

DANSES HIP HOP ET CULTURES VIDÉOLUDIQUES CULTURES JEUNESSE, CORPS EN JEU

Les cultures vidéoludiques et celle des danses hip hop nourrissent une même logique d'appropriation, de codification, de performance. Elles peuvent devenir le terreau d'une pédagogie sensible, ancrée dans le réel culturel des élèves.

Ce thème permet également de reconnaître les savoirs expérientiels des élèves : ils et elles ont déjà une culture. L'enjeu est de ne pas diaboliser les jeux vidéo, mais d'en faire un objet de discussion, de mise à distance et de création.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES / CULTURELS

- Comprendre les influences réciproques entre danses hip hop et jeux vidéo.
- Identifier les représentations du corps en mouvement dans les cultures numériques.
- Identifier les points communs entre le jeu vidéo et les danses hip hop : « avatarisation », improvisation, performance, rythme.
- Stimuler l'intérêt des jeunes pour les danses hip hop via leur culture vidéoludique.
- Valoriser les compétences développées par les élèves dans ces deux univers (créativité, mémoire, coordination, narration).
- Proposer des activités qui croisent expression corporelle, réflexion critique et création numérique ou scénique
- Favoriser la **conscience critique** autour de la récupération culturelle, des stéréotypes et des discriminations.

COMPÉTENCES MOBILISÉES

Discipline	Entrée possible
EPS	Mobilisation corporelle, coordination, effort, dépassement de soi, exploration du corps
Arts plastiques / musique	Construction de personnages, avatars, storyboards, ambiance sonore
Mathématiques	Géométrie, symétrie, repérage dans l'espace (Tetris/tutting).
EMC / Histoire	Culture hip hop et luttes sociales. Appropriation vs inspiration. Questionner les stéréotypes de genre, les modèles culturels
Technologie / Numérique	Analyse de jeu, animation, motion capture.
EMI	Analyse des médias jeunesse (jeux, réseaux, battle en ligne)
Français	Narration de personnage, fiche avatar, débat

SYNTHÈSE DES APPORTS CROISÉS

Entrée	Culture vidéoludique	Danses hip hop	Convergence pédagogique
Avatar / identité	Personnalisation de skin, nom, genre, look, mouvement signatures	Style de danse, posture, nom de scène, mouvement signature	Travailler sur le corps comme expression de soi
Mouvement / rythme	Réactivité, gameplay rythmique, atmosphère musicale du jeu	Groove, musicalité, flow, univers de la musique	Coordination, perception musicale, improvisation
Performance / scène	Scoring, mode battle, e-sport	Cyphers, battles, freestyle	Mise en scène, évaluation par les pairs
Transmission / communauté	Jouer ensemble, streamer, co-crée	Crew, oralité, culture autodidacte	Travailler l'écoute, la coopération, la valorisation collective
Esthétique / environnement	Univers visuels, décors urbains	Mode, street codes, postures	Réinterprétation créative de références culturelles

POINTS DE CONVERGENCE ENTRE DANSES HIP HOP ET CULTURE VIDÉOLUDIQUE

Axe	Danses hip hop	Culture vidéoludique	Apports croisés
Avatarisation du corps	Scène, battle, personnage scénique, mouvement signature	Avatar, personnalisation de skin, mouvement signature	Construction d'une identité visuelle et narrative
Rythme et coordination	Groove, musicalité, improvisation	Gameplay rythmique, timing, QTE (Quick Time Events)	Sens du tempo, réactivité corporelle
Performativité	Show, freestyle, virtuosité	Compétence, scoring, e-sport	Reconnaissance des skills, culture de la performance
Codification et règles	Battle, MC, jury, question / réponse	Tournois, levels, mécaniques de jeu	Apprentissages par immersion et défi
Esthétique	Mode, posture, gestuelle de rue	Graphismes, décors urbains, jeux de rue	Réappropriation de l'imaginaire urbain
Communauté et transmission	Crew, cypher, jam, oralité	Guildes, serveurs, chaînes Twitch	Transmission entre pairs, culture autodidacte

