

Pistes pédagogiques pour l'utilisation en classe de la BD

PET

EUGÈNE

CHRISTIAN DENISART

YOKO-NI



TABLE DES MATIÈRES

1. Introduction.....	3
2. 12 pistes pédagogiques:	
# 1 / Virtualité et réalité, les choix des auteurs.....	5
# 2 / Virtualité et réalité, la vie à la place de la vie.....	7
# 3 / Virtualité et réalité, la mort représentée.....	9
# 4 / Stéréotypes, préjugés et représentations, la recette du bonheur.....	11
# 5 / Vivre ensemble, interactions et responsabilité, l'amitié en ligne.....	14
# 6 / Stéréotypes, préjugés et représentations, le genre et la sexualité.....	16
# 7 / Santé, la dépendance, le bien-être.....	18
# 8 / Langage et narration, la BD, la pièce de théâtre, le roman.....	20
# 9 / Langage et communication.....	22
# 10 / Vivre ensemble et citoyenneté, débattre des jeux vidéos.....	25
# 11 / Consommation, mondialisation et production des jeux vidéos.....	28
# 12 / Bonus, à la recherche des « petits trucs qui tuent », les références implicites...	31
3. Références et sites.....	33
4. Annexes.....	34

1. INTRODUCTION

La genèse du projet

En 2012, la compagnie des Voyages Extraordinaires crée Yoko-ni, pièce de théâtre rendant hommage au nouveau monde des jeux vidéo et des univers virtuels ; un spectacle sur les questions qu'ils posent sur notre intimité, sur les excès dont ils sont l'objet, mais aussi sur les idées reçues qu'ils génèrent.

Rapidement, la pièce s'avère être un excellent support pour ouvrir la discussion sur un sujet autour duquel il existe une grande barrière intergénérationnelle et beaucoup de méconnaissances, voir de malentendus.

La troupe joue énormément de scolaires ; des débats et des programmes de préventions sont organisés autour des représentations ; des parents amènent leurs enfants, des adolescents amènent leurs parents, racontant que c'est la première fois qu'ils peuvent enfin discuter.

En parlant avec différents enseignants et responsables de prévention, l'idée d'en tirer une bande dessinée a commencé à faire son chemin. Il s'agit d'un média s'adressant autant aux enfants qu'aux adultes, et qui pourrait à son tour être un support idéal pour aborder le sujet.

Christian Denisart et Eugène, les auteurs de la pièce, prennent contact avec le dessinateur PET, dont ils admirent le travail, notamment pour le quotidien 24 Heures. Celui-ci adhère avec enthousiasme au projet, et leur collaboration commence, fonctionnant rapidement à merveille.



Yoko-ni, la pièce de théâtre, janvier 2012

La trame

Yoko-ni raconte une histoire, celle d'un héros populaire, un combattant hors pair, entouré d'amis fidèles et de femmes aimantes. De l'autre côté de l'écran, Yoko-ni est un « videogamer » de talent qui, malgré les avertissements de ses amis joueurs, fuit ses problèmes en passant le plus clair de son temps sur un jeu particulièrement addictif, Last Quest.

Comme pour la pièce, il ne s'agit pas de faire un objet pédagogique. Ce sont l'histoire et le support, par leur trame même, qui s'avèrent être un terrain propice à un travail pédagogique et de prévention. La bande dessinée aborde l'histoire d'un de ces « retranchés », Yoko-ni, à travers sa vie virtuelle et sa quête désespérée pour ne jamais la quitter.

Commençant dans un monde merveilleux où tout est possible, nous comprenons petit à petit que nous ne sommes pas dans un conte, mais sur les écrans qui envahissent la chambre du héros, isolé du monde depuis plusieurs mois. Nous suivrons sa descente, ses tentatives de survivre, gâchées par son incapacité à se supporter. Entouré par d'autres joueurs occasionnels, Yoko-ni perd pied et n'arrive pas à gérer son addiction.

Si elle suit un jeune homme au destin tragique, cette histoire est aussi drôle et enlevée, les personnages changeant sans cesse de physique et de jeu, passant du combat sanglant à une scène de foyer virtuel, avec femme, enfants et soucis de bureau.

Les propositions pédagogiques

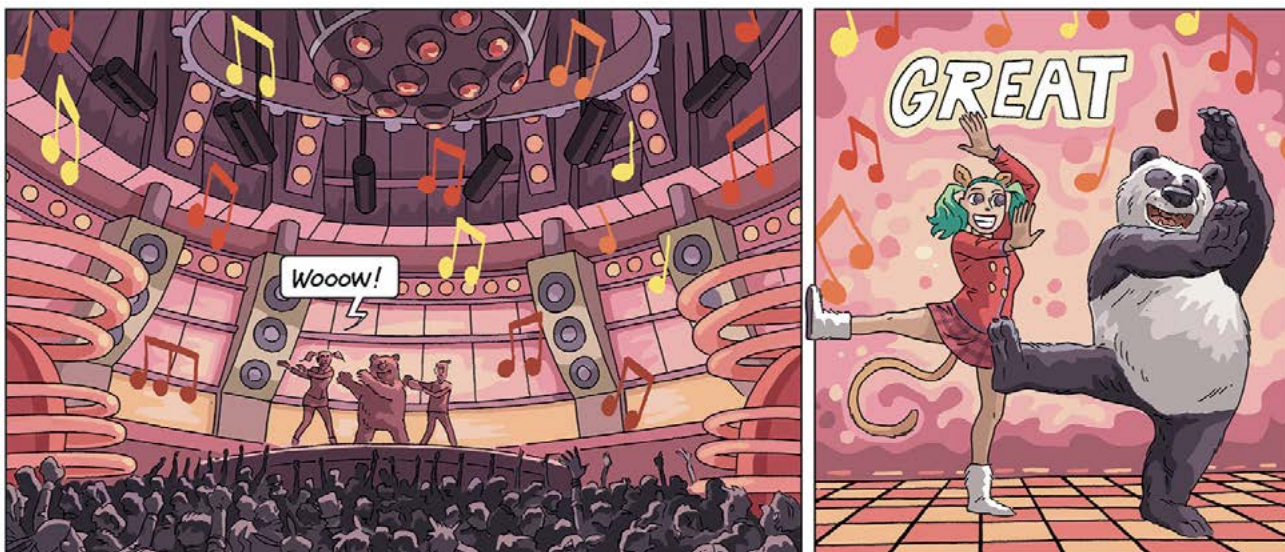
Nous regroupons ici les éléments qui nous paraissent intéressants à aborder en classe en 12 séquences. Ces séquences peuvent toutes être conduites de manière indépendante. Lorsqu'il y a des articulations possibles, celles-ci sont indiquées.

La BD abordant des sujets de manière forcément interdisciplinaire, nous avons fait le choix de maintenir cette entrée tout en reliant chacune des séquences à des objectifs du plan d'études romand (PER). Les principaux champs disciplinaires concernés sont : le français, l'éducation à la citoyenneté, la formation générale, les MITIC et les arts visuels.

L'intention est d'éveiller chez les élèves une réflexion critique sans tomber dans un propos moralisateur. C'est l'occasion également de proposer un espace pour valoriser les compétences des élèves dans un domaine bien souvent ignoré des adultes.

L'idée est de soulever les questionnements fondamentaux que suggère la présence toujours plus importante de la technologie et du virtuel dans le quotidien et de donner une place aux discussions qu'ils génèrent.

Ces propositions sont évidemment à adapter par chaque enseignant en fonction de ses objectifs.



Yoko-ni, la bande dessinée, mars 2017

2. PROPOSITIONS PÉDAGOGIQUES

1 / Virtualité et réalité, les choix des auteurs

Objectifs

Repérer le langage visuel choisi, les différences de perception entre monde réel et virtuel ; identifier les choix du dessinateur et le rôle du dessin dans un récit de bande dessinée.

Activité

Les élèves tournent les pages de la BD les unes après les autres, sans s'attarder sur le contenu. Ils focalisent leur attention sur la construction visuelle des planches par le dessinateur. Ensuite la classe discute des questions suivantes :

- Quelles sont les observations faites (couleurs, ambiance, différences, similitudes) ?
- Comment le dessinateur a-t-il choisi de représenter le lien entre réalité et virtualité ?
- Qu'est-ce que ces choix provoquent chez le lecteur ? Que ressent-on lorsqu'on « lit » la BD visuellement (impact émotionnel des choix de couleurs, des ambiances, des ruptures de styles : peur, colère, étouffement, joie, liberté, tristesse, ...) ?

Après cette discussion, les élèves lisent la page 1 de la BD. Ils interrompent leur lecture à la fin de cette première planche.

- Quelles sont leurs impressions, sensations, réactions (couleur, situation) ?
- Qu'est-ce qui fait de cette scène sa réalité ? Et sa virtualité ?

Les auteurs ont choisi de faire entrer le lecteur dans une scène qui a l'apparence de la réalité (forêt, teintes, personnages) tout en y infiltrant déjà la virtualité (propos du « programme », représenté par l'homme à la cravate avec lequel Yoko-Ni échange). Soulignez avec les élèves la particularité de ces personnages qui font intervenir deux niveaux de communication.



Yoko-ni, page 1, case 8

Les élèves lisent ensuite la page 2 dans laquelle la virtualité s'insère clairement avec l'apparition du minotaure.

- Quelles sont leurs observations sur cette seconde page ?

Soulignez l'inversion par rapport à la page précédente : cette fois-ci le personnage est clairement virtuel (minotaure) alors que ses propos sont ceux du joueur (« Sorry les mecs j'suis à la bourre »...). La réalité du travail s'infiltré cette fois-ci dans l'univers virtuel.

Vous pouvez ensuite ouvrir la discussion sur cette « perte » de repères qui s'opère dans les jeux vidéos en demandant aux élèves d'en repérer les aspects positifs (imaginaire, distance par rapport à la réalité, jeu...) et les aspects négatifs (fuite de la réalité, communication faussée, ...). Le décalage peut être illustré par la réaction de Yoko-Ni qui prend le jeu très au sérieux.

Eventuellement, demandez aux élèves d'autres exemples de la vie réelle qui peuvent se trouver modifiés/influencés par la vie virtuelle. C'est le cas notamment des relations amicales, amoureuses, familiales, sexuelles, financières, Cela dit, les fictions ont, de longue date, introduit un décalage avec la réalité. Une discussion sur la publicité peut également être amorcée : corps, destinations touristiques... Quelle est la spécificité des jeux vidéo selon les élèves ?



