



**GUIDE DE CONTENU**  
**Intégrer l'éducation civique européenne**  
**dans les jeux vidéo**



Cofinancé par  
l'Union européenne



Akademia  
Humanistyczno  
Ekonomiczna w Łodzi



**Titre et code du projet**

EU VIDEO GAMES (2024-2-PL01-KA220-YOU-000286883)

**Nom du résultat du projet**

WP2A3 Development of the Video Game Creation Facilitators: Content Guide

**Date de réalisation**

Janvier 2026

**Partenaires participants**

Akademia Humanistyczno-Ekonomiczna w Lodzi (Pologne, coordinateur leader)

EGLE - European Gamification in Learning and Education (Belgique)

Euphoria Net Srl (Italie)

Asociacija Tavo Europa (Lituanie)

Fundacja Sempre a Frente (Pologne)

# Table des matières

<b>Chapitre 1 : Les principes fondamentaux de la conception de jeux éducatifs .....</b>	<b>5</b>
1.1 Comprendre votre public : Démographie des jeunes et préférences d'apprentissage .....	5
1.2 La sensibilité culturelle et la diversité européenne .....	6
1.3 La psychologie de l'apprentissage par le jeu .....	8
1.4 Les systèmes de motivation : Récompenses intrinsèques vs récompenses extrinsèques .....	10
1.5 Les valeurs de l'UE comme piliers du design.....	12
1.6 Les archétypes universels dans la narration .....	16
<b>Chapitre 2 : Créer des récits qui enseignent et inspirent .....</b>	<b>18</b>
2.1 Pourquoi les histoires sont importantes dans l'éducation civique .....	18
2.2 Le voyage du héros, réinventé pour l'apprentissage civique .....	19
2.3 Les archétypes de la narration démocratique .....	21
2.4 Les symboles et scénarios de l'Union européenne .....	22
2.5 Les pratiques et outils pour raconter des histoires.....	24
<b>Chapitre 3 : Les mécaniques de jeu et énigmes qui forgent l'esprit démocratique ....</b>	<b>28</b>
3.1 Représenter de véritables défis civiques dans un jeu vidéo .....	28
3.2 Améliorer le travail d'équipe et les compétences de débat .....	30
3.3 Comprendre les systèmes économiques et sociaux .....	31
3.4 Simuler des processus démocratiques.....	33
3.5 Distinguer les faits des fausses informations .....	36
3.6 Quelques propositions de scénarios : Promouvoir la démocratie et les droits de l'homme.....	39
<b>Chapitre 4 : La conception inclusive et l'accessibilité .....</b>	<b>41</b>
4.1 L'objectif et la pertinence .....	41
4.2 Représenter la diversité : Éviter les stéréotypes et célébrer les différences.....	42
4.3 L'accessibilité et la participation .....	44
4.4 Les directives d'accessibilité : Garantir une conception inclusive et intuitive .....	47
4.5 Une proposition de scénario : Les bâtisseurs de la démocratie .....	48

## Chapitre 5 : Du jeu à la participation : Concevoir des jeux ayant un impact

<b>démocratique</b> .....	<b>51</b>
5.1 Le pouvoir du jeu .....	51
5.2 L'équilibre entre apprentissage et participation .....	52
5.3 L'éthique et la responsabilité dans la conception de jeux vidéo .....	54
5.4 Des mondes virtuels à l'action dans le monde réel .....	57
5.5 Évaluer et améliorer l'impact .....	58
<b>Bibliographie &amp; lectures complémentaires</b> .....	<b>60</b>

# Chapitre 1 : Les principes fondamentaux de la conception de jeux éducatifs

## 1.1 Comprendre votre public : Démographie des jeunes et préférences d'apprentissage

**Les jeux éducatifs sont un outil d'apprentissage qui allie plaisir et résultats pédagogiques.** L'engagement des joueurs rend l'aspect éducatif plus efficace. Que vous conceviez un jeu sur l'histoire, les sciences, les compétences sociales ou les valeurs civiques, comprendre les bases de la conception de jeux éducatifs vous aidera à créer des expériences qui résonneront véritablement auprès des jeunes. Nous espérons que ce guide vous aidera à comprendre les principes fondamentaux qui rendent les jeux éducatifs à la fois efficaces et agréables.

### La diversité des styles d'apprentissage

Les jeunes ont des préférences d'apprentissage différentes. Certains sont des **apprenants visuels** qui ont besoin de voir les informations représentées graphiquement. D'autres sont des **apprenants auditifs** qui tirent profit des narrations, des effets sonores et des repères musicaux. Les **apprenants kinesthésiques** ont besoin d'une interaction physique (cliquer, déplacer, glisser) pour intérioriser les concepts. **Les jeux éducatifs les plus efficaces offrent plusieurs voies de compréhension**, permettant à différents types d'apprenants d'assimiler les mêmes concepts de la manière qui leur convient le mieux.

**Conseils & astuces :** Gardez à l'esprit que **la capacité d'attention et les modes d'engagement varient considérablement d'un joueur à l'autre.**

Certains adorent explorer chaque recoin d'un univers de jeu, tandis que d'autres préfèrent se précipiter vers la fin de l'histoire principale. Certains aiment la compétition et les classements, tandis que d'autres préfèrent les expériences collaboratives ou en solo. En intégrant de la **flexibilité** dans la conception de votre jeu (en **proposant différents niveaux de difficulté, styles de jeu et contenus optionnels**), vous vous assurez un attrait plus large.

## 1.2 La sensibilité culturelle et la diversité européenne

**L'Europe est remarquablement diversifiée**, avec des dizaines de langues, de cultures, de religions et d'expériences historiques. Concevoir un jeu éducatif pour un public européen, c'est explorer cette riche complexité avec soin et respect.

### La diversité linguistique

La langue est le facteur le plus évident à prendre en compte. L'Union européenne compte à elle seule 24 langues officielles, sans compter les langues régionales telles que le catalan, le gallois ou le frison. Même s'il n'est pas toujours possible de traduire votre jeu dans toutes les langues, réfléchissez à vos principaux marchés cibles et établissez vos priorités en conséquence. Plus important encore, **concevez votre jeu de manière à ce que la communication visuelle véhicule une grande partie du sens**. Les icônes, les animations et les interfaces intuitives peuvent transcender les barrières linguistiques.

**Conseils & astuces :** Évitez les expressions idiomatiques, les jeux de mots ou les références culturelles difficiles à traduire. Ce qui est drôle ou significatif dans une langue peut être source de confusion, voire offensant dans une autre. Lorsque le texte est nécessaire, veillez à ce qu'il soit **clair et simple**, en évitant tout vocabulaire inutilement complexe.

## La sensibilité historique

L'**histoire de l'Europe est complexe**, marquée à la fois par des réussites et des tragédies. Lorsque votre jeu aborde des événements historiques, effectuez des recherches approfondies et présentez plusieurs points de vue lorsque cela est approprié. Soyez particulièrement prudent avec l'histoire récente : des événements tels que la Seconde Guerre mondiale, la guerre froide et les guerres de Yougoslavie restent des sujets sensibles pour les survivants et leurs descendants.

**Conseils & astuces :** Évitez de présenter un pays ou une culture comme étant universellement bon ou mauvais. Concentrez-vous plutôt sur **les expériences humaines universelles, les défis communs et les valeurs partagées**. Si votre jeu aborde des conflits historiques, mettez l'accent sur le coût humain de la guerre et la valeur de la paix et de la coopération.

## La représentation religieuse et culturelle

L'Europe compte des chrétiens, des musulmans, des juifs, des hindous, des bouddhistes, des humanistes laïques et des adeptes de nombreux autres systèmes de croyances. **Lorsque vous représentez une religion ou des pratiques culturelles, faites-le avec respect et précision.** Consultez si possible des personnes issues de ces communautés. Évitez les stéréotypes ou les caricatures.

La représentation est extrêmement importante pour les jeunes. Ils veulent se voir eux-mêmes et leurs communautés dans les médias qu'ils consomment. Promouvoir l'inclusion et l'accessibilité dans les jeux éducatifs peut favoriser l'acceptation, la compréhension culturelle et l'ouverture d'esprit parmi les joueurs.

**Conseils & astuces :** **Incluez des personnages diversifiés** en termes d'origine ethnique, de capacités, de structure familiale et de milieu social, mais faites-le de manière réfléchi, en faisant de ces personnages des individus **à part entière plutôt que des représentations symboliques**.

## Les différences régionales

N'oubliez pas que **les pays européens présentent des différences significatives en matière de normes sociales**, de systèmes éducatifs et d'infrastructures technologiques. Ce qui fonctionne dans une école bien équipée à Amsterdam ne fonctionnera peut-être pas dans une école rurale roumaine.

**Conseils & astuces : Prenez en compte l'accessibilité** en termes d'exigences matérielles, de connectivité Internet et de contexte culturel.

### 1.3 La psychologie de l'apprentissage par le jeu

Le jeu n'est pas futile : c'est la manière dont les êtres humains, en particulier les jeunes, apprennent naturellement à connaître le monde. Comprendre la psychologie qui sous-tend l'apprentissage par le jeu vous aidera à concevoir des jeux qui éduquent véritablement plutôt que de simplement divertir.

#### L'état de flux

**Le « flux » ou « flow » est un état mental dans lequel les personnes sont totalement absorbées par une activité**, perdant toute notion du temps et de conscience de soi. Le flux survient lorsque le défi et les compétences sont parfaitement équilibrés : la tâche n'est ni trop facile (ce qui mènerait à l'ennui), ni trop difficile (ce qui mènerait à l'anxiété) (Csikszentmihalyi, 2008).

Les meilleurs jeux éducatifs maintiennent systématiquement cet équilibre. Ils commencent par des **défis simples qui renforcent la confiance, puis augmentent progressivement la difficulté** à mesure que les joueurs développent leurs compétences. Ils fournissent **des objectifs clairs et un retour immédiat**, afin que les joueurs sachent toujours ce qu'ils doivent accomplir et où ils en sont. Lorsque les joueurs sont dans le flux, l'apprentissage se fait presque sans effort, car ils sont complètement absorbés.

#### Le pouvoir de l'échec

Dans l'éducation traditionnelle, **l'échec a souvent des conséquences négatives : mauvaises notes, parents déçus ou embarras social. Les jeux renversent cette**

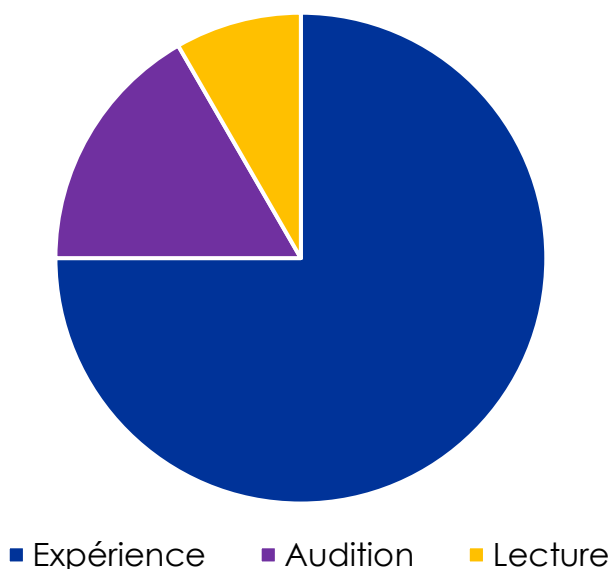


**tendance.** Dans un jeu, l'échec est attendu, voire nécessaire. Les joueurs essaient quelque chose, échouent, tirent les leçons de cet échec et réessaient en s'appuyant sur leurs nouvelles connaissances.

Cela crée un **espace sûr pour l'expérimentation et la prise de risques**. Les joueurs peuvent tester des hypothèses, explorer les conséquences et apprendre par essais et erreurs sans en subir les conséquences dans le monde réel. La clé est de faire en sorte que l'échec soit instructif plutôt que punitif. Lorsqu'un joueur échoue, le jeu doit lui indiquer ce qui n'a pas fonctionné et lui suggérer ce qui pourrait mieux fonctionner, l'encourageant ainsi à réessayer plutôt qu'à abandonner.

## L'apprentissage actif vs la réception passive

**Les gens retiennent environ 10 % de ce qu'ils lisent, 20 % de ce qu'ils entendent, mais 90 % de ce qu'ils font et vivent eux-mêmes.**



Les jeux sont des outils pédagogiques puissants, car ils exigent une participation active. Les joueurs ne reçoivent pas passivement des informations : ils prennent des décisions, résolvent des problèmes et voient les conséquences de leurs actions.

**Conseils & astuces :** Concevez votre jeu de manière à ce que **le contenu éducatif soit découvert au fil du jeu plutôt que présenté de manière explicite**.

Au lieu d'expliquer aux joueurs les relations de cause à effet, laissez-les en faire l'expérience. Au lieu d'expliquer une perspective historique, laissez-les jouer à travers un scénario qui la **révèle naturellement**.

## L'engagement émotionnel

Nous mémorisons mieux les informations lorsqu'elles sont associées à une émotion.

**Les jeux qui suscitent des sentiments chez les joueurs (excitation, curiosité, empathie, sentiment d'accomplissement) permettent d'obtenir de meilleurs résultats d'apprentissage** que ceux qui restent neutres sur le plan émotionnel.

Les histoires sont un moyen efficace de susciter l'engagement émotionnel.

Lorsque les joueurs s'attachent aux personnages ou s'investissent dans le récit, ils sont plus attentifs et mémorisent davantage. **Les défis suscitent également un investissement émotionnel** : surmonter un obstacle difficile procure un sentiment de satisfaction authentique.

### 1.4 Les systèmes de motivation : Récompenses intrinsèques vs récompenses extrinsèques

La motivation est le moteur qui stimule l'engagement et l'apprentissage des joueurs. Il est essentiel de comprendre la différence entre la motivation intrinsèque et la motivation extrinsèque pour concevoir des jeux éducatifs qui favorisent un véritable apprentissage plutôt qu'une simple conformité comportementale.

