



Séquence médias

Auteur·e

- Auteure des enjeux : **Marie Baurins** (philosophe, Philéas & Autobule)
- Auteure du dispositif : **Lauriane Voos** (animatrice jeunesse diplômée en éducation aux médias)

Choisis ton avatar

Aventure, stratégie, combat, sport... Il existe des jeux vidéo de toutes sortes ! Dans certains (ou certaines parties), tu peux incarner un personnage en créant ton « avatar » ou « skin ». Tu attrapes alors une console, une tablette ou même un smartphone, et tu n'as plus qu'à choisir qui tu veux être !

Quand tu te crées un avatar, que choisit-tu d'être ? Fais ton choix en cochant les ronds et réfléchis aux questions posées. Compare tes réflexions avec celles de tes amis.

Un avatar humain
 Un avatar non humain
 Pourquoi ? Quelles ce que ça change ?

Un avatar féminin
 Un avatar masculin
 Y a-t-il des avantages à choisir un avatar féminin quand on est un garçon ? Et à choisir un avatar masculin quand on est une fille ?

Un avatar attendrissant
 Un avatar terrifiant
 Pourquoi être fort et attendrissant en même temps ? Pourquoi être terrifiant et faible ?

Si ton apparence physique, ton caractère et ta personnalité changent, deviens-tu quelqu'un d'autre ?

Un avatar qui a plusieurs de tes caractéristiques physiques (couleur de peau, taille, handicaps physiques, cicatrices...)
 Un avatar qui a celles de quelqu'un d'autre
 Eprouves-tu plus ou moins de plaisir à jouer avec un avatar qui a les mêmes caractéristiques physiques que toi ?

Si ton univers change, est-ce que tu deviens quelqu'un d'autre ?

Un avatar raté
 Un avatar avec les cheveux colorés
 Aucun des deux
 Le choix d'un avatar te permet-il de jouer à des interdits dans ton look (tatouages, cheveux colorés, costumes) ?

Un avatar qui te ressemble
 Un avatar très différent de toi
 Jouer avec un avatar qui ne te ressemble pas t'est-il plus acceptable le fait de commettre des actes violents dans le jeu ?

Si ton avatar idéal t'arrête-t-il ou non humain ? De masculin ou féminin ? Sera-t-il terrifiant plutôt qu'attendrissant ? Invoque-t-il des objets ou accessoires ?

IL S'AGIT DE THE NEXT

18 MEDIA 19

➔ À partir de « Choisis ton avatar ! »
Philéas & Autobule n°63, pp. 18-19

ENJEUX

Si ton apparence physique, ton caractère et ta personnalité changent, deviens-tu quelqu'un d'autre ?

Dans le jeu vidéo, l'enfant peut tester une variété d'actions et découvrir les conséquences qu'ont celles-ci dans l'univers dans lequel le jeu se place. Les conséquences des actions du joueur se limitent à ce qui se passe à l'écran, la fiction étant ici comme un filtre protecteur. En concevant son avatar, l'enfant crée un prolongement de lui-même qui n'est pas imaginable dans la réalité quotidienne. Le jeu permet ainsi de révéler certaines facettes de notre identité, qui ne transparaîtraient jamais hors du monde « virtuel » du jeu. Quel est le lien entre mon moi-joueur, incarné à l'écran par l'avatar de mon choix, et le moi qui évolue en dehors de l'écran ? Doivent-ils se ressembler ? Quels sont leurs points communs ? En proposant aux enfants de créer leur propre avatar et de le comparer avec la carte d'identité qu'un autre enfant de la classe a dressée d'eux, le dispositif qui suit conduit les enfants à s'interroger sur la manière dont ils se voient eux-mêmes. Le plaisir de se représenter, le rapport à l'imagination et le plaisir du jeu seront ainsi mobilisés pour inviter les enfants à se questionner sur leur identité.



