

DES OUTILS COLLABORATIFS



La création de ces outils n'a été rendu possible que grâce à un travail collaboratif des membres du CRAJEP HDF . Ils sont le fruit d'une recherche action réunissant les savoirs de 71 jeunes et acteurs dans les Hauts-de-France. Pour ces raisons, merci de bien vouloir respecter les conditions d'utilisation régies par la Licence Creative Commons expliquées ci-dessous.



➡ Vous êtes autorisés à :

Partager - copier, distribuer et communiquer le matériel par tous moyens et sous tous formats

Adapter - modifier, transformer et créer à partir du matériel

Personne ne peut modifier les conditions d'utilisation régies par les termes de la licence CC-BY-NC-SA

Attention ce badge ne reconnaît pas la maîtrise des outils téléchargés.

Nous encourageons les personnes utilisant ces outils à solliciter une formation auprès des coordinateurs ou des formateurs du projet ECN présents sur leur territoire pour avoir la maîtrise pleine et entière de ces outils ainsi que des supports bibliographiques et théoriques les accompagnant.

➡ Selon les conditions suivantes :



A chaque utilisation, vous devez citer les auteurs de l'outil. Si vous effectuez des modifications, il vous faut les indiquer. Toutes modifications effectuées et l'utilisation qui en est faite n'engagent pas les créateurs de l'outil.



Pas d'Utilisation Commerciale - Vous n'êtes pas autorisés à faire un usage commercial de cette œuvre, en tout ou partie du matériel la composant.



Partage dans les Mêmes Conditions - Dans le cas où vous transformez l'outil original, vous devez diffuser l'outil modifié dans les mêmes conditions, c'est-à-dire avec la même licence avec laquelle l'outil originale a été diffusée.

Pas de restrictions complémentaires - Vous n'êtes pas autorisé à appliquer des conditions légales ou des mesures techniques qui restreindraient légalement autrui à utiliser l'œuvre dans les conditions décrites par la licence.

Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les
Mêmes Conditions 2.0 France (CC BY-NC-SA 2.0 FR)





AVATAR

INFORMATIONS DE BASE

Définition **Avatar** :

Antérieurement, l'avatar désignait le personnage joué par un individu dans un jeu. Désormais, il désigne tout aussi bien le fait de dissimuler son identité derrière un pseudonyme que la représentation physique d'un individu sur Internet ou dans un jeu vidéo.

Il s'agit donc d'un double numérique. Les avatars sur les jeux vidéo permettent une liberté de customisation souvent plus large que dans le monde réel. Il sont source d'émancipation pour les personnes y jouant et aussi source de compréhension qui peut visibiliser les discriminations racistes ou sexistes auxquelles peuvent être confrontées les personnes dans le monde réel. Pour cette raison, les personnes victimes de discrimination se refusent parfois à adopter un avatar leur ressemblant (ne pas être victime de discrimination sur une plateforme numérique).

La plateforme Horizon Worlds, lancée par Méta, permet aux personnes de visualiser leurs avatars grâce à la réalité virtuelle. Actuellement en bêta-test, un avatar féminin d'une utilisatrice a été sexuellement agressée devant d'autres utilisateurs amenant à questionner les éléments concernant la responsabilité et la protection qui doivent/devront être mis en place sur ces nouvelles plateformes numériques. Le caractère immersif de la réalité virtuelle peut renforcer l'insécurité des personnes l'utilisant.

L'apparence d'un avatar est susceptible d'influencer le mode de jeu ou la façon d'interagir des individus. Ce phénomène s'appelle l'effet Proteus. Lors de l'étude menée par Yee en 2009 sur le jeu de rôle massivement multi-joueurs World of Warcraft, il a été révélé que les avatars jugés attractifs et de grande taille selon les joueurs étaient les plus puissants en terme d'expériences sur le jeu. Les interactions entre les joueurs sont également à distinguer puisque les personnages masculins sont ressortis plus enclins à s'engager dans des combats tandis que les personnages féminins avaient plus tendance à soigner leurs coéquipiers. Il convient toutefois de noter qu'une recherche dirigée par Vasalou et Joinson en 2009 a démontré que les utilisateurs personnalisent leurs avatars de manière adéquate avec les interactions sociales qu'ils projettent dans le jeu.

Atelier : Numérique ou Non numérique (papiers, crayons, dessins, découpage, collage, matériaux de récupérations) au choix de l'animateur.

Si Numérique lien du site pour création de l'avatar : <https://readyplayer.me/fr>

Objectif Primaire :

- Travailler les représentations que l'individu a de lui-même et des autres
- Faire prendre conscience aux personnes des points de rencontre entre l'identité réelle et virtuelle

L'atelier permet de travailler :

- Perception de soi et le regard des autres en ligne
- Perceptions de l'autre par rapport à ce que je vois
- Libéralisation de la parole
- Croiser des regards
- Questionner sur ses représentations et schémas

AVATARISE... TOI ET MOI ?

