

## **Création d'un serious game pour lutter contre les stéréotypes envers les Roms. Étapes d'une recherche-développement.**

Florence Quinche<sup>1</sup>, Jean-Pierre Tabin<sup>2</sup>, Cassandre Poirier-Simon<sup>3</sup>, Jérôme Baratelli<sup>4</sup>, Stéphane Laederich<sup>5</sup>,

Anne-Catherine Sutermeister<sup>6</sup>, Olivier Reutenauer<sup>7</sup>

<sup>1</sup>HEP-Vaud, UER art et technologie, <sup>2</sup>HES-SO, EESP, <sup>3</sup>Mythn'ch, <sup>4</sup>HES-SO, HEAD, <sup>5</sup> Rroma Foundation, <sup>6</sup>HES-SO, HEAD, <sup>7</sup>Digital kingdom

florence.quinche@hepl.ch,

jean-pierre.tabin@eesp.ch,

cassandre@leschemins.net,

jerome.baratelli@hesge.ch,

sl@roma.org,

anne-catherine.sutermeister@hesge.ch,

or@digitalkingdom.ch

### **1.Introduction**

Produire un serious game portant sur une question socialement vive comme les stéréotypes à l'égard des Roms (Fassin, 2011 ; Liebig, 2012 ; Mayer, Michelat, Tiberj, & Vitale, 2015 ; Tabin, Knüsel, & Ansermet, 2016 ; Tabin, Knüsel, Ansermet, Locatelli, & Minacci, 2012) et destiné aux 12-15 ans et aux écoles s'avère particulièrement complexe. En effet, si les chiffres concernant la population Rom en Suisse sont controversés (Conseil fédéral, 29.08.2018 ; Laederich, 2016), nul ne nie qu'il s'agisse de plusieurs dizaines de milliers de personnes. Par contraste, dans les médias helvétiques, comme le montrent les études de la Commission fédérale contre le racisme (Ettinger, 2012), de la Rroma Foundation (Rroma Foundation, 2014) ou d'autres (Minacci, 2013), on ne parle que de personnes décrites comme mendiants, voleuses, prostituées et autres, soit quelques centaines de personnes au maxi-mum. Les autres sont reléguées dans l'invisibilité. Dans ce contexte, parler des Roms génère souvent des réactions de rejet dues à un manque d'information et une forte prégnance de stéréotypes. Nos questions de recherche étaient les suivantes : comment lutter contre ces stéréotypes ? Montrer qu'il s'agit de stéréotypes sans moraliser ? Générer davantage d'empathie et une meilleure compréhension de la complexité des situations vécues par les Roms ? Rendre cet outil intéressant et motivant pour des jeunes dès 12-13 ans ? Et sachant que le matériel éducatif sur cette forme de racisme est quasiment inexistant en Suisse, quel outil serait le mieux adapté à l'école ?

### **2. Contexte, ancrages théoriques et objectifs**

La création de ce serious game est le fruit d'une collaboration entre la HEP-Vaud, la Haute école de travail social et de la santé de Lausanne (HES-SO), la Haute école d'art et de design de Genève (HES-SO), la Rroma Foundation (Zurich) et l'entreprise Digital Kingdom (Vevey). Ce projet est financé par Innosuisse, c'est donc une recherche-développement (R&D).

La R&D en éducation peut porter sur la création d'outils pédagogiques innovants (Loiselle, Harvey, 2007) qui peuvent relever autant du matériel (ici, un logiciel de jeu) que de la construction de séquences pédagogiques. Se référant à Borg et Gall (1989), Loiselle et Harvey (2007) définissent la spécificité de la R&D par des « mises à l'essai empiriques qui devraient conduire à un processus de validation du produit » (p. 42). Trois étapes du processus de R&D sont mentionnées : la conception, la réalisation et l'évaluation. Dans cette dernière, nous intégrons, non seulement les apprentissages, mais encore l'utilisabilité de l'outil par ses publics ainsi que l'expérience et la satisfaction (essentielle pour évaluer un jeu). Nous nous rapprochons ainsi de la perspective de Nielsen en R&D (2012), et ceci explique les phases itératives de tests et d'évaluations que nous avons dû mener (4 versions successives du jeu). Le processus de création du jeu vidéo est ainsi présenté sous la forme d'un projet de type AGILE, en documentant les allers-retours entre conception, design du jeu et tests de terrain.

La problématique centrale de cette recherche-développement consistait à trouver des moyens de rendre ludique, intéressante et accessible à des 12-15 ans une thématique complexe, celle des stéréotypes face à une population. Un autre problème à résoudre était que cette thématique puisse être abordée en contexte éducatif sans que son traitement ne véhicule davantage de stéréotypes ou ne renforce ceux déjà existants. C'est pourquoi notre jeu s'est centré sur une approche narrative, basée sur des parcours de vie réels. Cette approche est en lien avec l'éthique narrative largement développée dans les pays anglo-saxons (Goodson, 2016). En effet, le jeu vidéo permet de vivre l'histoire d'un personnage, de suivre son parcours et d'endosser son point de vue durant le jeu. Cette approche se base sur des sources documentaires (parcours de vie) issues d'une part d'une recherche préalable réalisée par la Rroma Foundation (Zurich) auprès de 1500 Roms intégrés (Laederich, 2016) et d'autre part d'un photographe spécialiste des Roms en Suisse (Yves Leresche) et d'un cinéaste (Yann Bétant) qui a réalisé un documentaire sur « Cici », un homme rom qui mendiait à Lausanne. Une dizaine de portraits ont été documentés et des portraits vidéo réalisés. Les personnages du jeu sont construits à partir de ces personnes afin de montrer la diversité des origines et ancrages sociaux de Roms vivant en Suisse et de complexifier les représentations sur cette population en proposant aussi des portraits de personnes

