

Les Cahiers d'Inform'Action

Serious Gaming

Le jeu vidéo comme outil de sensibilisation

Année : 2017

Contenu : Concevoir des jeux vidéo pour sensibiliser sur des enjeux de société, une idée farfelue ou un nouvel espace d'expression moderne et en pleine expansion pour le monde associatif? Sur base d'exemples, Inform'Action vous démontre les vertus du jeu vidéo et vous explique pourquoi il nous aide à réfléchir et à prendre conscience de certaines questions de société...



Pourquoi parler de jeux vidéo ?

S'il est un média qui perce de plus en plus côté grand public, c'est bien le jeu vidéo. Autrefois ennemi mortel de la télévision, il a acquis au fil des ans un statut bien mieux considéré aujourd'hui.

Car s'il est possible de faire passer des idées et de parler de problématiques contemporaines à travers la littérature et le cinéma, le faire également par le biais du jeu vidéo apporte une interactivité jusqu'à ce jour inédite. C'est ce qu'on appelle le serious gaming...

Grâce à internet, le jeu vidéo est de moins en moins un jeu solitaire. De nombreuses communautés voient le jour, pour échanger et débattre sur les contenus et les enjeux de chaque oeuvre vidéo ludique.

De plus en plus développé pour les terminaux mobiles, le jeu vidéo s'est démocratisé et rassemble ainsi les joueurs solitaires d'hier en véritables communautés actives.

En développant un jeu vidéo, les auteurs sont aujourd'hui davantage conscients des polémiques sociales que leurs jeux peuvent créer en s'adressant à un public adulte de plus en plus critique.

Rassemblés en écosystème critique, les joueurs sont à présent à même de renvoyer leur perception des enjeux sociétaux inclus dans les jeux vidéo, d'en débattre, voire de prendre conscience de la complexité de certaines situations jusque là mal perçues...

Matière à réflexion

PUBLIC CIBLE

- Toute association ou toute personne souhaitant créer un outil novateur pour sensibiliser son public sur des questions de société
- Les professeurs de média, de communication, de philosophie et citoyenneté de l'enseignement secondaire, supérieur et universitaire, ainsi que leurs élèves

OBJECTIFS

- Démystifier le concept de jeu vidéo et aller au delà de son rôle purement ludique
- Interpeller sur le rôle pédagogique, thérapeutique potentiel des jeux vidéo
- Resituer l'importance du jeu vidéo, son impact sur nos capacités d'apprentissage et sur la perception du monde qui nous entoure
- Attirer l'attention sur l'importance de la créativité et de la narration dans la construction de jeux vidéo au service de la citoyenneté
- Conscientiser les associations et le monde enseignant sur le rôle du jeu vidéo comme nouvelle démarche d'émancipation de leur public
- Souligner les atouts et opportunités du jeu vidéo comme outil de sensibilisation
- Apporter des pistes de réflexion pour la valorisation de services et projets associatifs et citoyens
- Promouvoir le jeu vidéo comme outil qui favorise le questionnement sur des sujets de société et sur nos comportements, via le fait de se projeter dans des situations qui nous confrontent à des dilemmes et des choix moraux à poser.
- De par la connaissance qu'elles ont sur le terrain, encourager les associations à participer en amont à la création de jeux vidéo à destination de leur public.

CONTENU

LE JEU VIDÉO POUR DÉVELOPPER NOS PERCEPTIONS

On connaît depuis des années les vertus du jeu vidéo sur le cerveau, l'apprentissage et la mémoire. En 2013, une étude, de l'institut Max Planck, et de la Charité University Medecine St. Hedwig-Krankenhaus montre que **jouer aux jeux vidéo a un impact positif sur l'orientation spatiale, la formation de la mémoire, la mise en place de stratégies, ainsi que sur les facultés motrices.**

The screenshot shows a news article from the Max-Planck-Gesellschaft website. The article is titled "How video gaming can be beneficial for the brain" and is dated October 30, 2013. The text discusses a study where adults played the video game "Super Mario 64" for two months, showing increases in brain volume in regions like the hippocampus and cerebellum. A QR code is provided for the original publication, and a small image of Mario is included.

MAX-PLANCK-GESELLSCHAFT

ABOUT US | RESEARCH | NEWSROOM | CAREER | INTERNATIONAL

Home » Research » Research News » How video gaming can be beneficial for the brain

How video gaming can be beneficial for the brain

Brain regions can be specifically trained

OCTOBER 30, 2013

Video gaming causes increases in the brain regions responsible for spatial orientation, memory formation and strategic planning as well as fine motor skills. This has been shown in a new study conducted at the Max Planck Institute for Human Development and Charité University Medicine St. Hedwig-Krankenhaus. The positive effects of video gaming may also prove relevant in therapeutic interventions targeting psychiatric disorders.

In order to investigate how video games affect the brain, scientists in Berlin have asked adults to play the video game "Super Mario 64" over a period of two months for 30 minutes a day. A control group did not play video games. Brain volume was quantified using magnetic resonance imaging (MRI). In comparison to the control group the video gaming group showed increases of grey matter, in which the cell bodies of the nerve cells of the brain are situated. These plasticity effects were observed in the right hippocampus, right prefrontal cortex and the cerebellum. These brain regions are involved in functions such as spatial navigation, memory formation, strategic planning and fine motor skills of the hands. Most interestingly, these changes were more pronounced

Get gaming! Scientists found that playing Super Mario can make you brainier, or at least fitter

Original publication

Les chercheurs ont demandé à des adultes de jouer au célèbre jeu de Nintendo, Super Mario 64, 30 minutes par jour pendant deux mois. Pour s'assurer de la validité des résultats, un groupe témoin ne jouait pas. Tout au long de cette étude, ils ont mesuré, par imagerie par résonance magnétique (IRM), le volume du cerveau des participants.

