

Débats éthiques et politiques dans Riot: Civil Unrest et Democracy

Étapes préalables obligatoires / Connaissances préalables des élèves	L'éducateur doit choisir un sujet éthique ou politique pour un débat qui apparaît dans un jeu vidéo. Dans Riot : Civil Unrest , le sujet pourrait être lié aux protestations historiques qui apparaissent dans le jeu. Si vous utilisez un jeu de la série Democracy , le sujet peut être lié à certaines des nombreuses décisions politiques auxquelles les joueurs sont confrontés dans le jeu.
Objectifs pédagogiques	Préparer et participer à un débat éthique ou politique sur une question contemporaine (par exemple : droits civils, inégalités socio-économiques, diversité culturelle, changement climatique, etc.) Appliquer le raisonnement persuasif pour surmonter les préjugés. Analyser l'environnement social de manière critique, dans une perspective éthique.
Matières	Philosophie (éthique), Sciences politiques, Sciences sociales
Âge recommandé	15 - 18
Matériel nécessaire	Ordinateurs (un par paire ou groupe)
Durée de la séquence	1-2 heures
Activité individuelle ou de	Par deux (en jouant en mode coopératif ou PvP -



groupe	joueur contre joueur). Si vous jouez en mode Democracy, vous pouvez le faire en petits groupes (3 - 4 étudiants).
Compétences développées	Pensée critique, communication, compétences de présentation, empathie.
Fourchette de prix du jeu	15 – 30 €
Jeux similaires à utiliser avec l'approche de la séquence	Papers Please , ou toute autre version de la série Democracy
Conseils pour l'inclusion	Bien qu'il n'y ait pas d'options d'accessibilité spécifiques disponibles dans ce jeu, il est approprié pour les malentendants puisque le son n'est pas particulièrement nécessaire pour progresser dans le jeu.
Conseils pour réduire la durée de la séquence	Les éducateurs peuvent choisir de raccourcir la période consacrée au débat ou de répartir la session sur plusieurs périodes de cours.



Étape par étape : comment mettre en œuvre la séquence

- **Étape 1 : Introduction au sujet du débat (20 – 30 minutes)**

Cette séquence devrait commencer par une présentation par le professeur de la structure de base d'un débat (c'est-à-dire les parties pour et contre le sujet, les discours à tour de rôle, les réfutations, la recherche et la justification de votre position, etc.), ainsi que des informations de base sur un sujet qui est inclus dans les manifestations historiques de **Riot : Civil Unrest** ou un sujet politique de la série **Democracy**. Avant de jouer, vous (le professeur) devez présenter le contexte de cet événement aux élèves et leur donner quelques exemples de pour et de contre pour les aider à comprendre les deux côtés de la question et la structure du débat. Plus tard, une autre étape les aidera à comprendre le sujet plus en détail. Nous vous recommandons donc de garder les choses simples et de ne pas trop approfondir les arguments du débat pour le moment. Cette étape doit simplement présenter la structure du débat et préciser que les élèves vont discuter et débattre d'une question sociale contemporaine.

- **Étape 2 : Jeu en binômes ou en petits groupes (20 – 30 minutes)**

Ensuite, les élèves doivent jouer au jeu choisi par deux ou en petits groupes, selon le jeu vidéo utilisé.

Riot: Civil Unrest présente au joueur des exemples de manifestations réelles tirées de l'histoire récente. Si les élèves jouent à ce jeu, vous pouvez donc envisager de les motiver non seulement à participer au débat, mais aussi à réfléchir de manière critique

et à analyser les implications sociales de la question au moment historique de la manifestation en question. Il est recommandé de jouer à ce jeu par deux, car l'un des joueurs contrôlera les manifestants et l'autre la police.

Il convient de mentionner ici que ce jeu comprend un score de "résultat politique". Par exemple, si la police est trop violente ou si les manifestants semblent vouloir uniquement piller (plutôt que de protester), ce score sera faible. Ce score peut être utilisé pour encourager la réflexion et l'esprit critique des élèves, par exemple en les amenant à considérer le succès et l'échec des protestations violentes et non violentes et en compliquant peut-être leurs convictions antérieures sur la question. Pour en savoir plus sur ce sujet, voir l'article [Speaking of Violence: The Complicated Reality of Violence vs. Non-violence.](#)

Si vous utilisez les jeux **Democracy** ou **Papers, Please**, vous devez tenir compte du fait qu'ils ont été créés comme des jeux vidéo à un joueur. Cependant, comme ces jeux demandent aux joueurs de prendre des décisions éthiques, ils se prêtent bien à un jeu en petits groupes, où les élèves peuvent discuter et analyser ensemble les différentes positions, et parvenir à un consensus pour avancer dans le jeu. Ainsi, cette approche peut aider les élèves à développer certaines compétences clés (telles que la pensée critique, l'analyse et le raisonnement persuasif), qui sont nécessaires à la fois dans la vie et pour progresser dans le jeu.