#### La motivation extrinsèque : Récompenses externes

**La motivation extrinsèque provient de l'extérieur de l'activité elle-même : points, badges, classements, contenu déverrouillable ou éloges des autres.** Ces récompenses sont les mécaniques de jeu les plus évidents et peuvent être très efficaces pour stimuler l'engagement à court terme. Les jeunes s'illuminent lorsqu'ils gagnent une étoile d'or ou font passer leur personnage au niveau supérieur.

Cependant, les récompenses extrinsèques ont leurs limites. Des études montrent qu'une dépendance excessive aux récompenses externes peut en réalité nuire à l'intérêt intrinsèque. Si les joueurs jouent principalement pour gagner des points ou débloquer des succès, ils risquent d'arrêter de jouer dès que ces récompenses disparaissent ou deviennent routinières. Pire encore, ils peuvent prendre des **raccourcis qui maximisent les récompenses sans maximiser l'apprentissage**, en parcourant rapidement le contenu pour collecter des étoiles plutôt que de s'immerger dans le matériel pédagogique.

**Conseils & astuces :** Use extrinsic rewards strategically. They work well as signposts marking progress and as initial hooks to engage players. But design them to **support rather than replace deeper engagement**. Make sure the path to rewards requires genuine engagement with learning content, not just repetitive clicking or time investment.

## La motivation intrinsèque : Satisfaction interne

La motivation intrinsèque provient de l'activité elle-même : le plaisir de résoudre une énigme, la satisfaction de la maîtrise, la curiosité de savoir ce qui va se passer ensuite ou le goût de l'expression créative. C'est la référence absolue pour les jeux éducatifs, car elle suscite un engagement durable et un apprentissage plus approfondi.

**Conseils & astuces :** Trois éléments clés favorisent la motivation intrinsèque : l'autonomie, la compétence et le but.

- ✓ Offrez aux joueurs des choix significatifs quant à la manière dont ils abordent les défis (**autonomie**).
- ✓ Concevez des courbes de difficulté qui permettent aux joueurs de développer de véritables compétences et de sentir qu'ils progressent (**compétence**).
- ✓ Reliez le gameplay à des objectifs qui tiennent à cœur aux joueurs, qu'il s'agisse d'aider des personnages qu'ils aiment, d'explorer un monde fascinant ou d'exprimer leur créativité (**but**).

Les jeux qui exploitent la motivation intrinsèque semblent souvent moins « ludiques » au sens traditionnel du terme : ils ne comportent pas nécessairement de système de points ou d'éléments compétitifs évidents. Au contraire, ils créent des univers ou des systèmes captivants qui sont intrinsèquement intéressants à explorer et à comprendre (Pink, 2011).

## Trouver le juste équilibre

**Les meilleurs jeux éducatifs utilisent ces deux types de motivation de manière complémentaire.** Les récompenses extrinsèques apportent une structure et un retour positif, en particulier pour les jeunes enfants qui ont besoin d'une validation claire et externe. La motivation intrinsèque apporte profondeur et durabilité, en maintenant l'intérêt des joueurs sur le long terme et en stimulant leur curiosité.

**Par exemple :** Prenons un jeu qui enseigne les sciences environnementales.

- Les récompenses extrinsèques peuvent inclure l'obtention de badges pour avoir terminé des leçons ou débloqué de nouveaux animaux pour un écosystème virtuel.
- La motivation intrinsèque provient de la fascinante complexité de l'écosystème lui-même : observer comment l'introduction d'un prédateur affecte les populations de proies, voir comment la pollution se propage à travers la chaîne alimentaire et expérimenter différentes stratégies de conservation.

Les badges récompensent les progrès, mais c'est la simulation de l'écosystème qui donne envie aux joueurs de continuer à explorer.

### 1.5 Les valeurs de l'UE comme piliers du design

L'Union européenne repose sur des valeurs fondamentales qui peuvent servir de principes organisateurs puissants pour la conception de jeux éducatifs. Ces valeurs ne sont pas seulement des concepts abstraits : elles **peuvent se traduire en mécaniques de jeu concrets et en choix narratifs** qui façonnent la façon dont les joueurs pensent et interagissent (Commission européenne, 2018).

#### La dignité humaine et le respect

Fondamentalement, la dignité humaine signifie reconnaître la valeur intrinsèque de chaque individu. Dans la conception d'un jeu, cela se traduit par **la manière dont les personnages sont représentés et dont les joueurs sont encouragés à interagir avec eux.**

### Conseils & astuces

- ✓ Concevez des jeux dans lesquels **les personnages sont des individus multidimensionnels plutôt que des stéréotypes** ou des obstacles.
- ✓ Montrez que **différentes perspectives et expériences** sont valables et méritent d'être prises en considération.
- ✓ Créez des mécanismes de jeu qui **récompensent l'empathie et la compréhension** plutôt que la domination ou l'exploitation.

**Par exemple :** Au lieu d'un jeu où les joueurs « battent » leurs adversaires, imaginez-en un où ils négocient avec différentes parties, chacune ayant des préoccupations et intérêts légitimes. Montrez les conséquences de traiter les gens avec respect plutôt que comme des moyens pour parvenir à une fin.

## L'égalité et la non-discrimination

L'égalité signifie garantir à chacun un accès équitable aux opportunités, quelle que soit son parcours. Dans les jeux vidéo, cela peut se traduire par une représentation diversifiée, une conception inclusive et un gameplay qui explore l'équité.

### Conseils & astuces

- ✓ **Intégrez des personnages d'identités diverses** en termes de genres, d'origine ethniques, de capacités et de milieux **dans des rôles significatifs** : héros, leaders, experts et décideurs, et non comme figurants ou acolytes.
- ✓ **Concevez un gameplay qui explore ce que signifie l'égalité dans la pratique** : Que se passe-t-il lorsque les ressources sont réparties de manière équitable ou inéquitable ? Comment différents systèmes créent-ils ou réduisent-ils les inégalités ?
- ✓ **Évitez les mécanismes qui renforcent les préjugés, même involontairement.** Par exemple, si les personnages à la peau foncée sont toujours des méchants ou si les personnages féminins sont toujours des aides plutôt que des leaders, les joueurs absorbent ces associations même si elles ne sont pas explicitement énoncées (Flanagan, 2009).

## La démocratie et la participation

La démocratie consiste à donner aux citoyens la possibilité de s'exprimer et d'agir dans les décisions qui les concernent. Cette valeur peut être profondément ancrée dans les mécaniques du jeu grâce à des choix significatifs, à la prise de décision collective et à la transparence.

### Conseils & astuces

- ✓ **Concevez des jeux qui explorent ce que signifient l'égalité et l'équité dans la pratique :** Que se passe-t-il lorsque les ressources ou les droits sont accessibles de manière équitable ou inéquitable ? Comment différents systèmes créent-ils ou réduisent-ils les inégalités ?
- ✓ **Créez des jeux dans lesquels les choix des joueurs ont une réelle importance et où ils peuvent voir les conséquences de leurs décisions.** Incluez des scénarios impliquant le vote, la délibération ou la recherche d'un consensus. Montrez comment fonctionnent les processus démocratiques, y compris leurs défis et leurs inefficacités.

Les jeux multijoueurs peuvent explorer les valeurs démocratiques en donnant aux joueurs la possibilité de s'autogouverner, c'est-à-dire de créer des règles, de résoudre des conflits et de prendre des décisions collectives concernant les espaces ou les ressources partagés.

## L'État de droit et la justice

L'État de droit signifie que tout le monde, y compris ceux qui détiennent le pouvoir, est **soumis à des règles équitables et transparentes**. Les jeux sont naturellement structurés par des règles, ce qui en fait des vecteurs parfaits pour explorer la signification de la justice.

## Conseils & astuces

- ✓ **Concevez des systèmes de règles transparents et appliqués de manière cohérente.** Lorsque les joueurs enfreignent les règles, les conséquences doivent être prévisibles et proportionnées.
- ✓ **Créez des scénarios qui explorent la notion d'équité :** Que se passe-t-il lorsque les règles sont appliquées de manière inégale ? À quoi ressemble la justice réparatrice par rapport à la punition ?
- ✓ **Évitez de créer des jeux où le succès dépend de la tricherie ou où le non-respect des règles est glorifié sans conséquences.** Montrez plutôt que les systèmes fonctionnent mieux lorsque tout le monde respecte des règles équitables et que les règles peuvent être modifiées par des processus légitimes lorsqu'elles sont injustes.

## La solidarité et la coopération

**La solidarité signifie se soutenir mutuellement et travailler ensemble vers des objectifs communs.** À une époque où l'individualisme et la concurrence ne cessent de croître, les jeux qui **favorisent la coopération et le soutien mutuel** sont particulièrement précieux.

### Conseils & astuces : Concevez des mécaniques qui exigent ou récompensent la coopération plutôt que la simple compétition.

- ✓ Créez des scénarios dans lesquels les joueurs réussissent ou échouent ensemble.
- ✓ Montrez comment l'action collective peut résoudre des problèmes que les individus ne peuvent pas résoudre seuls.
- ✓ Envisagez des jeux dans lesquels les joueurs ont des capacités ou des ressources différentes et doivent travailler ensemble, chacun apportant sa contribution.

Cela enseigne à la fois la **valeur de la diversité** (des personnes différentes apportent des forces différentes) et **l'importance de soutenir ceux qui ont besoin d'aide.**

## 1.6 Les archétypes universels dans la narration

Les histoires permettent aux humains de donner un sens au monde, et **certains types de personnages ou archétypes apparaissent dans toutes les cultures et à travers l'histoire**. Comprendre ces archétypes peut vous aider à **créer des personnages et des récits captivants** qui résonnent auprès des joueurs tout en leur enseignant des leçons importantes.

### L'Apprenant (Joueur)

Le joueur est le protagoniste, le **personnage qui entreprend un voyage, relève des défis et grandit grâce à cette expérience**. Dans les jeux éducatifs, le joueur endosse généralement le rôle du héros, ce qui en fait l'archétype le plus important à comprendre.

Les protagonistes ne naissent pas parfaits, ils se développent à travers les difficultés. Commencer votre jeu avec un personnage qui doit apprendre et évoluer crée des opportunités naturelles d'apprentissage : **le joueur et le personnage apprennent ensemble**.

**Conseils & astuces :** Confrontez votre joueur à des défis significatifs qui nécessitent les connaissances ou les compétences spécifiques que vous enseignez. Un joueur qui apprend les valeurs démocratiques peut être amené à gérer des conflits politiques et à apprendre à équilibrer différents intérêts.

### Le Guide

Le guide offre des conseils sans imposer ses opinions. Il doit **inspirer la découverte**, et non donner des leçons. Les meilleurs guides **posent des questions, encouragent l'exploration et prennent du recul pour laisser le joueur faire ses propres découvertes**. Ils fournissent des indices plutôt que des solutions, des conseils plutôt que des directives.



## Le Challenger

Les obstacles doivent donner un sens à l'apprentissage : **transformer des problèmes abstraits en conflits concrets** à travers le méchant, l'antagoniste ou l'obstacle que le joueur doit surmonter.

Dans les jeux éducatifs, les obstacles peuvent représenter des idées fausses, de mauvaises habitudes ou des idéologies néfastes. **Le joueur doit comprendre les obstacles pour les transformer ou trouver un moyen de coexister avec eux.** Cela est particulièrement efficace pour les jeux traitant de questions sociales, car cela montre que les personnes ayant des opinions opposées ne sont pas des monstres, mais des êtres humains avec lesquels il est possible de communiquer grâce à la compréhension et au dialogue.

## Le Compagnon

Les compagnons, amis et soutiens aident les joueurs dans leur aventure. Ils leur **apportent leur aide, leurs compétences, leur soutien émotionnel ou encore un peu d'humour.** Dans les jeux éducatifs, ils peuvent illustrer la diversité, la coopération et la valeur des différentes perspectives.

Des personnages variés peuvent incarner l'inclusion et la coopération.

Montrez comment **le joueur tire profit de la diversité** : des problèmes qui semblent insurmontables lorsqu'on est seul deviennent gérables lorsque les gens travaillent ensemble.

## Le Catalyseur

Le catalyseur est un **perturbateur qui favorise le changement, stimule la créativité ou remet en question les idées reçues.** Bien qu'ils soient parfois antagonistes, les catalyseurs finissent souvent par aider le joueur en le **forçant à penser différemment.** Les personnages catalyseurs peuvent rendre les jeux éducatifs plus attrayants en y **ajoutant de l'humour et de l'imprévisibilité.** Ils peuvent également servir de modèles en matière de résolution créative de problèmes et d'esprit critique, en remettant en question les idées reçues et en trouvant des solutions innovantes (Campbell, 2008).

# Chapitre 2 : Créer des récits qui enseignent et inspirent

## 2.1 Pourquoi les histoires sont importantes dans l'éducation civique

La plupart du temps, les histoires sont perçues comme un divertissement, mais c'est une idée fautive très répandue. Elles peuvent **enrichir les connaissances, exprimer des émotions, fournir des informations contextuelles et inciter à l'action**. Dans le cadre de l'éducation civique, les histoires aident les jeunes à se projeter dans les processus démocratiques et à comprendre que les institutions sont créées par les citoyens pour les citoyens, et non par des pouvoirs lointains.

### Le pouvoir de la narration dans l'apprentissage civique:

- ◆ **Capte l'attention** : Les jeunes s'attachent émotionnellement avant de s'attacher aux données ou aux institutions. Comme le soulignent Heath et Heath (2007), les idées « collent » lorsqu'elles sont émotionnelles, concrètes et narratives, autant d'éléments essentiels à l'apprentissage civique.
- ◆ **Aide à la mémorisation** : Les informations présentées sous forme narrative sont beaucoup mieux mémorisées que celles présentées sous forme de texte brut.
- ◆ **Favorise l'empathie** : Lorsque les apprenants suivent le parcours d'un personnage, ils découvrent différentes perspectives, une compétence essentielle pour la démocratie (Nussbaum, 2010).

Le processus législatif européen est un processus civique qui semble parfois hors de portée. Une approche constructive, fondée sur le travail d'équipe, peut donner de meilleurs résultats, renforcer la motivation et avoir un impact plus durable que la concentration sur l'héroïsme individuel.