Qu'ont-ils constaté ? **La matière grise des joueurs a augmenté par rapport à celle du groupe témoin.** Cet effet a été constaté dans certaines zones du cerveau : l'hippocampe droit, le cortex préfrontal et le cervelet. Ces régions sont impliquées dans les fonctions de **navigation spatiale, formation de la mémoire, mise en place de stratégies**, et favorisent **l'amélioration des facultés motrices des mains.**

Avec la sortie en 2006 de la console Wii de Nintendo, c'est une autre idée du jeu vidéo qui s'est installée. Abandonnant la course technique de ses concurrents, le constructeur japonais s'est focalisé sur un système simple, abordable et surtout accessible à tous. Grâce à ses manettes à détection de mouvement, il n'était plus nécessaire de passer par un certain apprentissage du jeu vidéo pour profiter, tous ensemble, d'une activité ludique.

Ludique, mais pas seulement, puisque très vite, **les apports du « Motion Gaming »** (le jeu vidéo via détection de mouvement) **ont convaincu le monde médical** à un point qu'il est toujours question aujourd'hui de Wiithérapie dans les maisons de retraites afin d'aider les personnes âgées à conserver leur santé mentale, ou physique. A titre d'exemple, la maison de retraite française « Le Foyer du Romarin » met en avant la Wiithérapie au sein de son établissement en y expliquant les bienfaits physiques, psychiques ou sociaux.

Maison de Retraite LE FOYER DU ROMARIN (EHPAD)
Une autre idée de l'âge dans la Métropole de Montpellier, pour mieux vieillir

Recevez nos News

cherchez sur le site

ACCUEIL BIENVENUE QUI SOMMES-NOUS ? PRESTATIONS ACTIVITÉS DE CETTE SEMAINE ESPACE FAMILLES ESPACE BÉNÉVOLES

PRÉSENTATION GÉNÉRALE ACTUALITÉS NOUS VOULONS QUALITÉ DES SERVICES ACTIVITÉS CULTURELLES

Wiithérapie ?

[Translate]

A la suite des différents reportages sur notre atelier Wii, nous avons reçu de nombreuses demandes de renseignements, de conseils pour mettre en place cet atelier dans d'autres lieux et d'autres structures. Notre souhait est de faciliter la multiplication de cette activité car nous sommes convaincus qu'elle est très profitable aux personnes âgées. Mais nos faibles moyens humains ne nous permettent pas d'assumer notre fonctionnement d'EHPAD et dialoguer avec les nombreuses personnes qui nous sollicitent. C'est pourquoi nous avons choisi de réaliser cette page qui répond à différentes questions reçues. Si vous souhaitez réagir, n'hésitez pas à envoyer vos mails à info@foyerduromarin.com.

Comment ce projet est né ?

Nous avons été précurseurs en créant un cybersalon de thé en 2004 pour permettre aux résidents d'apprendre l'informatique et internet avec de jeunes bénévoles. Bien que ramené à une forme de gadget inutile par certains, cette formule a été reproduite dans d'autres endroits et nous nous en réjouissons. C'est un peu le même cas avec la Wii aujourd'hui. C'est un jeune bénévole de l'équipe internet qui nous a encouragé à faire l'acquisition de cette console dès sa sortie en juin 2007 et après étude des caractéristiques de cet appareil innovant, nous avons acheté

QR code

SITES

- ASSOCIATION ACCES
- Midi Libre**
- CLAPIERS Midi Libre
- Toute l'actualité de la commune
- EGLISE ADVENTISTE, membre fondateur du Foyer du Romarin.

« Après 18 mois de fonctionnement, nous constatons qu'un groupe d'une dizaine de résidents sont des utilisateurs réguliers de la Wii. A côté, il y a une quinzaine d'autres qui restent dans le rayon de l'action, encouragent, donnent des réponses ou applaudissent les joueurs. En quelque sorte, ils jouent « par procuration ».

Nous constatons que certaines personnes, avec des pertes de mémoire importantes, ne se souviennent pas avoir déjà joué à la Wii alors qu'elles le font depuis plusieurs mois. Mais il est étonnant de voir que leur performance s'améliore de semaine en semaine, ce que l'on peut expliquer par un apprentissage de la mémoire procédurale. On note même un moment où le dé clic s'opère au niveau de l'utilisation de la manette (au bowling par exemple) et cet apprentissage reste ensuite. »



Idriss Aberkane, Spécialiste des neurosciences, vulgarisateur et orateur, explique que les travaux sur l'Intelligence Artificielle, aussi développés soient-ils, ne peuvent produire que des calculatrices rapides à-même de prédire un nombre importants de situations et de s'adapter. **Il n'existe pourtant aucune Intelligence artificielle capable de battre des joueurs professionnels de jeux vidéo**, aptes à prédire et à s'adapter à un nombre bien plus grands de situations. Jouer au jeu vidéo est – selon-lui – supérieur en termes d'apprentissage et de développement cérébral à une partie d'échec ou calculer la racine treizième d'un nombre à 100 chiffres. En effet, les joueurs de Starcraft (jeu de stratégie en temps réel) réalisent environ 400 actions par minutes.



