

2 | ATELIER RÉCIT : ANALYSE ET DÉBAT

En résumé

L'atelier Récit : analyse et débat permet d'introduire, d'analyser et de débattre en cours les enjeux écologiques liés à l'écriture et à la conception des jeux vidéo. En 2 heures, les étudiants et étudiantes découvriront les fondamentaux des nouveaux récits, puis, à l'aide des questions du guide de *L'écran d'après*, ils et elles analyseront puis débatteront d'œuvres de jeux vidéo ou de leurs propres projets achevés à travers ce nouveau regard.



Niveaux et domaines d'enseignement

Enseignement supérieur du jeu vidéo

Cursus: Game Design, Game Art, animation 3D et VFX



Les modalités

Durée - 2H

Jusqu'à 24 étudiants, répartis en 3 groupes de travail

Objectifs pédagogiques

1. Prendre conscience de l'impact que les fictions ont sur les représentations sociales et écologiques dans la société
2. S'interroger collectivement pour débattre de l'état et de l'impact des récits portés à l'écran

Les ressources pédagogiques pour cet atelier

Le matériel fourni :

- La vidéo « Les professionnels en mouvement »
- La vidéo « Les fondamentaux des récits »
- Les diapositives « Les fondamentaux des récits » et le script associé
- La fiche pratique de l'atelier (en pdf ou à imprimer)
- Le jeu de cartes | chiffres clefs & questions (imprimer un jeu de cartes complet par groupe de travail). Il comprend :
 - 3 cartes « Gameplay - chiffres-clefs »
 - 8 cartes « Gameplay - questions »
 - 4 cartes « L'univers - chiffres-clefs »
 - 7 cartes « L'univers - questions »
 - 4 cartes « Le profil des personnages - chiffres-clefs »
 - 7 cartes « Le profil des personnages - questions »

Le matériel à prévoir en classe :

- Matériel de projection.
- Des tables et chaises (1 îlot de tables par groupe de travail).

2 | ATELIER RÉCIT : ANALYSE ET DÉBAT

5' Étape 1 - Mettre en place l'atelier

1.1 - Répartir les groupes | 2 MIN

- Répartir les étudiants et étudiantes en trois groupes de travail (de huit étudiants maximum),
- Assigner chaque groupe de travail à un îlot de tables distinct (préalablement mis en place dans la salle).

1.2 - Choisir un jeu vidéo | 2 MIN

- Assigner ou faire choisir à chaque groupe de travail un jeu vidéo à étudier durant l'atelier. Le jeu vidéo peut être : un projet achevé dans le cadre de votre cours ou un jeu qui aurait déjà été étudié en classe. Le contenu choisi doit être bien connu de tous les membres du groupe de travail.

1.3 - Faire nommer un référent de groupe | 1 MIN

- Chaque groupe choisit un référent. Son rôle est tant celui d'un médiateur que d'un scribe. Il ou elle est chargé de prendre en note toutes les réflexions générées par la suite dans l'atelier et il ou elle a également comme rôle de veiller à ce que tout le monde puisse s'exprimer.

Intervention type : « Choisissez un référent dans votre groupe. Son rôle sera non seulement de prendre en note vos réactions, vos discussions et vos désaccords mais aussi de s'assurer que tout le monde ait l'opportunité de s'exprimer. Ses notes vous permettront de synthétiser vos échanges à la fin de l'exercice afin de pouvoir présenter vos découvertes et les débats qu'elles ont fait émerger aux autres groupes. »

35' Étape 2 - Poser les fondamentaux

- Diffuser la vidéo « Les professionnels en mouvement »,
- Présenter les diapositives « Les fondamentaux des récits » à l'aide du script ou diffuser la vidéo webinaire associée,
- Conclure en présentant l'objectif de l'atelier.

Conseil d'animation : Il est possible d'adapter le contenu des diapositives. Il est notamment conseillé de choisir des exemples de jeux selon le profil et les sensibilités des étudiants.

Intervention type : « Pendant cette séance, vous allez pouvoir analyser et débattre des enjeux écologiques liés à la création de jeux vidéo que vous avez commencé à découvrir dans cette introduction. L'objectif de l'atelier c'est que vous soyez ensuite capables d'intégrer ces nouvelles notions dans votre propre démarche créative. »

45' Étape 3 - Analyser le jeu vidéo

3.1 - Analyser le gameplay | 15 MIN

- Disposer les deux pioches « Le gameplay | chiffres-clefs » et « Le gameplay | questions » sur chaque îlot.

2 | ATELIER RÉCIT : ANALYSE ET DÉBAT

Découverte des chiffres-clés | 3 MIN

- Inviter chaque groupe à retourner successivement chacune des cartes chiffres-clefs.
- À chaque carte chiffre-clef, un participant la lit à haute voix et demande à son groupe : « Le saviez-vous ? », « Est-ce que cela vous surprend ? ».
- Le référent n'a pas besoin de prendre de notes pendant cette étape.