### Conseils & astuces : Soyez conscient des risques.

- ✓ **Simplification excessive** : Évitez de réduire la démocratie à une opposition entre « héros et méchants ». La vie civique réelle est faite de nuances et de négociations.
- ✓ **Préjugés et stéréotypes** : Les personnages et les contextes doivent refléter la diversité culturelle de l'Europe et encourager la pensée critique, et non les stéréotypes.

### Par exemple : Encourager une communication efficace et le travail d'équipe

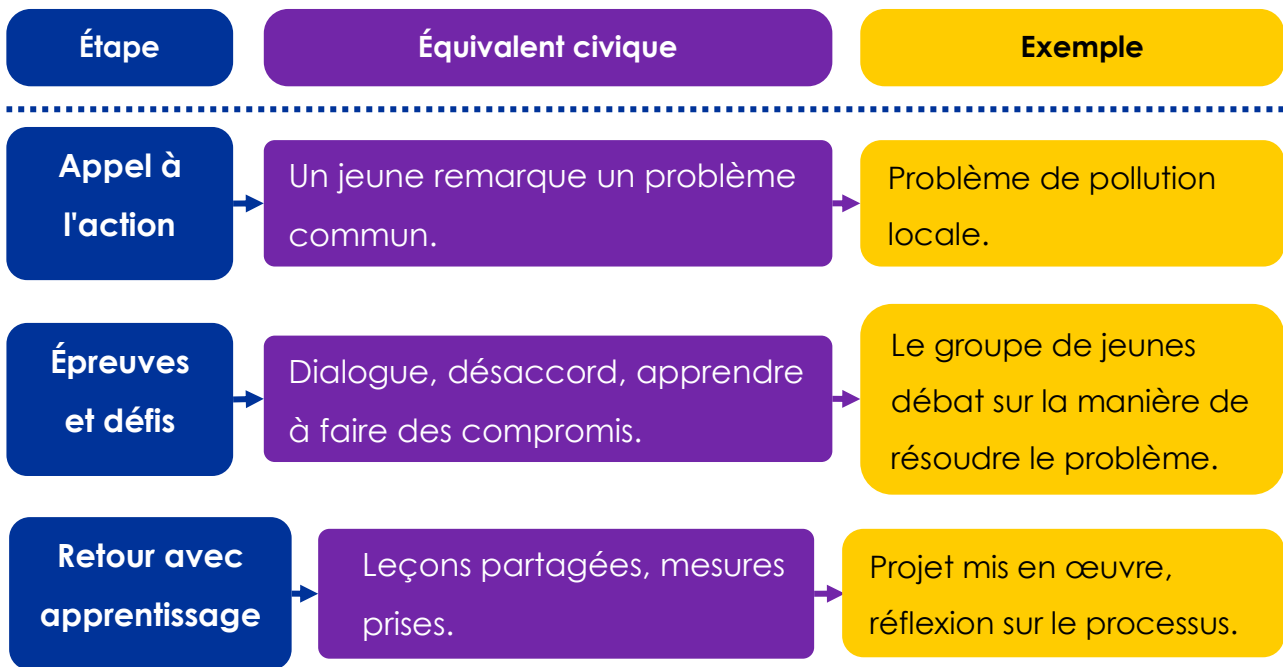
Un groupe d'élèves mène une campagne pour introduire des bouteilles réutilisables dans leur école. À travers le dialogue et l'expérimentation, ils surmontent leurs désaccords, reflétant ainsi les valeurs démocratiques de coopération et de consensus de l'UE. Cet effort collectif reflète l'esprit participatif et la responsabilité partagée décrits dans le [Cadre de référence des compétences pour une culture de la démocratie](#) (Conseil de l'Europe, 2018).

Un dialogue constructif et une approche collaborative peuvent conduire à de meilleurs résultats, à une motivation accrue et à un impact global durable, plutôt que de créer une pression par des efforts individuels.

## 2.2 Le voyage du héros, réinventé pour l'apprentissage civique

Toute grande histoire suit un rythme : défi, lutte, découverte, changement. Le voyage du héros (de Joseph Campbell) offre un cadre puissant pour la narration civique. Il aide les apprenants à comprendre que **le changement commence par un appel à l'action et se développe grâce à un effort collectif**.

## Cartographier le voyage pour la vie civique (modèle simplifié)



Il est important de reconnaître que **la citoyenneté est un processus continu, et non un acte isolé ou individuel.**

**Conseils & astuces :** Encouragez les participants à se mettre à la place des **personnages de l'histoire**. Ils ne sont pas de simples observateurs de la démocratie, ils sont la démocratie, des personnes actives qui s'engagent. Des défis réalistes rendent le parcours plus accessible :

- ✓ La désinformation sur les réseaux sociaux.
- ✓ La pression des pairs pour rester silencieux.
- ✓ Le sentiment que « ma voix n'a pas d'importance ».

Les expériences réalistes deviennent des moments d'apprentissage lorsqu'elles s'inscrivent dans le parcours civique d'un héros. Les héros mythiques vainquent les monstres ; les héros démocratiques vainquent l'apathie, l'ignorance et l'injustice. Les histoires doivent inspirer, mais aussi ancrer les apprenants dans une participation réaliste (Nussbaum, 2010).

## Conseils & astuces

- ✓ Montrez les **petites victoires** (organiser une pétition, mener une discussion) pour enseigner l'impact réel : Donnez des exemples et histoires vraies de changement.
- ✓ Demandez aux apprenants de réécrire la fin de l'histoire (« Et si le groupe avait pris une autre décision ? ») : Encouragez-les à **sortir des sentiers battus**.
- ✓ **Encouragez la réflexion critique** (« Qu'est-ce que notre héros a appris sur la démocratie ? ») : Demandez-leur de préciser les résultats.

## 2.3 Les archétypes de la narration démocratique

Chaque histoire a besoin de rôles reconnaissables. Les archétypes aident les apprenants à se percevoir eux-mêmes, ainsi que les autres, comme des éléments essentiels au bon fonctionnement d'une démocratie. Vous trouverez ci-dessous un résumé adapté des archétypes, qui sont détaillés au [chapitre 1.6](#).

### Le Protagoniste

Incarne les valeurs de l'UE : dignité, égalité, solidarité, justice. Souvent un jeune ayant une mission civique.

### Le Guide

Mentors avisés, enseignants, travailleurs jeunesse, médias crédibles : ceux qui guident les autres vers les faits et la réflexion.

### Le Compagnon

Créateur de communauté. Représente la collaboration et le consensus, démontrant que le travail d'équipe permet de trouver des solutions.

### Le Challenger

Antagoniste. Forces de désinformation, d'exclusion ou d'apathie - non pas pour créer la peur, mais pour provoquer le dialogue.

## Utiliser les conflits de manière constructive

Les conflits doivent clarifier les valeurs, et non créer des divisions. Il s'agit davantage d'une discussion constructive, permettant de partager différents points de vue.

**Par exemple :** Un groupe débat sur l'interdiction des plastiques à usage unique. Le conflit ne porte pas sur le « bien contre le mal », mais sur « comment trouver un équilibre entre l'environnement et le confort de tous ? ».

### Conseils & astuces

- ✓ **Créez des fiches de personnages pour chaque archétype avec de courtes descriptions de leur histoire**, d'où ils viennent, quelles sont leurs idées et quel rôle ils jouent dans l'histoire.
- ✓ **Utilisez des activités de jeu de rôle où les apprenants jouent des débats de l'UE**, en proposant les fiches comme point de départ.
- ✓ À la fin de l'histoire, posez les questions suivantes : Qu'est-ce qui a motivé chaque personnage ? Quelle valeur de l'UE était représentée ? Comment auraient-ils pu trouver un consensus plus large ?
- ✓ Veillez à ce que les activités soient en adéquation avec les compétences civiques définies par le Conseil de l'Europe (2018) : **empathie, coopération et respect de la diversité.**

## 2.4 Les symboles et scénarios de l'Union européenne

Les symboles véhiculent des émotions et relient des idées abstraites (unité, diversité, paix) à la mémoire visuelle. Mais ils ne fonctionnent que lorsqu'ils sont utilisés de manière significative dans leur contexte : ils ne peuvent pas être de simples décorations, ils doivent avoir un **objectif spécifique lié à l'idée.**

### Utiliser efficacement les symboles de l'UE

Le drapeau, la devise, l'hymne et la Journée de l'Europe peuvent apparaître naturellement dans les récits afin de renforcer l'unité et l'identité commune.

**Par exemple :** Dans une histoire où de jeunes militants de différents pays de l'UE parviennent à un accord, le drapeau européen apparaît comme un symbole de célébration, non pas comme une simple décoration, mais comme une représentation de l'unité.

### Conseils & astuces

✓ **Encouragez les apprenants à poser les questions suivantes :**

- Que signifie ce symbole dans cette histoire ?
- Pourquoi est-il présent ici ?
- Comment reflète-t-il nos valeurs communes ?

Ces questions permettent d'**éviter le tokenisme et développer la littératie émotionnelle.**

- ✓ **Utilisez les symboles comme outils d'apprentissage, et non comme décoration :** Les symboles facilitent l'apprentissage et ne doivent pas être utilisés pour « imposer » des messages unilatéraux. Les apprenants doivent **découvrir pourquoi le symbole est important dans la situation donnée**, et non pas simplement le voir partout sans contexte.

## Proposer des scénarios pour comprendre des sujets complexes

Un conseil essentiel serait de créer une courte histoire fictive qui reflète le processus législatif de l'UE, avec des personnages spécifiques et un objectif clair.

**Par exemple : La loi des chargeurs écologiques :** Lina, une étudiante de 17 ans, invente un petit chargeur alimenté à l'énergie solaire. Elle propose une loi visant à rendre obligatoires les chargeurs écologiques dans toutes les écoles de l'UE afin d'économiser de l'énergie.

**Déroulement de l'histoire :**

- Commission : Des experts l'aident à rédiger une proposition.
- Parlement : Les jeunes et les députés européens débattent des coûts et de la faisabilité.
- Conseil : Les pays négocient afin de trouver un équilibre entre innovation et économie.
- Adoption : La loi est adoptée, non pas de manière parfaite, mais démocratique.

Les apprenants peuvent explorer et suivre le processus **étape par étape**, afin de comprendre comment **les lois réelles évoluent à partir d'idées**. Le processus peut ensuite être rédigé, discuté par les décideurs politiques potentiels, négocié et adapté à différents contextes.

**Conseils & astuces**

- ✓ **Utilisez des cas civiques fictifs mais réalistes** pour garantir la pertinence.
- ✓ Demandez aux apprenants de **mettre en correspondance les événements de l'histoire avec les étapes du processus législatif de l'UE**.
- ✓ **Laissez les apprenants jouer des rôles** : Commission, Parlement, Conseil, médias, citoyens.
- ✓ **Utilisez des cartes pour définir l'objectif de chaque personnage**.

## 2.5 Les pratiques et outils pour raconter des histoires

Au-delà de la création d'histoires, les animateurs jeunesse et enseignants peuvent renforcer leur impact grâce à des **pratiques narratives** structurées, créatives et inclusives qui permettent de passer des idées à des expériences d'apprentissage



captivantes. Ces approches s'inspirent de la conception pédagogique, de l'éducation aux médias et de l'écriture créative, et sont spécialement adaptées à l'environnement d'apprentissage civique (Robin, 2011).

## Les bibles narratives et beat sheets d'apprentissage

**Une bible narrative est un document de référence qui décrit les personnages, les décors et les valeurs récurrentes d'une histoire.** Dans le cadre de l'éducation civique, elle garantit la cohérence entre le récit et les objectifs pédagogiques. De même, une feuille de scénario divise l'histoire en scènes plus courtes ou « beats » (battements), chacune étant annotée d'un objectif pédagogique spécifique.

### Par exemple :

- **Beat 1:** Le protagoniste identifie un problème local.  
Objectif : Reconnaître comment les questions civiques émergent.
- **Beat 2:** Le groupe débat d'une proposition.  
Objectif : S'exercer au dialogue démocratique.
- **Beat 3:** La communauté vote une décision.  
Objectif : Faire l'expérience de la participation et du consensus.

**Conseils & astuces :** Attribuez un code couleur à chaque élément de l'histoire en fonction des compétences (par exemple, empathie, résolution de problèmes, participation).

## L'intégration de formats interactifs et de jeux de rôle

La narration, ou storytelling, devient transformatrice lorsque les apprenants peuvent entrer dans l'histoire. Les formats interactifs et les jeux de rôle encouragent la prise de décision active et le raisonnement moral, deux éléments essentiels à l'apprentissage civique (Smeda et al., 2014).

- ◆ **Récits ramifiés :** Les apprenants font des choix qui modifient les résultats, reflétant ainsi les processus démocratiques.
- ◆ **Histoires de débat :** Les personnages défendent des positions civiques opposées, favorisant ainsi la prise de recul.

- ◆ **Théâtre forum** : Les participants jouent des histoires et les adaptent en fonction des commentaires du groupe.

**Par exemple** : Dans une histoire sur la réforme environnementale locale, les participants jouent le rôle de citoyens, d'entrepreneurs et de fonctionnaires négociant des solutions durables.

**Conseils & astuces** : Après le jeu de rôle, organisez un cercle de réflexion : « Quels arguments ont changé votre point de vue ? » - une étape qui permet d'approfondir l'empathie civique.

## L'évaluation formative sous forme narrative

L'évaluation formative peut être intégrée au storytelling afin de **maintenir l'intérêt des apprenants tout en vérifiant leur compréhension**. Les questions et les invites placées dans le récit permettent de maintenir le rythme et aident à évaluer la compréhension.

Les travaux de Robin (2011) montrent que **les projets de storytelling numérique dans lesquels les apprenants prédisent les résultats ou réfléchissent aux motivations des personnages améliorent considérablement leur esprit critique et leur raisonnement civique**.

### Conseils & astuces

- ✓ **Les questions peuvent inclure** :
  - Quels sont les droits en jeu ici ?
  - Quelle décision prendriez-vous si vous étiez dans cette situation ?
  - En quoi cela reflète-t-il les valeurs démocratiques ?
- ✓ **Utilisez des outils numériques** (sondages, évaluations, réflexions, vérification de l'humeur) pour **recueillir les réponses en direct** - une approche qui favorise la réflexion et l'appropriation de l'apprentissage (Smeda et al., 2014).

