



Quelles représentations des migrants et de la violence dans les jeux vidéo ?

Cette fiche pédagogique explore la façon dont certains jeux vidéo représentent la migration et les actions violentes. Comment ces représentations fictionnelles affectent-elles (ou pas) la perception qu'ont les joueurs des migrants et des réfugiés ainsi que leur compréhension de la migration et de la violence ? À travers les activités proposées ci-dessous, les jeunes sont invités à analyser deux représentations de la migration, ainsi qu'à repérer et discuter de portraits plus nuancés (et alternatifs) des personnes migrantes.

Introduction (20 min)

L'enseignant introduit deux jeux vidéo très différents sur l'immigration : le premier *GTA 4* est un jeu d'action et d'aventure développé par l'entreprise Rockstar North, l'autre est un jeu éducatif imaginé par l'UNHCR (Agence des Nations unies pour les Réfugiés).

Carte 1*

Grand Theft Auto IV (GTA 4)



Source: *Grand Theft Auto IV*, Rockstar Games, 2008.

Dans *GTA4*, le joueur incarne un immigrant d'Europe de l'Est arrivant à Liberty City aux États-Unis, persuadé d'y trouver une vie meilleure. Très vite, il sera confronté à des problèmes avec des usuriers albanais et la mafia russe.

Carte 2*

Against All Odds



Source: *Against All Odds*, UNHCR (Agence des Nations unies pour les Réfugiés), 2005.

Dans *Against All Odds*, le joueur se met dans la peau d'un réfugié dès son départ du pays. Il doit subir des interrogatoires, les passages de frontières, le processus de demande d'asile et les difficultés de l'intégration.

Activité (1 h)

L'enseignant divise la classe en groupe de quatre ou cinq élèves et leur donne les cartes présentant les deux jeux vidéo. Il les invite ensuite à répondre aux questions d'analyse ci-contre sur les jeux vidéo. En équipe, les élèves commencent l'analyse comparative des deux jeux vidéo. Afin de répondre aux questions, les élèves lisent d'abord les cartes de présentation des jeux vidéo, ensuite ils jouent en ligne à *Against All Odds* (www.playagainstallodds.ca), puis ils regardent la bande annonce de *Grand Theft Auto IV* sur YouTube.

Conclusion (40 min)

Chaque groupe rapporte ses réponses écrites sur une feuille de travail commune qui est montrée à l'ensemble de la classe. L'enseignant invite les élèves à commenter et à préciser certaines de leurs réponses. Il anime ensuite une discus-

Questions d'analyse

1. Ce jeu vidéo est-il destiné à être réaliste? Quelles sont les caractéristiques qui rendent le jeu vidéo réaliste et/ou irréaliste?
2. Le jeu vidéo prétend-il dire la vérité sur la migration? Comment essaie-t-il de paraître authentique?
3. Comment le jeu vidéo représente-t-il certains groupes sociaux? Ces représentations sont-elles exactes?
4. Le jeu vidéo soutient-il des points de vue particuliers sur la migration et la violence? Met-il en avant des valeurs morales ou politiques?
5. Le jeu vidéo affecte-t-il votre vision de certains groupes sociaux ou de problèmes tels que la migration et la violence?

sion avec tous les élèves sur la représentation des migrants. L'objectif est de réfléchir à des histoires dans lesquelles les migrants ne jouent pas nécessairement le rôle de criminel ou de victime. Les exemples peuvent venir des médias ou s'inspirer de l'entourage des élèves.

À propos de MEET

Le projet européen MEET a mené une recherche-action pour adapter des parcours pédagogiques dans des contextes interculturels afin de promouvoir l'équité et la tolérance. Cette recherche-action a abouti à un outil pédagogique en ligne comprenant :

- 4 vidéos documentant des pratiques pédagogiques
- 6 parcours pédagogiques prêts à l'emploi
- Un ensemble de recommandations pour un apprentissage inclusif et contextualisé

Cette fiche pédagogique est un extrait du parcours pédagogique MEET *Défie la violence et joue de tes droits*

Découvrez l'outil complet sur
www.meetolerance.eu/toolkit-FR



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Les partenaires de MEET

Un projet mené par



avec

