Structure (*comment le joueur atteint-il ses objectifs ?*) :

Personnages (*quels types de personnages le joueur et l'ordinateur contrôlent-ils ?*) :

Défis (*qu'est-ce qui rend difficile l'atteinte des objectifs par le joueur ?*) :

Contexte (*dans quels types d'environnement ces jeux se déroulent-ils ?*) :

Jeux à la première personne

Exemples : *Halo, Portal*

Autres exemples : _____

Objectif (*qu'essaie d'accomplir le joueur ?*) :

Structure (*comment le joueur atteint-il ses objectifs ?*) :

Personnages (*quels types de personnages le joueur et l'ordinateur contrôlent-ils ?*) :

Défis (*qu'est-ce qui rend difficile l'atteinte des objectifs par le joueur ?*) :

Contexte (*dans quels types d'environnement ces jeux se déroulent-ils ?*) :

Jeux de sport

Exemples : *John Madden Football, Tony Hawk's Pro Skater*

Autres exemples : _____

Objectif (*qu'essaie d'accomplir le joueur ?*) :

Structure (*comment le joueur atteint-il ses objectifs ?*) :

Personnages (*quels types de personnages le joueur et l'ordinateur contrôlent-ils ?*) :

Défis (*qu'est-ce qui rend difficile l'atteinte des objectifs par le joueur ?*) :

Contexte (*dans quels types d'environnement ces jeux se déroulent-ils ?*) :

Jeux de simulation

Exemples : *The Sims, Diner Dash*

Autres exemples : _____

Objectif (*qu'essaie d'accomplir le joueur ?*) :

Structure (*comment le joueur atteint-il ses objectifs ?*) :

Personnages (*quels types de personnages le joueur et l'ordinateur contrôlent-ils ?*) :

Défis (*qu'est-ce qui rend difficile l'atteinte des objectifs par le joueur ?*) :

Contexte (*dans quels types d'environnement ces jeux se déroulent-ils ?*) :

Document d'information sur les genres vidéoludiques

Jeux de rôle

Exemples : *World of Warcraft*, *Final Fantasy*

Objectif : Développer au maximum les capacités et les armes du personnage. Les jeux de rôle en solo ont habituellement un objectif ultime pour le joueur tel que secourir un être cher ou vaincre un ennemi puissant.

Structure : Le joueur complète une série de tâches, appelées *missions*, dont chacune augmente peu à peu les capacités et la puissance du personnage. Certaines missions sont reliées au scénario et doivent obligatoirement être effectuées tandis que d'autres (appelées *missions secondaires*) sont facultatives.

Personnages : Le joueur contrôle un ou plusieurs *personnages joueurs* individuels, lesquels peuvent généralement être plus ou moins personnalisés. Il existe également des *personnages non joueurs* avec lesquels le joueur peut interagir dans le cadre du scénario.

Défis : Les enjeux principaux des jeux de rôle (RPG) sont la faiblesse initiale du personnage, les conflits avec les ennemis et la nécessité de résoudre des casse-têtes ou des mystères pour cheminer à travers le scénario. Les ressources limitées peuvent également faire partie du défi (par exemple la nécessité de trouver certains objets au cours d'une mission).

Contexte : En règle générale, ces jeux présentent des contextes fantastiques ou de science-fiction, bien qu'il y ait des exceptions. Il est parfois possible pour les joueurs de modifier le contexte selon les actions entreprises au cours du jeu.

Jeux d'aventure

Exemples : la plupart des jeux de la série *Legend of Zelda*

Objectif : Explorer un monde virtuel. Habituellement, une multitude de scénarios possibles sont offerts aux joueurs mais ils demeurent facultatifs, et les joueurs préfèrent plus souvent qu'autrement s'en tenir à la trame du jeu.

Structure : Le joueur peut participer à des *instances* (des événements déclenchés lorsque le joueur les rencontre), mais il n'est pas nécessaire qu'il les effectue dans un ordre préétabli. Ces instances offrent un grand nombre de possibilités (par exemple, dans *Grand Theft Auto*, un joueur peut choisir de livrer des pizzas ou de conduire un camion d'incendie plutôt que de commettre des crimes ou en plus d'en commettre).

