

## Fiche descriptive

Les jeux vidéo et les thèmes qu'ils abordent sont plus diversifiés que jamais

### Les jeux vidéo traitent-ils toujours des mêmes sujets ?

Le mythe le plus répandu auquel beaucoup de gens croient encore à propos des jeux vidéo est que leurs thèmes centraux sont tous les mêmes, dépeignant un sujet cliché comme une quête pour sauver une princesse ou un royaume, remporter une bataille, en gagnant gloire et richesses dans le processus. S'il est vrai que de nombreux jeux sont centrés sur ces sujets, en regardant de plus près, il est clair que les jeux vidéo d'aujourd'hui traitent de thèmes plus variés que jamais.

Les jeux indépendants et des grands studios se sont diversifiés pour couvrir des sujets variés, de sorte que pratiquement tout le monde peut trouver un jeu vidéo lié à ce qu'il aime. Par exemple, vous pouvez aujourd'hui trouver des jeux qui vous permettent d'explorer des textes et des procédés littéraires, de faire l'expérience de la vie d'un immigrant ou d'un réfugié, de renforcer vos connaissances des concepts scientifiques ou de tester vos compétences en communication et en gestion, parmi d'innombrables autres sujets. Comme le montrent les exemples de cette fiche, les jeux vidéo ont bien plus à offrir qu'un seul sujet, et il y a forcément au moins un jeu pour chacun !

### Les jeux vidéo qui abordent la littérature

#### Elsinore

Le jeu [Elsinore](#) est basé sur la pièce de Shakespeare Hamlet et vous permet de plonger directement dans l'univers littéraire du Barde en incarnant le personnage principal de la pièce, Ophélie. De cette façon, non seulement vous comprenez mieux l'univers littéraire que Shakespeare essayait de créer dans sa pièce, mais vous développez également une plus grande compréhension et de l'empathie pour les

aventures et les émotions d'Ophélie, comme vous le feriez en lisant la pièce. D'autres aspects du jeu offrent des avantages similaires à l'étude littéraire. Par exemple, le jeu aide à développer votre esprit critique en vous faisant prendre (en tant qu'Ophélie) des décisions et en tirant des leçons de leurs conséquences, puisque le jeu place Ophélie dans une boucle temporelle qui se réinitialise chaque fois que vous mourez, mais vous permet de conserver votre mémoire pour vous aider lors de la prochaine tentative. Le gameplay imite les dialogues de la pièce originale, puisque vous devez avancer en ayant des conversations et en choisissant soigneusement ce que vous voulez dire, et à qui. Elsinore propose également un journal de bord qui permet de suivre les personnages que vous rencontrez, ainsi qu'une chronologie des événements que vous avez vécus, éléments importants pour la lecture et l'interprétation de textes littéraires dans la vie réelle.



Source: <https://store.steampowered.com/app/512890/Elsinore/>

## The Stanley Parable

[The Stanley Parable](#) est un autre jeu vidéo littéraire, basé cette fois sur la prise de décision et la narration. Le protagoniste silencieux, Stanley, doit faire des choix pour avancer dans le jeu, en accord ou en désaccord avec le narrateur du jeu, qui intègre ces choix dans sa narration. Le jeu permet aux joueurs de se familiariser avec le point de vue de la première personne, ainsi qu'avec d'autres procédés littéraires tels que le ton, les personnages dynamiques et les incidents déclencheurs, entre autres. Le jeu a

un aspect "choisissez votre propre aventure" et offre plusieurs fins possibles avant que le joueur ne revienne au début de l'histoire, ce qui lui permet d'apprendre la cause et l'effet et d'exercer son sens critique.

## Les jeux vidéo sur l'immigration et la vie des réfugiés

### **Papers, Please**

[Papers, please](#) enseigne aux joueurs les frontières, la loi sur l'immigration et les droits de l'homme, et leur inculque l'empathie lorsqu'ils prennent des décisions difficiles sur l'immigration au sein du système. Le jeu vous demande de devenir un agent d'immigration chargé de décider qui peut entrer dans le pays fictif d'Arstotzka en 1982, pendant la guerre froide. Comme dans la vie réelle, votre travail consiste à empêcher les criminels d'entrer dans le pays en examinant leurs papiers et en les interrogeant lors d'entretiens personnels. Des situations morales se présentent, qui vous obligent à peser vos devoirs éthiques, comme décider d'accepter ou non des pots-de-vin ou de laisser entrer des migrants sans les papiers requis. Le jeu vous demande également d'imaginer comment vous allez dépenser votre salaire : payer votre loyer, nourrir votre famille, soigner des parents malades, etc. Ainsi, le jeu offre aux joueurs la possibilité de mettre l'accent sur la situation des migrants, de pratiquer leur pensée critique et leurs compétences d'interprétation, et de tester les limites de l'application de la loi par rapport aux impératifs moraux lorsque les droits de l'homme sont en jeu.