Découverte des questions | 12 MIN

- Inviter chaque groupe à retourner une des cartes questions.
- Un participant la lit à haute voix.
- Les membres du groupe analysent la fiction choisie par le prisme de la question.
- Le référent prend en note ce qui fait consensus et ce qui fait débat.
- Le même processus est répété pour chacune des cartes questions.

Intervention type : « Vous allez retourner les cartes questions une par une en les lisant à voix haute. Votre but est d'essayer d'analyser votre jeu vidéo par le prisme de ces questions. Ce sont des questions qui invitent à des réponses subjectives, donc tout le monde est invité à donner son avis et il se peut que vous ne tombiez pas tous d'accord ! C'est alors le rôle du référent de prendre en note ces zones de débat. »

Conseils d'animation :

- Préciser aux étudiants qu'il n'y a pas de bonne ou mauvaise réponse : le but est de l'atelier est de générer la discussion en confrontant leurs différentes observations et interprétations.
- Passer de groupe en groupe et veiller à ce que tous les participants s'expriment. Si besoin, relancer et guider les conversations (par exemple: « Êtes-vous tous d'accord sur la réponse ? », « Qui a envie d'apporter une autre réponse ? »).
- À la fin du temps imparti, passer à l'étape suivante même si certains groupes n'ont pas pu retourner toutes les cartes questions.

3.2 - Analyser l'univers | 15 MIN

- Répéter les consignes du 3.1 en utilisant les cartes « L'univers | chiffres-clefs » et « L'univers | questions ».

3.3 - Analyser le profil des personnages | 15 MIN

- Répéter les consignes du 3.1 en utilisant les cartes « Le profil des personnages | chiffres-clefs » et « Le profil des personnages | questions ».

35' Étape 4 - Après l'analyse, place à la restitution et au débat

4.1 - Préparer la restitution | 5 MIN

À partir des notes du référent et de la discussion collective, chaque groupe fait la synthèse de son analyse et identifie les sujets qui ont donné lieu à des réponses différentes.

Intervention type : « Vous avez 5 minutes pour faire le bilan de votre discussion et préparer votre restitution. Pour la restitution, vous aurez 5 minutes pour rapidement évoquer le jeu vidéo sur lequel vous avez travaillé, livrer vos observations principales pour chacune des trois catégories de questions et faire émerger un sujet qui n'a pas fait consensus au sein de votre groupe et que vous jugez intéressant à débattre ensemble. »

2 | ATELIER RÉCIT : ANALYSE ET DÉBAT

4.2 - Place au partage d'analyse ! | 15 MIN

Chaque groupe dispose de 5 MIN pour venir présenter sa restitution aux autres groupes.

Ils devront :

- rappeler leur choix de jeu vidéo,
- partager la synthèse de leurs discussions sur les trois catégories de questions,
- soumettre une idée de sujet à débattre, lié à leurs propres discussions en groupe.

Chaque restitution peut être suivie d'un moment de questions-réponses et d'échange libre avec l'ensemble des étudiants.

4.3 - Place au débat ! | 15 MIN

Avant le débat :

- En plénière, choisir ou faire choisir aux étudiants un sujet de débat collectif (tout groupe confondu), parmi les sujets proposés lors de la restitution,
- Définir clairement le sujet du débat et vérifier qu'il est bien compris par tous les étudiants,
- Ne pas y accorder plus de deux minutes.

Conseil d'animation : Si vous avez le temps, vous pouvez modifier l'aménagement de la salle en créant un cercle de chaises où chaque étudiant pourra prendre place.

Pendant le débat :

- Favoriser l'écoute active en rappelant aux étudiants de ne pas interrompre et d'écouter attentivement avant de répondre.
- Encadrer les échanges, veiller à ce que le débat reste structuré et fluide en distribuant la parole de manière équitable.
- Stimuler l'argumentation en encourageant les participants à justifier leurs points de vue avec des faits et des exemples concrets.
- Si besoin, poser des questions ouvertes pour encourager la réflexion et approfondir les échanges.

4.4 - Étendre la réflexion au-delà de l'atelier | 3 MIN

- Demander aux étudiants et étudiantes ce qu'ils et elles ont retenu, apprécié ou appris du débat et de l'exercice de l'atelier,
- Spécifier que les questions étudiées pendant l'atelier sont issues du guide de *L'écran d'après*,
- Partager le guide complet avec les étudiants et les étudiantes,
- Les encourager à continuer d'intégrer ces nouvelles réflexions liées à l'écologie et à la justice sociale dans leur propre pratique, en utilisant le guide s'ils le souhaitent.