En 2015 également, la revue scientifique Reports publiait un article autour des recherches de neuroscientifiques chinois et australiens qui démontraient que la pratique du jeu vidéo opérait des modifications dans le cerveau, touchant à la matière grise. Chez les joueurs confirmés, l'imagerie IRM a pu montrer un épaississement de la matière grise et une meilleure connectivité entre certaines zones cérébrales, des modifications attribuées aux exigences du jeu vidéo, demandant une bonne coordination entre les sensations et le

mouvement et un très haut niveau d'attention. **Dans le cerveau des joueurs réguliers, le circuit de l'attention travaille en contact étroit avec celui des réponses sensorimotrices, qui coordonne les mouvements de l'œil et de la main. C'est ce qui expliquerait la rapidité de réaction dont ils font preuve.**

LE JEU VIDÉO POUR SENSIBILISER

Notre cerveau a tendance à mieux mémoriser des informations ou des concepts si ceux-ci disposent d'interactions et d'aspects narratifs élaborés.

Le jeu vidéo a d'ailleurs depuis longtemps compris qu'il pouvait véhiculer des idées et de la culture, les premiers titres éducatifs destinés aux plus jeunes datant d'une trentaine d'années.

Mais c'est alors un média très jeune et maladroit et on ne peut alors pas parler de franche réussite, tant les titres essaient d'intégrer au forceps des mécaniques de gameplay tout en tentant de sensibiliser à une problématique de façon maladroite. On a ainsi vu passer des jeux de plateforme sensibilisant au diabète, distribués par les médecins, espérant inculquer quelques informations de manière plus ludiques aux enfants. Si l'intention était louable, le résultat était souvent injouable, trop difficile ou mal conçu et n'intéressait pas grand monde.

De nos jours, après une longue période de désinformation au sujet du jeu vidéo (il rendrait violent, bête, asocial... sources : à peu près tous les médias depuis 30 ans) véhiculée par une télévision perdant du temps de cerveau disponible pour vendre de la publicité aux enfants et aux adolescents, on constate que **le jeu vidéo est revenu en force, doté d'une certaine aura**. Toujours en 2013, la revue « **The Journal of Pediatrics** » recommande aux parents d'utiliser les jeux vidéo pour faire faire de l'exercice à leurs enfants, via ce que l'on nomme le Motion Gaming, ces contrôleurs de mouvements popularisés par la Wii de Nintendo et qui invitent le joueur à utiliser les mouvements du corps pour jouer. C'est ce que l'on nomme l'Exergaming.

Ne nous leurrions pas : le succès du streaming de compétitions e-Sport (compétitions voyant s'affronter des équipes de joueurs professionnels sur des jeux en ligne) a tôt fait de convaincre les médias traditionnels de surfer sur le phénomène pour rattrapper une audience fuyante. **D'autres productions** à plus grand spectacle - et autrefois pointées du doigt pour leur violence - **proposent des reconstitutions historiques si réalistes qu'elles sont employées parfois dans l'enseignement** à titre d'exemple.

The JOURNAL of PEDIATRICS

Articles and Issues ▾ Collections ▾ For Authors ▾ For Readers ▾ Journal Info ▾ Media/Press ▾ Subscribe My Account

All Content Search Advanced Search Share

THE JOURNAL OF PEDIATRICS
 Children's Hospital Medical Center, MLC-3021 3333 Burnet Ave.
 Cincinnati, OH 45229-3039
 513-636-7140 FAX: 513-636-7141

Embargoed until 12:01 AM, ET, May 17, 2013


For more information or to obtain a copy of the article, contact: Becky Lindeman, 513-636-7140, journal.pediatrics@cchmc.org.

New Study Recommends Using Active Videogaming ("Exergaming") to Improve Children's Health

Cincinnati, OH, May 17, 2013 -- Levels of physical inactivity and obesity are very high in children, aged boys and fewer than 28% of girls meeting the minimum levels of physical activity required to console video games that track player movement to control the game (e.g., Xbox-Kinect, Wii), has an alternative form of exercise to counteract sedentary behaviors. In a study scheduled for publication, researchers studied the effects of exergaming on children.

Dr. Louise Naylor and researchers from The University of Western Australia, Liverpool John Moores University evaluated 15 children, 9-11 years of age, who participated in 15 minutes each of high intensity exergaming (Kinect Sports – Ten Pin Bowling), and a graded exercise test (treadmill) and low intensity exergaming. They also measured the vascular response to each activity using flow-mediated dilation of vascular function and health in children.

They found that high intensity exergaming elicited an energy expenditure equivalent to moderate intensity exercise. Additionally, although the low intensity exergaming resulted in an energy expenditure equivalent to low intensity exercise. Additionally, although the low intensity exergaming had little impact on FMD, high intensity exergaming significantly decreased FMD, suggesting that the latter may improve vascular health in children. High intensity exergaming also increased heart rate and the amount of energy burned. Participants reported similar enjoyment levels with both intensities of exergaming, which indicates that children may be equally likely to continue playing the high intensity games.



Le prochain jeu d'Ubisoft Assassin's Creed Origins proposera par exemple un mode de jeu spécifique nommé « Discovery » afin de profiter du mieux possible de ses paysages magnifiques, s'affranchissant du moindre combat et narration. Pour apporter une touche pédagogique au mode de jeu, Ubisoft a pensé à intégrer des visites guidées élaborées par des historiens et égyptologues. Les visites couvrent différents aspects de l'Égypte Ptolémaïque, comme les Grandes Pyramides, la momification ou encore la vie de Cléopâtre. Un exemple parmi d'autres de **l'utilisation d'un média ludique à des fins pédagogiques**.