LES INFLUENCES ENTRE DANSES HIP HOP ET JEUX VIDÉO

Jeu	Liens avec les danses hip hop	Intérêt pédagogique ou culturel
Fortnite (Epic Games)	Très connu pour ses "emotes" (danses stylisées et remixées issues du hip hop, du krump, du break, etc.).	Décrypter une danse, analyser son origine (liens YouTube de comparatifs réel/jeu), création d'une chorégraphie inspirée d'une emote.
Just Dance (Ubisoft)	Jeu de danse très accessible ; plusieurs morceaux hip hop (old school et actuels) ; chorés rythmées et simplifiées.	Reproduire une chorégraphie, décoder les styles, travailler la mémoire motrice.
Dance Central (Harmonix)	Jeu Kinect axé sur les danses hip hop et RnB, avec une vraie exigence technique.	Découverte de mouvements codifiés, échauffement en EPS.
Busting Moves / B-Boy (PS2, PSP)	Jeu spécialisé dans le break, inspiré des battles réels.	Découverte des bases du breaking, travail sur les figures.
Boombot (indépendant)	Petit jeu de rythme et de réaction, avec esthétique hip hop pixelisée.	Utilisation simple en classe pour travailler rythme et coordination.
Scratch (plateforme de programmation)	Nombreux projets créés par les élèves incluant de la musique hip hop, des mouvements d'avatars, etc.	Créer son propre mini-jeu de danse ou battle en code bloc.

TETRIS ET LE TUTTING

Le tutting est un style de danse rattaché au popping, qui utilise des formes géométriques (angles droits, symétries, blocs) réalisées avec les bras, les mains et le corps. Il tire son nom du pharaon Toutankhamon (*King Tut*), en référence à l'iconographie égyptienne.

En France, on nomme spontanément cette danse Tetris, où :

- Les formes s'imbriquent comme des mouvements de tutting
- La logique de puzzle / géométrie / stratégie se retrouve dans la construction d'un freestyle
- Certains danseur-ses s'amuse à « mimer » le jeu avec leur corps, comme si les bras étaient les pièces du jeu.

Tetris devient un pont entre logique spatiale, mathématique et danse : une belle opportunité de transversalité (maths, techno, physique, arts visuels, EPS...).

LES « EMOTES » DE FORTNITE (EPIC GAMES)

Le jeu *Fortnite* a popularisé de nombreuses danses directement copiées de la culture hip hop ou des réseaux sociaux. Les élèves les connaissent souvent et les reproduisent spontanément. Quelques exemples :

- **Fresh** : inspirée de Carlton dans *Le Prince de Bel-Air*
- **Electro Shuffle** : inspirée des danses électro et des footwork
- **Hype** : inspirée du danseur Shoot, style Memphis jookin'
- **Floss** : mouvement viral inventé par l'adolescent Backpack Kid

Ces danses peuvent être un point d'entrée vers une discussion sur la récupération culturelle, l'origine des mouvements et la danse comme langage.

LE STYLE « ROBOT » ET LES JEUX FUTURISTES

Des danses de style popping / animation / robot / waving s'inspirent directement des mouvements de personnages de jeux vidéo futuristes ou mécaniques (ex : *Mega Man*, *Cyberpunk 2077*).

L'univers graphique et les glitches peuvent aussi inspirer des chorégraphies saccadées, désynchronisées.

Ces esthétiques sont souvent très parlantes pour les élèves, et peuvent nourrir des créations originales.

LES « PERSONNAGE NON-JOUEUR » (PNJ) : STYLES ROBOTIQUES OU LOOPING.

PNJ est l'abréviation de « Personnage Non-Joueur » (en anglais : NPC – Non-Playable Character).

Dans les jeux vidéo, ce sont les personnages que le joueur ne contrôle pas : ils font partie du décor ou de l'histoire. Par exemple :

- Un vendeur dans un magasin du jeu
- Un passant dans la rue
- Un personnage qui donne une mission ou un conseil

Les PNJ suivent souvent un comportement répétitif ou réagissent de façon automatique. On dit parfois qu'ils sont « scriptés » ou « programmés » dont

- Des mouvements répétitifs, saccadés, peu "humains" (ex : ils tournent en boucle),
- Une absence d'émotion corporelle ou un comportement stéréotypé (réactions prédictibles),
- Une posture étrange ou rigide,
- Une latence entre l'action et la réponse (délai ou "lag"),
- Une iconographie forte dans les jeux vidéo (ex : le vendeur, le gardien, le danseur de fond...).