Personnages : Le joueur contrôle généralement un personnage précis auquel le jeu donne parfois une identité. Il existe également d'autres personnages placés à des endroits stratégiques du monde virtuel, certains actifs au sein du scénario, d'autres vaquant à leurs occupations normales.

Défis : En règle générale, des tâches de type réalité liées aux choix du joueur (si le joueur choisit d'être un criminel, les défis viseront à commettre des crimes ou à y prêter main-forte ; si le joueur choisit de conduire un taxi, les défis viseront à prendre des clients et à les mener à leur destination).

Contexte : Des simulations soigneusement détaillées de villes et d'autres lieux. Elles sont généralement modélisées à partir de lieux réels, passés ou présents. Les joueurs peuvent parfois en modifier les paramètres grâce aux gestes qu'ils poseront dans le jeu.

Jeux de plateforme/par défilement

Exemples : *LittleBigPlanet*, *'Splosion Man*

Objectif : Naviguer à travers un monde en deux dimensions.

Structure : Dans les jeux par défilement, le personnage se déplace à travers un paysage défilant, d'ordinaire de gauche à droite, bien qu'il lui soit tout de même possible de se déplacer de haut en bas. Dans les jeux de plateforme, le paysage est divisé en différents niveaux mais conserve le même mouvement.

Personnages : Le joueur est en mesure de choisir entre différents avatars mais ne peut généralement pas les modifier. Les autres personnages sont des ennemis, tandis qu'un petit nombre de personnages peuvent potentiellement devenir des alliés ou avoir besoin d'aide.

Défis : Les principaux défis consistent à vaincre ou à éviter les *ennemis*, à désamorcer ou à éviter les *dangers* et à trouver une route à travers l'environnement du jeu (incluant solutionner des casse-têtes afin de pouvoir progresser). En règle générale, des outils (« pouvoirs ») ou des alliés sont mis à la disposition du joueur pour l'aider à progresser et, dans certains cas, sont nécessaires au déroulement du jeu.

Contexte : Les contextes des jeux par défilement sont soigneusement conçus comme des courses à obstacles mais peuvent être profusément abstraits. Certains jeux par défilement permettent aux joueurs de modifier le contexte ou de créer de tout nouveaux niveaux/environnements de jeu.

Jeux à la première personne

Exemples : *Halo*, *Call of Duty*

Objectif : Habituellement, se rendre du point de départ au point d'arrivée à l'intérieur de l'environnement de jeu.

Structure : Les jeux à la première personne sont en règle générale divisés en *niveaux*, soit des zones distinctes détenant chacune des qualités et des défis particuliers. Le joueur se déplace du début à la fin de chaque niveau (comportant certaines zones facultatives ou même cachées), mais peut parfois devoir faire marche arrière pour trouver ce dont il a besoin afin de passer au prochain niveau.

Personnages : Puisque le joueur expérimente le jeu du point de vue du personnage, les personnages ne sont pas toujours individualisés. Lorsqu'ils le sont, ils n'ont que peu de personnalité. Les autres personnages sont généralement des ennemis ou des types de défis, bien que parfois certains personnages puissent devenir des alliés ou offrir de l'aide ou de l'information.

Défis : Les principaux défis consistent à vaincre les ennemis et à résoudre des casse-têtes, dont l'ultime objectif est de se rendre au point d'arrivée (première étape de chaque niveau et ensuite la fin du jeu). La plupart des jeux à la première personne comportent un mélange de ces deux éléments bien que certains puissent n'en avoir qu'un.

Contexte : Parce que la navigation d'un monde virtuel représente une part importante du jeu, le contexte des jeux à la première personne sont à la base des labyrinthes. Ils contiennent souvent des zones auxquelles on ne peut accéder immédiatement et parfois même cachées.

Jeux de sport

Exemples : *John Madden Football*, *Tony Hawk's Pro Skater*

Objectif : Obtenir le meilleur pointage dans un sport particulier.