Quel que soit le jeu auquel les élèves jouent à ce stade, vous pouvez les aider à identifier différents éléments du sujet de débat spécifié pendant le jeu. L'objectif de cette étape est de faire en sorte que l'expérience de jeu soit motivante pour l'élève, utile pour préparer sa position dans le débat, et idéalement les deux à la fois.



- **Étape 3 : Préparation du débat (20 – 30 minutes)**

Après avoir joué le jeu, les élèves doivent préparer un débat sur le sujet que vous avez identifié. Ils doivent se répartir en deux groupes ou plus et préparer le débat avec leurs camarades de groupe. Pour faciliter cette préparation, il est préférable de ne pas avoir plus de dix élèves par groupe. En tant que groupe, ils doivent choisir une position dans le débat et préparer leurs arguments.

Cette préparation peut se faire par un brainstorming, puis en demandant l'aide du professeur, ainsi qu'en faisant des recherches sur Internet. Ils doivent veiller à prendre en compte les arguments que les participants des autres groupes pourraient utiliser et préparer des réfutations à ces arguments. Une feuille de travail guidée comportant quelques questions peut être utile pour leur permettre de générer puis de noter ces arguments (voir les suggestions ci-dessous).

- **Étape 4 : Débat et mise au point (40 – 60 minutes)**

Maintenant que les élèves ont préparé le débat, il est temps de le mener à bien. L'éducateur est responsable de la modération du débat et du respect du temps et de l'ordre dans les différentes parties du débat préparées au préalable : introduction du sujet, présentation des principaux arguments de chaque camp, réfutation des arguments de l'autre groupe, etc. L'éducateur doit également s'assurer que les élèves présentent et défendent leurs positions en utilisant des arguments logiques et bien structurés. La classe peut décider démocratiquement quel groupe a "gagné" le débat, sur la base de ces mêmes critères. L'éducateur peut également décider de faire suivre le débat d'une séance de débriefing de 10 à 20 minutes pour discuter de ce que l'expérience a apporté aux élèves, s'ils s'engageraient dans les mêmes actions ou s'ils réagiraient différemment la prochaine fois, et ce qu'ils ont appris sur la question



spécifique après avoir mené leur propre débat. Cette dernière question est particulièrement importante, car ils ont mené le débat non seulement pour acquérir des compétences liées à la pensée critique, à la communication et à l'interprétation, mais aussi pour développer de l'empathie pour les expériences des autres, remettre en question les préjugés et les partis pris internes, et élargir leur compréhension des questions sociales contemporaines.

Exemple de sujet de débat :

Le recours à la violence ou à la non-violence dans les manifestations, et l'impact que cela peut avoir sur le débat public sur des questions contemporaines telles que les droits civils et la justice raciale.

Ce sujet s'intègre parfaitement à **Riot : Civil Unrest** mais peut être utilisé avec chacun des jeux. Dans ce cas, un groupe argumente en faveur des manifestations non violentes, tandis que l'autre argumente en faveur de l'efficacité des manifestations violentes. Les deux groupes doivent réfléchir à la manière dont leurs positions influencent l'opinion publique sur le sujet choisi.

À **l'étape 1** de cette séquence, l'éducateur doit **introduire le sujet** et demander aux élèves de **définir ce qu'est une manifestation violente**. Une réponse potentielle pourrait être des manifestations dans lesquelles certains participants menacent ou utilisent la force physique pour endommager des biens ou d'autres personnes.

L'éducateur peut également poser certaines des **questions générales** suivantes pour amener les élèves à commencer à réfléchir de manière critique :

- Pouvez-vous penser à d'autres exemples de violence à motivation politique, ou à d'autres mots pour la décrire ?



