

DOSSIER DE PRESSE

Création d'un jeu vidéo éducatif sur les droits de l'enfant.



**BUREAU INTERNATIONAL
DES DROITS DES ENFANTS**

Cécile BETTEGA
Chargée des communications et du
développement philanthropique



BUREAU
INTERNATIONAL
DES DROITS DES ENFANTS
INTERNATIONAL
BUREAU
FOR CHILDREN'S RIGHTS
OFICINA
INTERNACIONAL
DE LOS DERECHOS DEL NI
المكتب الدولي لحقوق الطفل

805, rue Villeray, Montréal, Québec,
H2R 1J4 - Canada

communications@ibcr.org
+1.514.932.7656, ext.242
www.ibcr.org

À l'occasion de son 25^{ème} anniversaire et pour célébrer les 30 ans de la Convention internationale relative aux droits de l'enfant (CDE) des Nations Unies, le Bureau international des droits des enfants (IBCR, Le Bureau) s'est lancé dans un projet novateur : la création d'un jeu vidéo pour sensibiliser les filles et garçons du Canada et d'ailleurs sur leurs droits universels et fondamentaux.

Alors qu'il est reconnu que la jeunesse manipule les nouvelles technologies de façon précoce et y consacre du temps et de l'intérêt, aucun outil en ligne n'est dédié aux droits de l'enfant au Québec et au Canada. De plus, la Convention et ses articles sont peu connus des enfants et du public en général. L'IBCR a donc souhaité y remédier en créant un jeu vidéo destiné aux enfants, et réalisé avec eux : « Détective en mission pour les droits de l'enfant ».

Contexte de création du jeu vidéo et acteurs impliqués

Le Bureau a confié la création technique du jeu à l'École Polytechnique de Montréal, qui a accepté le projet dans le cadre de son programme d'étude. Quatre étudiants se sont ainsi attelés à cette tâche durant plusieurs mois, comme projet professionnalisant : Gabriel Bourgault, Salim Eid, Alexandre Hua et Kenny Nguyen. Le graphisme a quant à lui été pris en charge par trois étudiant.e.s de l'École Nationale des Arts et Métiers ParisTech (France) : Léa Cados, Quentin Denis-Lutard et Jade Ledolledec.

L'une des lignes directrices de l'IBCR étant de placer les enfants au cœur de la promotion de leurs droits, la conception du jeu vidéo s'est faite avec la participation de deux classes de primaire d'écoles montréalaises : la classe de 4^e année de M. Ludovic Tourné de l'école Saint-Fabien, et celle de 2^e/3^e année de Mme Anne-Sophie Bodart de l'école Sainte-Cécile. La mobilisation des enfants s'est ainsi intégrée dans le cadre du programme « Éthique et culture religieuse » offert à tous les élèves du primaire et du secondaire au Québec.

Deux journées de rencontre ont dans un premier temps été organisées afin de permettre aux enfants de découvrir la Convention relative aux droits de l'enfant par des activités ludiques et de recueillir leurs idées sur les droits à mettre davantage en valeur dans le jeu. Le but de cet exercice était d'échanger sur des situations qui leur paraissaient injustes, afin de pouvoir les illustrer à travers le jeu.

Les enfants, très enthousiastes, ont ainsi été amenés à réfléchir ensemble aux différentes caractéristiques du jeu et au concept qu'ils souhaiteraient. Cet échange dynamique a notamment permis aux quatre étudiants de Polytechnique Montréal de prendre en compte les observations et remarques des élèves afin de créer un prototype pertinent.

Suite à ces rencontres, les étudiants de Polytechnique Montréal ont pu proposer différents concepts de jeu aux enfants. Un travail de réflexion sur le ton et le contenu adapté à ce public particulier a été entrepris en parallèle par l'équipe de l'IBCR pour formuler les concepts et les textes du jeu d'une manière compréhensible pour les enfants de la tranche d'âge visée (7-11 ans).