Le **café pédagogique**
 Toute l'actualité pédagogique sur internet

L'enseignant Le système La recherche

Accueil > L'expresso

L'EXPRESSO

Peut-on enseigner l'histoire avec Assassin's Creed Unity ?

"Il ne s'agit pas de légitimer le jeu mais de développer le sens critique et de sensibiliser les élèves à une consommation éclairée". Professeur d'histoire-géographie au collège REP Léonard de Vinci de Belfort, Julien Yenny a mis la barre très haut en s'appuyant sur un jeu qui sent le souffre pour enseigner la Révolution française en 4ème.



Autre exemple, le titre « 1979 Revolution » nous propose d'incarner un jeune journaliste iranien pendant la révolution, où chaque décision prise peut mener à la mort. Basé sur les faits historiques de la révolution iranienne, 1979 Revolution nous permet d'explorer Téhéran en pleines manifestations, ou sous le coup de la loi martiale. En plus, et comme cela se fait dans de nombreux jeux vidéos, de nombreux documents audio ou photos relatant la réalité historique des événements sont à découvrir lors de l'aventure.

Si ce genre de titre peut amener certains à s'intéresser aux faits historiques et politiques de certaines époques, cela peut se faire sans mal par le biais de livres ou de films. Mais **le jeu vidéo possède un argument percutant que ne possèdent pas les médias traditionnels : l'interactivité et les choix moraux.**

Si l'on prend des jeux vidéos d'anticipation, comme la série Mass Effect, on constate que toute la spécificité des récits d'anticipation est bien présente (traiter des problématiques actuelles dans un cadre différent, en poussant des concepts ou des considérations contemporaines au maximum), la trilogie d'action du studio Bioware est riche en choix moraux et interactions qui façonnent l'expérience plus intime du joueur, transposant par exemple la thématique du racisme ou de la religion à un autre niveau afin d'en offrir une autre approche. A travers de nombreux choix de dialogues, le joueur s'accapare ainsi ces thématiques et modifie sensiblement les réactions des autres personnages de l'aventure, amenant certains à vous rejoindre ou à vous quitter si vos différends idéologiques ou moraux sont trop importants – avec bien entendu les implications futures que cela engendre.

L'apprentissage par le jeu vidéo peut également se servir de toutes ses spécificités dans le but de distiller un message, de sensibiliser à des problématiques sociales ou économiques, voire plus intimes.

Si un livre peut éveiller nos consciences et ouvrir des pistes de réflexion, le cinéma jouer avec notre sensibilité, tout comme la musique, **le jeu vidéo permet une interactivité qui lui est propre et permet une approche moins encyclopédique du savoir.** En effet, rien ne progresse si le joueur ne décide pas que la situation en cours doit progresser. Et il n'est pas rare que certains jeux nous demandent d'opérer des choix -souvent moraux- et favorisent des processus d'identification, en simulant par exemple une situation injuste aux joueurs. Le fait d'avoir « vécu » une représentation de la réalité permet ensuite de réfléchir aux mécanismes et aux différents acteurs qui interviennent dans la thématique abordée. **Le jeu vidéo - et le jeu en général - permet donc de sortir de la passivité inhérente à l'apprentissage pour devenir véritablement acteur de la résolution de situations données.**

Jouer à un jeu, c'est à la fois regarder un écran, être soumis en temps réel à des situations, analyser rapidement les options possibles, prendre des décisions et agir, le tout manette en main. Mais **c'est aussi être projeté dans une autre réalité que la sienne.**

ET POURQUOI NE PAS EN RESTER AUX JEUX DE PLATEAU TRADITIONNELS ?

Dans un souci d'éducation permanente, les applications ont l'avantage, par rapport aux jeux de plateau, d'être distribuables à un plus grand nombre, d'engendrer un moindre coût de stockage, de pouvoir être mises à jour et redistribuées gratuitement. Elles peuvent être utilisées n'importe où, sans contrainte de lieu, de temps, d'accès ou de nombre de joueurs minimum.

De loin plus accessibles et immédiates à toute tranche de la population, les applications Wii permettent aux plus isolés de participer de façon ludique aux enjeux de société.

Contrairement aux jeux de plateau, il n'est plus nécessaire d'attendre les rares moments où toutes les conditions sont remplies pour jouer.

Par ailleurs, la tendance aux jeux vidéo s'inscrit également de plus en plus dans la conception des jeux de plateau actuels. C'est le cas des jeux hybrides qui proposent des applications enrichissant le jeu de base (tel le jeu Unlock) ou permettant la gestion

de mécaniques autrefois tenues par les joueurs (par exemple, un joueur ne doit plus connaître toutes les règles d'un jeu complexe, ni passer un temps considérable à calculer des scores), les libérant ainsi du rôle de gestionnaire en les replaçant dans un rôle de participant actif.

EXEMPLES DE JEUX VIDÉO DE SENSIBILISATION

Le chapitre suivant traite de jeux vidéos spécifiques en révélant leurs intrigues et leurs messages.