Structure : Simule un événement sportif particulier ou une série d'événements sportifs (généralement une saison ou la carrière d'un joueur).

Personnages : Le ou les joueurs participent à un sport. Ils ne sont généralement pas personnalisables : il s'agit de simulations d'athlètes réels ou de personnages génériques.

Défis : Selon le sport (et, dans certains cas, l'équipe adverse).

Contexte : Quel que soit l'endroit où le sport est pratiqué (terrain de basketball, de golf, etc.), les joueurs ne peuvent normalement pas modifier le contexte.

Jeux de simulation

Exemples : *The Sims*, *Diner Dash*, *Animal Crossing*

Objectif : Permettre au joueur de vivre un système ou une situation en particulier.

Structure : La plupart des jeux de simulation n'ont pas de fin en soi, permettant ainsi au joueur de poursuivre la simulation aussi longtemps qu'il le désire ; dans certains cas, les jeux comportent un temps limite mais ont rarement un objectif spécifique qui permettra de terminer le jeu. Dans les jeux de simulation, le temps est le plus important élément structurel puisque le système simulé se poursuit, avec ou sans la participation du joueur.

Personnages : Les joueurs peuvent contrôler ou influencer un ou plusieurs personnages de la simulation bien que des simulations plus abstraites (comme le *Sim City* original) puissent ne présenter aucun personnage visible. Selon la simulation, les personnages peuvent être fixes ou personnalisables ; les simulations de « vie » telles que *The Sims* offrent les plus grandes possibilités de personnalisation, toutes catégories de jeux confondues.

Défis : Maintenir un équilibre entre temps et ressources afin que le système fonctionne adéquatement. Ceci peut inclure le maintien des opérations d'une ville en allouant les fonds provenant des taxes, en guidant les personnages à travers leur vie tout en les gardant le plus heureux possible ou en servant des clients dans un restaurant.

Contexte : Différents environnements, selon le contenu, à des degrés plus ou moins élevés d'abstraction. Les jeux de simulation permettent généralement aux joueurs de personnaliser l'environnement de jeu.

Exercice de conception vidéoludique

Au cours de cet exercice, vous devrez concevoir un jeu vidéo qui aidera les personnes qui y joueront à comprendre ce que c'est que d'être vous. Ceci ne doit pas nécessairement être relié au fait d'être un membre d'un groupe minoritaire, mais pourrait être un élément qui leur est particulier : être gaucher, faire partie d'une grande famille, etc.

À partir de votre analyse des genres de jeux vidéo, choisissez un des genres suivants pour votre jeu :

- Jeu de rôle
- Première personne
- Simulation

Maintenant, concevez votre jeu en utilisant la *Feuille de travail pour la conception vidéoludique* et le *Gabarit de conception vidéoludique*. Utilisez la *Feuille de travail pour la conception vidéoludique* pour rassembler vos idées et ensuite le *Gabarit de conception vidéoludique* pour concevoir le contexte et les paramètres de votre jeu :

- Si vous concevez un jeu de rôle, créez deux cartes dans lesquelles se dérouleront les aventures de votre personnage.
- Si vous concevez un jeu à la première personne, créez deux niveaux à travers lesquels votre personnage devra passer.
- Si vous concevez un jeu de simulation, créez deux environnements dans lesquels se déroulera votre simulation.

Dans la marge du *Gabarit de conception vidéoludique*, créez une légende pour votre carte détaillant les éléments qui y sont présentés (par exemple, les portes sont habituellement représentées par un rectangle dans lequel passe une ligne verticale ; vous pourriez également utiliser une icône simple pour représenter une maison).

Votre jeu sera évalué sur les éléments suivants :

- Votre compréhension des enjeux relatifs à la diversité dans les médias.
- L'application de ces enjeux dans votre conception.
- Votre compréhension du genre que vous avez choisi pour votre jeu.
- La créativité dans la conception de votre jeu.

Feuille de travail pour la conception vidéoludique

Utilisez la présente feuille de travail ainsi que le Gabarit de conception vidéoludique pour rassembler vos idées et, ensuite, répondez aux questions suivantes sur une feuille séparée en faisant des phrases complètes.