Les élèves de l'école Sainte-Cécile, en train de réfléchir aux droits de l'enfant

Rencontre entre les élèves de l'école Saint-Fabien et les étudiants de Polytechnique Montréal



« Les enfants avaient une bonne imagination, nous nous attendions à ce qu'ils y mettent beaucoup de fun mais ils étaient concentrés et très sérieux sur les aspects de réalisation du jeu. Ils ont vraiment mis de l'effort dans leurs idées, je n'aurais pas trouvé tout ça à leur âge ! »

Un étudiant de Polytechnique Montréal, après une rencontre avec les élèves



Les étudiants de Polytechnique Montréal en visite à l'école Saint Fabien



Présentation du jeu à l'école Sainte-Cécile

Une fois le jeu en phase finale, les élèves ayant participé à sa création ont été invités à y jouer. Le Bureau a ensuite organisé une rencontre dans chaque classe pour recueillir leurs commentaires sur le jeu et les pistes de perfectionnement possibles, ainsi que sur leur expérience de participation à un tel projet. Lors de ces rencontres, les enfants se sont montrés très vifs sur les points positifs du jeu comme sur les éléments à repenser. Des ajustements pourraient être apportés au jeu dans les prochains mois afin de l'améliorer et d'assurer aux enfants la meilleure expérience possible.

« Notre objectif était de créer une expérience simple et amusante spécialement pour les jeunes qui découvrent et qui apprennent leurs droits pour la première fois. À travers les mystères qu'affronte le détective Pinpin, nous avons tenté de démystifier, de manière adroite, les droits de l'enfant. »

Les étudiants de Polytechnique Montréal

Caractéristiques du jeu

Il s'agit d'un jeu d'enquête dans lequel le personnage principal « Détective Pinpin » est confronté à plusieurs situations injustes au regard des droits de l'enfant. Plusieurs actions sont alors proposées pour réagir à la situation. L'objectif est de choisir, parmi les propositions, l'action que le personnage trouve la meilleure pour résoudre l'injustice. Lorsque l'enfant choisit la meilleure proposition, il passe au prochain niveau et obtient un trophée d'or. Chacun des cinq niveaux représente une situation propre au quotidien des jeunes tel que l'entraînement sportif ou l'utilisation des réseaux sociaux.

Le jeu est pensé pour des enfants âgés de 7 à 11 ans, et est actuellement disponible en français. C'est un jeu en ligne, sur ordinateur.

« Bravo l'IBCR et les ingénieurs en polytechnique, vous avez créé un très beau jeu vidéo bien sûr grâce à nos idées et aux vôtres. »

Louis-Alexandre, élève de 4e de l'école Saint-Fabien



Détective Pinpin, le personnage principal, dans son bureau

Lien vers le jeu vidéo :

<https://jeu.ibcr.org/>

(optimisé pour Mozilla Firefox)



Rencontre finale avec les élèves de l'école Saint-Fabien



Rencontre finale avec les élèves de l'école Sainte-Cécile

La suite

Le jeu sera diffusé dans un premier temps auprès des commissions scolaires du Québec, d'organismes communautaires et d'organisations de protection de l'enfance. Il sera accompagné d'un document d'appui introduisant la Convention relative aux droits de l'enfant ainsi que du mode d'emploi du jeu. Bien que pouvant être joué en toute autonomie par des enfants, le jeu pourra également s'intégrer dans le cadre de programmes pédagogiques ou d'activités de sensibilisation à la promotion et à la protection des droits de l'enfant.

Dans une deuxième phase, l'IBCR prévoit de traduire le jeu en plusieurs langues pour une diffusion mondiale, au travers notamment d'organisations partenaires du Bureau.



Dessins réalisés par les enfants de l'école Saint-Fabien.



À propos du Bureau international des droits des enfants

Le Bureau international des droits des enfants est une organisation non-gouvernementale agissant pour les droits de l'enfant depuis 25 ans, dans 45 pays d'Afrique, d'Asie, des Amériques et du Moyen-Orient. Par une approche participative et durable, nous œuvrons avec nos partenaires sur le terrain, à la promotion et à la protection des droits de l'enfant, qu'il soit en contact avec le système de justice ou confronté à une situation de crise humanitaire, causée par un conflit armé ou un désastre naturel. Nous veillons également à prévenir toute forme d'exploitation, de violence, d'abus et de négligence envers les enfants, notamment à des fins sexuelles.

L'écoute, la participation et la protection de l'enfant sont au cœur de toutes nos actions.



BUREAU
INTERNATIONAL
DES DROITS DES ENFANTS

INTERNATIONAL
BUREAU
FOR CHILDREN'S RIGHTS

OFICINA
INTERNACIONAL
DE LOS DERECHOS DEL NIÑO

المكتب الدولي لحقوق الطفل