A Normal Lost Phone - Another Lost Phone : Laura's Story

Par Accidental Queens

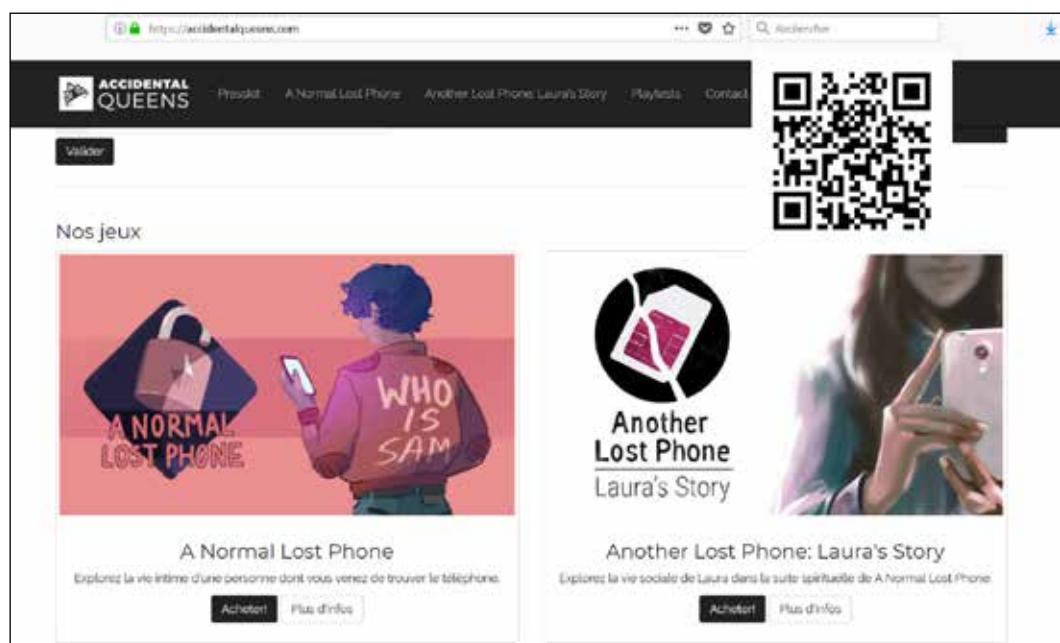
Studio français de développement, Accidental Queens a été fondé par 3 femmes animées par la volonté de créer des jeux explorant des sujets de la vie quotidienne et des questions de société à travers des titres narratifs. Comme l'indique leur site Internet, elles sont convaincues que le jeu vidéo peut rester divertissant tout en étant porteur de valeurs sociales et de messages forts auprès de tous les publics.

Le prototype de leur premier jeu, A Normal Lost Phone, a été initialement développé en 48h durant la Global Game Jam de Janvier 2016 par Diane Landais, Elizabeth Maler, Estelle Charrié et Rafael Martínez Jausoro. Par la suite, l'équipe s'est agrandie et le studio a été fondé pour permettre le développement de ce prototype et sa commercialisation.

Leur première production est disponible sur PC, Android et iOS depuis début 2017 et se nomme "A Normal Lost Phone". Le jeu se présente sous la forme d'une simulation - le titre est bien plus immersif à jouer sur téléphone - qui remplace votre téléphone par une interface de téléphone trouvé dans la rue. Le joueur est donc immédiatement immergé dans une situation réelle, puisque l'interface de son téléphone change et devient celle d'un autre.

L'histoire est simple : vous venez de trouver un téléphone par terre, un SMS affiché à l'écran affichant " Sam, où es-tu ? - Signé Papa ". Que faites-vous ?

Un message inquiétant, quelqu'un ayant potentiellement disparu et une autre qui s'inquiète. La logique veut alors que le joueur dépasse son statut de voyeur pour ressentir de l'empathie pour cette personne. Qui est Sam ? Où est-il/elle ?



« Pour *A Normal Lost Phone* par exemple, nous avons autant ciblé les joueurs de jeux d'enquête et narratifs, que les amateurs de romans et films policiers, et les personnes LGBTQ qui se reconnaissent dans les thématiques abordées.

Notre communication était principalement axée sur la partie jeu vidéo, évitant sciemment d'en dire trop sur le propos du jeu. Le but de la démarche était double : d'une part sensibiliser les individus non-éduqués aux vécus des personnes LGBTQ, en leur permettant de se mettre à leur place le temps d'une session de jeu, d'autre part envoyer un message positif aux personnes concernées, en leur faisant savoir qu'elles ne sont pas seules et en faisant la promotion de la diversité en matière d'orientation sexuelle et d'identité de genre dans les jeux vidéo. »

Une polémique portant sur la transgression de la vie privée a vite vu le jour sur les réseaux sociaux, de la part de personnes n'ayant jamais touché au jeu. Et Accidental Queens de répondre qu'il s'agit ici de personnages fictifs et qu'il est propre au médium de permettre à tous d'expérimenter des situations impossibles ou répréhensibles dans la vie réelle.

« Nous avons pu constater que la proximité du contexte de *A Normal Lost Phone* avec le quotidien des gens brouille cette frontière », indique Miryam Houali, co-fondatrice d'Accidental Queens, « nous avons donc jugé utile d'ajouter en introduction à *Another Lost Phone* une mise en garde contre l'intrusion dans la vie privée des gens. »

Le joueur commence alors à investiguer, lisant messages et e-mails disponibles, accédant aux photos stockées sur le téléphone, mettant des visages sur des noms, liant des conversations entre-elles. Peu à peu, la personnalité de Sam, ses problèmes personnels et ses doutes se dévoilent.

« Nous avons pris en compte les critiques qui jugeaient que nous allions trop loin dans *A Normal Lost Phone*. Les joueurs devaient parfois se faire passer pour Sam : en envoyant des brouillons pré-écrits pour progresser dans le jeu, et plus gênant, en envoyant à un moment une photo prise dans sa galerie.