Yoko-ni, page 10, case 6

. Prolongements / Productions

- Sur la base de la version écrite de la pièce de théâtre, les élèves dessinent les cases de la séquence «spatiale» et la comparent ensuite à la [mise en scène théâtrale disponible en ligne](#). Quelle est la spécificité de la BD ? Quel rôle prend le dessin dans cette forme de narration ? Voir # 8.
- En observant les documents en annexes, montrant la progression d'une planche de bande dessinée de sa description par les auteurs jusqu'au résultat final, les élèves tentent à chaque étape d'imaginer les échanges entre dessinateur et auteurs. Comment le dessinateur a-t-il interprété les indications B des auteurs pour faire son storyboard C ? Quelles corrections ont été faites entre le storyboard C et la version D ? et entre la D et la E ? La version F, publiée a été faite sur demande du dessinateur. Voyez-vous les apports de cette dernière étape ?
- Ils se mettent dans la peau de promoteurs d'un jeu vidéo et rédigent le « quatrième de couverture » du jeu, appelé à donner envie aux futurs consommateurs en utilisant un vocabulaire lié aux sensations et aux affects.

Articulation avec d'autres séquences

2 / # 5 / # 11 / # 8 /

Liens avec le PER

MITIC / FG 31	<i>Analyse du rapport entre l'image et la réalité ; Décodage des intentions latentes d'un message; Réflexion au sujet des abus possibles</i>
ARTS VISUELS / A 32	<i>Échange, comparaison et confrontation de diverses perceptions; représentation et l'expression d'une idée, d'un imaginaire, d'une émotion</i>
FRANÇAIS / L1 31	<i>Texte qui raconte - Identification des composantes de situations d'énonciation diverses, de l'explicite et de l'implicite; Distinction entre l'auteur et le narrateur; Identification de la position du narrateur (interne, externe), des personnages, de leurs relations et de leurs rôles (schéma actanciel) Texte théâtral - Expression des sentiments, émotions, souvenirs suscités par le texte lu</i>
FRANCAIS/ L1 35	<i>Analyse des caractéristiques du genre littéraire étudié; les caractéristiques d'un monde fictionnel; la visée esthétique</i>

2 / Virtualité et réalité, la vie à la place de la vie

Objectif

Comparer et analyser deux séquences qui brouillent les pistes entre « réalité » et « virtualité ».

Activité

Les élèves lisent attentivement les deux passages suivants de la BD : pages 25-26 et pages 33-36.

Commencez par discuter en plénum des ruptures de couleurs. La « vraie vie » est représentée en noir/gris, la « vie virtuelle » est très colorée dans ces deux planches. Qu'est-ce que cela provoque comme réaction chez le lecteur ? Voir # 1

Demandez ensuite aux d'élèves (en sous-groupes) de confronter ces deux phrases :



Yoko-ni, page 25, case 13



Yoko-ni, page 34, case 3

- Qui prononce ces phrases ?
- Dans quel contexte sont-elles prononcées ? Quel est l'enjeu de la séquence ?
- Quel est le langage utilisé ?
- Quelles sont vos interprétations de ces deux passages ?

En plénum, discutez avec les élèves de leurs observations. Une moitié de la classe compare ensuite plus en détail la « chute » de ces deux passages tandis que l'autre moitié réfléchit aux effets que cela produirait d'inverser les deux phrases analysées.

- Comparaison de la « chute » des deux séquences lorsque Yoko-Ni dit « attends, maman » et quand il dit « oui, je veux bien te rencontrer, je me réjouis... shit ! ». Quelle réaction cela provoque-t-il chez le lecteur ? Est-ce que ce genre de situations est réservé à une vie virtuelle ? Ces deux passages laissent entrevoir l'espoir d'un changement, qui finalement ne s'opère pas. Ils symbolisent ces moments lors desquels on a l'occasion de modifier, d'agir sur les événements, et dans lesquels on ne saisit finalement pas l'occasion. Les facteurs expliquant une telle situation d'« impasse » peuvent être multiples.
- Inversion des phrases : quelle réaction cela provoquerait-il sur le récit ?

Quelles sont les émotions provoquées par les séquences telles qu'elles sont chez le lecteur ? Et quelles sont les émotions potentielles des personnages dans leur situation respective ? Et si on inversait ? Quelles seraient les émotions provoquées chez le lecteur ? Et chez les personnages ?

Tandis que dans la première séquence, Yoko-Ni transfère le langage virtuel dans une situation réelle, Silky Kawai parle d'une situation virtuelle comme étant « son expérience de vie la plus complète ». C'est précisément l'inverse qui se passe : Yoko-Ni est en train de vivre une expérience de vie significative en étant témoin de sa propre addiction alors que Silky Kawai relate la fin d'un investissement important dans un jeu en raison de la déconnexion des programmeurs.

Prolongements / Productions

- Sur la base des deux séquences sans dialogue, les élèves inventent les dialogues en inversant les situations; possibilité de jouer les dialogues ainsi reformulés.
- Chaque élève rédige individuellement soit un texte présentant un moment de sa vie où il s'est senti «hors connexion» au propre ou au figuré soit un texte décrivant un moment où il a vécu son «expérience de vie la plus complète».
- Chaque élève décrit son retour à la maison de son propre point de vue jusqu'au moment où il enclenche l'ordinateur et commence à jouer, puis continue la description du point de vue du joueur (environnement, action, perceptions).

Articulation avec autres séquences

4

Liens avec le PER

MITIC FG 31

Réflexion au sujet des abus possibles

SANTE & ... / FG 32 – 38

Perception et reconnaissance des situations à risque; Expliciter ses réactions et ses comportements; prendre un recul critique sur ses comportements et les influences sur ses comportements

FRANÇAIS / L1 31 – 32

Identification de l'explicite et de l'implicite; Analyse des sensations, des émotions et des sentiments des personnages Élaboration des contenus ; Organisation du texte

3 / Virtualité et réalité, la mort représentée

Objectifs

Repérer et discuter les représentations de la mort, distinguer l'action de description de celle d'interprétation (dénotation, connotation), confronter les interprétations.

Activité

Individuellement, les élèves relisent les pages 21 à 25. En sous-groupes, ils répondent aux questions suivantes pour les trois séquences suivantes : page 21, pages 22-23, pages 24-25.



Yoko-ni, page 21, case 9

1. Description : qu'observez-vous ? Eléments de la page, couleurs, organisation des illustrations, textes...
2. Interprétation : qu'est-ce que cette page provoque en vous ? Quel sens lui donnez-vous ? Justifiez à l'aide des éléments de la description.
3. Discussion : avons-nous les mêmes interprétations ? Oui, non, pourquoi ?

En plenum, les observations sont mises en commun. Mettre en relation le personnage de Yoko-Ni à l'avant dernière vignette de la page 21 (lorsqu'il point son arme et tire), avec la personne de Yoko-Ni de la dernière vignette de la page 25.

Cette séquence s'ouvre, dans le monde virtuel, sur une action de mise à mort correspondant à nos représentations de ce qu'est la mort réelle et se clôt, dans le monde réel, sur une scène de mort symbolique. Elle permet en outre d'aborder les contrastes entre les notions suivantes : solitude/entourage, action/inaction, fantasma/réalité, ordre/chaos.

La réflexion peut se poursuivre en s'intéressant aux pages suivantes :

- dans les deux séquences du début (pages 1 à 6) dans lesquelles les deux personnages principaux meurent et reviennent ;
- à la page 18 avec l'incursion d'un cas réel (et extrême) d'un joueur mort devant son ordinateur ;
- à la page 59 avec le duel affrontant Yoko-Ni à sa mère.



Yoko-ni, page 3, case 8-10

Pour conclure, et éviter de tomber dans un propos moralisateur, nous vous suggérons d'ouvrir la discussion avec les élèves sur la question suivante : entre un jeu vidéo « violent » et un jeu vidéo de simulation de la « vraie vie » comme celui de la « vie de famille » dans la BD, lequel est le plus violent ? Est-ce qu'un joueur qui joue à un jeu où le but est de « tuer » aura plus de raisons de passer à l'acte dans la vraie vie ?

Prolongement / production

- Débat sur la question : faut-il interdire les jeux vidéo violents ? en s'inspirant du cadre de débat proposé à la séquence # 10
- Rédaction d'une fiche argumentaire par groupes sur la question de débat à l'aide du canevas tout en bas du site <http://www.jugenddebattiert.ch/fr/enseignants/moyens/fiches-argumentaires>.
- A partir du préjugé « les jeux vidéos violents augmentent le taux de criminalité réel », les élèves élaborent un projet (vidéo, exposition, conférence, émission en ligne...) visant à faire connaître l'univers des jeux vidéo au sein de l'établissement. Le module 8 de l'ouvrage « Mon carnet citoyen » peut fournir un cadre à cette activité. <https://editionslep.ch/mon-carnet-citoyen-394>

Articulation avec d'autres séquences

10 / # 9 / # 6

Liens avec le PER

MITIC FG 31

Recours aux moyens audiovisuels et informatiques adaptés à la tâche à effectuer jusqu'à la production finale ; Analyse du rapport entre l'image et la réalité ; Élaboration (individuellement ou en groupe) d'une publication Internet ; Réflexion au sujet des abus possibles

SANTE & ... / FG 32 – 38

Perception et reconnaissance des situations à risque

VIVRE ENSEMBLE &... FG 34-35 *Participation active à des discussions et débats ; Élaboration commune d'un projet*

CITOYENNETE SHS 34

Acquérir des aptitudes et attitudes d'action ; débattre de faits d'actualité, question socialement vive; prise en compte de l'altérité

FRANÇAIS / L1 31

Production de l'oral, débat ; production de l'écrit, le texte qui argumente

4 / Stéréotypes, préjugés et représentations, la recette du bonheur

Objectifs

Questionner les représentations, les stéréotypes et les préjugés ; rédiger un texte descriptif

Activité

Les élèves relisent les pages 18 à 21. Individuellement, à partir de la représentation du bonheur de Yoko-Ni, ils imaginent les éléments de leur bonheur. De quoi ai-je envie pour être heureux ? De quoi ai-je besoin ? Ils prennent note de mots clés et échangent leur représentation avec leur voisin.

Ils choisissent ensuite un des six personnages représentés en haut de la page 20 et se mettent dans la peau des auteurs : il s'agit de rédiger une description aussi précise que possible du personnage et de l'environnement dans lequel on l'imagine afin que le dessinateur puisse ensuite le représenter au mieux.



Yoko-ni, page 20, case 1-6

Pour faciliter l'adresse, il est possible de formuler la description sous la forme d'un mail au dessinateur.