## L'accessibilité et l'inclusion dans la conception d'histoires

Une narration inclusive garantit que **chaque apprenant se sente représenté et puisse participer de manière significative**. Gonzalez et al. (2023) soulignent que **les histoires reflétant la diversité des voix renforcent l'identification et l'engagement**, en particulier chez les jeunes marginalisés.

### Conseils & astuces

- ✓ **Utilisez un langage simple et clair.**
- ✓ **Proposez plusieurs formats** (texte, audio, visuel).
- ✓ **Intégrez des personnages diversifiés** en termes de genre, d'origine ethnique et de milieu socio-économique.
- ✓ **Fournissez des légendes ou des sous-titres** pour les versions numériques.
- ✓ **Créez des histoires en collaboration avec vos apprenants.** Les impliquer permet de répondre à leurs besoins, de renforcer leur appropriation et de refléter une véritable participation civique.

## Le flux de travail

Un flux de travail (ou workflow) structuré garantit que les récits restent axés sur l'éducation et inclusifs. Vous pouvez voir un exemple de certaines mesures que vous pouvez prendre.

### Conseils & astuces : Flux de création d'une histoire :

- ✓ **Concept** : Définissez le thème civique et les objectifs d'apprentissage.
- ✓ **Scénario** : Écrivez les scènes, les personnages et les décisions.
- ✓ **Storyboard** : Visualisez le déroulement et identifiez les moments de réflexion.
- ✓ **Test utilisateur** : Testez-le avec un petit groupe de jeunes.
- ✓ **Révision** : Intégrez les commentaires et affinez la clarté.
- ✓ **Version finale** : Ajoutez des éléments visuels, des informations sur l'accessibilité et des notes pour l'animateur.

# Chapitre 3 : Les mécaniques de jeu et énigmes qui forgent l'esprit démocratique

## 3.1 Représenter de véritables défis civiques dans un jeu vidéo

Intégrer les défis civiques dans le gameplay permet aux joueurs de vivre la citoyenneté en action plutôt que de simplement l'apprendre. Quel que soit le genre, qu'il s'agisse d'aventure, de puzzle, de plateforme ou de stratégie, les jeux vidéo peuvent explorer l'éducation civique lorsque **les actions du joueur reflètent les tensions de la vie démocratique réelle** à travers l'intrigue, les quêtes, les puzzles ou les mécaniques.

### Utiliser le gameplay comme métaphore civique

Les intrigues et les énigmes des jeux peuvent mettre en scène des questions civiques dans des **contextes symboliques ou fictifs**. Tous les types de jeux peuvent explorer ces mécaniques, tels que les jeux narratifs ou les jeux pointer-cliquer, et de nombreux genres, tels que la fantasy ou la science-fiction, peuvent refléter des thèmes civiques tels que la justice, l'égalité, la vie privée ou la liberté d'expression à travers des contextes dystopiques ou hyperboliques. La clé, quelle que soit la catégorie ou le contexte, est de **laisser les choix et les conséquences refléter des situations et des dilemmes réels**.

**Par exemple :** Tout type ou genre de jeu impliquant des énigmes, des tâches ou des dialogues où le joueur doit faire des choix entre :

- Liberté d'expression et discours haineux
- Efficacité et équité
- Volonté majoritaire et droits minoritaires
- Responsabilité et culture de l'annulation
- Choix individuels et conséquences globales

Les intrigues peuvent impliquer divers objectifs, tels que la reconstruction d'une société fragmentée après un conflit, la gestion d'une ville diversifiée ou la modération d'une communauté en ligne, afin d'impliquer les joueurs dans un scénario qui justifie une telle prise de décision.

## Concevoir des simulations sûres

Les mécaniques de jeu peuvent facilement être utilisés comme simulations civiques sûres dès lors qu'ils impliquent les joueurs dans des **scenarios qui représentent des défis démocratiques et civiques typiques**. Des mécaniques tels que les dialogues à embranchements, la prise de décision chronométrée ou les systèmes de choix moraux invitent les joueurs à **expérimenter des questions éthiques, politiques et sociales complexes** dans un espace sans risque.

**Par exemple :** Un jeu basé sur le dialogue pourrait mettre les joueurs au défi de servir de médiateurs entre les manifestants et les autorités en reconnaissant les problèmes systémiques et les droits fondamentaux. Un jeu de réflexion ou de plateforme pourrait consister à organiser et à équilibrer des ressources limitées afin de préserver l'équité et la stabilité d'un groupe.

## Encourager la réflexion grâce aux retours et feedback

De brefs débriefings ou les réactions des personnages peuvent **mettre en évidence les principes démocratiques en jeu, tels que la responsabilité, l'inclusivité et l'empathie**. L'intégration de journaux et d'articles de presse, de commentaires de PNJ (personnages non joueurs) ou de rapports post-mission aide les joueurs à faire le lien entre leurs choix virtuels et leurs conséquences dans le monde réel.

**Conseils & astuces :** Pour maintenir l'intérêt des joueurs, liez chaque choix moral ou politique à des résultats tangibles dans le jeu (tels que la confiance, la satisfaction du public, le succès quantifiable). Les joueurs apprennent mieux lorsque leurs actions font l'objet d'un retour d'information et que leur compréhension civique influence directement leur chemin vers la victoire.

## 3.2 Améliorer le travail d'équipe et les compétences de débat

La participation civique **s'épanouit grâce à la collaboration et nécessite des compétences interpersonnelles** pour communiquer et comprendre les autres de manière adéquate afin de réagir efficacement dans diverses situations sociales. Les jeux qui favorisent le travail d'équipe et l'argumentation par le débat ou la coordination forment les joueurs aux compétences démocratiques fondamentales que sont **la communication, la négociation et le compromis**. Les mécaniques appropriées peuvent également favoriser l'intelligence collective, l'empathie et d'autres compétences sociales essentielles à la participation démocratique.

### Encourager la collaboration au-delà des modes multijoueurs

Même dans les jeux solo, les mécaniques peuvent simuler le travail d'équipe grâce à des personnages non joueurs (PNJ) qui agissent en tant qu'alliés, conseillers ou parties prenantes. Les dialogues et les quêtes à embranchements peuvent obliger les joueurs à **coordonner leurs points de vue ou trouver un équilibre entre des priorités contradictoires**, comme concilier les besoins économiques et la justice sociale. **Les missions de résolution de problèmes en coopération**, comme la reconstruction d'une ville après une crise ou l'élaboration d'une politique commune, peuvent montrer comment le consensus émerge du dialogue de manière conviviale et dynamique.

### Intégrer le débat dans le gameplay

Des mécaniques inspirées des jeux de stratégie au tour par tour ou des duels de débat permettent aux joueurs de **construire, présenter et défendre des**

**arguments, en utilisant la logique, des faits et des tactiques persuasives, et en arbitrant les désaccords** ou les points de vue divergents afin de parvenir à un consensus, ce qui leur permet d'exercer leurs compétences en matière de débat dans un contexte sûr et divertissant.

**Par exemple :** Dans un jeu basé sur le dialogue ou la simulation, le joueur incarnant un délégué du Parlement européen pourrait utiliser des preuves, l'éthique ou l'émotion pour convaincre les autres d'une proposition. Le succès ne dépend pas de la « victoire », mais de la compréhension du point de vue de l'autre et de l'obtention d'un résultat équilibré qui réponde aux besoins de l'ensemble du groupe.

## Enseigner la médiation et le compromis

Les systèmes décisionnels dans lesquels **tous les choix ont un impact sur la satisfaction du groupe ou la confiance à long terme** peuvent illustrer les conséquences d'un choix définitif. L'introduction d'indicateurs de réputation, d'objectifs communs ou de votes chronométrés incite les joueurs à **évaluer différents points de vue et rechercher un terrain d'entente**. Les jeux peuvent ainsi reproduire le rythme des débats politiques réels, où **l'écoute, l'empathie et la reformulation sont aussi puissantes que la prise de parole, mais les décisions de quelques-uns peuvent avoir un impact durable sur de grands groupes**.

**Conseils & astuces :** Intégrez de brèves réflexions ou des discussions entre pairs après les négociations dans le jeu, afin d'aider les joueurs à identifier les stratégies de communication qui ont mené au succès ou à l'impasse.

## 3.3 Comprendre les systèmes économiques et sociaux

La participation démocratique implique également de comprendre **comment fonctionnent les sociétés et les économies et comment elles impactent les individus et les communautés**. Les jeux vidéo constituent un formidable terrain d'expérimentation pour explorer ces systèmes et **développer des connaissances**

**financières et une conscience socio-économique à travers l'expérimentation et l'apprentissage des relations de cause à effet.** En gérant des budgets, en allouant des ressources ou en répondant à des pénuries ou à des demandes de consommation, en reconnaissant les avantages sociaux et la dynamique démographique, les joueurs peuvent **explorer et analyser différents systèmes économiques et financiers, systèmes sociaux et normes sociétales**, et découvrir l'interdépendance complexe entre les choix politiques et la vie quotidienne.

## Transformer des systèmes abstraits en expériences tangibles

Que ce soit dans les jeux de plateforme, les interfaces simulées ou les jeux basés sur le dialogue, des mécaniques telles que la gestion des ressources, les simulations de commerce ou la construction de villes peuvent rendre visibles, interactifs et accessibles à divers types de joueurs des **processus invisibles tels que les actions en bourse, la fiscalité, la dette ou la protection sociale.**

**Par exemple :** Les joueurs peuvent être chargés de gérer le système économique d'une ville et doivent relever le défi de répartir des fonds limités entre des besoins concurrents tels que les soins de santé, l'éducation, le logement, les énergies renouvelables et les infrastructures. Chaque décision a une incidence sur la satisfaction des citoyens, la stabilité économique et la viabilité à long terme, illustrant ainsi l'équilibre entre équité et efficacité.

## Intégrer la conscience sociale à travers le récit

Les missions scénarisées peuvent **révéler l'impact humain des décisions financières**, telles que les politiques axées sur les communautés vulnérables, les préoccupations environnementales ou le patrimoine culturel. Les PNJ ou les groupes communautaires peuvent réagir différemment selon que les politiques du joueur sont inclusives ou à courte vue. Ces boucles de rétroaction **renforcent l'empathie et la responsabilité**, montrant que les chiffres représentent des personnes et des vies réelles, et que les systèmes capitalistes peuvent être appliqués différemment et avoir des impacts variables sur les sociétés.



## Encourager la réflexion systémique

Différents types de jeux peuvent simuler des modèles économiques plus larges, allant des économies sociales aux économies de marché, invitant les joueurs à comparer les résultats. Les énigmes, les quêtes et les dialogues peuvent porter sur **la réforme des systèmes fiscaux, la gestion de l'inflation ou la garantie d'une répartition équitable des ressources**. Le succès ne dépend pas seulement du profit, mais aussi de **l'équité, la confiance et a cohésion sociale**, ce qui permet de passer de la concurrence à la coopération et de reconnaître **l'impact de l'argent sur le bien-être des individus et le progrès social**.

**Conseils & astuces :** Dans les jeux de simulation, utilisez des tableaux de bord ou des indicateurs visuels (bonheur des citoyens, indice d'inégalité, taux d'endettement) pour aider les joueurs à suivre les conséquences sociales de leurs stratégies économiques.

### 3.4 Simuler des processus démocratiques

La démocratie s'appréhende mieux lorsqu'elle est vécue comme un **système dynamique de vote, de représentation proportionnelle, de débats politiques, d'élaboration des politiques, d'adoption des lois et de responsabilité**. Divers types de jeux vidéo peuvent enseigner **les élections, l'élaboration des politiques, le compromis et la formation de coalitions** en permettant aux joueurs d'agir dans des environnements politiques simulés en organisant des campagnes, en rédigeant des politiques, en débattant des lois, en collaborant avec d'autres représentants ou en gérant diverses circonscriptions. Que ce soit dans des jeux de plateforme, de dialogue ou d'exploration, les joueurs peuvent découvrir et comprendre **comment les décisions collectives façonnent les sociétés et comment les opinions et les besoins populaires doivent être reflétés dans les décisions des dirigeants afin d'assurer la prospérité**.

**Par exemple :** Les mécaniques de jeu au tour par tour, de jeu de rôle ou de stratégie peuvent simuler les débats parlementaires, les cycles électoraux et la formation de coalitions. Au sein d'un ensemble de règles, les joueurs se voient attribuer des rôles pour représenter des partis politiques, des groupes de défense ou des conseils citoyens et doivent :

- Défendre leur campagne et leurs objectifs à l'aide de preuves crédibles et d'arguments solides afin d'obtenir plus de votes que leurs adversaires.
- Négocier des alliances entre les élus par le biais de compromis et d'intérêts communs.
- Proposer des lois et débattre avec d'autres représentants afin de faire adopter des lois et des politiques qui correspondent à leurs objectifs initiaux.
- Garantir la transparence, l'équité et la durabilité de leurs décisions et politiques.

Chaque vote ou choix politique influence la confiance du public, la réaction des médias et le bien-être social, économique et culturel à long terme, montrant ainsi le lien entre les actions civiques et les résultats communautaires et illustrant que le compromis, et non la domination, est au cœur de la démocratie et du progrès social.

**Conseils & astuces :** Lorsque vous concevez les mécaniques du jeu, veillez à ce que les joueurs puissent **observer les résultats immédiats** (cotes de popularité, changements économiques, opinion publique ou mouvements populaires) **et les conséquences décalées** (inégalités, migrations, effets environnementaux), renforçant ainsi le lien entre la participation civique et les changements dans le monde réel.

## Les systèmes politiques contrastés

Les simulations peuvent également mettre en évidence la fragilité des valeurs démocratiques en permettant aux joueurs d'**expérimenter d'autres modèles de gouvernance**. Elles leur permettent d'explorer différents types de régimes et leurs

impacts, afin de démontrer l'importance de **la transparence, la représentation équitable et l'équité**, et de justifier les principes de la démocratie et ce qu'elle protège : la dignité, la diversité, la liberté et l'égalité.