Le nom de votre jeu : _____

Genre : _____

1. Quelle expérience tentez-vous de communiquer à travers votre jeu ?
Quel est l'*objectif* du joueur dans votre jeu ?
Combien de temps dure le jeu ? Comment se termine-t-il ?
Comment aide-t-il à communiquer l'expérience choisie ?
2. Quelles *étapes* le joueur doit-il franchir pour atteindre le but ?
Comment cela aide-t-il à communiquer l'expérience choisie ?
3. Décrivez au moins trois *défis* qui rendent difficile l'atteinte du but par le joueur. Inscrivez-les sur le *Gabarit de conception vidéoludique*, incluez-y la légende les identifiant et décrivez-les par écrit.
Comment le joueur peut-il réussir les défis ?
Quels *outils* le joueur peut-il utiliser pour réussir les défis ?
Quels sont les différents facteurs (temps, argent, santé, bonheur, etc.) que doit détenir le joueur pour réussir les défis ?
Que fait le joueur dans le jeu, outre le fait de réussir des défis ?
Comme cela aide-t-il à communiquer l'expérience choisie ?
4. Quel est ou quels sont les personnages que le joueur doit contrôler dans le jeu ?
Ce ou ces personnages sont-ils personnalisables par le joueur ? Si oui, de quelle façon ?
Existe-t-il d'autres personnages dans le jeu ? Qui sont-ils ?
Comme cela aide-t-il à communiquer l'expérience choisie ?
5. Quels sont les principaux *contextes* et paramètres de votre jeu ?
Comme cela aide-t-il à communiquer l'expérience choisie ?