DISPOSITIF MÉDIAS

Avatars

Compétences

Éducation aux médias

- Être attentif à l'image que (...) [l'enfant] donne de lui-même à travers son message (lire > dimension informationnelle)
- Être attentif à l'image qu'il donne de lui-même à travers son message (écrire > dimension informationnelle)
- Comprendre le contexte dans lequel il a écrit le message et expliciter pour lui-même sa démarche dans le but d'être le plus conscient possible du sens global de sa communication (écrire > dimension sociale)

Éducation à la philosophie et à la citoyenneté

4. Développer son autonomie affective

➤ **Préserver son intimité, en ce compris son intégrité physique et psychique (4.3) :**

- Prendre conscience de son intimité (4.3 – étape 1)
- Exprimer ses limites et respecter celles des autres (4.3 – étape 2)
- Se fier à l'autre avec prudence, éventuellement sur les réseaux sociaux (4.3 – étape 2)

5. Se décentrer par la discussion

- **Écouter l'autre pour le comprendre (5.1) :**
- Écouter l'autre sans l'interrompre (5.1 – étape 1)
 - Tenir compte de ce que l'autre a dit (5.1 – étape 1)
 - Questionner l'autre pour obtenir des précisions (5.1 – étape 2)

Aptitudes générales

- Se questionner sur son identité
- Chercher à définir

Objectifs

- Identifier la notion d'avatar
- Se questionner sur ses propres pratiques médiatiques
- Se questionner sur son identité
- Poser des choix et les argumenter
- Écouter l'autre

Principaux concepts

identité, estime de soi, personnalité

Durée

2 à 3 x 50 minutes

Niveaux visés

De 10 à 13 ans

Matériel

- « Choisis ton avatar ! », publié dans la revue *Philéas & Autobule* n°63 « Qui suis-je ? », pp. 18-19
- Une connexion internet
- Des panneaux A3
- De la colle
- Des ciseaux
- Des marqueurs
- Des journaux, magazines
- Un appareil photo polaroid et/ou appareil photo et/ou smartphone avec système d'impression
- Le canevas de carte d'identité (voir annexe 1, p. 16) ; prévoir une carte d'identité par enfant



PRÉPARATION

L'enseignant veille à l'instauration d'un climat de confiance propice à l'expression orale, à l'échange entre les enfants et à l'ouverture aux différences. Cela afin que les enfants puissent prendre la parole de façon libre lors des différents exercices. Il rappellera des règles essentielles : attendre que l'autre termine avant de prendre la parole, ne pas se moquer, veiller à ce que chacun puisse s'exprimer, etc.

DÉROULEMENT

1. DÉCOUVRIR L'ARTICLE ET COMPRENDRE LE CONCEPT D'AVATAR. (SÉANCE 1 - 50 MIN)

1.1. Lecture avec les enfants des pages médias de la revue n°63 « Choisis ton avatar » (10 min)

Dans un premier temps, les enfants sont invités à lire les pages individuellement. Ensuite, l'animateur pose quelques questions au groupe afin de guider leur réflexion et de permettre une compréhension commune du texte :

« Quel est le sujet de cet article ? Aviez-vous déjà entendu parler du terme "avatar" avant de lire l'article ? Pouvez-vous l'expliquer avec vos mots ? Est-ce que vous vous reconnaissez dans ce texte et ce qu'il vous propose ? Y-a-t-il des mots utilisés dans l'article que vous n'avez pas compris ? Lesquels ? ».

Il précise au groupe que les questions posées dans l'article seront exploitées plus tard dans la séance.

1.2. Conceptualisation du terme « avatar » (15 min)

Maintenant que le sujet est introduit, l'animateur invite les enfants à établir ensemble une définition du mot « avatar ».

Il sollicite les enfants en leur demandant : « Après avoir lu l'article et suite à notre discussion, pouvez-vous me donner quelques mots qui sont en lien avec le terme "avatar" ? Est-ce que cela vous fait penser à d'autres mots qui ne sont pas dans l'article ? Lesquels ? ».