Les descriptions circulent ensuite entre les élèves qui en lisent quelques-unes chacun. En plenum les points suivants sont abordés :

- Quelles sont les observations ? Quelles sont les difficultés d'un tel exercice ? A quelles difficultés se sont, à votre avis, heurtés les auteurs et le dessinateur de la BD ?
- Comment avez-vous procédé ? Aviez-vous dans votre tête des phrases ou des images du personnage et de son environnement ?
- Quel est selon vous le point de vue des auteurs sur le bonheur que Yoko-Ni se représente ? Est-il positif ou négatif ? Justifiez votre réponse à l'aide d'éléments de la forme (dessin, couleur, agencement des vignettes, ...).

Introduisez ensuite les notions de « stéréotype » et de « préjugé » (voir définitions ci-dessous tirées du site <http://www.prejuges-stereotypes.net>). En psychologie sociale, le phénomène de « catégorisation sociale » est présenté comme un phénomène « nécessaire », soutenant l'individu dans la définition de lui-même. Toutefois, lorsque ces « catégories » glissent vers quelque chose de figé, les dérives deviennent problématiques, d'où l'importance de questionner perpétuellement ces catégories.

- Dans la BD, quels sont les autres stéréotypes que vous observez ?
- Et concernant les jeux vidéos et les « gamers » ? Observe-t-on des stéréotypes, des préjugés ?

Les autres stéréotypes concernant le genre (image de la femme, voir module 6) ainsi que les pays (« safari » namibien, « heidi » suisse, « manga » japonais,...

Afin de contrebalancer les préjugés sur les jeux vidéos, orientez la discussion sur le propos que tient le Minotaure (page 57) lorsqu'il dit « les dépressifs n'ont pas attendu les videogames pour sombrer, que je sache ». Cette réplique peut être soutenue par cette section de la fiche argumentaire que vous trouvez sur le site : <http://www.jugenddebattiert.ch/fr/enseignants/moyens/fiches-argumentaires>

Prolongements / productions

- enchaîner avec la séquence # 6
- intégrer une section sur les préjugés/stéréotypes dans le projet collectif de la séquence # 3

Articulation avec d'autres séquences

3 ; # 6 ; # 7 ; # 10

Liens avec le PER

SANTE ET BIEN-ÊTRE FG 32

Identifier les situations à risques ; prendre conscience des conséquences de ses choix sur sa santé

FG38

Analyser de manière critique les préjugés, les stéréotypes et leurs origines

VIVRE ENSEMBLE &...FG 35

Exercer une attitude qui tend à éliminer les généralisations abusives ; analyse du phénomène de groupe

FRANÇAIS L1 31

production de l'écrit ; analyse de situations d'énonciation (point de vue du héros, des auteurs, du dessinateur) ; analyse des sensations, émotions et du portrait des personnages

CITOYENNETE / SHS 34

débattre de faits d'actualité, question socialement vive; prise en compte de l'altérité

5 / Vivre ensemble, interactions et responsabilité, l'amitié en ligne

Objectifs

Analyser le personnage du minotaure ; mener une réflexion sur l'amitié en ligne.

Activité

Les élèves parcourent la BD dans son entier en ne s'attardant que sur les moments où le personnage du Minotaure intervient. En sous-groupes, ils prennent note, à la façon d'un brainstorming, d'adjectifs qui, selon eux, qualifient les interventions du personnage.



Yoko-ni, page 3, case 4.

1. A quel/s moment/s le Minotaure joue-t-il, à votre avis, son rôle d'ami de Yoko-ni? Repérez les pages dans la BD.

Ensuite, ils prennent du temps pour analyser la page 51.

2. Qu'est-ce qui a provoqué cet appel skype de la part de Yoko-ni?
3. Quels sont les propos de Yoko-ni, comment s'exprime-t-il?
4. Quelle est la réaction du Minotaure?
5. Que pensez-vous de cette planche? Quelle réaction provoque-t-elle en vous?

Individuellement, chaque élève pense à une situation dans laquelle il/elle s'est senti/e « paumé/e ». Quelle a été la réaction à ce sentiment ? Sans entrer dans les détails des situations, les élèves décortiquent par paires les étapes de leur réaction à ce sentiment. Est-ce facile d'admettre ce sentiment ? Est-ce que ça vous est déjà arrivé ?

Yoko-Ni montre ici plutôt une force d'être en mesure d'admettre ce sentiment à l'un de ses amis. Elargissez ensuite la discussion sur l'amitié et ce qui doit, selon les élèves, en constituer les valeurs fondamentales.

- Sont-ils tous d'accord ?
- Est-ce que ces valeurs peuvent exister dans une relation amicale « en ligne » ?

Les élèves comparent ensuite leurs observations avec les pages 37 à 39. Quelles sont les similitudes observées ? Y'a-t-il une différence entre une amitié en ligne et une amitié dans la « vraie vie » ? Si oui, laquelle ?

Au tableau, les élèves viennent noter les mots qui leur viennent à l'esprit à l'évocation du terme « engagement ». Une discussion en plénum est menée : qu'est-ce que l'engagement en amitié ? Que suppose-t-il concrètement ? Est-il possible/impossible dans une relation « en ligne » ? Quels sont les avantages/désavantages d'une amitié en ligne et d'une amitié virtuelle ?

Analysez ensuite la place du Minotaure dans la séquence des pages 20 et 21. Quel rôle joue-t-il dans la bande dessinée ? Quel rôle joue-t-il pour le personnage du Yoko-Ni ? Mettez en évidence les différents registres : fictionnel, réel, virtuel et la place des apparitions du Minotaure pour le récit global de la BD. Dans la vraie vie, quand on s'égare (même ailleurs que dans un univers virtuel), qu'attend-t-on de nos amis ?



Yoko-ni, page 21, case 7.

Aristote a le premier fait glisser le concept de l'amitié au politique en parlant d'amitié politique, pour désigner les mécanismes fondamentaux de l'amitié comme étant des mécanismes fondamentaux à la vie en communauté : pondération de ses intérêts personnels, prise en compte des intérêts et besoin de l'autre, recherche d'un bien commun, d'une harmonie commune, préservation du lien. Selon cette conception, comprendre ce qui fait une amitié servirait donc à comprendre ce qui permettrait une vie collective constructive, sans la dimension affective bien sûr. Il est donc possible d'ouvrir cette discussion à cette conception plus large : amitié entre les citoyens, amitié entre les peuples. Et de réhabiliter un concept qui peut paraître un peu désuet.

Prolongements / productions

- Sur le modèle de la Déclaration publique, les élèves rédigent par sous-groupes de 4 une déclaration en faveur de l'amitié, virtuelle ou réelle, qui se réfère à des valeurs (voir Mon carnet citoyen, module 4)
- Activité « Valeurs et opinions » tirée de Mon carnet citoyen : réfléchir aux sources d'influence de mes valeurs, passage de la valeurs à l'opinion
- Réaliser ensemble un « Manifeste pour une amitié politique » en y intégrant une réflexion citoyenne, une utopie

Articulation avec d'autres séquences

3 / # 9

Liens avec le PER

SANTE ET BIEN-ÊTRE FG 32 Analyser des diverses sources d'influences et recul critique; cerner ses préférences, ses valeurs, ses idées, les confronter et accepter celles des autres ; situer sa place au sein du groupe classe, de l'établissement et d'autres groupes; analyser et adapter ses comportements dans différentes situations

CITOYENNETE SHS 34 Poster un regard critique et autonome, se positionner en fonction de connaissances et de valeurs ; acquérir des aptitudes et des attitudes d'action individuellement et en tant que membre d'un groupe

FRANÇAIS L1 31 Distinction entre monde réel et monde fictionnel ; analyse de personnages; mise en relation avec son vécu ; réactions aux valeurs véhiculées par le récit

FRANÇAIS L1 32 Rédiger un texte argumentatif

6 / Stéréotypes, préjugés et représentations, le genre

Objectifs

Distinguer le stéréotype et le préjugé; identifier les enjeux de ces mécanismes au quotidien ; mener une discussion sur le genre et la sexualité.

Activité

Commencez par faire écouter aux élèves le micro-trottoir suivant, dans laquelle des passants s'expriment sur ce que sont un stéréotype et un préjugé : <http://www.prejuges-stereotypes.net/main.htm>. Demandez aux élèves de noter les notions qui leur paraissent importantes dans ces propos entendus. A la fin de l'écoute notez au tableau les notions importantes soulignées (au besoin, les compléter : catégorie, groupe, croyance...).

Ensuite impliquez les élèves dans la recherche d'une définition de chacun de ces termes : comment distinguer le stéréotype du préjugé ? Après la discussion, donnez-leur les définitions (non exhaustives) suivantes.

Le stéréotype est une opinion qu'un groupe a de lui-même ou d'autres groupes. Le préjugé est une opinion empreinte d'une charge émotionnelle à propos de groupes sociaux ou de certaines personnes.

Par groupes de deux, ils cherchent ensuite des exemples concernant les catégories de personnes suivantes:

Catégorie	Stéréotype	Préjugé
Garçon / homme		
Fille / femme		

Personnages de la BD

Ensuite ils parcourent les pages 7 à 12 de la bande dessinée. Quelles sont leurs observations ? Comment les femmes sont-elles représentées ? Guidez les élèves à décrire les représentations féminines sans les juger. Concernant le personnage de Silky Kawai, quels sont les stéréotypes observés ? Et les préjugés ?



Exemple : le stéréotype de la japonaise manga ; le préjugé du mec caché parce qu'elle se déclare « éventreur ».

Observez ensuite avec les élèves la case « vie réelle » en nuances de gris. Quels sont les stéréotypes/préjugés dont est victime Silky Kawai dans la vraie vie ? Menez une discussion sur l'impact que peuvent avoir les préjugés et les stéréotypes dans la vie réelle (discrimination, rejet, voir, dans le pire des cas, justification de persécution). Quels sont les groupes (le plus souvent minoritaires) qui selon vous souffrent de ce genre de situation au quotidien ? Prenez note de leurs réponses.

Attardez-vous ensuite avec les élèves sur le personnage de Julien. A chaud, comment les élèves l'apprécient-ils ? Le joueur Julien choisit des personnages féminins dans deux séquences de la BD (celle-ci et la suivante). Analysez avec les élèves les dérives du stéréotype au préjugé :

Julien est un joueur homme qui choisit une fois un personnage féminin. De temps en temps, Julien choisit un personnage féminin. Julien choisit tout le temps des personnages féminins, il est sûrement gay. Les joueurs hommes qui profitent des jeux vidéos pour choisir des personnages féminins sont tous des homosexuels. Les homosexuels qui se cachent derrière un personnage féminins sont des pervers car ils cherchent à... Etc...