PROPOSITION D'ACTIVITÉ : CRÉATION D'UN AVATAR NUMERIQUE

Les participants se rendent sur le site : <https://readyplayer.me/fr>

Pour commencer à créer son avatar, cliquez sur création d'avatar (ou entrer moyen comme indiqué sur le site).

Dans un premier temps, il est demandé de choisir son genre, puis de choisir si on réalise son avatar à l'aide ou non d'un selfie (pour l'optimisation de l'atelier, nous recommandons de choisir continuer sans photo).

La création de l'avatar peut enfin commencer.

Une fois l'avatar finalisé, il faut appuyer sur capture, il sera indiqué "Share Your Avatar" et en partant de là, des icônes sur le côté permettent de modifier l'arrière plan, la posture de l'avatar et l'émotion de celui-ci. Pour l'enregistrer, il faut cliquer sur Download image. Ça y'est, votre avatar est réalisé.



INTERVIEW MUTUELLE - QUESTIONNAIRE

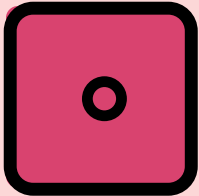
Après avoir créé leur avatar, les participants sont invités à questionner l'avatar d'un autre participant. Suite à ce questionnement, ils devront tenter de créer l'avatar de la personne interviewée.

Pour faciliter cette interview, nous proposons un questionnaire qui pourra être distribué aux participants. Les questions sont volontairement laissées larges pour permettre aux personnes de se raconter au travers de leur avatar. Il ne s'agit donc pas d'être factuel (ton avatar a-t-il les yeux bleus ? Les cheveux roses ?). L'interview doit être pensée comme un moment de narration : il s'agit de raconter son existence, son vécu à travers son avatar.

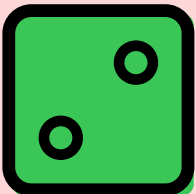
RECHERCHE - QUESTIONNAIRE

A l'issue de l'animation, nous aimerions en savoir plus sur les avatars que les participants ont réalisés. Dans une dynamique de recherche, il serait donc opportun de leur distribuer le questionnaire permettant d'alimenter notre recherche-action.

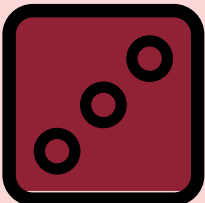
RACONTE MOI TON AVATAR



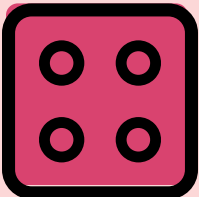
Est ce que tu aimes l'avatar que tu as crée ?



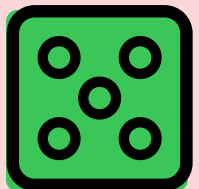
Est ce que tu aurais aimé ajouté des éléments supplémentaires à ton avatar ?



Imagine la vie de ton avatar et décris la.



Est ce qu'il ressemble aux autres avatars que tu as pu créer (réseaux sociaux, jeux vidéos) ?



Pourrais-tu utiliser cet avatar sur un réseau social (photo) ou dans un jeu vidéo ?

Est ce que ton avatar... ?

Oui

Non

1- A la même couleur de cheveux que toi ?

☐☐

2- A la même couleur de yeux que toi ?

☐☐

3- A la même couleur de peau que toi ?

☐☐

4- A la même corpulence que toi ?

☐☐

5- A le même genre que toi ?

☐☐

6- A les mêmes tatouages que toi ?

☐☐

7- A la même coupe de cheveux que toi ?

☐☐

8- A le même maquillage que toi ?

☐☐

9- A le même style vestimentaire que toi ?

☐☐

10- A les mêmes piercings que toi ?

☐☐

11- A la même taille de yeux que toi ?

☐☐

12- A la même taille de bouche que toi ?

☐☐

13- A le visage camouflé ?

☐☐

Et si tu imagines son caractère?

Oui

Non

14- Ton avatar-a-t-il une personnalité douce ?

☐☐

15- Comme toi ?

☐☐

16- Ton avatar a-t-il confiance en lui ?

☐☐

17- Autant que toi ?

☐☐

18- Ton avatar est-il rusé ?

☐☐

19- De manière égale à toi ?

☐☐

20- Ton avatar-est-il fort ?

☐☐

21- Autant que toi ?

☐☐

22- Ton avatar est-il empathique ?

☐☐

23- Comme toi ?

☐☐

24- Ton avatar est-il un bon communicant ?

☐☐

25- Autant que toi ?

☐☐