Il note au tableau les mots des enfants de façon non-ordonnée autour du mot avatar.

Exemple :

monstre	réseaux sociaux
virtuel	AVATAR ordinateur
internet	jeux vidéo

Grâce aux mots notés au tableau, le groupe établit une définition du mot avatar.



Exemple de définition établie par le groupe :

avatar : personnage virtuel qui peut prendre plusieurs formes, réelles ou non, créé par une personne utilisant internet afin de le représenter sur différentes plateformes en ligne (jeux vidéo, réseaux sociaux...).

L'enseignant consulte un dictionnaire avec les enfants et vérifie si leur définition correspond à celle qui y est donnée.

1.3. Lecture approfondie des pages médias et réalisation de l'avatar (25 min)

Reprendre les pages médias du n°63, poser les différentes questions qui figurent dans l'article et inviter les enfants à réaliser un avatar de façon libre et créative. L'enseignant annonce la consigne suivante : « Sur base des différentes réponses que vous avez apportées aux questions posées dans l'article, vous allez maintenant réaliser votre propre avatar. Afin de créer celui-ci, vous pouvez découper des éléments dans les magazines (yeux, bouche, accessoires) ou dessiner vous-mêmes l'entièreté de votre avatar à l'aide de pastels gras, de crayons ou de marqueurs. Les personnages que vous voyez dans la double page de l'article peuvent également vous donner des idées mais il est important de réaliser votre propre avatar, différent de tous les autres du groupe ».

! Veiller à obtenir des réponses variées et à ne pas donner de « norme » à laquelle les enfants seraient tentés de se conformer !

Mettre à disposition du matériel divers (journaux, magazines, crayons, marqueurs, pastels...).

2. EXPLORER LE CONCEPT D'AVATAR ET SA DIVERSITÉ (SÉANCE 2 - 50 MIN)**2.1. Photographie des enfants (10 min)**

L'enseignant invite les enfants à se faire photographier de façon individuelle. Il imprime ensuite ces photographies et rend chaque photo à son propriétaire.

Durant ce temps, les enfants peaufinent l'avatar créé lors de la première séance.

2.2. Associations et dissociations entre photo et avatar réalisé (5 min)

Les enfants sont invités à mettre côte à côte sur une affiche A3 leur photo et l'avatar réalisé au point 1.3. L'animateur laisse un temps de réflexion à chacun pour comparer ces deux images.

Il pose ensuite au groupe les questions suivantes afin de voir comment chacun associe ces deux éléments : « Y-a-t-il des points communs entre votre avatar et votre photo ? Lesquels ? Qu'avez-vous mis en avant comme traits de votre personnalité dans votre avatar ? Pourquoi ? Dans quel contexte pourriez-vous utiliser cet avatar ? Et votre photo ? Quelle attitude adoptez-vous sur cette photo ? Pourquoi ? »

2.3. Réalisation d'une carte d'identité sur base d'une interview orale (15 min)

L'enseignant place les enfants en binômes et leur annonce que dans cette deuxième séance, il serait intéressant que chacun apprenne à connaître un de ses camarades autrement qu'en observant son avatar ou sa photo.



La consigne est la suivante : « Vous disposez de 10 minutes pour apprendre le plus de choses possible sur votre binôme. Afin de mieux le connaître, vous allez réaliser une interview l'un de l'autre et chercherez à compléter le plus de champs possible de la carte d'identité que je vais vous distribuer ».

L'enseignant distribue la carte d'identité (voir annexe 1, p. 16).

2.4. Réalisation de l'avatar de mon binôme sur base des informations collectées (20 min)

Sur base des informations collectées et de la carte d'identité, chaque enfant réalise l'avatar de son binôme : « Vous allez maintenant réaliser un avatar qui soit le reflet de la personnalité de votre binôme. Pour cela vous pouvez donc vous baser sur toutes les choses que vous avez apprises ces dernières minutes, mais pas seulement sur le physique de la personne. Il est important de prendre en compte ses passions, ses centres d'intérêt afin de chercher comment représenter cela avec un avatar ».