Extension et synthèse

Proposez aux élèves de faire, individuellement, la même progression avec une caractéristique concernant une catégorie de personnes qu'ils ont mentionné tout à l'heure (migrants, jeunes, gros, intellos, suisses, italiens,...). Quels sont les impacts de telles dérives sur l'identité des personnes ? Quelles seraient les réponses possibles / les solutions ?

Terminez la séquence en soulignant que, si il est important de déconstruire les stéréotypes et les préjugés car ils sont préjudiciables, ils contribuent également à la formation des identités (de groupe ou individuelle). Donc ils ne sont pas complètement évitables, mais l'important est d'y être attentif et de pouvoir toujours remettre en question nos croyances et nos représentations. Car c'est quand elles ne sont plus en mouvement qu'elles se transforment en stéréotypes et en préjugés et qu'elle condamne les personnes qui en sont les cibles. Les pistes pour y remédier sont : le contact, l'approche avec le groupe différent, la coopération autour d'un projet commun, la réflexivité (se mettre à la place de l'autre, être conscient de ce que cela signifie...), ...

Prolongement

- Analysez avec les élèves les réactions provoquées par l'expression à la page 12

« du schnaps ? Non merci. Un alcool de tapettes. »

Qu'est-ce que cette phrase provoque comme réaction ? Amusement, malaise, laissez émerger ce qui se manifeste et prenez-en note. Vous pouvez faire un travail sur d'autres types d'expressions qui intègrent des préjugés négatifs et les discriminations au langage courant : Espèce de triso/mongol, ça c'est un truc de blonde, tête de nègre, qui a peur de l'homme noir, ...

- Enchaîner avec la séquence # 11

Articulation avec d'autres séquences

3 ; # 4 ; # 9

Liens avec le PER

FG 31 ; 32 ; 35 38

Analyse du rapport entre l'image et la réalité ; Décodage des intentions latentes d'un message ; adapter ses comportements dans diverses situations ; utiliser des modes variés pour exprimer ses besoins et émotions ; analyser de manière critique les préjugés, les stéréotypes et leurs origines ; réflexion sur le droit à la différence

CITOYENNETE / SHS 34

débattre de faits d'actualité, question socialement vive; prise en compte de l'altérité

ARTS VISUELS A 32

Étude de médias à l'aide d'outils d'analyse du support et du message

Objectifs

Analyser et mettre en perspective la situation de Yoko-Ni sous l'angle de la santé et du bien-être.

Activité

Commencez par un sondage au sein de la classe : Qui joue aux jeux vidéos (jeux en ligne, jeux hors lignes) ? Combien d'heures en moyenne par semaine ? Vous reconnaissez-vous dans les comportements de Yoko-Ni ?

Prenez note des réponses sous forme de statistiques. L'exercice peut aussi être fait anonymement. Lors d'une discussion dans un collège après la représentation de la pièce de théâtre, plusieurs enseignants ont été surpris de constater le taux de joueurs dans leur classe, et les élèves se sont eux-mêmes surpris à avoir eu par moments des comportements « violents » (destruction de clavier, souris, agressivité). L'idée ici n'est pas de juger les résultats, mais de mettre en exergue les statistiques et de les comparer à celles-ci provenant de la fiche argumentaire. Discutez ensuite avec les élèves de la question suivante :

- Est-ce que ces chiffres correspondent à l'idée que vous aviez du profil des joueurs ?



Yoko-ni, page 3, case 8.

Sur le même modèle, les élèves réfléchissent ensuite par petits groupes à la phrase du Minotaure dans la dernière séquence (page 57) : « Les dépressifs n'ont pas attendu les videogames pour sombrer, que je sache ».

- qu'est-ce que la dépression ?
- qu'est-ce que le Minotaure veut dire par cette phrase ?
- Etes-vous d'accord avec lui ou non ? Et pourquoi ?

Chaque groupe établit ensuite un graphique (mindmapping) autour de la question de l'addiction en identifiant les facteurs qu'ils estiment avoir un impact sur un comportement de dépendance et à partir de quand ils estiment qu'il s'agit d'une dépendance. Ils établissent également un parallèle avec un autre type de dépendance qu'ils présenteront. Chaque groupe expose ensuite au reste de la classe son graphique.

Distribuez à la classe la liste de facteurs potentiels disponible ici <http://www.stop-jeu.ch/pratique-excessive/qui-peut-etre-concerne>. Discutez-en avec les élèves.

- Et Yoko-Ni, quels sont les facteurs de sa situation personnelle apparaissant dans la BD qui nous permettent peut-être de comprendre son comportement ?
- Et quels sont selon vous les éléments qui le soutiennent tout au long de la BD ?
- A la page 39, identifiez dans la suite des vignettes, les mécanismes utilisés par la Guilde des Bouchers Sanguinaires pour convaincre Yoko-Ni ? Pourquoi cède-t-il à votre avis ?

Prolongements / productions

- Ce travail peut aboutir, en fonction du temps à disposition, à une exposition à accrocher dans les couloirs de l'école sur la réalité des jeux vidéos, élaborée par les élèves
- Débattre des jeux vidéos (# 3 ; # 10)

Articulation avec d'autres séquences

3 ; # 4 ; # 10 ;

Liens avec le PER

SANTE ET BIEN-ÊTRE FG 32

Identifier les situations à risques ; prendre conscience des conséquences de ses choix sur sa santé ; connaître des services ressources et de leur adresse de contact

CITOYENNETE / SHS 34

débattre de faits d'actualité, question socialement vive; prise en compte de l'altérité

FRANÇAIS / L1 31

Production de l'oral, débat ; cerner un sujet

8 / Langage et narration, la BD, la pièce de théâtre, le roman

Objectifs

Identifier les spécificités narratives de la bande dessinée, les comparer au registre de la narration ainsi qu'à l'écriture théâtrale.

Activité

En ligne, regardez avec les élèves la captation de la pièce de théâtre depuis la minute 25' à la minute 42'. (https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&v=Q_U0-DgnZg#t=0m25s) Demandez-leur d'être attentifs aux transitions : comment le metteur en scène a-t-il rendu le passage d'un « monde » à l'autre ?

Les élèves lisent ensuite les pages correspondantes dans la bande dessinée. Quelles sont leurs observations sur ces mêmes transitions ? Comment sont-elles rendues ? Demandez-leur également de s'exprimer sur les différences de perceptions entre ces deux formes de la même histoire. Quelles sont les émotions du spectateur, du lecteur ? Laquelle des formes leur paraît la plus pertinente et pourquoi ?

Comparez ensuite cette même séquence avec le texte de la pièce de théâtre (pages 14 à 20). Qu'est-ce que ce texte a que la BD n'a pas ?



Yoko-ni, page 14, case 1.

Comment serait-ce si c'était un roman ? Soulignez avec les élèves les spécificités de l'écriture du roman. Chaque élève rédige ensuite la séquence à la manière d'un roman.

Cette activité vise à mettre en évidence l'imaginaire et la réalité : c'est une chose d'imaginer des « mondes » et une autre de les mettre en forme sur un plateau de théâtre. Dans ce travail ce mouvement a pu être fait plusieurs fois : du texte à la mise en scène puis de la mise en scène à la BD, où l'image permet un langage imaginaire tout à fait particulier.

Prolongement

- à partir de la lecture du texte de la pièce de théâtre, les élèves imaginent leur mise en scène avec les moyens du bord. Comment vont-ils s'y prendre ?
- analysez la structure narrative globale de la bande dessinée (situation initiale – élément déclencheur – nœud – dénouement). Attardez-vous avec eux sur la question de la page 61 « Qui es-tu ? ». Pourquoi intervient-elle ici ? Qu'en pensent-ils ?
- demandez aux élèves de regarder à nouveau la séquence en étant attentif au vocabulaire utilisé à l'oral, notamment aux mots vulgaires et à leurs occurrences. Poursuivre avec la séquence suivante sur le langage et la différence entre l'oral et l'écrit.
-

Articulation avec d'autres séquences

1 ; # 9

Liens avec le PER

FRANÇAIS L1 31

le texte qui raconte ; distinction entre réel et fictionnel, entre auteur et narrateur ; distinction entre texte narratif et autres groupements de genres ; repérer une structure narrative ; analyse des personnages, de leurs émotions et perceptions ; le texte théâtral

FRANÇAIS L1

production de l'écrit, le texte qui raconte ; le texte théâtral, l'écriture d'une scène

9 / Langage et communication

Objectifs

Examiner le langage utilisé ; analyser l'impact d'Internet sur le langage ; esquisser les liens entre langage et comportement.

Activité

Séparez la bande dessinée en tranches de 10 pages environ et la classe en 6 groupes. Attribuez à chaque groupe 1 tranche de 10 pages que le groupe est chargé d'analyser à l'aide des questions suivantes :

- Quelles sont vos observations concernant les aspects textuels de la BD ? Quelles sont les spécificités ? Que relevez-vous de particulier à la BD que vous ne retrouveriez pas dans un roman ? Prenez note des extraits dont vous discutez dans le groupe.
- Quelles sont vos observations concernant le langage utilisé ? Y'a-t-il des propos / expressions qui vous ont dérangés ? Si oui, lesquels et pourquoi ? Notez vos réponses.
- Quelles sont les expressions typiques selon vous des jeux vidéo ? Prenez-en note.

En plénum, mise en commun. Soulignez les différents « niveaux » analysés. D'une part, il s'agit de mettre en évidence la forme orale de la bande dessinée, notamment par la forme choisie dans cet ouvrage (écriture copiant une écriture « manuscrite », bulles). D'autre part il s'agit de mettre en évidence le vocabulaire utilisé (langage familier « naan », « hé », « heu », ...) et enfin de s'attarder sur la vulgarité qui filtre dans le langage des jeux vidéos. A ce titre, tous les élèves se penchent ensuite sur la séquence en Namibie (pages 7 à 12).

Attardez-vous sur l'utilisation du mot « bitch » dans cette séquence. Mettez en évidence le fait que certaines formules vulgaires entrent dans le langage commun et ce de manière générale et de tous temps. C'est le cas de mots très répandus (putain, con, pédé, bougnoul, fuck...). Ils constituent une forme de violence cachée à l'égard de certaines catégories de personnes ou même à l'égard de soi-même (quel con / quelle conne je suis !). Le langage utilisé a un véritable impact sur la réalité. Inversement, donc, être attentif à son langage peut modifier notre expérience de la réalité. Vous pouvez établir des parallèles avec d'autres formules-réflexes : « oui, oui merci j'ai bien réussi, mais j'aurais pu faire mieux » où le « mais » a un impact limitant sur la réussite. En français, il y a aussi très souvent le réflexe de commencer sa réponse à une question par un « non » inutile, ou de formuler les questions à la négative. Invitez les élèves à être attentifs à ces réflexes dans les jours qui suivent et d'en prendre note. Il suffit parfois de prendre conscience de ses réflexes pour les modifier.