- Les éducateurs peuvent trouver utile de présenter les définitions et les exemples trouvés dans l'article suivant : [An Illustrated Glossary of Political Violence](#).
- Pensez-vous que la manifestation violente soit une bonne ou une mauvaise chose ?
 - Une étude récente a montré que tant les émeutes que les actions non violentes ont des effets perturbateurs, comme le blocage de la circulation, bien que les émeutes s'accompagnent d'un compromis particulier : elles peuvent attirer l'attention et exercer une pression efficace sur les institutions pour qu'elles règlent les problèmes, mais elles ont aussi tendance à réduire le soutien populaire aux problèmes. La manière dont ces effets pèsent sur les objectifs à long terme ou à court terme d'un mouvement varie au cas par cas (Feinberg, Willer & Kovacheff, 2020).
- La violence politique peut-elle être justifiée ?
 - Par exemple, le recours à la violence pour renverser un dictateur est-il justifié et/ou bien perçu par les citoyens ?
 - Dans quelle mesure cette justification dépend-elle du contexte de la manifestation (et des convictions politiques du public) ?
 - Vous pouvez envisager de présenter les informations suivantes : Neuf Américains sur dix se sont opposés à l'émeute du Capitole le 6 janvier 2021 (Langer, 2021), bien que seulement 54% des Américains aient estimé que l'incendie du poste de police de Minneapolis était une réponse justifiée au meurtre de George Floyd par la police (Impelli, 2020).

L'éducateur peut également inclure des **exemples historiques** spécifiques dans l'étape 1 de cette séquence. Par exemple, il peut discuter de l'ambivalence et des



opinions divergentes entourant la manifestation à l'époque des droits civiques aux États-Unis, en donnant l'exemple des différentes stratégies utilisées par Malcom X et Martin Luther King, Jr. dans leur lutte pour les droits civiques des personnes de couleurs. Ils peuvent également choisir de souligner cette dichotomie dans l'histoire contemporaine en montrant la couverture médiatique des récentes manifestations de Black Lives Matter et les différentes opinions affichées dans les médias concernant le recours à la violence. Demandez aux élèves de réfléchir aux préjugés implicites liés à la couverture médiatique, tels que les positions politiques des différents réseaux d'information ou journaux. Demandez également aux élèves de réfléchir à la manière dont les interprétations des manifestations violentes ou non violentes changent en fonction de la matière de la manifestation : par exemple, l'interprétation appliquée aux manifestants de Black Lives Matter diffère-t-elle de celle des manifestations organisées après les grands matchs sportifs ? Diffèrent-elles des manifestations de l'extrême droite (comme l'attaque du Capitole américain le 6 janvier 2021) ?

Après avoir joué au jeu vidéo à **l'étape 2**, les deux groupes devraient rassembler les preuves des avantages et des inconvénients de chaque position à **l'étape 3**, et ainsi approfondir leurs connaissances des événements historiques et des manifestations, tout en développant leur esprit critique. Même s'ils ne défendront qu'une seule position, ils seront bien préparés à comprendre tous les aspects du débat et à défendre leur position lorsqu'ils arriveront à **l'étape 4**. Si l'éducateur le souhaite, il peut également déplacer les questions de réflexion de l'étape 1 à la fin de l'activité et les utiliser pour réfléchir et faire le point sur le sujet spécifique du débat. Ces questions sont également utiles pour aider les élèves à tirer des conclusions sur le sujet.



Références

Case, B. (8 February 2021). Speaking of Riots: The Complicated Reality of Violence vs. Nonviolence. *Political Violence at a Glance*. Extrait de :

<https://politicalviolenceataglance.org/2021/02/08/speaking-of-riots-the-complicated-reality-of-violence-vs-nonviolence/>

Democracy series [Computer Software]. (2005). United Kingdom: Positech Games.

<https://www.positech.co.uk/index.html>

Feinberg, M.; Willer, R.; & Kovacheff, C. (2020). The activist's dilemma: Extreme protest actions reduce popular support for social movements. *Journal of Personality and Social Psychology*, 119(5), 1086-1111. <https://doi.org/10.1037/pspi0000230>

Impelli, M. (3 June 2020). 54 Percent of Americans Think Burning Down Minneapolis Police Precinct Was Justified After George Floyd's Death. *Newsweek.com*. Extrait de :

<https://www.newsweek.com/54-americans-think-burning-down-minneapolis-police-precinct-was-justified-after-george-floyds-1508452>

Langer, G. (15 January 2021). With partial blame for the Capitol attack, majority favors barring Trump from office. *ABCNews.com*. Extrait de :

<https://abcnews.go.com/Politics/partial-blame-capitol-attack-majority-favors-barring-trump/story?id=75251123>

Menchiari, L. (2019): Riot: Civil Unrest [Computer Software]. Valve Games.

<https://www.riotsimulator.org/>

Papers, Please [Computer Software]. (2013). Lucas Pope. <https://papersplea.se/>





Ritter, E. & Davenport, C. (18 January 2021). An Illustrated Glossary of Political Violence. *Political Violence at a Glance*. Extrait de :

<https://politicalviolenceataglance.org/2021/01/18/an-illustrated-glossary-of-political-violence/>