Tout cela constitue une matière chorégraphique idéale pour travailler :

- Le popping, l'animation, le robot, le glitch
- Des jeux de rôle corporels
- La question du libre arbitre vs contrainte, répétition vs improvisation

LA RÉFÉRENCE AU BREAK DANS LES JEUX VIDÉO

Certains jeux vidéo représentent directement les danses hip hop, comme :

- *Bust a Groove* (PlayStation) : jeu de danse basé sur des styles break / hip hop.
- *B-boy* (PS2/PSP) : jeu centré sur le breakdance, avec des figures issues du battle.
- *Dance Central / Just Dance* : certaines chorés sont inspirées de locking, popping, ou dancehall.

Ces jeux peuvent servir de ressource ou d'analyse de style (qu'est-ce qui est fidèle à la culture hip hop ? Qu'est-ce qui est « spectaculaire » mais déconnecté du sens ?).

LES PERSONNAGES DANSEUR-SES DANS LES JEUX

Street Fighter, *Tekken*, *Overwatch*, *League of Legends*... plusieurs jeux attribuent à leurs personnages des danses ou «skins» directement inspirés du hip hop (capoeira, krump, popping...).

Cela ouvre à une discussion sur la représentation, les stéréotypes culturels, les emprunts sans crédit.

LA CULTURE DU « COMBO » ET DU « BATTLE » DANS LES JEUX

Les battles de danse peuvent être mises en parallèle avec :

- Les 1 vs 1 dans les jeux de combat
- La construction d'un style personnel / combo / stratégie dans le jeu, comme dans la danse
- Les notions de « skills », « levels », « XP », « boss final » que l'on peut transposer au parcours d'un danseur autodidacte.

Cela permet aux élèves de traduire leurs compétences vidéoludiques en langage artistique, et de mieux comprendre les codes du battle.

INTERROGER LES REPRÉSENTATIONS CULTURELLES DANS LES JEUX VIDÉO

Thématique	Contenus / pistes d'activités
Les danses « emotes » de Fortnite	<p>Identifier les danses connues des élèves, explorer leur origine (Fresh, Floss, Hype...).</p> <p>→ Discussion : d'où viennent ces mouvements ? Qui les a créés ?</p> <p>→ Activité : les élèves présentent une danse + recherchent son histoire.</p> <p>→ Débat : culture populaire ou appropriation ?</p>
Le style « robot », popping et jeux futuristes	<p>Explorer les styles popping / robot / animation.</p> <p>→ Observation de vidéos (e.g. danseurs glitch, slow-mo, saccades).</p> <p>→ Atelier corporel : imiter un bug / un personnage mécanique.</p> <p>→ Création : mini-solo « glitché » ou duo « cyborgs en battle ».</p>
Le break dans les jeux vidéo	<p>Analyser des jeux qui intègrent des danses hip hop (Bust a Groove, B-boy...).</p> <p>→ En classe : extrait vidéo + analyse critique (fidélité à la culture ? clichés ?).</p> <p>→ En atelier : rejouer un battle du jeu « en vrai », puis créer le sien.</p>
Personnages danseur-ses et stéréotypes	<p>→ Repérer les danses ou styles attribués aux personnages dans les jeux (Street Fighter, LoL...). Atelier : faire une carte d'identité chorégraphique de ces personnages.</p> <p>→ Discussion : que dit ce personnage de la culture qu'il représente ? Est-ce fidèle ou caricatural ? Quelle idée de la beauté ce personnage porte avec elle / lui ?</p>
Le battle et le combo	<p>Mettre en parallèle les logiques de jeux (combo, XP, boss) avec l'apprentissage en danse.</p> <p>→ Jeu : créer un combo de mouvements en binôme.</p> <p>→ Atelier : inventer son « pouvoir spécial » de danseur-se.</p> <p>→ Travail de narration : raconter son parcours de level-up en freestyle.</p>
Tetris et le tutting	<p>Travailler les formes géométriques, angles droits, enchaînements.</p> <p>→ Référence vidéo : tutoriel de tutting.</p> <p>→ Activité : créer une séquence inspirée de Tetris (formes L, Z, carré...).</p> <p>→ En lien : géométrie (maths) – design graphique – art visuel.</p>



COMPRENDRE COMMENT LES ENFANTS ET LES ADOLESCENT-ES S'APPROPRIENT LES JEUX VIDÉO.