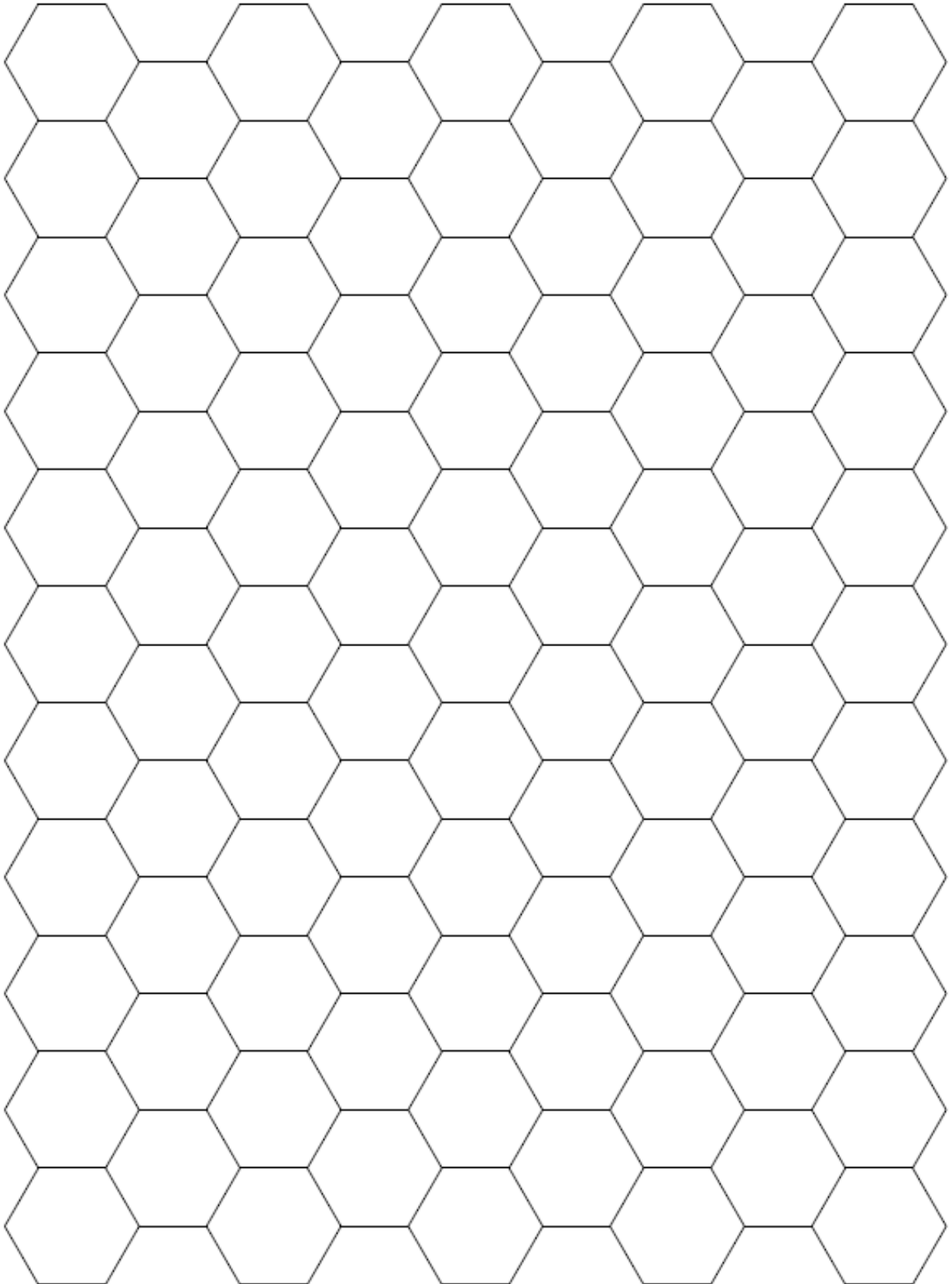
Gabarit de conception vidéoludique

Nom du concepteur : _____

Nom du jeu : _____

Environnement décrit : _____

Légende :