### Par exemple :

- Dans une simulation socialiste, les joueurs gèrent une société coopérative où les ressources sont réparties équitablement. Ils doivent maintenir un niveau élevé de protection sociale et de solidarité tout en trouvant un équilibre entre productivité, efficacité, propriété individuelle, ambition et viabilité économique.
- Dans une simulation fédéraliste, les joueurs agissent en tant que représentants de différentes régions au sein d'une union et doivent négocier des politiques communes telles que les lois environnementales ou les quotas d'immigration. Les joueurs doivent trouver un équilibre entre les intérêts et les besoins locaux et l'unité régionale et fédérale, en reconnaissant que la gouvernance à plusieurs niveaux nécessite des négociations, la subsidiarité et le respect mutuel.
- Dans une simulation autoritaire, les joueurs contrôlent un gouverneur qui dirige seul une nation et impose la censure, la surveillance et la restriction des libertés. Ils doivent reconnaître et s'attaquer au fait que certains groupes de personnes ne sont pas reconnus comme citoyens, que les protestations et les mouvements dissidents sont réprimés ou victimes d'abus et que de graves inégalités se développent entre les classes, portant atteinte aux droits humains fondamentaux et au progrès social.
- Dans une simulation capitaliste extrême, les joueurs dirigent une entreprise privée en concurrence sur un marché brutal et doivent faire des choix qui privilégient soit le profit, soit la responsabilité éthique, affectant l'accès du public aux services et aux besoins fondamentaux (santé et éducation) par le biais de la privatisation. Une croissance rapide conduit au prestige et à la richesse, mais le fait de négliger les obligations sociales entraîne des manifestations, des inégalités et un effondrement écologique.

**Conseils & astuces :** Pour approfondir l'apprentissage, incluez des « points de réflexion » dans le jeu où les joueurs doivent justifier leurs votes ou défendre leurs politiques ou leurs votes avant de pouvoir avancer. Cela transforme le jeu passif en raisonnement civique et rend chaque quête ou tâche plus significative.

### 3.5 Distinguer les faits des fausses informations

La compétence civique ne dépend pas seulement des aptitudes à voter ou à débattre, mais aussi de la capacité à **distinguer la vérité de la manipulation**, afin de prendre des décisions en toute connaissance de cause. Les jeux peuvent former à **la maîtrise des médias et la vérification des faits** en plongeant les joueurs dans des écosystèmes complexes, où se mêlent faits, opinions, fausses informations, sources biaisées, théories du complot, données mal interprétées, satire et propagande. Ce faisant, différents types de jeux peuvent permettre aux joueurs de comprendre l'objectivité et la subjectivité et de découvrir **l'impact réel de la désinformation sur les communautés et les systèmes démocratiques**.

#### Développer l'esprit critique à travers le gameplay

Dans les jeux d'enquête ou les interfaces simulées, des mécaniques telles que les quêtes de vérification d'informations ou les défis basés sur des preuves encouragent les joueurs à **analyser, recouper et remettre en question les données avant de prendre des décisions**. Les jeux de stratégie ou les jeux sociaux peuvent également représenter la manière dont les rumeurs, les campagnes de diffamation et la propagande se propagent à travers les réseaux, ainsi que les impacts qu'elles peuvent avoir. Les outils utilisés dans la conception des jeux peuvent aider les joueurs à **identifier des sources crédibles ou évaluées par des pairs et à apprendre les bases de la recherche universitaire**.

### Par exemple :

- Les joueurs, qui jouent le rôle de journalistes ou de conseillers politiques, reçoivent des informations contradictoires. Ils doivent utiliser les outils à leur disposition, tels que les moteurs de recherche ou les scans d'authenticité, pour repérer les images truquées, les données trompeuses et les sources biaisées ou suspectes. Pour réussir, ils doivent comparer plusieurs points de vue, identifier les erreurs logiques ou les affirmations suspectes et évaluer la crédibilité des sources.
- Les joueurs gèrent un média, une plateforme sociale ou une campagne politique, en trouvant le juste équilibre entre engagement et ambition d'une part, et responsabilité éthique et honnêteté d'autre part. La publication de contenus sensationnalistes ou non vérifiés peut booster la popularité à court terme, mais éroder la confiance et la stabilité démocratique à long terme, comme le montrent les indicateurs d'impact ou de viralité, les indices de confiance et les sondages.

## Encourager la réflexion et la prise de conscience des preuves

L'intégration de mini-jeux ou de mécaniques de vérification des faits dans diverses formes de gameplay aide les joueurs à **reconnaître les techniques de manipulation** et à comprendre la nécessité de mener des recherches adéquates et de citer des sources crédibles avant d'agir sur la base de faits ou d'hypothèses perçus. Les systèmes de récompense peuvent renforcer le comportement analytique en fournissant des réponses positives directes lorsque les joueurs **consultent des sources évaluées par des pairs, vérifient des données ou citent des preuves**.

**Conseils & astuces :** Explorez l'analyse des sources, la lecture latérale et les stratégies de vérification à travers le gameplay et le flux du jeu :

- ✓ **Utilisez des séquences de feedback simples** pour aider les joueurs à identifier les éléments sur lesquels ils doivent se concentrer lorsqu'ils recherchent des informations crédibles, et pour expliquer pourquoi certaines sources ou données sont peu fiables, inexactes ou trompeuses. Soulignez la différence entre un reportage objectif et un cadrage émotionnel afin de sensibiliser les joueurs aux biais cognitifs.
- ✓ **Faites de la vérification une action jouable** : Laissez les joueurs analyser les données ou les sources en vérifiant l'auteur, en comparant avec d'autres sources sur le même sujet et en remontant jusqu'à la source primaire. Ajoutez des outils tels que le passage à d'autres onglets ou sources, la vérification de couvertures similaires, les moteurs de recherche d'images inversées et l'analyse contextuelle.
- ✓ **Montrez les conséquences d'une gestion des données fondée sur des preuves** : Inclure un indicateur de crédibilité ou de confiance pour montrer que la vérification des sources renforce la confiance, tandis que le partage de contenus non vérifiés augmente la portée à court terme, mais cause des dommages à long terme (propagation de fausses informations et d'idées fausses préjudiciables).

## 3.6 Quelques propositions de scénarios : Promouvoir la démocratie et les droits de l'homme

### Scénario 1 : La voix des citoyens

Le gouvernement du pays s'est effondré. Les joueurs sont nommés au sein d'un conseil citoyen temporaire chargé de maintenir la stabilité jusqu'à la tenue de nouvelles élections. Ils doivent rédiger et négocier des lois et des politiques d'urgence qui défendent les valeurs de l'UE (liberté, égalité et respect de la dignité humaine et de la diversité), tout en remédiant aux failles des systèmes existants et en faisant face à la pression populiste, aux campagnes de désinformation et à l'influence croissante des groupes extrémistes et des mouvements conservateurs.



**Mécaniques** : Systèmes de débat et de vote ; collaboration, négociation et compromis ; dialogues sur les choix moraux et tâches de surveillance des médias.

**Défi** : Trouver un équilibre entre les demandes de la majorité et les droits des minorités ; gérer la confiance du public face à la désinformation ; garantir l'égalité et l'équité malgré les pressions.



**Objectifs d'apprentissage** : Comprendre comment la gouvernance démocratique repose sur le compromis, la prise de décision fondée sur des faits et éthique, ainsi que l'inclusion des voix marginalisées afin de garantir le respect des droits fondamentaux.

## Scénario 2 : Pour ma communauté

Les joueurs sont les dirigeants d'une petite communauté qui doit être reconstruite après une crise majeure. Ils doivent tenir compte des besoins et des opinions des citoyens, allouer des ressources limitées à des secteurs spécifiques et prendre des décisions afin de garantir que tous les membres de la communauté puissent contribuer de manière adéquate au bien-être du groupe. Les joueurs doivent comprendre que tous les individus doivent avoir un accès égal à l'éducation, aux soins de santé, au logement et aux possibilités de participation afin d'être pleinement fonctionnels ; ils doivent garantir la démocratie, l'inclusion, l'accessibilité, l'égalité et l'équité, et surveiller la satisfaction des citoyens tout en équilibrant des ressources limitées.



**Mécaniques** : Simulation budgétaire ; indicateurs de bien-être et de confiance ; dilemmes éthiques.

**Défi** : Trouver le juste équilibre entre efficacité et équité ; donner la priorité aux politiques qui favorisent le bien-être collectif.



**Objectifs d'apprentissage** : Développer une pensée systémique, l'empathie et la conscience de la manière dont l'égalité et la participation civique soutiennent la stabilité démocratique et socio-économique.



# Chapitre 4 : La conception inclusive et l'accessibilité

## 4.1 L'objectif et la pertinence

La conception inclusive et l'accessibilité sont des principes fondamentaux dans la création de jeux éducatifs qui reflètent l'égalité, la participation et la dignité humaine. Plutôt que d'être des ajouts techniques, ils sont essentiels à la construction d'expériences d'apprentissage qui autonomisent tous les jeunes, quels que soient leur origine, leurs capacités ou leur identité.

Dans le contexte des **valeurs démocratiques européennes**, la conception inclusive est directement liée à des cadres clés tels que :

- ◆ **L'Acte européen sur l'accessibilité (2023)**
- ◆ **Les principes de la conception universelle de l'apprentissage (CUA)**
- ◆ **Les règles pour l'accessibilité des contenus Web (WCAG 2.2)**

**En pratique :** Les jeux éducatifs inclusifs peuvent :

- Supprimer les obstacles qui limitent la participation.
- Représenter de manière authentique des expériences et des perspectives diverses.
- Encourager l'empathie, la compréhension et la collaboration entre les joueurs.
- Donner aux jeunes les moyens de devenir des participants actifs au sein de leur communauté.

La conception inclusive n'est donc pas seulement une question technique, c'est aussi un **outil démocratique** qui favorise l'engagement, l'égalité et la participation.

## 4.2 Représenter la diversité : Éviter les stéréotypes et célébrer les différences

La représentation dans les jeux influence la façon dont les jeunes **se perçoivent eux-mêmes** et perçoivent les autres. Si elle est traitée avec négligence, elle peut renforcer les stéréotypes et les inégalités. Si elle est abordée de manière réfléchie, elle célèbre la **diversité** et renforce la cohésion sociale.

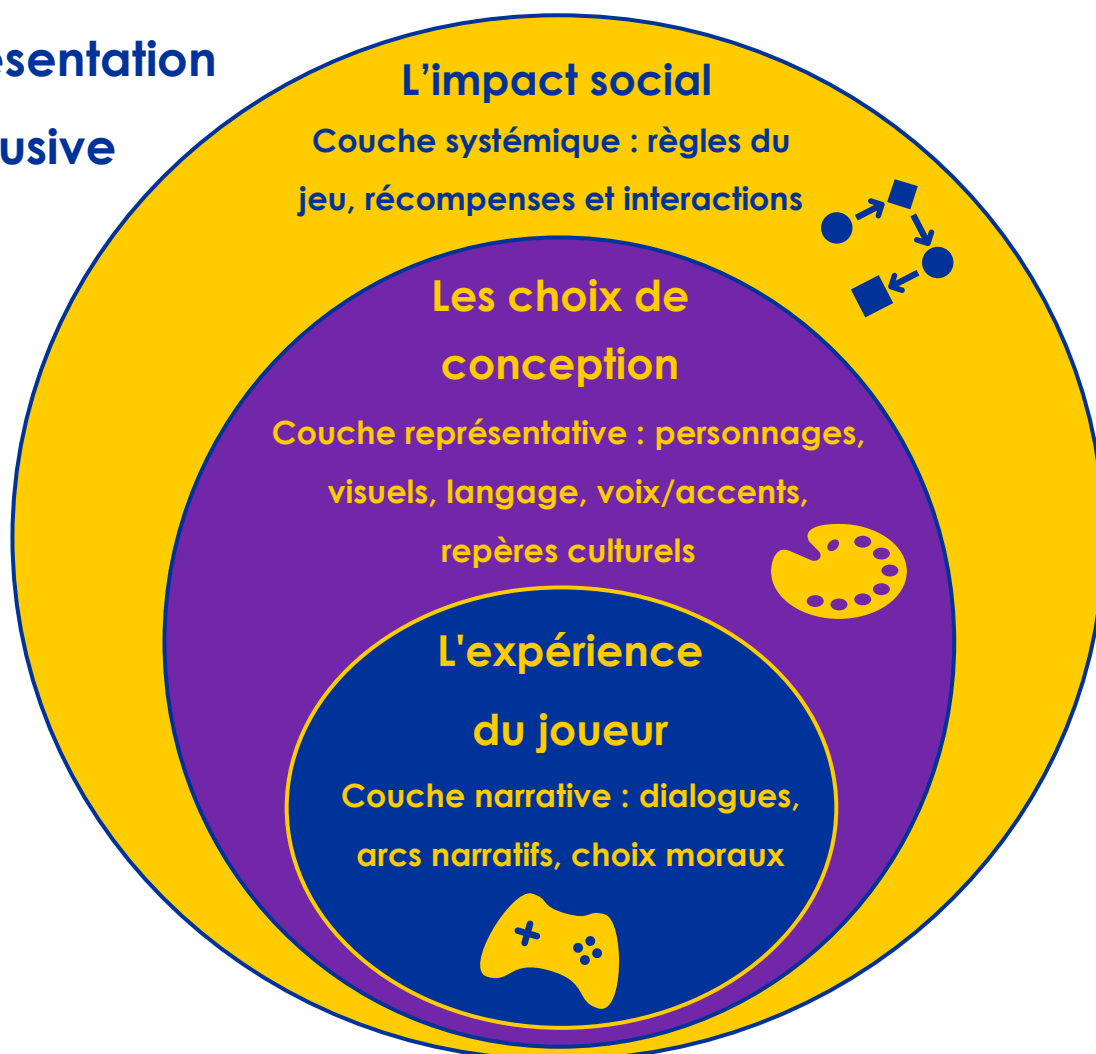
### Les stéréotypes courants à éviter:

- ◆ Représentations culturelles simplistes ou clichés.
- ◆ Rôles de genre qui limitent l'expression ou la participation.
- ◆ Absence ou représentation erronée des personnes handicapées.
- ◆ Négligence de la diversité liée à la classe sociale, au milieu rural ou à la migration.
- ◆ Représentation erronée des différences ethniques et des identités LGBTIQ+.