Mettez en évidence ensuite l'échange entre Yoko-Ni et Julien à la page 11 :



Yoko-ni, page 11, case 1.

Pourquoi lui dit-il ça ? Pourquoi maintenant ? Qu'est-ce qui à votre avis provoque cette réaction ? Les élèves esquissent des réponses en en discutant par groupes.

Cette séquence permet d'engager une analyse et une discussion sur le glissement entre posture de joueur et de personnage, entre virtualité et réalité.

Lorsque le joueur Julien est dans son personnage, il peut insulter les autres personnages (il peut aussi incarner un personnage d'un autre genre que le sien, une femme), mais dès qu'une dimension affective intervient (en l'occurrence l'intérêt du joueur « Yoko-Ni » pour la joueuse « Silky Kawai »), le vocabulaire insultant n'est plus acceptable. Quelles observations cela provoque-t-il chez les élèves ? Comment voient-ils ces mots insultants dans ce contexte? Quelles sont leurs expériences ?

Il est intéressant de recueillir véritablement les expériences des élèves à ce sujet et de les impliquer dans une mini-exploration sociologique : ces mots « vulgaires » (qui sont de fait édulcorés dans la bande dessinée par rapport à la réalité) ont-ils sur eux le même impact que sur des observateurs adultes ? Ont-ils une signification réelle ou perdent-ils de leur substance par le fait même qu'ils sont fréquemment utilisés ?

Il ne s'agit pas ici de minimiser une certaine vulgarité virtuelle, car comme mentionné plus haut, les mots qui tombent dans le langage commun exercent une forme indéniable de violence, mais plutôt d'observer les comportements à leur égard.

Ces questionnements ouvrent la porte à l'observation ensuite d'autres situations liées à Internet dont les conséquences peuvent être dramatiques, comme le cybermobbing ou les commentaires sur les réseaux sociaux/articles.

Demandez aux élèves de réfléchir en groupes à des situations vécues ou dont ils ont été témoins ou complices (sur facebook, youtube, twitter, jeux vidéos, sites divers, ...) qui les ont interpellés : violence, insultes, propos déplacés, impuissance, ... Chaque groupe décrit en quelques lignes la situation vécue, sans la juger.

Les situations des élèves servent ensuite d'analyse de cas selon la formule suivante. Formulez avec la classe les 3-4 questions d'analyse pour chaque situation. Ensuite, répartissez les situations dans d'autres groupes, qui les discutent et présentent ensuite leurs observations.



Yoko-ni, page 10, case 7.

Situation :

Dans un canton romand, un délégué jeunesse, souhaitant introduire Facebook comme interface dans ses pratiques et ses projets avec les jeunes est rapidement dépassé par son initiative, lorsqu'un débat s'emballe autour de l'interdiction des minarets. Les commentaires racistes prennent le dessus et les parents des jeunes interviennent pour défendre un point de vue ou l'autre. Désarçonné, le délégué jeunesse décide de fermer la page Facebook.

Questions d'analyse :

Pourquoi le débat a-t-il dérapé ? Quelles sont les raisons possibles de ce glissement ?

Était-ce une bonne ou une mauvaise idée du délégué jeunesse d'ouvrir une page Facebook ?

Pourquoi à votre avis, des parents interviennent sur une telle page Facebook ? En ont-ils le droit ou pas selon vous ?

Qu'auriez-vous fait ? Quelles auraient pu être les autres solutions que celle de fermer la page Facebook ?

Les analyses de chaque groupe sont ensuite mises en commun. Il n'est pas possible de formuler des solutions à ces situations. Aiguillez plutôt la discussion sur l'importance de l'esprit critique et sur la responsabilité de chacun. Les insultes et les discriminations ont eu lieu de tous temps et ne cesseront pas demain. La réalité virtuelle toutefois ajoute une note nouvelle à ces situations en « libérant » les insultes d'une forme de responsabilité. Il est plus facile d'insulter quelqu'un derrière son écran sous un pseudo que dans la rue en face-à-face. De même il est plus facile d'exhiber sa vie privée sur un écran que sur un mur d'une place publique...

Pour revenir à la spécificité du langage, il est amusant de voir que certains mots « courants » figurent par exemple dans le dictionnaire avalisé par l'Académie Française : <http://academie-francaise.fr/le-dictionnaire-la-9e-edition/exemples-de-mots-nouveaux>

Le langage est une forme en mouvement. Il est le vecteur culturel le plus important et également, comme vu ici, un vecteur de comportement. Il serait dommage qu'il en reste au 18ème siècle ! Pour finir sur touche amusante, les élèves choisissent ensuite une page de leur choix et la « traduisent » en langage SMS. Et si c'était une nouvelle forme langagière ? Jusqu'où pourrait-on l'accepter ? Ouvrez la discussion et rigolez !

Articulation avec d'autres séquences

5 ; # 6 ; # 8

Liens avec le PER

FRANÇAIS L1 35	<i>Analyse des caractéristiques du genre littéraire étudié et de son ancrage historique et culturel ; appréciation de la présence de valeurs morales, sociales et culturelles, de la visée esthétique;</i>
FRANÇAIS L1 31	<i>Mise en relation avec les éléments de son vécu ; champ lexical</i>
FRANÇAIS L1 32	<i>Production de l'écrit, traduction de l'oralité</i>
FG 34 ; 38	<i>Développer une attitude participative en recherchant des réponses face à des problèmes éthiques ; expliciter ses réactions en analysant ses comportements;</i>
CITOYENNETE	<i>Se sensibiliser à des problématiques liées aux rapports entre les hommes et à l'environnement social ; acquérir des attitudes et des aptitudes d'action</i>

10 / Vivre ensemble, citoyenneté et santé, débattre des jeux vidéo

Objectifs

S'initier au débat et en reconnaître les difficultés; approfondir un sujet par l'angle de la controverse ; se forger une opinion ; tenir compte d'opinions divergentes

Activité

Cette séquence est inspirée du projet national La jeunesse débat, méthodologie complète pour conduire des débats en classe avec les élèves. Nous vous en proposons une version abrégée. Celle-ci peut déjà être corsée pour certains élèves ; le cas échéant, référez-vous aux alternatives possibles à la fin de la séquence.

Durant cette séquence, les élèves vont se préparer et débattre de la question suivante que vous noterez au tableau :

Faut-il limiter les temps d'accès aux jeux vidéo en ligne ?

Après avoir clarifié la question pour qu'elle soit comprise par tout le monde, les élèves prennent individuellement deux minutes pour noter quelques idées « pour » et quelques idées « contre » la question. Suite à cela, formez deux cercles dans la classe. Donnez à chaque cercle une balle. Les élèves se passeront la balle (en suivant ou de manière aléatoire en fonction de leur aisance) : en alternance ils devront exprimer un argument « pour » puis un argument « contre ». Les interventions sont courtes, c'est le rythme qui compte. Il s'agit de faire émerger des idées, dont deux élèves par groupe prendront note.

Récapitulez ensuite l'inventaire d'arguments au tableau pour l'ensemble de la classe.

Suite à cet exercice d'échauffement, divisez la classe en 4 groupes. Ils disposent de 15 minutes pour affiner leur recherche d'arguments pour et contre. A la fin des 15 minutes, tirez au sort les positions des groupes de travail (deux groupes doivent être « pour » et deux groupes « contre »). Les élèves détermineront la personne qui fera l'exercice de débat. A ce moment, les groupes disposent encore de 10 minutes pour affiner la position qu'ils devront défendre.

Ensuite de quoi ils prennent place devant la classe, assis à

deux tables disposées en V, faisant face au reste de la classe. Les deux élèves « pour » se placent d'un côté, les deux élèves « contre » de l'autre côté. Expliquez-leur les règles suivantes :

1. Le débat est composé de trois phases :
 - phase d'ouverture – 1' par élève, durant laquelle chaque élève, à tour de rôle, présente la position qu'il doit défendre
 - discussion libre – 4' au total durant lesquelles les élèves discutent des arguments présentés en phase d'ouverture et en ajoutent d'autres
 - phase de clôture – 30" par élève, durant lesquelles chaque élève, à tour de rôle, clôt le débat en restant sur la position qu'il doit défendre.
2. Il n'y a pas d'animateur, un élève joue le rôle de chronométrateur. Il indique par un son (verre et cuillère) les temps de la manière suivante :
 - Phase d'ouverture – 15" avant la fin de la minute de chaque élève
 - Discussion libre – 30" avant la fin des 4 minutes
 - Phase de clôture – 15" avant la fin des 30" de chaque élève



Yoko-ni, page 27, case 2.

3. Le reste de la classe est divisée en deux et doit mener deux tâches :
- Prendre note de ce que les débatteurs ont bien réussi
 - Prendre note des arguments avancés sur le sujet des jeux vidéo

Après l'exercice, avant tout commentaire ou réaction, donnez la parole aux quatre débatteurs et posez-leur les deux questions suivantes :

- est-ce la position qu'ils défendaient était la leur personnelle ?
- comment s'est déroulé cet exercice ? Quelles étaient les difficultés ?

Ouvrez la discussion ensuite à l'ensemble de la classe et interpelez es autres élèves sur les deux tâches qu'ils devaient effectuer. Soyez attentif à ce qu'aucune critique destructrice n'entre dans l'espace de discussion (sans quoi cela risquera de condamner toutes les prises de parole ultérieures ...). Dans le cas d'un commentaire négatif, exigez de celui qui l'exprime de l'assortir d'un conseil pratique d'amélioration en vue d'un prochain débat.

Terminez la discussion en prenant note au tableau des difficultés inhérentes à l'exercice de débat et présentez aux élèves les quatre critères d'appréciation qui font un bon débat selon La jeunesse débat : la capacité d'expression, la capacité de dialogue, le pouvoir de persuasion et la connaissance de la matière. Puis finissez la séquence en étayant avec les élèves l'argumentaire au tableau sur la question et, ainsi, en poursuivant la discussion avec l'entier de la classe.