Bien qu'intéressantes dans l'absolu, ces mécaniques brouillaient notre message et ne servaient pas au mieux notre gameplay, qui se base principalement sur la position de témoin des joueurs : il n'est pas possible d'agir sur l'histoire de Sam puisqu'elle s'est déjà déroulée. Donner directement la possibilité aux joueurs d'agir à sa place était donc franchir une ligne dans l'intrusion dans la vie privée.

Pour *Another Lost Phone* (ndlr : leur second sorti en septembre 2017), nous avons fait attention à rester fidèles à nos intentions de base, et il n'est jamais possible d'agir sur la vie de Laura ou de se faire passer pour elle, à moins qu'elle ne le demande directement aux joueurs. »

L'écriture revêt ici une importance capitale, puisque toutes les conversations doivent sembler réelles afin de rester crédibles et de toucher la sensibilité du joueur / enquêteur. La même histoire aurait pu être écrite en livre ou réalisée pour la télévision, mais sans le même impact.

Traitant - dans "**A Normal Lost Phone**" - de la **thématique des Transgenres** à travers le personnage de Sam - qui doit faire face à sa famille, ses amis, donner le change, parvenir à se confier... - et des **violences conjugales** via Laura dans "**Another Lost Phone**", voyant une jeune femme pleine de vie être isolée de plus en plus, victime de harcèlement, devenir paranoïaque face à son entourage, via de multiples situations quotidiennes tournées parfois en dérision par le protagoniste elle-même, les relectures et la prise de distance ont dû se faire via des regards extérieurs.

« Cette relecture experte permet d'abord de corriger les éventuelles maladresses sémantiques et de vérifier si le scénario du jeu n'entre pas en conflit, voire ne contredit pas le message initial. Dans un second temps, des playtests permettent de vérifier ce que le jeu transmet effectivement aux joueurs, et voir ce qu'ils retiennent ou non de leur session de jeu.

Sur *A Normal Lost Phone*, beaucoup de joueurs ont testé les différentes itérations du prototype qui avait été mis en ligne, et beaucoup d'autres ont testé nos différentes versions au fil du développement. Des associations sont intervenues à différents moments clés de la production, pour tester le prototype, ou encore pour relire et compléter les textes de la version finale.

En revanche, le développement de *Another Lost Phone* a été plus court et ses coulisses moins publiques, mais l'apport des associations est arrivé plus tôt dans le processus. Avant que la moindre ligne de scénario ne soit écrite, nous avons étudié le sujet : à travers des œuvres de littérature ou de cinéma, des ouvrages de recherche, mais aussi en posant directement nos questions à certains organismes spécialisés. C'est par ce biais que nous avons pu identifier les principaux éléments que nous pouvions mettre en lumière dans le jeu, mais aussi les sujets ou les clichés à éviter. »

Enterre-moi mon amour

Par The Pixel Hunt

Majd et Nour vivent à Homs en Syrie. Leur quotidien se vit sous les bombes et leurs proches comptent parmi les nombreuses victimes de la guerre. Un jour, alors que sa sœur s'ajoute à la liste des pertes, **Nour craque : elle doit quitter le pays. Son mari Majd ne peut la suivre pour l'instant**, sa famille à lui est encore présente et il doit s'en occuper. Alors **Nour partira seule vers l'Europe, pour fuir la guerre.**

Les préparatifs sont rapides, l'itinéraire est étudié et surtout, deux téléphones sont achetés pour rester en contact : la route est dangereuse et pleine d'imprévus. Toutes leurs économies en poches, Nour grimpe dans un camion avant de disparaître.



Le titre "Enterre-moi mon amour" n'est pas choisi au hasard, il s'agit d'une façon de dire "prends soin de toi", expression commune en Syrie. L'application s'installe sur votre téléphone et se présente comme une suite de conversations par SMS et par photos parfois entre Majd et Nour. Cette dernière contacte souvent Majd pour lui faire part de son voyage mais aussi et surtout pour lui demander conseil. Le studio de développement a axé son titre sur 3 mécaniques différentes : la notion de temps, le choix des routes et les variables émotionnelles.

Tout d'abord, le jeu ne se joue pas d'une traite (c'est possible, mais il faut modifier alors les options), mais presque en temps réel. Nour vous enverra un message, conversera avec vous, vous demandera votre avis sur des questions importantes et coupera alors son téléphone parfois plusieurs heures. Il vous est possible de suivre sa position sur le GPS du téléphone pour savoir où elle se trouve, mais il faudra attendre le prochain contact pour savoir ce qu'il s'est produit.

Nour aura sur sa route de nombreux imprévus, et il faudra essayer - via un système de messages à choix multiples - de lui apporter votre aide, tout en réfléchissant aux conséquences possibles.

Ensuite, les routes prévues ne seront peut-être pas forcément les plus sûres... les rumeurs viennent faire douter Nour sur la bonne direction à prendre, pour éviter de perdre du temps, esquiver les passeurs malhonnêtes ou les endroits où la combats ont éclaté. Quelle route emprunter ? A qui faire confiance ? L'argent prévu pour la route n'étant pas illimité, il faudra parfois prendre des risques pour ne pas dépenser inutilement toutes les économies...

Enfin, toutes nos décisions et nos réactions ont un impact sur le moral de Nour et la relation que nous pouvons avoir avec elle. Ainsi, le récit s'écrit au fil de nos choix, la route pouvant être rapide et sûre tout comme semée d'embûches et de problèmes graves.