### Conseils & astuces

- ✓ **Collaborez avec les jeunes** : Impliquez les jeunes dans la création des personnages, des dialogues et des scénarios afin de garantir l'authenticité.
- ✓ **Analysez les réalités locales** : Réflétez la diversité des contextes européens dans lesquels vivent les jeunes, notamment les expériences urbaines, rurales et migratoires.
- ✓ **Utilisez un langage inclusif** : Évitez les expressions genrées, discriminatoires ou culturellement biaisées.
- ✓ **Développez des personnages multidimensionnels** : Montrez à la fois leurs forces et leurs vulnérabilités pour éviter les représentations unidimensionnelles.
- ✓ **Réalisez un « audit de représentation »**. **Demandez-vous** : Qui manque ? Qui pourrait être stéréotypé ?
- ✓ **Faites appel à des voix diverses** pour tester et évaluer les prototypes.
- ✓ **Évitez le tokenisme** : L'inclusion doit être naturelle et intégrée, et non décorative ou symbolique.

## La représentation inclusive



### Par exemple :

- **Celeste (2018)** : Une histoire métaphorique sur la manière de surmonter l'anxiété et le doute de soi. Le jeu illustre comment la persévérance et la conscience de soi peuvent se traduire par une résilience émotionnelle, montrant aux joueurs que les luttes intérieures font partie intégrante de la croissance personnelle.
- **Before I Forget (2020)** : Une représentation compassionnante de la perte de mémoire. Le jeu encourage l'empathie en permettant aux joueurs de découvrir le monde à travers le regard d'une personne atteinte de démence, soulignant l'importance de la compréhension et de l'attention.
- **My Child Lebensborn (2018)** : En explorant l'empathie et l'exclusion sociale à travers des décisions morales significatives, il met les joueurs au défi de confronter leurs préjugés et de réfléchir à la manière dont le jugement de la société affecte l'identité et le bien-être individuels.

### Conseils & astuces : Les étapes à suivre :

- ✓ **Présentez aux joueurs les principes fondamentaux de la collaboration démocratique** : Expliquez brièvement les valeurs telles que l'inclusion, l'équité et la responsabilité partagée afin de donner le ton avant le début du jeu.
- ✓ **Facilitez le jeu en petits groupes mixtes afin de garantir une participation diversifiée** : La composition des groupes doit refléter différentes perspectives, afin d'encourager le dialogue et la coopération entre des joueurs d'horizons ou de capacités variés.
- ✓ **Guidez la réflexion à l'aide de questions de débriefing comme « Quelle voix manquait ? » ou « Comment l'inclusion a-t-elle influencé les résultats ? »** : Cette dernière étape aide les participants à faire le lien entre les décisions prises dans le jeu et les processus démocratiques du monde réel, ainsi que leur apprentissage personnel.

## 4.3 L'accessibilité et la participation

**L'accessibilité** signifie veiller à ce que tout le monde, y compris les joueurs ayant des limitations physiques, cognitives, linguistiques ou économiques, puisse pleinement participer à un jeu et en profiter. L'accessibilité et la participation vont de pair : plus un jeu est accessible, plus son potentiel d'apprentissage devient démocratique.

Les jeunes peuvent être confrontés à des **barrières physiques** (limitations motrices, sensorielles ou cognitives), **numériques** (manque d'appareils, mauvaise connectivité) ou **socio-économiques** (coût, temps ou accès à la technologie).

Reconnaître et relever ces défis aide les travailleurs jeunesse et enseignants à concevoir des expériences d'apprentissage équitables et attrayantes.

### Les barrières courantes à la participation :

- ◆ Une navigation complexe ou des instructions peu claires.
- ◆ Un manque de contrôle, de personnalisation, des textes trop petits ou un faible contraste visuel.
- ◆ Des exigences technologiques élevées ou des logiciels payants.
- ◆ Des barrières linguistiques et une localisation limitée.
- ◆ Des hypothèses sur les capacités cognitives ou l'attention des joueurs.

## Conseils & astuces

- ✓ Concevez dès le départ en tenant compte de l'accessibilité, et non après coup.
- ✓ Utilisez des **outils sans code ou à faible code** tels que Scratch, GDevelop, Construct ou Bitsy pour rendre la création inclusive et abordable. Ces plateformes réduisent les barrières techniques et permettent aux jeunes et aux éducateurs de devenir des créateurs, et non de simples consommateurs, favorisant l'inclusion numérique et la confiance créative.
- ✓ Appliquez les principes de la **conception universelle de l'apprentissage (CUA)** : Proposez plusieurs façons de s'engager, de représenter et d'exprimer des idées.
- ✓ **Intégrez des fonctionnalités personnalisables** : Modification de la taille des polices, contraste des couleurs, sous-titres, commandes audio et reconfiguration du clavier.
- ✓ Assurez-vous que les **jeux fonctionnent sur des appareils peu performants** et, si possible, hors ligne, afin d'atteindre les jeunes ayant un accès limité à Internet ou disposant d'équipements plus anciens.
- ✓ **Testez avec divers groupes d'utilisateurs**, y compris des jeunes en situation de handicap ou ayant des compétences numériques limitées.
- ✓ Créez des **pratiques de facilitation inclusives** qui permettent à chacun de se sentir écouté : Utilisez des supports visuels, le mentorat par les pairs et des tables rondes pour impliquer des jeunes d'horizons divers.
- ✓ Encouragez les **ateliers de co-conception** où les jeunes contribuent aux idées de gameplay et aux solutions d'accessibilité. Ce processus favorise le travail d'équipe et l'appropriation partagée.

Une animation inclusive consiste à créer des espaces sûrs et participatifs où l'expérience de chaque joueur compte. Il ne s'agit pas seulement de concevoir des jeux pour les jeunes, mais avec eux, en veillant à ce que l'accessibilité devienne une valeur partagée, et non une simple case à cocher sur une liste technique.

Consultez le **guide technique** pour plus d'informations sur ces outils.

### Par exemple :

- **Un game jam pour les jeunes utilisant GDevelop** : Des participants issus de différents horizons conçoivent des mini-jeux civiques sur leurs communautés. Les équipes appliquent des fonctionnalités d'accessibilité telles que des sous-titres, des couleurs à contraste élevé et une navigation simplifiée, afin que tout le monde puisse jouer et créer ensemble.
- **Un jeu mobile pour l'action civique locale** : Développé avec Construct, il utilise des polices lisibles, des commandes simples et du texte multilingue pour impliquer les jeunes ruraux et migrants dans la participation numérique.
- **Une adaptation en classe de projets Scratch** : Les élèves remixent les jeux les uns des autres pour ajouter des légendes et du texte en plus gros, apprenant ainsi l'empathie et l'inclusion à travers des choix de conception.

Le développement participatif de jeux vidéo n'est pas seulement une activité d'apprentissage, c'est aussi un **acte d'engagement civique** qui valorise les jeunes et leur permet de créer des récits reflétant leurs expériences et leurs valeurs.

### Conseils & astuces : Les étapes à suivre :

- ✓ **Identifiez rapidement les besoins en matière d'accessibilité** : Consultez les jeunes avant de commencer la conception afin de comprendre les obstacles physiques, numériques et linguistiques qui peuvent limiter leur participation.
- ✓ **Intégrez des fonctionnalités d'accessibilité pendant le développement** : Ajoutez des options telles que la difficulté réglable, les modes de contraste, les sous-titres ou les commandes flexibles en tant que fonctionnalités par défaut, et non comme des extras spéciaux.
- ✓ **Facilitez les tests de jeu inclusifs et la réflexion** : Après le jeu, animez des discussions sur ce qui a fonctionné, ce qui a été exclu et comment les versions futures pourraient améliorer l'équité et l'inclusion.

## 4.4 Les directives d'accessibilité : Garantir une conception inclusive et intuitive

Créer des jeux accessibles ne se résume pas à ajuster quelques paramètres techniques. Cela implique de concevoir dès le départ en tenant compte des besoins de jeunes issus de divers horizons, y compris ceux qui souffrent de handicaps visuels, auditifs, cognitifs, linguistiques ou moteurs. Les directives suivantes fournissent des mesures pratiques pour garantir que les jeux et les expériences d'apprentissage restent inclusifs, lisibles et conviviaux pour tous.

### Conseils & astuces : Les principes fondamentaux d'accessibilité :

- ✓ **Utilisez des polices claires et lisibles** : Privilégiez les polices sans empattement ou « sans-serif » (par exemple, Arial, Verdana, OpenDyslexic) et veillez à ce que leur taille soit suffisamment lisible sur tous les appareils.
- ✓ **Veillez à ce que le contraste des couleurs soit suffisant** : Respectez les ratios de contraste WCAG afin de rendre le texte et les éléments de l'interface visibles pour les joueurs malvoyants ou dyslexiques.
- ✓ **Évitez l'italique et le soulignement** : Ceux-ci réduisent la lisibilité ; utilisez plutôt le texte en gras pour mettre en valeur.
- ✓ **Utilisez des structures de mise en page simples et cohérentes** : Divisez le contenu en paragraphes courts, utilisez des listes à puces et évitez les blocs de texte denses.
- ✓ **Fournissez des sous-titres et/ou une voix off** : Cela aide les joueurs malentendants ou malvoyants, ceux qui ont des barrières linguistiques ou un faible niveau d'alphabétisation.
- ✓ **Proposez des textes et des descriptions alternatifs** : Ajoutez des descriptions écrites ou audio pour les éléments visuels, les icônes ou les scènes narratives essentiels.
- ✓ **Permettez la personnalisation de l'interface** : Des options telles que le réglage de la taille des caractères, les thèmes de contraste, les modes de couleur et les commandes audio améliorent considérablement la facilité d'utilisation.

- ✓ **Assurez une navigation claire et intuitive** : Évitez l'encombrement, veillez à ce que les structures des menus soient prévisibles et fournissez des invites étape par étape lorsque cela est utile.
- ✓ **Appliquez plusieurs modes de représentation** : Suivez les principes de la conception universelle de l'apprentissage (CUA) en combinant des éléments visuels, textuels, audio et interactifs.
- ✓ **Testez l'accessibilité dès le début et régulièrement** : Incluez des jeunes en situation de handicap et ayant des niveaux de culture numérique variés dans les sessions de test. Leurs commentaires doivent guider les améliorations itératives.

L'**accessibilité** renforce la participation et l'équité. Lorsque les joueurs **peuvent facilement lire du texte, suivre des instructions et interagir avec le contenu, quelles que soient leurs capacités ou les appareils qu'ils utilisent**, ils sont libres de se concentrer sur la créativité, la collaboration et l'engagement civique. Intégrer l'accessibilité dans la conception dès le départ, et non comme un ajout tardif, garantit des résultats d'apprentissage plus équitables et une expérience plus inclusive pour tous.

## 4.5 Une proposition de scénario : Les bâtisseurs de la démocratie

Pour illustrer concrètement les principes évoqués ci-dessus, le scénario « **Les bâtisseurs de démocratie** » montre comment intégrer la **participation des jeunes** et l'**accessibilité** dans la conception de jeux éducatifs. Il fournit aux animateurs jeunesse un modèle pratique pour faciliter l'apprentissage de la démocratie, de la collaboration et de l'inclusion de manière attrayante et adaptable.



**Thème :** Démocratie participative

**Groupe cible :** Jeunes de 15 à 25 ans

**Plateforme :** Navigateur / Mobile (ou hors ligne avec des cartes imprimées)

**Durée :** 90 à 120 minutes

**Taille du groupe :** 10 à 25 participants

**Genre :** Simulation collaborative / puzzle narratif

Les participants jouent le rôle de membres d'un conseil des jeunes chargé d'améliorer une ville européenne fictive, apprenant à concilier des points de vue divergents et à faire des choix équitables et inclusifs.



**But :** Aider les jeunes à découvrir comment l'inclusion, le dialogue et le partage des responsabilités façonnent la prise de décision démocratique.



#### **Objectifs pédagogiques :**

- ★ Comprendre les principes de la **démocratie participative** et de la collaboration inclusive
- ★ Mettre en pratique **le travail d'équipe, la négociation et l'empathie** à travers la prise de décision basée sur leurs rôles.
- ★ Reconnaître **l'accessibilité et l'inclusion** comme des valeurs civiques et démocratiques.

## **Aperçu de l'atelier**

Les jeunes sont répartis en petits groupes de Conseil de jeunes, chacun représentant différentes perspectives communautaires (par exemple, les jeunes issus de milieux ruraux, issus de l'immigration, en situation de handicap). Ensemble, ils doivent allouer des ressources limitées pour relever les défis de la ville (par exemple : l'accès à la culture, aux transports publics ou à l'inclusion numérique). À travers des débats, des votes et des compromis, ils découvrent la complexité de la prise de décision collective et l'importance de l'inclusion.

### Étapes de facilitation

1. **Introduction** : Présentez l'objectif de l'activité et attribuez les rôles afin de garantir la diversité des points de vue.
2. **Phase de jeu** : Les groupes utilisent une version numérique ou papier du jeu pour discuter et décider des priorités de la communauté.
3. **Réflexion**: Après le jeu, animez une discussion de groupe sur l'équité, l'inclusion et les parallèles avec le monde réel (« Quelle voix manquait ? » « Comment avez-vous vécu le compromis ? »).
4. **Lien avec la réalité** : Présentez les initiatives locales ou européennes en faveur de la participation des jeunes (par exemple, le Portail européen de la jeunesse, le Corps européen de solidarité).

### Caractéristiques principales

- ✦ Interface personnalisable (contraste, sous-titres, taille des caractères).
- ✦ Scénarios présentant plusieurs points de vue et négociations.
- ✦ Récompenses pour les prises de décision inclusives et collaboratives.
- ✦ Adaptation hors ligne avec des cartes imprimées ou des jeux en groupe.