Prolongements / alternatives/ productions possibles :

- Rédaction par chaque élève d'une « phase d'ouverture » en s'appuyant sur les arguments qui ont émergé dans la classe
- Rédaction, par groupes, d'une prise de position collective « pour » ou « contre » la question posée, qu'ils afficheront dans les couloirs de l'établissement.
- Approfondir la pratique du débat en vue de débat plus longs en s'exerçant à l'aide du support La jeunesse débat.
- Au lieu du mini-débat décrit plus haut, en fonction des classes, contentez-vous de l'exercice de la balle, puis du même exercice invitant la personne qui tient la balle à reformuler et à synthétiser le propos précédent avant de s'exprimer (capacité d'écoute). Cet exercice peut déjà amener de belles discussions contradictoires !
- Approfondir la thématique à l'aide de la fiche argumentaire sur cette question disponible ici : <http://www.jugenddebat-tiert.ch/fr/enseignants/moyens/fiches-argumentaires>

Articulation avec d'autres séquences

3 ; # 5 ; # 7 ; # 11

Liens avec le PER

CITOYENNETE / SHS 34

débattre de faits d'actualité, question socialement vive; prise en compte de l'altérité ; acquérir des aptitudes et des attitudes d'action se positionner en fonction de valeurs

FRANÇAIS L1 32, 33, 34

production de l'écrit, le texte qui argumente ; compréhension de l'oral, le débat ; production de l'oral, le débat

SANTE ET BIEN-ÊTRE FG 32

Identifier les situations à risques ; prendre conscience des conséquences de ses choix sur sa santé ; connaître des services ressources et de leur adresse de contact

11 / Consommation, mondialisation et production des jeux vidéos

Objectifs

Reconnaître la chaîne de production et de consommation des jeux vidéos et des outils électroniques ; se situer et élaborer une pensée critique par rapport à son rôle de consommateur ; imaginer des alternatives.

Activité

Les élèves lisent par groupes de 4 les pages 37 et 38 de la bande dessinée. Ils y repèrent les différents contextes géographiques représentés : où se trouvent les amis de Yoko-Ni ? Quels sont les indices qui permettent d'identifier ces lieux ?



Yoko-ni, page 37, case 1.

Ils élaborent ensuite en groupes une liste d'arguments en faveur de cette ouverture mondiale de l'amitié : quels sont les éléments positifs d'un tel réseau social virtuel et mondialisé ? Chaque groupe rédige sur une page A3 les arguments identifiés et les présente au reste de la classe en adoptant un discours de « vente » : « grâce aux jeux vidéos, il est possible de... ».

En reconfigurant les groupes de 4 de manière à varier les échanges, les élèves lisent ensuite les pages 46 et 47 de la bande dessinée. Dans la vraie vie, qui représente le personnage féminin qui intervient dans la scène ? Les élèves émettent des hypothèses : à quel profil de personnes ce personnage se réfère-t-il ? En plénum, les hypothèses sont mises en commun.

A ce stade, vérifiez que tous les élèves aient conscience de la réalité économique et sociale qui se cache derrière les jeux vidéos : certaines personnes, dans certains pays, sont « utilisées » pour accomplir des tâches répétitives que des joueurs ne souhaitent pas accomplir parce qu'elles sont ennuyeuses.

- A votre avis, qu'est-ce qui pousse des personnes à accepter un tel travail ?

Le personnage indique qu'il/elle assemblait auparavant des fermetures éclair dans une usine, « C'était pire que de devoir appuyer sur ENTER quatorze heures par jour ». Listez au tableau les raisons économiques, politiques et sociales qui pourraient pousser certaines personnes à accepter ce type de travail : précarité économique, taux de chômage, précarité sociale, réseaux mafieux, ...

L'intention est d'ouvrir les élèves à la conscience du consommateur. Lorsque l'on « consomme » et « profite » de certains biens ou prestations, il y a souvent une face cachée à cette « consommation ». Cela ne signifie pas de bannir toute forme de consommation, ce qui est difficile dans le contexte actuel de notre société, mais plutôt d'inviter les élèves à laisser entrer dans leur choix de consommation des variables auxquelles ils ne pensent pas forcément spontanément. Cela implique nécessairement une notion de responsabilité.

Visionnez avec les élèves le reportage du 16' intitulé « Ghana, cimetière digital » que vous pouvez emprunter ici : <http://www.filmeewelt.ch/francais/pagesnav/framesE4.htm?..pagesmov/52073.htm&KA>

Demandez aux élèves, pendant le visionnement de reportage, de prendre note de leurs sensations : que ressentent-ils ? Peur, dégoût, colère, indifférence, surprise, incompréhension, tendresse, admiration, ... Toutes les sensations sont valables. A la fin du film, ouvrez la discussion sur la base de ces observations, avant toutes questions ou approfondissement thématique. Notez ces sensations au tableau. Les sensations/émotions ressenties sont à la base de ce qui motive un comportement responsable, il est donc important de leur accorder une place de choix. Exemple : c'est la colère qui va motiver un engagement x ou y, c'est l'impuissance qui va induire un comportement d'action ou au contraire d'apathie, etc...

Ensuite, éclairez avec les élèves les éventuels points incompris. Mettez en évidence le côté multidimensionnel de la problématique en vous servant du schéma du développement durable. Vous pouvez l'esquisser au tableau et le compléter avec les réponses des élèves aux questions suivantes :

- Quelles sont les dimensions sociales du problème ?
- Quelles sont les dimensions environnementales du problème ?
- Quelles sont les dimensions économiques du problème ?

Y'a-t-il une autre dimension qui pourrait s'ajouter à ces trois-là ? Si la santé peut s'insérer dans une catégorie « sociale » large, il est évident qu'elle forme un élément fondamental de la problématique.

Attardez-vous ensuite sur les axes du développement durable : l'axe du temps et l'axe de l'espace. Quelles observations peut-on récolter sur ces deux axes ? Quelles sont les dimensions temporelles du problème (à un moment donné le journaliste militant évoque l'augmentation constante « dans les prochaines années » en parlant de 2009, par exemple) ? Quelles sont les dimensions spatiales (Nord-Sud, échanges entre Europe, Amérique, Asie, sous couvert de « dons caritatifs », ...).

Réorientez l'attention des élèves ensuite aux objets de leur quotidien. Par deux, ils réfléchissent aux « biens de consommation » dont ils bénéficient qui pourraient potentiellement avoir des effets collatéraux de ce type. Il y a évidemment les téléphones portables et tout objet électronique, mais aussi les habits, la nourriture, les transports, ...

A partir de la situation concernant les téléphones portables qui sont devenus une véritable extension de l'être humain, élaborer avec les élèves des pistes d'action. Avant cela, apportez quelques éléments propres à cet outil dans notre société suisse en soulignant les stratégies de marketing liées au smartphones : les opérateurs ont mis en place un système qui encourage la consommation de téléphones portables et rendent obsolètes les versions « anciennes » très rapidement, soit par l'obsolescence programmée, soit par l'inadéquation des outils avec les nouvelles applications, soit par effet de mode. Faites un petit sondage :

- qui n'a pas de téléphone qui soit « smart » aujourd'hui dans la classe ?
- qui a déjà changé de smartphone et si oui, combien de fois ?
- ...

Sur la base de ces questions, mettez en évidence la chaîne de production et de consommation des smartphones. Etablissez des liens avec le début de la séquence sur les jeux vidéo : quels sont les liens avec la situation des personnes « appuyant sur ENTER » pendant douze heures d'affilée ? Quels sont les similitudes entre les personnes vues dans le reportage et la situation énoncée dans la bd « YOKO-NI ? »

Pour terminer la séquence, orientez les élèves vers des options d'action constructives. Par groupe de quatre à nouveau, ils esquissent les choix qu'ils peuvent faire pour ce qui est de leur smartphones afin de prendre en compte cette réalité. Ils les présentent ensuite au groupe en entier. Mettez l'accent sur des comportements quotidiens : refus d'une offre de téléphonie mobile, recyclage d'anciens téléphones, partage, emprunt, troc, soin apporté à l'outil, demande de renseignements sur les options de recyclage, ...



Yoko-ni, page 46, case 8.

En guise de synthèse, soulignez la difficulté d'adopter un comportement complètement cohérent et, peut-être, les effets collatéraux d'une telle stratégie (exclusion sociale, jugements des autres, contraintes, ...). L'idée est évidemment d'adopter un comportement le plus cohérent qui soit, en admettant la responsabilité que nos propres choix impliquent et en assumant la part d'incohérence propre à l'humain !

Et en reprenant la structure du début de la séquence, demandez-leur de rédiger en deux colonnes des arguments « pour » et des arguments « contre » les smartphones. Cet exercice peut ensuite servir de base à une argumentation détaillée sur leur position concernant le sujet.

Articulation avec d'autres séquences

3 ; # 4

Liens avec le PER

FRANÇAIS L1 32, 33, 34

Production de l'écrit, le texte qui argumente ; compréhension de l'oral, le débat ; production de l'oral, le débat

CITOYENNETE SHS 34

Acquérir des aptitudes et attitudes d'action; débattre de faits d'actualité, question socialement vive; prise en compte de l'altérité; poster un regard critique et autonome, se positionner en fonction de connaissances et de valeurs

FG 31, 32, 34, 35

exercer des lectures multiples dans la consommation et la production de médias et d'informations ; étudier les manifestations de la société de l'information et ses conséquences ; analyser les effets d'influences et prendre du recul; reconnaître ses pouvoirs, ses limites et ses responsabilités; prendre conscience des conséquences de ses choix ; évaluer ses actes et ses attitudes; développer une attitude responsable; chercher des réponses à des problèmes concrets et des questions éthiques

FG 36, 37

Analyser l'impact du développement technologique et économique sur l'environnement; développer des attitudes responsables face aux déchets générés par la production, la distribution et la consommation ; analyser les conséquences ici et ailleurs d'un système mondialisé

12 / à la recherche des « petits trucs qui tuent », références

Objectifs

Lire la BD sous un nouvel angle: repérer les références extérieures des auteurs; effectuer une recherche ciblée sur Internet et développer le réflexe des sources et de leur identification.

Activité

Sous la forme de petites devinettes, les élèves effectuent des recherches sur Internet pour identifier les références avec lesquelles les auteurs ont fait des liens. Ils prennent soin de noter les sources en élargissant le spectre de celles-ci afin d'éviter une mono-recherche sur Wikipédia.