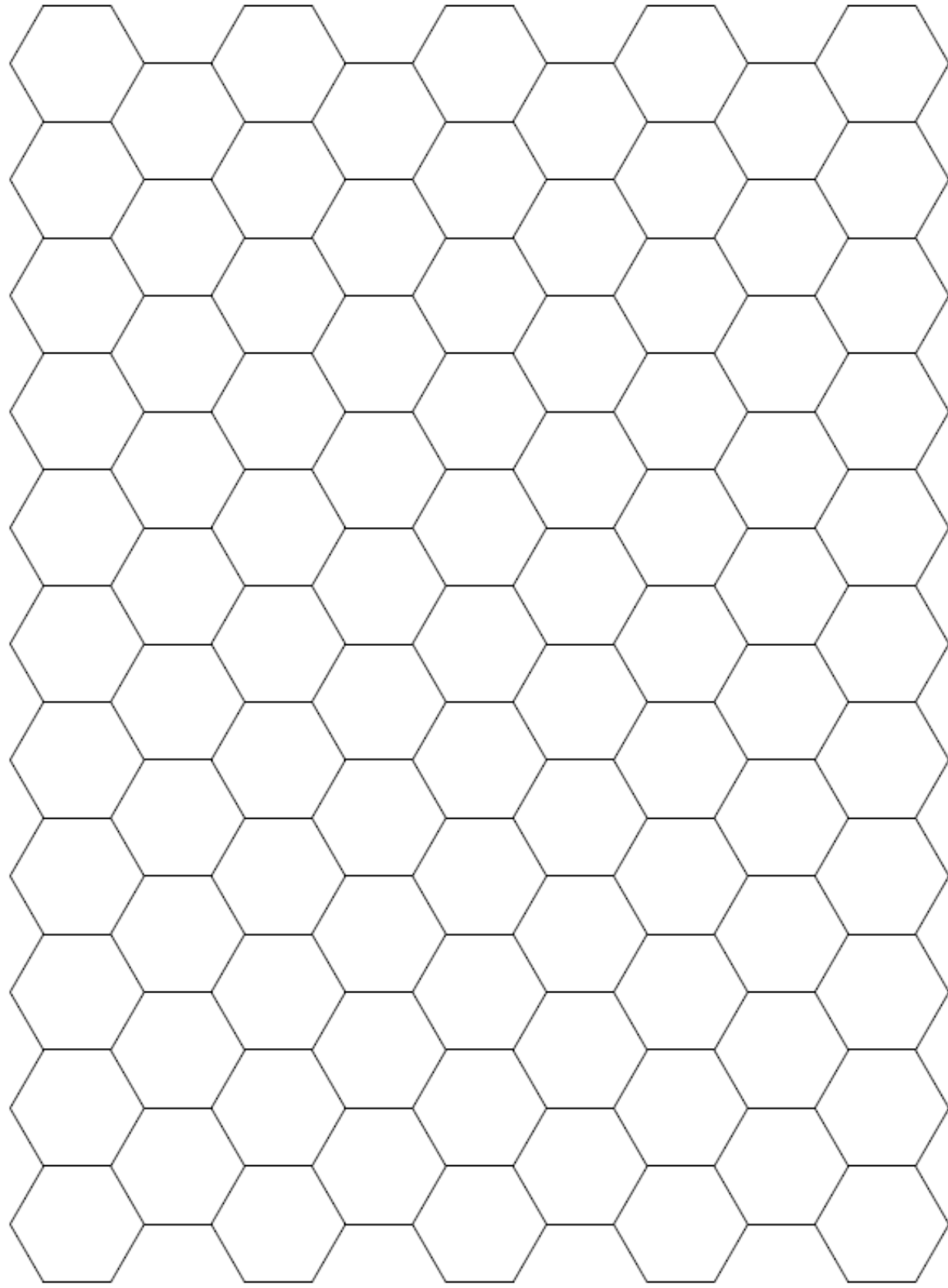


Gabarit de conception vidéoludique

Nom du concepteur : _____

Nom du jeu : _____

Environnement décrit : _____



Légende :

Codes d'application volontaire de l'industrie à l'égard de la diversité culturelle

Au Canada, il existe un système en place conçu pour assurer une représentation équitable de la diversité dans les médias. Le Conseil de la radiodiffusion et des télécommunications canadiennes (CRTC), l'organisme de réglementation régissant le contenu radiophonique et télévisuel au Canada, établit clairement que la programmation télévisuelle canadienne se doit de refléter la diversité culturelle du pays ; de plus, lorsque les radiodiffuseurs effectuent une demande pour obtenir ou renouveler leur licence, ils se doivent de démontrer leur engagement envers la diversité culturelle par des initiatives spécifiques.

En réponse au CRTC, l'Association canadienne des radiodiffuseurs (ACR) a créé un code d'application volontaire ayant pour but d'éviter les représentations négatives quant à la race, la couleur, la religion, l'âge, le sexe, l'orientation sexuelle, l'état matrimonial ou le handicap physique ou mental. Les membres de l'ACR se doivent :

- d'assurer une présentation équilibrée des différents points de vue ;
- de s'abstenir de diffuser des contenus, nouvelles ou images pouvant inciter à la haine ou au mépris en ce qui concerne la race, l'origine nationale ou ethnique, la couleur ou la religion ;
- d'user de prudence dans l'emploi de langage offensant ou de représentations stéréotypées.

Ces lignes directrices exigent également l'engagement des radiodiffuseurs à refléter la diversité culturelle dans leurs pratiques d'embauche et de formation.

La question de la diversité est également abordée par le Code de déontologie de l'ACR. Ce code interdit aux radiodiffuseurs de présenter des contenus abusifs ou indûment discriminatoires quant à la race, l'origine nationale ou ethnique, la couleur, la religion, l'âge, le sexe, l'orientation sexuelle, l'état matrimonial ou le handicap physique ou mental.

L'application des ces lignes directrices est chapeauté par le Conseil canadien des normes de la radiotélévision (CCNR), un organisme qui entend les plaintes du public reliées au contenu des programmations et tente de les résoudre à l'échelle locale, directement entre les radiodiffuseurs et leurs publics, ce qui survient dans la plupart des cas.