Pour réaliser son jeu, le studio The Pixel Hunt s'est inspiré du récit de Dash, une jeune syrienne qui a quitté son pays seule en septembre 2015 en direction de l'Europe, et qui a tout relaté en temps réel sur Whatsapp. Le récit a été raconté par la journaliste Lucie Soullier dans le Journal Le Monde et les deux femmes ont été des conseillères éditoriales sur le jeu du studio. Ainsi, **Nour et Majd n'existent pas à proprement parler, mais ils représentent tous ceux qui ont fui leur pays en guerre et les situations qu'ils ont pu rencontrer sur la route.**

Sans tomber dans les clichés, les discussions entre Nour et Majd sont le plus souvent pleines d'humour et de tendresse ; Nour relatant les événements vécus à son mari - heureux comme malheureux - et lui demandant conseil sur la suite. On peut alors prendre conscience de la difficulté d'aider une personne à distance, et de la réalité très loin des a priori véhiculés par la situation des migrants en Europe. Un outil aussi utile que bien pensé et accessible de sensibilisation du public.



POUR ALLER PLUS LOIN

Envie de créer votre propre jeu de sensibilisation ?

Pour débiter, voici quelques pistes et outils pour débiter et mettre en place votre projet.

La plateforme web façon "Livre-jeu"

Souvenez-vous de ces "**Livres dont vous êtes le héros**" qui faisaient fureur dans les années 80-90, avec plus de 14 millions de vente seulement en France ! Le principe était simple mais prenant : Le lecteur était invité à lire le début du livre, qui lui présentait la situation, et était très vite soumis à un choix entre plusieurs routes ou décisions qui le menaient à un chapitre plus éloigné reflétant sa décision. Ce pouvait être un piège, une confrontation, un bonus ou la suite de l'aventure qui le ramenait ensuite sur le chemin principal, renforcé ou au contraire affaibli, mais toujours armé de nouvelles connaissances.

Une manière simple mais efficace de transposer cela aujourd'hui pourrait être, par exemple, de **créer une narration à choix et à conséquences en proposant des variantes suivant les décisions de l'utilisateur**.

Concrètement, il suffirait de **transposer le concept du Livre dont vous êtes le Héros à un site Internet** en se servant des liens pour proposer des choix et renvoyer vers des pages, le visiteur construisant ainsi sa narration en étant impliqué dans les événements.

Il est possible de jouer avec des photos, du son, du texte pour rendre l'expérience plus vivante, pour sensibiliser davantage le visiteur tout en mêlant fiction et réalité.

Il est également **possible** de réaliser ce genre de chose **en vidéo**, directement sur des plateformes sociales comme Youtube, qui permet à la fin de chaque vidéo de rediriger vers une ou plusieurs autres vidéos ou contenus pour proposer un choix - vidéo cette fois - aux participants.

Cela peut se coupler au concept suivant : l'ARG

Jeu en Réalité Alternée

Le jeu en réalité alternée (ARG pour Alternate Reality Game) peut donc être une extension du jeu narratif précédent qui **utilise la notion de Transmédia pour inclure littéralement les participants dans une aventure réelle aux enjeux fictifs**. Pour l'exemple, le film de 1997 "The Game" avec Michael Douglas illustre parfaitement cette plongée dans une réalité qui n'est plus la nôtre, brouillant la frontière entre ce qui est réel et le jeu.

Concrètement, **cela implique souvent l'utilisation de technologie**, comme une application pour les smartphones qui indiquerait la marche à suivre au fur et à mesure, **des lieux réels à visiter pour découvrir des énigmes, des documents ou simplement mettre les joueurs dans une situation donnée** qui leur imposerait de s'adresser à d'autres personnes pour remplir une demande.

Pour reprendre l'exemple de "Enterre-moi mon amour", il serait par exemple possible de demander aux participants de jouer le rôle d'un migrant pendant une journée entière, les envoyant dans une « autre réalité » mise en scène.

Pour trouver un exemple, la société japonaise Playstation avait en 2009 créé l'ARG "Xi" qui demandait à ses fans de trouver des indices dans la vie réelle, dans les lieux précis, de recouper des informations, de résoudre des énigmes pour les mener à décrypter "Xi". Il pouvait s'agir d'indices à trouver dans un blog dédié mis à jour par un personnage fictif au fil des jours, de se rendre à un endroit réel précis pour trouver un objet, de réaliser des épreuves... Au total, ce ne sont pas moins de 600 000 personnes dans le monde entier qui ont participé à l'événement en collaborant, se plongeant de quelques minutes à quelques heures par semaine dans la réalité de "Xi".

Le Visual Novel

Genre plutôt populaire ces dernières années en Occident, le Visual Novel (ou roman visuel) provient du Japon et possède divers avantages non négligeables. Entre le livre et le jeu vidéo, le Visual Novel propose à ses lecteurs de lire une histoire mise en scène en plans fixes, et faisant apparaître un visuel des protagonistes lors de leurs discussions. Dynamique, et pouvant éventuellement **se rapprocher du concept d'un roman-photo interactif** ou d'une bande dessinée, souvent accompagnée d'une musique d'ambiance, voire de doublages, **le Visual Novel a l'avantage de pouvoir traiter de tous les sujets et de se décliner autant sur PC que sur mobiles** (téléphones ou tablettes).

Consommé comme un roman, il peut donc se suivre à tout moment de la journée, dans les transports en commun comme à la maison.

Mais son approche la plus intéressante se situe au niveau d'une fonctionnalité qui lui est propre : **les Drapeaux ou les Compteurs**.