### Résultats attendus

- ✦ Meilleure compréhension de **la collaboration démocratique et du partage des responsabilités**.
- ✦ Empathie et appréciation accrues pour la diversité des expériences.
- ✦ Sensibilisation accrue aux **opportunités réelles d'engagement civique**.
- ✦ Valorisation pour mener des actions inclusives dans leurs communautés.

En tant que modèle éducatif, « Les bâtisseurs de la démocratie » démontre que la conception de jeux inclusifs peut constituer un outil puissant pour l'apprentissage civique. Il fait le lien entre la créativité numérique et l'engagement démocratique, renforçant ainsi l'importance de l'accessibilité et de l'équité dans la participation des jeunes.

# Chapitre 5 : Du jeu à la participation : Concevoir des jeux ayant un impact démocratique

## 5.1 Le pouvoir du jeu

Les jeux éducatifs sont de plus en plus reconnus comme des **outils puissants pour la participation démocratique et l'engagement civique**, en particulier chez les jeunes. Contrairement aux méthodes d'apprentissage traditionnelles, les jeux offrent des **environnements interactifs et expérientiels** où les joueurs peuvent explorer des idées complexes, tester différentes décisions et observer les conséquences de leurs actions dans un espace sûr et structuré.

Dans le contexte **des valeurs européennes, de la démocratie et de la citoyenneté active**, des jeux bien conçus peuvent faire bien plus que simplement transmettre des informations. Ils peuvent :

- ◆ **Plonger les joueurs dans des scénarios significatifs** qui reflètent les défis réels de la société.
- ◆ **Encourager la réflexion critique** sur les choix individuels et collectifs.
- ◆ **Favoriser la collaboration et le dialogue**, éléments clés de la vie démocratique.
- ◆ **Développer des compétences transférables**, telles que la résolution de problèmes, la pensée critique, l'empathie et la culture numérique.

Pour les travailleurs de jeunesse et les éducateurs, les jeux éducatifs représentent une **occasion unique de rendre l'éducation civique tangible et attrayante**. En plaçant les joueurs dans des situations où ils doivent naviguer dans les processus démocratiques, négocier avec les autres ou gérer les ressources de manière éthique, les jeux peuvent transformer des concepts abstraits, tels que la liberté d'expression, les droits numériques ou la responsabilité environnementale, en expériences vécues.

De plus, l'essor des **outils de création de jeux accessibles et sans codage** permet aux animateurs jeunesse, aux éducateurs et aux jeunes eux-mêmes de devenir des **créateurs**, et non plus seulement des consommateurs. Cette approche participative s'inscrit parfaitement dans les valeurs démocratiques : donner aux jeunes **les moyens d'agir, une voix et un rôle dans l'élaboration des récits**.

Ce dernier chapitre explore comment concevoir des jeux éducatifs ayant un **impact démocratique**. Il se concentre sur quatre dimensions interdépendantes :

- ◆ **Équilibrer l'apprentissage et la participation**, afin de garantir que les jeux soient à la fois significatifs et agréables.
- ◆ **L'éthique et la responsabilité**, y compris la confidentialité, l'inclusion et les droits numériques.
- ◆ **Relier les expériences virtuelles à des actions concrètes**, afin que l'apprentissage dépasse le cadre du jeu.
- ◆ **Évaluer l'impact**, afin de mesurer et d'améliorer les résultats éducatifs et civiques au fil du temps.

En intégrant ces principes, les travailleurs de jeunesse peuvent concevoir ou animer des jeux qui **non seulement éduquent, mais aussi responsabilisent**, transformant ainsi le jeu en un outil favorisant une **citoyenneté active, éclairée et participative**.

## 5.2 L'équilibre entre apprentissage et participation

Créer un jeu à la fois **éducatif et agréable à jouer** est l'un des plus grands défis de la conception de jeux civiques. Si le contenu éducatif prédomine, les joueurs risquent de se désintéresser. Si le jeu est uniquement divertissant, les objectifs pédagogiques risquent d'être perdus de vue. Pour atteindre cet équilibre, il faut faire des choix de conception réfléchis.

### En pratique : Les principes clés :

- **Définissez clairement les objectifs d'apprentissage** dès le départ : Quels concepts ou compétences démocratiques les joueurs doivent-ils acquérir ?
- **Intégrez l'apprentissage dans les mécaniques du jeu**, et pas seulement dans le récit ou le texte. Par exemple, un jeu sur la citoyenneté numérique pourrait demander aux joueurs d'identifier les fausses informations à travers le gameplay plutôt que dans un quiz à la fin.
- **Adaptez les mécaniques du jeu aux objectifs d'apprentissage** : Un jeu de débat devrait utiliser des mécaniques basées sur des choix ou des jeux de rôle ; un jeu sur la durabilité pourrait utiliser la gestion des ressources.
- **Maintenez une charge cognitive adaptée** à la tranche d'âge ciblée. Les jeux destinés aux jeunes devraient éviter les instructions trop complexes.

### Conseils & astuces

- ✓ **Utilisez la narration** pour rendre les concepts abstraits (tels que les valeurs de l'UE) plus faciles à comprendre sur le plan émotionnel
- ✓ **Alternez entre l'action et la réflexion** : Prévoyez des moments pour discuter, prendre des notes ou revoir les décisions après les moments clés.
- ✓ **Concevez le jeu en gardant à l'esprit la notion de « fluidité »** : Augmentez progressivement les défis pour maintenir la motivation des joueurs.
- ✓ **Réalisez rapidement un prototype et testez-le régulièrement** auprès de groupes de jeunes afin de vérifier si le jeu est agréable et éducatif.

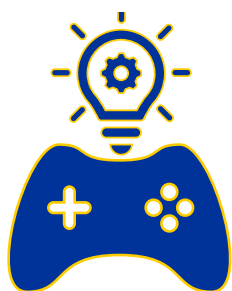
**Par exemple** : Un jeu sur le processus décisionnel de l'UE peut placer les joueurs dans le rôle de députés européens qui doivent négocier des lois. Le contenu éducatif (comment les lois européennes sont adoptées) est intégré dans les mécanismes du jeu (débats, formation de coalitions) et n'est pas simplement expliqué par du texte.

Pour avoir un impact démocratique, le contenu éducatif doit **s'intégrer dans le gameplay**, et non rester en marge. Une conception bien intégrée maintient l'intérêt des joueurs et transforme l'apprentissage en une expérience active.

The following illustration compares **two different approaches** to combining learning and gameplay. On the **left ("Do")**, learning is naturally embedded within the game mechanics; players gain knowledge by playing, making choices, and solving challenges. On the **right ("Don't")**, learning is separated from the gameplay, often delivered as static information before or after the game.

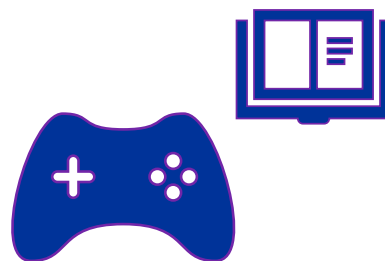
L'illustration suivante compare **deux approches différentes** pour combiner apprentissage et gameplay. **À gauche (« À faire »)**, l'apprentissage est naturellement intégré dans les mécaniques du jeu ; les joueurs acquièrent des connaissances en jouant, en faisant des choix et en relevant des défis. **À droite (« À ne pas faire »)**, l'apprentissage est séparé du gameplay et souvent présenté sous forme d'informations statiques avant ou après le jeu.

✓ **À FAIRE**



**Gameplay + apprentissage**

✗ **À NE PAS FAIRE**



**Gameplay → apprentissage**

### **5.3 L'éthique et la responsabilité dans la conception de jeux vidéo**

La conception de jeux civiques et éducatifs implique des **considérations éthiques**, en particulier lorsqu'il s'agit de travailler avec des jeunes. Cela inclut la manière dont les données sont traitées, le caractère inclusif de la conception et le respect des droits et de l'identité des joueurs dans le contenu.

### Conseils & astuces : La collecte de données et la confidentialité :

- ✓ Ne collectez **que les données essentielles** (par exemple, la progression anonyme dans le jeu) et évitez autant que possible les informations personnelles
- ✓ Soyez **transparent** sur les données collectées et les raisons de cette collecte.
- ✓ Respectez strictement les **directives du RGPD** pour toutes les données stockées ou partagées
- ✓ Évitez les plug-ins externes ou les trackers tiers qui pourraient compromettre la confidentialité.

## Les principes de conception inclusive

- ◆ **La représentation est importante** : Incluez des personnages, des noms et des perspectives diversifiés afin de refléter la réalité des sociétés européennes.
- ◆ **L'accessibilité** doit être intégrée dès le départ :
  - ✦ Visuels à contraste élevé et polices lisibles.
  - ✦ Sous-titres ou alternatives audio.
  - ✦ Niveaux de difficulté ajustables.
  - ✦ Instructions claires et interface utilisateur cohérente.

Vous trouverez plus d'informations sur la conception inclusive dans le **Chapitre 4**.

## Le respect des droits numériques

Donnez l'exemple d'un comportement éthique dans le jeu : par exemple, en récompensant les communications respectueuses en ligne ou en signalant les actions préjudiciables.

### Par exemple : Dilemmes éthiques possibles ou scénarios d'apprentissage :

- **Liberté d'expression vs discours haineux** : Un joueur modérant un réseau social fictif doit décider s'il convient de supprimer une publication controversée. Ce choix a une incidence sur la confiance du public et le dialogue civique, soulignant l'équilibre entre la liberté d'expression et le bien-être de la communauté.
- **Désinformation et responsabilité** : Dans une simulation d'actualité, les joueurs peuvent choisir de vérifier les faits ou de partager des articles tendance. Privilégier l'exactitude à la popularité renforce la crédibilité et démontre l'importance civique de la véracité dans la participation numérique.
- **Confidentialité et éthique des données** : Les joueurs agissant en tant que « citoyens numériques » pourraient être amenés à décider d'utiliser des données personnelles pour améliorer les services d'une ville, mais au détriment de la vie privée des citoyens. De tels scénarios favorisent la sensibilisation aux **principes du RGPD** et à la protection des données en tant que garanties démocratiques.
- **Biais et inclusion** : Un jeu pourrait mettre en scène divers personnages et mettre les joueurs au défi de faire des choix inclusifs en matière de leadership, de représentation médiatique ou d'élaboration de politiques. Cela permettrait de sensibiliser les joueurs aux **biais algorithmiques**, aux stéréotypes et à la participation équitable en ligne.

### Conseils & astuces

- ✓ Consultez les directives nationales/européennes en matière de confidentialité avant toute collecte de données.
- ✓ Intégrez les principes de l'UNESCO en matière de culture numérique pour enseigner une participation responsable.
- ✓ Créez des personnages ou des scénarios en collaboration avec les jeunes afin de garantir l'authenticité de la représentation.
- ✓ Testez votre jeu auprès de groupes diversifiés, y compris des jeunes en situation de handicap ou issus de milieux culturels différents.



# Les principes éthiques de conception de jeux



Confidentialité



Inclusion



Droits numériques



Représentation

## 5.4 Des mondes virtuels à l'action dans le monde réel

Les jeux éducatifs ne devraient pas exister isolément. Leur **véritable impact démocratique** se manifeste lorsqu'ils **incitent les joueurs à agir dans la vie réelle**, à voter, à participer à des initiatives civiques, à protéger l'environnement ou à évaluer de manière critique les informations.

### Conseils & astuces : Relier le gameplay à la réalité:

- ✓ Prévoyez des **moments de débriefing** après les événements clés du jeu afin de réfléchir aux parallèles avec le monde réel.
- ✓ Proposez **des sujets de discussion ou des activités** à utiliser après le jeu par les éducateurs et les travailleurs de jeunesse.
- ✓ Fournissez des **liens vers des initiatives concrètes**, des plateformes de l'UE ou des opportunités (le Corps européen de solidarité, le portail Jeunesse).
- ✓ Encouragez le **transfert de rôles** : Si les joueurs ont endossé le rôle de décideurs politiques, mettez-les au défi de proposer des actions concrètes dans leur communauté.
- ✓ Prévoyez une **section « aller plus loin »** à la fin du jeu, avec des opportunités concrètes d'action civique.
- ✓ Encouragez les travailleurs de jeunesse à organiser des **ateliers après le jeu** pour faire le lien entre le jeu et les réalités démocratiques.
- ✓ Utilisez les résultats des jeux comme points de départ pour des **projets, campagnes ou discussions**.

### Par exemple :

- Pour la **citoyenneté numérique**, un jeu pourrait simuler des débats sur les réseaux sociaux, puis inviter les joueurs à analyser du contenu réel en ligne et à créer un code de conduite.
- Pour la **responsabilité environnementale et sociale**, un jeu de gestion des ressources pourrait se terminer par un défi consistant à élaborer un plan d'action écologique dans leur école ou leur communauté.

## 5.5 Évaluer et améliorer l'impact

Pour garantir l'efficacité des jeux éducatifs, les concepteurs et les animateurs jeunesse doivent réfléchir dès le départ à la **mesure de l'impact**. L'évaluation ne sert pas seulement à prouver le succès, mais aussi à améliorer l'expérience.

### Pourquoi l'évaluation est importante

- ◆ Elle garantit que les objectifs d'apprentissage sont atteints.
- ◆ Elle aide à adapter les jeux à différents contextes.
- ◆ Elle fournit des preuves pour justifier le financement et l'utilisation future.