Source: [https://store.steampowered.com/app/607660/21\\_Days/?l=spanish](https://store.steampowered.com/app/607660/21_Days/?l=spanish)

## 21 Days

Le jeu [21 Days](#) propose un exercice similaire d'empathie et de développement des connaissances sur les migrants, les réfugiés et les demandeurs d'asile, mais cette fois en se mettant dans la peau de Mohammed Shenu, un réfugié syrien qui vit en Europe. Le joueur doit veiller à prendre soin de la santé physique et mentale de Mohammed au quotidien et gagner de l'argent pour le renvoyer à sa femme et à son fils tous les 3 jours afin qu'ils puissent le rejoindre en sécurité. Ce jeu explore à la fois les aspects pratiques et émotionnels de la vie d'un réfugié, tout en demandant aux joueurs de développer leur empathie et de réfléchir de manière critique aux droits de l'homme, à l'immigration et aux conflits politiques qui mènent à ces situations.

## Les jeux vidéo qui abordent la science

### Thrive

Le jeu vidéo [Thrive](#) est un bon exemple de la façon dont les jeux vidéo peuvent être utilisés pour enseigner ou renforcer les connaissances scientifiques d'une manière passionnante et agréable. Ici, le joueur doit se concentrer sur la création et le développement de cellules vivantes avec tous leurs composants, afin de survivre et se reproduire dans certains environnements. Les élèves découvrent les éléments

constitutifs des cellules et leurs processus de croissance et de reproduction, mais aussi comment ces micro-organismes s'adaptent à la vie dans de nouveaux environnements aux caractéristiques variées, comme les gaz, températures, composants, ennemis, etc. qu'ils rencontrent.



Source: <https://revolutionarygamesstudio.com/>

## Les jeux vidéo pour pratiquer les compétences en communication

### Keep Talking and Nobody Explodes

Dans le jeu [Keep Talking and Nobody Explodes](#), les joueurs doivent communiquer efficacement et travailler ensemble afin de désamorcer une bombe qui risque d'exploder prochainement. Les joueurs qui servent d'"experts" doivent consulter un manuel PDF sur le désamorçage de la bombe et expliquer en détail - calmement, clairement et rapidement - ce que le "désamorceur" doit faire pour désamorcer la bombe avant qu'elle n'explode. Ce jeu exige des joueurs qu'ils coopèrent, qu'ils gèrent leurs frustrations, qu'ils surmontent les difficultés et qu'ils pratiquent une communication efficace, que ce soit dans leur langue maternelle ou en anglais (pour un défi supplémentaire dans les cours d'anglais).



Source: <https://www.xbox.com/en-AU/games/store/overcooked-overcooked-2/9MZBLPRQLZ8G/0010>

## Overcooked

Dans le même ordre d'idées, le jeu [Overcooked](#) exige des joueurs qu'ils communiquent de manière claire et efficace, non seulement pour améliorer leurs compétences en communication, mais aussi pour mettre en pratique l'ensemble des compétences que l'on retrouve dans la philosophie AGILE de la gestion de projet. Dans le contexte chaotique d'un restaurant qui reçoit constamment des commandes, les joueurs doivent coopérer pour combiner les ingrédients et préparer les plats de la manière la plus efficace possible afin de servir le plus grand nombre de personnes possible. Ici, les joueurs apprennent la nécessité de décomposer les tâches en étapes, de déléguer des tâches, d'accomplir leurs propres tâches, de contourner les obstacles, et bien plus encore - toutes des compétences qui nous sont utiles dans la vie quotidienne et dans la gestion de toutes sortes de projets personnels et professionnels.

## Conclusions

Comme nous pouvons le constater à partir de ces quelques exemples, les jeux vidéo d'aujourd'hui explorent une grande variété de thèmes. Des sujets variés, éloignés de

la quête classique dans un monde mythique qui a longtemps dominé la conception du jeu, font leur apparition. Que les jeux soient créés à des fins éducatives ou non, la majorité d'entre eux peuvent avoir des applications étendues dans des contextes éducatifs, car ils aident les joueurs à développer des compétences générales importantes telles que la pensée critique, la communication, l'interprétation et les compétences interpersonnelles, ainsi que des connaissances plus spécifiques dans de nombreuses disciplines.

La littérature, les droits de l'homme et l'immigration, la science, la communication efficace et la gestion ne sont que quatre exemples des nombreux thèmes que l'on peut trouver dans les jeux vidéo contemporains ; la liste des autres sujets est presque infinie puisque de nouveaux jeux sont créés en permanence.

Nous vous invitons à continuer d'explorer le monde des jeux vidéo et les [séquences pédagogiques](#) que nous avons créées dans le cadre du projet "Les jeux au service des compétences" pour vous aider à trouver de nouvelles possibilités de jeux passionnantes pour apprendre et vous amuser !

## REFERENCES



**Jeux utilisés:**

21 Days: [https://store.steampowered.com/app/607660/21\\_Days/](https://store.steampowered.com/app/607660/21_Days/)

Elsinore: <https://store.steampowered.com/app/512890/Elsinore/>

Keep Talking and Nobody Explodes: <https://keeptalkinggame.com/>

Overcooked: <https://store.steampowered.com/app/448510/Overcooked/>

Papers, Please: <https://papersplea.se/>

The Stanley Parable: [www.stanleyparable.com](http://www.stanleyparable.com)

Thrive: <https://revolutionarygamesstudio.com/>

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.

Code du projet : 2020-1-FR01-KA201-080669

<https://www.gaming4skills.eu/>

#gaming4skills

<https://www.facebook.com/Gaming4skills>