Thème	Description	Entrée pédagogique
Les jeux comme univers narratif	Histoires, quêtes, mondes ouverts, personnages riches	Lecture d'univers, expression écrite (inventer une mission)
Les jeux comme outils d'expression	Skins, danses, choix de genre / prénom / décor	Travail sur l'identité et la représentation
Les jeux comme espace de socialisation	Coopération en ligne, serveurs, teams, streamers	Débat : qu'est-ce qu'un-e ami-e ?
Les codes culturels	Références partagées (Fortnite, Minecraft, Roblox, Mario...)	Culture commune, expression orale, échanges entre pairs
Les compétences développées	Rigueur, créativité, logique, coordination, mémoire	Observation et valorisation de l'expérience vidéoludique
Risques et limites	Temps d'écran, isolement, contenus inadaptés	Discussion en EMC, outil de prévention sans jugement

POINTS DE VIGILANCE

- Éviter les préjugés sur les pratiques : Les cultures vidéoludiques ou les danses hip hop ne sont pas « moins nobles » ou « moins sérieuses ». Ce sont des langages complexes, codifiés, porteurs d'histoires et de récits collectifs.
- Respecter les références culturelles des élèves : Ne pas caricaturer leurs goûts ou leurs références. Demander plutôt : « Qu'est-ce que ce jeu t'évoque ? », « Qu'est-ce que ce mouvement te rappelle ? »
- Être attentif-ve aux usages sexistes ou stéréotypés des représentations : certains jeux ou figures de danse peuvent véhiculer des modèles genrés ou stigmatisants (hypersexualisation, virilisme, clichés raciaux...). Les interroger avec les élèves plutôt que les reproduire.
- Tenir compte des corps, de leurs vécus et de leurs limites : tous les élèves n'ont pas la même aisance physique, ni le même rapport au corps ou à l'exposition de soi. Il est essentiel de créer un espace bienveillant, où chacun-e peut s'exprimer selon ses possibilités.
- Attention aux références non maîtrisées : certains mouvements ou attitudes issus des battles, des danses de jeu vidéo ou de TikTok peuvent avoir des origines précises (contexte social, revendications, trauma collectif...). Veiller à contextualiser avec l'artiste ou à ne pas détourner leur sens.
- Maintenir un cadre de non-discrimination : encourager la diversité des expressions, des styles, des identités de genre et des origines. Être vigilant-e face aux moqueries, stigmatisations ou comportements racistes, sexistes ou validistes.

POUR ALLER PLUS LOIN

- Montrer des vidéos de danses extraites de jeux (Fortnite, Just Dance) et de vrais battles
- Analyse des emotes de danse dans *Fortnite* (par des danseur-ses hip hop)
- Fiche « Mon jeu préféré » : pour comprendre les logiques du gameplay (objectifs, styles, personnages, émotions).
- Fiche « Mon avatar danseur-se » : pour relier une posture dansée à une intention ou une identité.
- Atelier débat EMC : « Les jeux vidéo respectent-ils les cultures qu'ils représentent ? »
- Mini-expo en classe : affiches, photos, extraits de danse / jeux.
- Podcast ou capsule vidéo : les élèves interviewent l'artiste sur son lien au jeu, à la danse, à son parcours.

– Les danses hip hop :

Danses debout :

- Funk-styles : Popping, Locking
- New style (Hype), Wacking, Tutting
- Krump, Electro...

Danses au sol :

- Breaking / Breakdance (le «break»)

Les participant-e-s :

- Un b-boy (brokeur)
- Une b-girl (brokeuse)
- Un crew : groupe soudé, avec un nom, un style, une identité
- Un-e speaker.euse / MC

– Les types de battles :

• 1 vs 1 :

Duel individuel pour exprimer style, technique et originalité.

• 3 vs 3 :

Affrontement par équipes de 3. Mise en valeur de la coordination et de l'énergie collective.

• Bonnie & Clyde :

Duo mixte inspiré du célèbre couple. Complicité et créativité au cœur de la prestation.

• Seven to Smoke :

Format individuel avec 8 participant-e-s. Objectif : battre 7 adversaires en rotation pour l'emporter.

• Armageddon :

Confrontation finale entre trois crews après des phases éliminatoires. Énergie maximale, enjeu collectif.