### Les méthodes d'évaluation pratiques

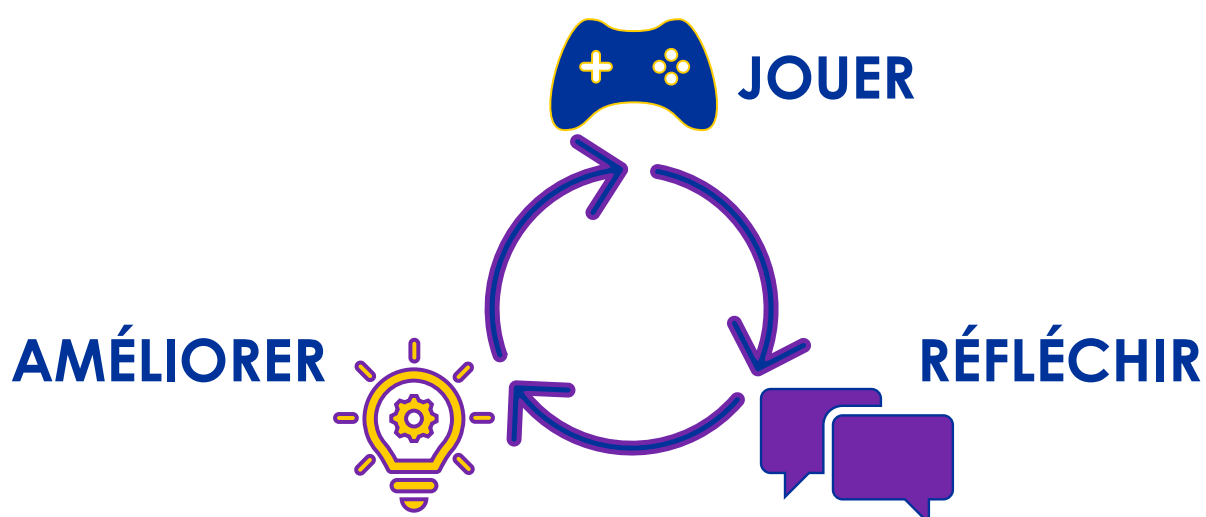
- ◆ Des **sondages avant et après l'activité** pour mesurer les connaissances, les attitudes ou les compétences.
- ◆ L'**observation** pendant le jeu pour évaluer l'engagement et la collaboration.
- ◆ Des **journaux de réflexion** ou des discussions de groupe après les sessions de jeu.
- ◆ Des **tableaux de bord analytiques** (le cas échéant) pour suivre les choix ou les progrès dans le jeu, tout en respectant la vie privée.

**Par exemple :** À partir des **fiches de contenu** élaborées par notre partenariat, vous pourriez concevoir un **scénario hybride** combinant citoyenneté numérique et responsabilité environnementale/sociale :

- Les joueurs évoluent dans une ville fictive où ils doivent lutter contre les campagnes de désinformation sur les politiques écologiques.
- Ils débattent, conçoivent des campagnes et mettent en œuvre des actions écologiques, tout en apprenant à adopter un **comportement numérique responsable** et à réduire leur **impact sur l'environnement**.
- Le jeu se termine par un atelier consacré à l'élaboration d'un plan d'action concret, animé par des animateurs jeunesse.

### Conseils & astuces : L'intégration des retours des joueurs :

- ✓ **Recueillez régulièrement les commentaires** à l'aide de formulaires courts et accessibles ou de discussions.
- ✓ Intégrez les commentaires dans des **cycles de conception itératifs**.
- ✓ Impliquez les jeunes joueurs en tant que **co-concepteurs**, et pas seulement en tant que testeurs.
- ✓ Veillez à ce que les évaluations soient **courtes et adaptées aux jeunes**.
- ✓ Utilisez les résultats des évaluations pour affiner à la fois le **contenu** (exactitude, pertinence) et les **mécaniques** (engagement).
- ✓ **Partagez les résultats des évaluations** avec tous les participants afin de créer une culture d'apprentissage et d'amélioration mutuels.



# Bibliographie & lectures

## Chapitre 1 : Les principes fondamentaux de la conception de jeux éducatifs

- ◆ Campbell, J. (2008). *The hero with a thousand faces (3rd ed.)*. New World Library.  
<https://psycnet.apa.org/record/2008-12209-000>
- ◆ Council of Europe. (2016). *Competences for democratic culture: Living together as equals in culturally diverse democratic societies*. Council of Europe Publishing.  
<https://www.coe.int/en/web/campaign-free-to-speak-safe-to-learn/-/competences-for-democratic-culture-living-together-as-equals-in-culturally-diverse-democratic-societies-2016-a-conceptual-model-of-competences>
- ◆ Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper & Row.  
[https://www.researchgate.net/publication/224927532\\_Flow\\_The\\_Psychology\\_of\\_Optimal\\_Experience](https://www.researchgate.net/publication/224927532_Flow_The_Psychology_of_Optimal_Experience)
- ◆ European Commission. (2018). *Council Recommendation on Key Competences for Lifelong Learning*. Official Journal of the European Union, C189/1. [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=uriserv:OJ.C\\_.2018.189.01.0001.01.ENG&toc=OJ:C:2018:189](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=uriserv:OJ.C_.2018.189.01.0001.01.ENG&toc=OJ:C:2018:189)
- ◆ Everett, A., & Watkins, S. C. (Eds.). (2008). *The Power of Play: The Portrayal and Performance of Race in Video Games [Special issue]*. *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*.  
[https://com427spring2017ncsu.wordpress.com/wp-content/uploads/2017/01/2007-everett\\_watkins-powerofplay-raceingames.pdf](https://com427spring2017ncsu.wordpress.com/wp-content/uploads/2017/01/2007-everett_watkins-powerofplay-raceingames.pdf)
- ◆ Flanagan, M. (2009). *Critical Play: Radical Game Design*. MIT Press.  
<https://direct.mit.edu/books/monograph/2338/Critical-PlayRadical-Game-Design>
- ◆ Koster, R. (2013). *Theory of Fun for Game Design (2nd ed.)*. O'Reilly Media.  
[https://books.google.be/books/about/Theory\\_of\\_Fun\\_for\\_Game\\_Design.html?id=3TAKAgAAQBAJ](https://books.google.be/books/about/Theory_of_Fun_for_Game_Design.html?id=3TAKAgAAQBAJ)

- ◆ Pink, D. H. (2011). *Drive: The Surprising Truth About What Motivates Us*. Riverhead Books. <https://books.google.be/books/about/Drive.html?id=A-agLi2ldB4C>
- ◆ Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. The Guilford Press. <https://doi.org/10.1521/978.14625/28806>
- ◆ Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press. [https://books.google.be/books/about/Rules\\_of\\_Play.html?id=UM-xyczrZuQC](https://books.google.be/books/about/Rules_of_Play.html?id=UM-xyczrZuQC)
- ◆ Schell, J. (2019). *The Art of Game Design: A Book of Lenses (3rd ed)*. CRC Press. <https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.1201/b22101/art-game-design-jesse-schell>

## Chapitre 2 : Créer des récits qui enseignent et inspirent

- ◆ Council of Europe. (2018). *Reference Framework of Competences for Democratic Culture*. Strasbourg: Council of Europe Publishing. <https://www.coe.int/en/web/reference-framework-of-competences-for-democratic-culture/>
- ◆ Heath, C., & Heath, D. (2007). *Made to Stick: Why Some Ideas Survive and Others Die*. Random House. <https://doi.org/10.1111/j.1540-5885.2007.00285.x>
- ◆ Heinemeyer, C. (2020). *Storytelling in Participatory Arts with Young People: The Gaps in the Story*. Palgrave Macmillan. <https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-030-40581-6>
- ◆ Nussbaum, M. C. (2010). *Not for Profit: Why Democracy Needs the Humanities*. Princeton University Press. <https://www.jstor.org/stable/j.ctt7rpcw>
- ◆ Ohler, J.B. (2016). *Digital Storytelling in the Classroom: New Media Pathways to Literacy*. SAGE. <https://sk.sagepub.com/book/mono/preview/digital-storytelling-in-the-classroom-2e.pdf>
- ◆ Robin, B. R. (2011). *The educational uses of digital storytelling*. In C. Crawford et al, *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2006* (pp. 709–716). AACE. [https://www.researchgate.net/publication/228342171\\_The\\_educational\\_uses\\_of\\_digital\\_storytelling](https://www.researchgate.net/publication/228342171_The_educational_uses_of_digital_storytelling)

- ◆ Smeda, N., Dakich, E., & Sharda, N. (2014). *The effectiveness of digital storytelling in the classrooms: A comprehensive study*. *Smart Learning Environments*, 1, Article No. 6. <https://doi.org/10.1186/s40561-014-0006-3>
- ◆ Wu, J. & Chen, V. (2020). *A systematic review of educational digital storytelling*. *Computers & Education*. V.147. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103786>

### Chapitre 3 : Les mécaniques de jeu et énigmes qui forgent l'esprit démocratique

- ◆ BookWidgets. (2025). *Civics in Action: 10 Interactive lessons for young citizens*. <https://www.bookwidgets.com/blog/2023/12/civics-in-action-10-interactive-lessons-for-young-citizens>
- ◆ Civics through play. (2022). *Tools and resources*. <https://civicsthroughplay.com/tools-and-resources/>
- ◆ Educational Word Lists. (n.d.). *Civics and government word games*. <https://educationalwordlists.com/word-search-category/civics-and-government>
- ◆ EENCE – Eastern European Network for Citizenship Education. (2022). *Video games as a tool for civic education and activism*. <https://eence.eu/2022/10/06/video-games-as-a-tool-for-civic-education-and-activism/>
- ◆ FasterCapital. (2025). *Civic Gamification: Gamifying Democracy: Enhancing civic education through play*. <https://fastercapital.com/content/Civic-Gamification--Gamifying-Democracy--Enhancing-Civic-Education-Through-Play.html>
- ◆ iCivics. (2024, October 4). *Using our resources: Get Started - ICivics*. [https://vision.icivics.org/how-to-use/?\\_ga=2.17620730.251872012.1760113898-1278170842.1760113897](https://vision.icivics.org/how-to-use/?_ga=2.17620730.251872012.1760113898-1278170842.1760113897)
- ◆ Oberle, M., & Leunig, J. (2016). *Simulation games on the European Union in civics: Effects on secondary school pupils' political competence*. *Citizenship Social and Economics Education*, 15(3), 227–243. <https://doi.org/10.1177/2047173416689794>
- ◆ Santillano, C. (2025). *From Play to Policy: Gamification in Active Citizenship education and SEL*. *EuroClio - Inspiring History and Citizenship Educators*. <https://euroclio.eu/2025/01/31/from-play-to-policy-gamification-in-active-citizenship-education-and-sel/>

- ◆ Stoddard, J., Banks, A. M., Nemacheck, C., & Wenska, E. (2016). *The challenges of gaming for Democratic Education: The case of ICivics*. *Democracy and Education Journal*. 24 (2), Article 2.  
<https://democracyeducationjournal.org/home/vol24/iss2/2/>
- ◆ UNRIC. (2025). *Video games and democracy: exploring new frontiers for civic participation*. <https://unric.org/en/video-games-and-democracy-exploring-new-frontiers-for-civic-participation/>

## Chapitre 4 : La conception inclusive et l'accessibilité

- ◆ Anthropy, A. (2012). *Rise of the Videogame Zinesters*. Seven Stories Press.  
<https://www.sevenstories.com/books/3459-rise-of-the-videogame-zinesters>
- ◆ Clarkson, J., Coleman, R., Hosking, I., & Waller, S. (2013). *Inclusive Design: Design for the Whole Population*. Springer. <https://link.springer.com/book/10.1007/978-1-4471-0001-0>
- ◆ European Commission. (2023). *European Accessibility Act: Advancing inclusive digital design*. Publications Office of the EU. <https://eur-lex.europa.eu/eli/dir/2019/882/oj?eliuri=eli%3Adir%3A2019%3A882%3Aoj>
- ◆ Game Developers Conference (GDC). (2022). *State of the game industry report: Diversity & inclusion section*. <https://reg.gdconf.com/state-of-game-industry-2022>
- ◆ Gee, J. P. (2017). *Teaching, Learning, Literacy in Our High-Risk High-Tech World*. Teachers College Press. <https://www.tcpres.com/teaching-learning-literacy-in-our-high-risk-high-tech-world-9780807758601>
- ◆ Kafai, Y. B., & Burke, Q. (2024). *Connected Gaming: What Making Video Games Can Teach Us about Learning and Literacy*. MIT Press.  
<https://mitpress.mit.edu/9780262551557/connected-gaming/>
- ◆ UNESCO. (2025). *Guidelines for inclusion in education*. UNESCO Publishing.  
<https://www.unesco.org/en/inclusion-education/need-know?hub=70285>

## Chapitre 5 : Du jeu à la participation : Concevoir des jeux ayant un impact démocratique

- ◆ Arnab, S., Lim, T., Carvalho, M. B., Bellotti, F., de Freitas, S., Louchart, S., Suttie, N., Berta, R., & De Gloria, A. (2015). Mapping learning and game mechanics for serious games analysis. *British Journal of Educational Technology*, 46(2), 391–411. <https://doi.org/10.1111/bjet.12113>
- ◆ Barab, S. A., Gresalfi, M., & Ingram-Goble, A. (2010). Transformational play: Using games to position person, content, and context. *Educational Researcher*, 39(7), 525–536. <https://doi.org/10.3102/0013189X10386593>
- ◆ European Commission. (2022). *The 2022 Code of Practice on Disinformation*. Publications Office of the European Union. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/code-practice-disinformation>
- ◆ Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Technology Pedagogy and Education. <https://dl.acm.org/doi/10.1145/950566.950595>
- ◆ Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014, January). Does Gamification Work? - A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. In *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025–3034). IEEE. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- ◆ Livingstone, S., Stoilova, M., & Nandagiri, R. (2019). *Children's data and privacy online: Growing up in a digital age*. London School of Economics and Political Science. <https://www.lse.ac.uk/my-privacy-uk/Assets/Documents/Childrens-data-and-privacy-online-report-for-web.pdf>
- ◆ Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press. [http://files.onearmedman.com/fordham/salen\\_zimmerman2004.pdf](http://files.onearmedman.com/fordham/salen_zimmerman2004.pdf)
- ◆ UNESCO. (2018). *A global framework of reference on digital literacy skills for indicator 4.4.2*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000265403>
- ◆ Westera, W., Nadolski, R. J., Hummel, H. G., & Wopereis, I. G. (2008). Serious games for higher education: A framework for reducing design complexity. *Journal of Computer Assisted Learning*, 24(5), 420–432. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2729.2008.00279.x>





[www.eu-videogames.eu](http://www.eu-videogames.eu)



**Cofinancé par  
l'Union européenne**

**Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.**

Code du projet: 2024-2-PL01-KA220-YOU-000286883



Tout le contenu est sous CC BY-NC-SA 4.0