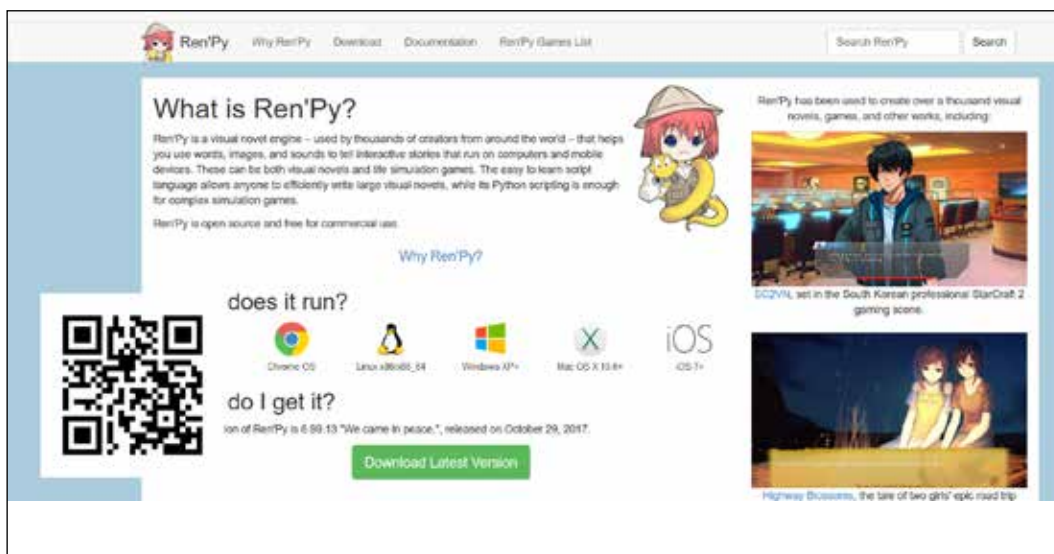
Les Drapeaux ("Flags" en anglais) **permettent** au Visual Novel **de mémoriser si certains événements ont bien eu lieu, quelle "route" l'utilisateur a choisi d'emprunter, menant donc à des conséquences possibles plus loin dans le récit**.

Par exemple, si l'on imagine que le protagoniste de l'histoire doit se rendre à un rendez-vous pour un travail à 10h, on peut lui faire emprunter une route rapide ou plus lente. Ne sachant pas à l'avance quel est le bon choix, le premier chemin peut mener à arriver à son rendez-vous à l'heure mais trouver le responsable des ressources humaines de fort mauvaise humeur, tandis que le second amènera le protagoniste principal à tomber sur une offre d'emploi très intéressante sur la route, débouchant sur un emploi tout de suite mais moins bien payé. C'était un exemple de choix à conséquence directe, mais le système de Drapeaux permet de mémoriser un choix pour forcer le protagoniste à faire face à ses conséquences plus tard dans l'aventure.

Si le héros a choisi le chemin le plus long, et qu'il choisit le travail le moins bien payé, peut-être aura-t-il des ennuis à honorer ses factures plus loin dans l'histoire, la situation découlant d'un choix opéré en amont.

De multitudes de possibilités s'ouvrent avec ce **système, qui demande un gros travail d'écriture et d'imaginer des actes et des conséquences possibles**.

Outil : Ren'Py : pour créer un Visual Novel (application Open Source):





Quelques pistes pour lancer le débat

- *Pourquoi, alors que les jeux de plateau sont tout à fait admis dans le monde associatif, les jeux vidéo sont-ils encore bannis en 2017 ?*
- *Pourquoi les initiatives d'utiliser le jeu vidéo à des fins de sensibilisation à des questions de société ne viennent-elles pas des associations afin de toucher un plus large public ?*
- *Les outils du quotidien – comme les Smartphones – ne peuvent-ils pas être des vecteurs de sensibilisation à travers d'autres actions ?*
- *Si la pratique des jeux vidéo est bénéfique pour notre cerveau, cela signifie-t-il pour autant que le contenu ne pose pas de questionnement moral ou éthique ?*
- *Alors que le jeu vidéo devient un pan de la culture aussi important que le cinéma ou la littérature, une telle méconnaissance de ce média dans le monde associatif ne pose-t-elle pas question ?*
- *Le jeu vidéo, un formidable outil de sensibilisation... mais aussi de propagande et de manipulation ?*
- *Doit-on se féliciter de l'importance que prendra le virtuel dans nos actions de sensibilisation ? Sensibiliser au moyen du virtuel ne revient-il pas à éloigner le citoyen de la réalité ? Cela peut-il remplacer une sensibilisation « sur le terrain » ?*
- *« Arrête de jouer sur ta tablette ! », une réprimande bientôt non fondée ?*
- *Le jeu vidéo mène-t-il à une désensibilisation ou est-il au contraire vecteur d'empathie ?*
- *Les jeux vidéo ne poussent-ils pas à l'utilisation encore plus massive d'écrans susceptibles de perturber notre sommeil ?*
- *Les jeux vidéo, vecteur de désocialisation ou formidable outil de décroisement des personnes isolées ?*
- *L'universalité grandissante des supports mobiles en fait-elle l'outil de sensibilisation sociétale le plus pertinent ? Si oui, le monde associatif ne devrait-il pas profiter de cette opportunité ?*
- *Si le non-marchand ne prend pas sa place en matière de jeux vidéo, le monde commercial ne risque-t-il pas de prendre la main et d'imposer sa vision des enjeux sociétaux (en termes de santé par ex...) dans ce média à la popularité grandissante ?*