L'avatar à réaliser se fait sur base de la même consigne qu'au point 1.3. et l'animateur met à disposition le même matériel divers (photocopies de personnages, magazines, pastels...).

L'animateur insiste sur le fait que l'avatar se base sur les informations collectées et sur ce que l'enfant veut mettre en avant en fonction de ce qu'il a entendu. Il ne faut pas chercher à ce que cet avatar ressemble à l'avatar réalisé lors de la première séance ou à la photo prise dans la première partie.

3. PRENDRE CONSCIENCE DES FACETTES DE NOTRE IDENTITÉ ET DES MESSAGES VÉHICULÉS PAR CELLES-CI (SÉANCE 3 : 20 MIN)

3.1. Réalisation de la « galerie des identités » (10 min)

L'enfant reprend le panneau A3 sur lequel était collée sa photo et le premier avatar réalisé par ses soins. Il le complète avec sa carte d'identité, l'avatar réalisé par son camarade et écrit son prénom et son nom en guise de titre. L'enseignant collecte alors les panneaux et réalise une « galerie des identités » des enfants de la classe. Chacun aura dès lors plusieurs facettes de son identité sur ce panneau : les informations collectées lors d'une discussion orale, une photo, un avatar réalisé par ses soins et un avatar réalisé par un de ses camarades sur base des informations collectées oralement.

3.2. Conclusion et réflexion autour de la thématique de l'identité (10 min)

Chacun prend le temps de regarder la galerie des identités. Une discussion peut alors être entamée autour des questions suivantes.

a. Questions de retour sur l'animation

Les deux avatars qui me sont liés sont-ils le reflet de ma personnalité ? Reflètent-ils les mêmes facettes de ma personnalité ?

La photo est-elle la représentation exacte de mon identité ?

Quels sont les éléments communs entre mes avatars et ma photo ? Entre mes deux avatars ?

Quelles sont les différences entre mes avatars et ma photo ?

Quelles sont les différences entre l'avatar que j'ai créé et celui que mon binôme a créé ?

Est-ce qu'il y a des différences/ressemblances entre ces deux avatars ? Quelles sont-elles ?

Pourquoi ces différences/ces ressemblances entre l'avatar que je me suis créé et celui que mon binôme a créé pour moi ?

Était-ce amusant de créer son avatar ? Pourquoi ?

b. Questions concernant l'identité virtuelle

Quels sont les avantages d'avoir un avatar sur internet ?

Est-ce que votre avatar pourrait agir de la même façon dans le monde réel ?

Pensez-vous que vous vous permettez plus de choses en étant derrière votre avatar ?

Mettons-nous toujours un peu de notre propre personnalité dans notre avatar ?

COMMENT LES AUTRES SAVENT-ILS QUI TU ES ?

ET TOI,
COMMENT LE
SAIS-TU ?



ANNEXE 1 : CARTE D'IDENTITÉ

CARTE D'IDENTITE

Nom/Prénom ?

Âge ?

Frère(s) et sœur(s) ?

Animal de compagnie ?

Sport ?

Passion ?

Plat préféré ?

Couleur préférée ?

Trait de caractère le plus fort ?

Coiffure de rêve ?

Vêtement préféré ?

Mon plus grand rêve ?

J'adore ?

Je déteste ?

Je suis fier·e de ?

CARTE D'IDENTITE

Nom/Prénom ?

Âge ?

Frère(s) et sœur(s) ?

Animal de compagnie ?

Sport ?

Passion ?

Plat préféré ?

Couleur préférée ?

Trait de caractère le plus fort ?

Coiffure de rêve ?

Vêtement préféré ?

Mon plus grand rêve ?

J'adore ?

Je déteste ?

Je suis fier·e de ?