Activité d'évaluation—rubrique : Créer un jeu

	Attentes en matière d'apprentissage	Réalisations
<p>Utiliser</p> <p>Les compétences et les connaissances qui entrent dans la catégorie « utiliser » vont du savoir technique fondamental (utiliser des programmes informatiques comme des systèmes de traitement de texte, des navigateurs Web, des courriels, et d'autres outils de communication) aux capacités plus avancées pour accéder et utiliser les ressources du savoir, comme les moteurs de recherche et les bases données en ligne, et les technologies émergentes comme l'infonuagique.</p>	<p><i>Mobilisation de la collectivité</i></p> <p>Utiliser les médias numériques pour communiquer son identité dans le cadre d'une collectivité</p> <p><i>Créer et remixer</i></p> <p>Connaître les différentes façons d'autoriser (licence) la production de propriété intellectuelle, comprendre les différences entre l'utilisation du droit d'auteur, le domaine public, le « libre de droit » et les licences Creative Commons</p> <p>Communiquer des renseignements et des idées efficacement à de multiples publics à l'aide d'une variété de médias et de formats</p>	<p>Insuffisante (R);</p> <p>Débutant (1);</p> <p>En développement (2);</p> <p>Compétent (3)</p> <p>Confiant (4)</p>
<p>Comprendre</p> <p>La notion de « comprendre » comprend reconnaître comment la technologie réseautée affecte notre comportement ainsi que nos perceptions, croyances et sentiments à propos du monde qui nous entoure.</p> <p>Comprendre nous prépare également pour une économie du savoir alors que nous développons des compétences en gestion de l'information pour trouver, évaluer et utiliser efficacement des renseignements pour communiquer, collaborer et résoudre les problèmes.</p>	<p><i>Mobilisation de la collectivité</i></p> <p>Comprendre comment la signification est produite par le biais du multimédia (textes, images, audio, vidéo) et comment la culture est produite par les jeux vidéo en particulier</p> <p>Montrer une connaissance du discours sur les questions et les occasions touchant les nouveaux médias</p> <p>Analyser la relation symbiotique entre la technologie et la culture</p> <p><i>Créer et remixer</i></p> <p>Comprendre les dimensions juridiques et éthiques du respect des œuvres créatives</p> <p>Choisir et utiliser des applications de façon efficace et productive (p. ex. choisir les technologies les plus appropriées à la tâche)</p> <p>Montrer une compréhension des formes et des techniques du média et du genre</p>	<p>Insuffisante (R);</p> <p>Débutant (1);</p> <p>En développement (2);</p> <p>Compétent (3)</p> <p>Confiant (4)</p>

	Attentes en matière d'apprentissage	Réalisations
<p>Créer</p> <p>Créer est la capacité de produire du contenu et de communiquer efficacement au moyen d'une variété d'outils médiatiques numériques. La création comprend être en mesure d'adopter ce que nous produisons pour différents contextes et publics, de créer et de communiquer au moyen de médias riches comme des images, des vidéos et du son, et de s'engager efficacement et de façon responsable à l'égard de contenu géré par l'utilisateur comme les blogues et les forums de discussion, les vidéos et le partage de photos, les jeux sociaux et d'autres formes de médias sociaux.</p> <p>La capacité de créer au moyen de médias numériques permet de s'assurer que les Canadiens sont des contributeurs actifs à la société numérique.</p>	<p><i>Mobilisation de la collectivité</i></p> <p>Intégrer les connaissances de la diversité culturelle dans le développement d'un produit médiatique numérique</p> <p>Faire des contributions valables à la discussion sur la diversité et les médias numériques</p> <p><i>Créer et remixer</i></p> <p>Remixer différents contenus numériques existants pour en faire quelque chose de nouveau</p> <p>Contribuer aux équipes de projet pour produire des œuvres originales ou résoudre les problèmes</p> <p>Appliquer efficacement les formes et les techniques du média et du genre</p> <p>Communiquer des renseignements et des idées efficacement à des multiples publics au moyen d'une variété de médias et de formats</p>	<p>Insuffisante (R);</p> <p>Débutant (1);</p> <p>En développement (2);</p> <p>Compétent (3)</p> <p>Confiant (4)</p>