1. Cherchez dans la BD les références à deux symboles typiquement suisses. L'un se mange, l'autre non. Sur Internet ensuite, recherchez des informations succinctes (5-10 lignes) expliquant pourquoi ces éléments constituent des symboles.
2. A la page 42 de la BD apparaît un éléphant gigantesque avec un style bien particulier. Il est inspiré de l'œuvre d'un artiste. Le connaissez-vous ? Faites une recherche sur Internet et trouvez une image qui vous semble justifier cette référence. Ecrivez une note sur l'artiste pour le présenter.
3. A la page 34, lorsque Silki Kawai décrit son expérience en tant qu'Erika Rothenbühler à Kandersteg, elle participe au conseil de la vallée durant lequel l'assemblée vote à main levée. Cet événement a un nom bien particulier en Suisse et représente la pierre angulaire de notre système politique. Savez-vous lequel ? Faites une recherche et expliquez-nous de quoi il s'agit !
4. Certaines vignettes de la BD représentent fidèlement des lieux réels. Les avez-vous reconnu ? Dès que c'est le cas, cherchez sur Internet quelques informations sur ces lieux et faites-en une brève présentation.
5. Qu'est-ce que le « dédale de Minos » ? Recherchez des informations et identifiez ensuite les références à ce « dédale de Minos » dans la BD.
6. Avez-vous trouvé d'autres références ?

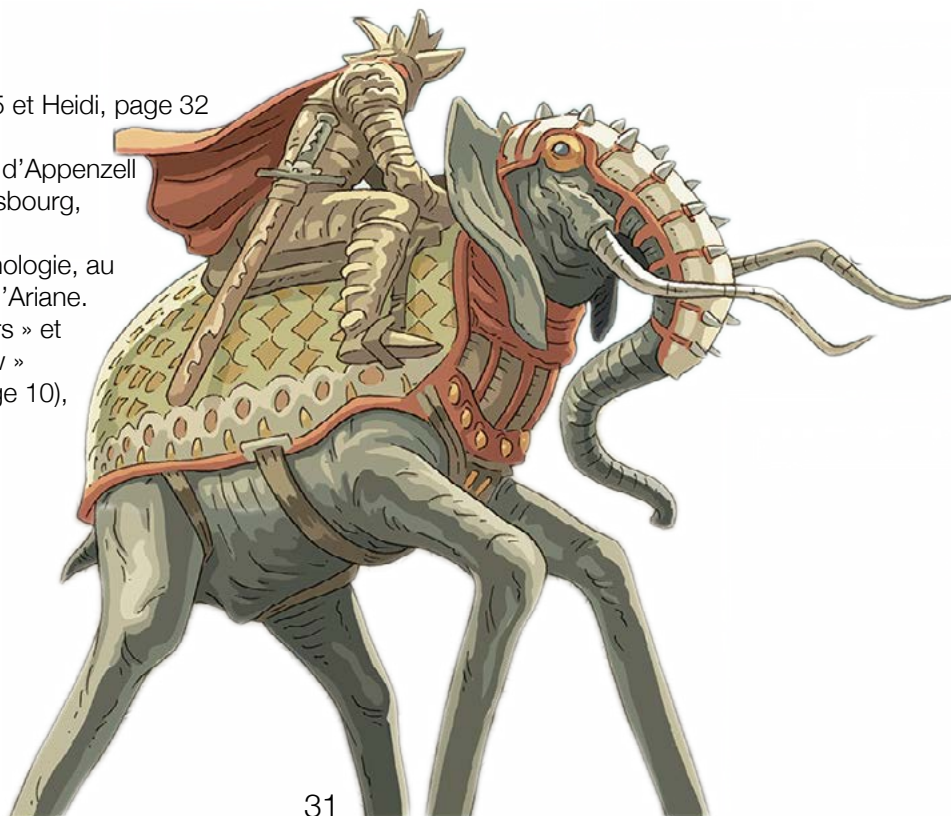
Lorsque tout le monde a terminé, mettez en commun et établissez un petit protocole concernant les sources sur Internet.

Vous pouvez ouvrir la discussion sur les « open-sources » comme wikipédia et les autres sources.

N'oubliez pas de clore sur la note d'humour que les auteurs ont infiltré dans cet ouvrage ! Le plaisir a été un moteur fondamental et permet, également, d'instaurer une certaine distance vis-à-vis d'un sujet qui subit de nombreuses critiques sociales depuis l'apparition des jeux vidéos...

Solutions :

1. le cervelas, page 15 et Heidi, page 32
2. Salvador Dali
3. La Landsgemeinde d'Appenzell
4. Sidney, Saint-Pétersbourg, Caracas, page 37.
5. Référence à la mythologie, au minotaure et au fil d'Ariane.
6. Aux films « Star wars » et à « Apocalypse now » (texte du soldat page 10), à « Lara Croft »...



Articulation avec d'autres séquences

3 ; # 4

Liens avec le PER

MITIC / FG 31

Réflexion sur la traçabilité de l'information; Sensibilisation aux notions d'Open Source et de logiciels libres

FRANÇAIS L1 31

Distinguer l'implicite et l'explicite

3. RÉFÉRENCES ET SITES

Ouvrages

Gollob Rolf & Krapf Peter, « Vivre en démocratie. Modules d'enseignement de l'éducation à la citoyenneté démocratique et aux droits de l'homme pour le collège (secondaire I), Editions du Conseil de l'Europe (activité préjugés, stéréotypes)

Papadaniel Yannis & Schaeren Lucie, « Mon carnet citoyen. Manuel d'enseignement pour l'éducation à la citoyenneté », Editions Loisirs et Pédagogie

Aubert Claude, Conod François, Gaillard Nicole, « Littérature et bande dessinée. Quelques outils pour l'étude de texte au gymnase »

Sites utilisés dans les activités pédagogiques

<http://www.lesvoyagesextraordinaires.ch/>

www.lajeunessedebat.ch

<http://www.education21.ch/fr/ressources/catalogue>

<http://www.prejuges-stereotypes.net>

www.ciao.ch

Sites de prévention et d'information

www.ciao.ch

<http://www.addictionsuisse.ch/>

<http://www.stop-jeu.ch/>

<http://www.carrefouraddictions.ch/rnvp/>

Impressum

Les Voyages extraordinaires

Auteure du document pédagogique : Lucie Schaeren
avec le soutien de la fondation éducation21

2017

4. ANNEXES

Yoko-ni

ACTE I

Level 2

Bataille spatiale en filaire 3D. Les deux personnages sont de dos et combattent dans un couloir défilant à toute vitesse.

Le Minotaure Quel pied ! ça me change de mon scooter, ça je peux te dire !

Yoko-ni Job's done !

Le Minotaure Ah ! Good game Yoko-ni, sacré good game !

Ils finissent un level et discutent en téléchargeant le suivant. Yoko-ni entre son nom.

Le Minotaure Dis-donc, Yoko-ni, depuis le temps qu'on se connaît, je n'ai jamais su ce que tu faisais dans la vie.

Yoko-ni Pilote de chasseur à deux années lumière de Cassiopée. Capitaine pour l'instant, mais dans cinq levels : général. J'organiserai des méga attaques sur des planètes...

Le Minotaure Mais non. Je veux dire In Real Life, pas In Game.

Yoko-ni Ah ! Je... bosse dans un call center pour électroménager.

Le Minotaure Tu dois en avoir du boulot avec votre matériel de daube.

Yoko-ni Dis-donc, tu as l'air en forme, toi. Ça te dirait un vrai challenge ? Un truc un peu plus... Histoire de booster la soirée ?

Le Minotaure Explique.

Yoko-ni J'ai pas mal observé les gamers qui essaient de se faire le Dragon Bleu. Ils se font tous systématiquement cramer. Mais je crois que j'ai trouvé la faille.

Le Minotaure Dis donc, toi ! T'es quand même pas encore en train de me proposer d'aller sur Last Quest ?

Yoko-ni Le Dragon Bleu, mec. T'imagines ? Ça va être le grand soir.

Le Minotaure Non.

Yoko-ni Fais pas l'innocent... t'as un compte chez eux !

Le Minotaure Je t'ai déjà expliqué: j'ai essayé deux ou trois soirs, mais franchement c'est une RPSL, ce jeu.

Yoko-ni Hein ? Une quoi ?

Le Minotaure Une R.P.S.L. : Roulage de Pelle Sans Langue.

Yoko-ni Oh, mais allez quoi, c'est juste histoire de changer d'atmosphère.

Le Minotaure Non.

Yoko-ni Oh dis-moi, t'as quel perso dans Last Quest ? Palefrenier ?

Le Minotaure *(Piqué au vif)* Mais dis-donc, t'as pas bien vu ma gueule ? J'ai l'air d'un ramasseur de crottin ?

Yoko-ni Non, toi t'es un tank. Moi, je suis voleur. Dague empoisonnée. Cape invisible. Tout quoi.

Le Minotaure Bon ok, d'accord, d'accord. *(il capitule)* Mais à une condition. Que tu trouves un guérisseur et un éventreur bien sûr.

Yoko-ni Le guérisseur, je sais où le trouver. Mais l'éventreur, ça tu as raison. Il nous en faut un. *(Il réfléchit)* Mais bon, t'inquiètes pas mon vieux, je vais me bougerr et te monter une guilde de malade en quinze minutes. Don't move man.

Yoko-ni disparaît dans l'hyper-espace.

Le Minotaure Hé ... Yoko-ni ! Me laisse pas tout seul... Yoko-ni ! Noooooon !

Il se fait exploser par un tir ennemi.



Yoko-ni, la pièce de théâtre, janvier 2012

PLANCHE 4

Case 1

Dans l'espace intersidéral, sous la présence d'une planète imposante, deux chasseurs spatiaux monoplace foncent en formation serrée. Leur silhouette rappelle les X-Wings de Star Wars. L'un d'eux est un train de tir au laser sur une cible hors champ. Au loin, une gigantesque structure flotte en orbite.

Dialogue

Un vaisseau: YAAHAAA !

Légende : Banlieue de Beta Virginis 1, an 4024 après la Chute d'Arkab .

Plan d'ensemble. Profondeur de champ.

Case 2

A l'intérieur d'un des cockpits, un pilote de dos surveille ses écrans de contrôles tout tirant des rafales de laser. On reconnaît le Minotaure aux cornes qui se trouvent sur son casque de protection. A travers la verrière, la bataille fait rage. Les tirs de laser du pilote se rejoignent à l'infini. Quatre vaisseaux ennemis tentent de leur échapper, deux d'entre eux explosent.

Dialogue

Le Minotaure Quel pied ! ça me change de mon scooter, ça je peux te dire !

Plan rapproché.

Case 3

Le vaisseau pris en chasse explose au premier plan, victime des tirs de Yoko-ni à l'arrière plan.

Dialogue

Le vaisseau qui tire : Touché !

Plan d'ensemble.

Case 4

Dans le cockpit, de côté, Yoko-ni écoute dans son casque la voix de son ami, imperturbable. Celui-ci, volant en formation, est visible par la verrière, lui faisant un pouce levé.

Dialogue

Voix off dans le casque : Ah ! Good game Yoko-ni, sacré good game !

Plan américain.

Case 5

Les deux chasseurs volent en formation et contournent une énorme planète. Ils sont minuscules.

Dialogue

Le Minotaure : Dis donc...

Texte en surimpression lumineuse et clignotante, caractères type digitaux : 2 targets shot

Le Minotaure : ... Yoko-ni...

Plan large.

Case 6

Yoko-ni écoute la question. Son visage est fermé, crispé.

Dialogue

Voix off dans le casque : Depuis le temps qu'on se connaît, je j'ai jamais sur ce que tu faisais dans la vie...

Très gros plan.

Case 7 Grande case

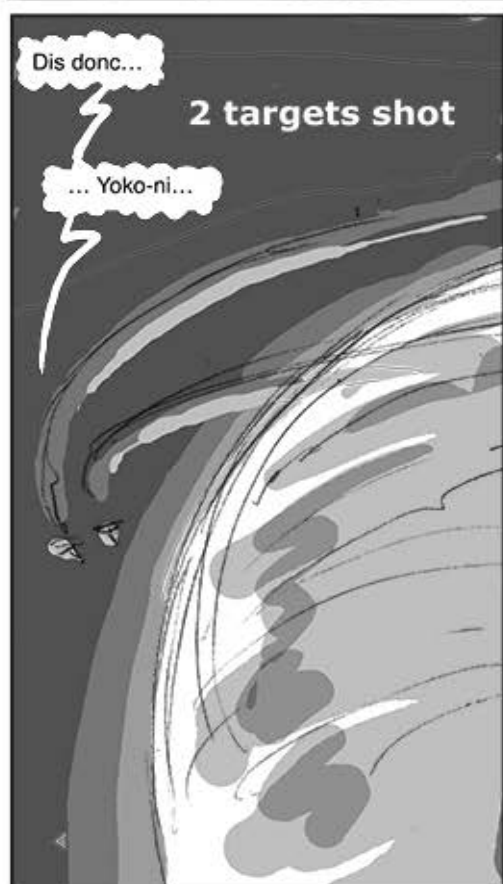
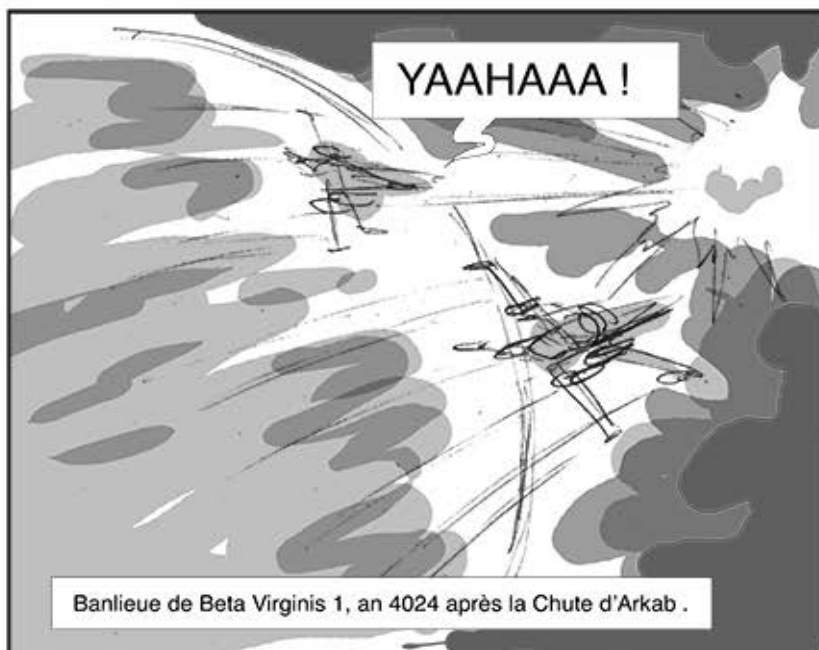
Une base spatiale gigantesque a surgi derrière la planète et rempli tout l'espace. Les chasseurs s'en approchent.

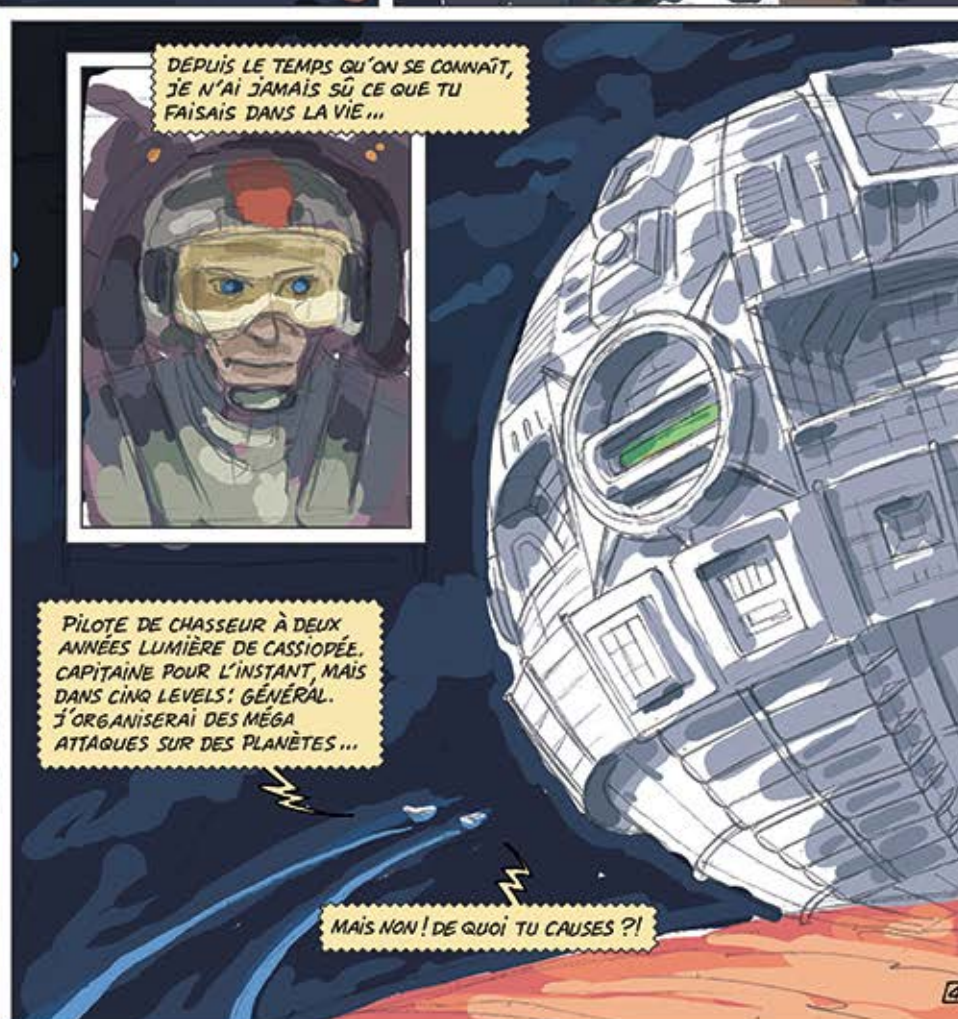
Dialogue

Voix off de Yoko-ni : Pilote de chasseur à deux années lumière de Cassiopée. Capitaine pour l'instant, mais dans cinq levels : général. J'organiserai des méga attaques sur des planètes...

Voix off du Minotaure : Mais non ! De quoi tu causes ?!

Plan large.





BANLIEUE DE BETA VIRGINIS 1, AN 4024 APRÈS LA CHUTE D'ARKAB.

YAAHAAA!

QUEL PIED! ÇA ME CHANGE DE MON SCOOTER, ÇA JE PEUX TE DIRE.

AH! GOOD GAME YOKO-NI, SACRÉ GOOD GAME!

TOUCHÉ!

DIS DONG...

...YOKO-NI...

DEPUIS LE TEMPS QU'ON SE CONNAÎT, JE N'AI JAMAIS SÛ CE QUE TU FAISAIS DANS LA VIE...

PILOTE DE CHASSEUR À DEUX ANNÉES LUMIÈRE DE CASSIOPÉE, CAPITAINE POUR L'INSTANT, MAIS DANS CINQ LEVELS: GÉNÉRAL.

J'ORGANISERAI DES MÉGA ATTAQUES SUR DES PLANÈTES...

MAIS NON! DE QUOI TU CAUSES?!

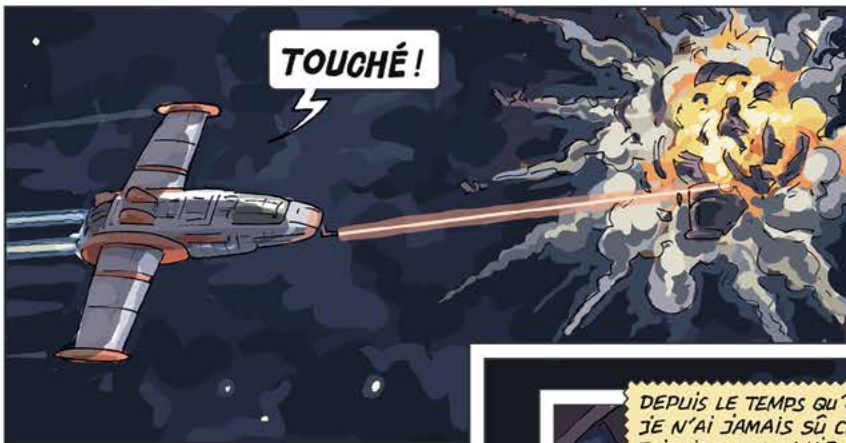


BANLIEUE DE BETA VIRGINIS 1, AN 4024 APRÈS LA CHUTE D'ARKAB.

YAAHAAA!



QUEL PIÉD! ÇA ME CHANGE DE MON SCOOTER, ÇA JE PEUX TE DIRE.



TOUCHÉ!



AH! GOOD GAME YOKO-NI, SACRÉ GOOD GAME!



2 TARGETS SHOT

DIS DONC...

...YOKO-NI...



DEPUIS LE TEMPS QU'ON SE CONNAÎT, JE N'AI JAMAIS SÛ CE QUE TU FAISAIS DANS LA VIE...

PILOTE DE CHASSEUR À DEUX ANNÉES LUMIÈRE DE CASSIOPÉE, CAPITAINE POUR L'INSTANT, MAIS DANS CINQ LEVELS: GÉNÉRAL.

J'ORGANISERAI DES MÉGA ATTAQUES SUR DES PLANÈTES...



MAIS NON! DE QUOI TU CAUSES ?!