intégrées, employées, étudiantes, entrepreneures. Le jeu fournit également des informations factuelles (cartes d'information) remettant en cause des stéréotypes. En fin de jeu, apparaît une vidéo où le personnage existant témoigne sur sa vie en Suisse. Puis débute une phase collective, à partir d'un quiz portant sur les stéréotypes et les informations découvertes dans le jeu. Des questions info/intox sont posées à tous les élèves par l'enseignant·e, les élèves répondent via les cartes « connaissance » acquises durant le jeu. Cette dernière phase ouvre un débat argumenté et vise à apprendre aux élèves à se référer à des sources.

### 3. Cadrage scientifique et méthodologie

Le contenu scientifique du jeu se base sur la littérature scientifique concernant les Roms (notamment : Auzias, 2014 ; Delépine, 2007 ; Fassin, 2011 ; Fassin, Fouteau, Guichard, & Windels, 2014 ; Fournier, 2010 ; Hasdeu, 2007 ; Jackson, Tabin, Hourton Gilles, & Patrick, 2015 ; « La situation des Roms dans 11 États membres de l'UE. Les résultats des enquêtes en bref » 2012 ; Legros, 2010 ; Legros & Vitale, 2011 ; Liégeois, 2014 ; Mayer et al., 2015 ; Nacu, 2010 ; Nedelcu & Ciobanu, 2016 ; Olivera, 2009, 2011 ; Piasere, 2011 ; Pillonel, 2010 ; Sarter, 2010 ; Segal, 2014 ; « Yéniches, Manouches/Sintés et Roms en Suisse » 2012). La méthodologie est celle d'une recherche-développement de produit (Borg & Gall, 1989), en l'occurrence un jeu vidéo de type serious game. Il s'agit de tester ce produit avec différents publics afin d'optimiser l'activité pédagogique-ludique et de vérifier le degré de difficulté du jeu, la compréhension de ses contenus et leur adéquation au public visé. Notre partenaire Digital Kingdom a en outre fait analyser le scénario par un psychologue du jeu. Les tests du quiz ont permis d'affiner la partie collective du jeu et de la transposer dans une version hybride du logiciel : jouable en collectif présentiel, mais avec le support de tablettes/ou d'ordinateurs. Ont été évalués lors des tests mis en place : la jouabilité du jeu, son ergonomie, son aspect ludique, l'accessibilité et la compréhension des contenus par les élèves, l'acceptabilité de la technologie (jeu vidéo) et des contenus du jeu par les enseignant·e·s de sciences humaines. Nous n'avons pas reçu l'autorisation de tester le jeu dans l'école obligatoire vaudoise, et nous avons dû trouver des solutions alternatives, ce qui nous a empêchés de le tester pleinement par rapport aux tranches d'âge visées. Dans notre recherche 5 phases de développement du produit ont été nécessaires pour réaliser un jeu accessible et intéressant les différents publics :

1. De 2017 à juillet 2018, premier test sous forme de jeu de plateau.
  2. Une première version du jeu sur tablette, testée en été 2018 dans un centre de jeunes.
  3. Une deuxième version tablette testée en décembre 2018 dans une école privée, l'école des Arches de Lausanne (post-obligatoire)
  4. Une troisième version produite en janvier 2019, testée en interne par les membres de l'équipe de recherche
  5. Une quatrième version, testée également à l'école des Arches, avec des étudiant·e·s en CFC d'informatique.
- Les tests réalisés en classe comportaient 5 étapes (durée totale pour chaque séquence de test : 1h30) :
- a. Introduction : 10'
  - b. Test du jeu vidéo par les élèves (en individuel, sur tablettes), suivie de la passation d'une vidéo sur le personnage sur beamer (qui sera incluse dans la version finale sur écran, et qui est un témoignage) : 15' à 20'
  - c. Questionnaire individuel (anonyme) portant sur leur évaluation du jeu, composé d'une question entièrement ouverte sur l'appréciation du jeu (aspects techniques, jouabilité, intérêt, contenus) : 10'.
  - d. Info/Intox animé par les chercheur·e·s, proposant des questions visant à déconstruire les stéréotypes envers les Roms, et auxquelles les élèves sont incité·e·s à répondre soit à partir d'éléments tirés des récits de vie des personnages, soit des cartes « Infos » acquises durant le jeu. Cette phase permet de générer un débat, mais aussi de discuter des stéréotypes relayés par les élèves. Les élèves jouent par équipes durant cette phase pour favoriser les échanges dans les groupes : 15'.
  - e. Au final, une discussion ouverte est engagée avec les élèves. Pour prolonger la discussion, un article de l'EPER sur les préjugés envers les Roms est lu et commenté. Il permet de recueillir d'autres éléments non abordés par le jeu et qui intéresseraient les élèves (dans la version finale du jeu le quiz et la phase de débats seront facilités par l'application qui permettra d'argumenter avec les cartes récoltées durant le jeu) : 30'.

Le jeu a été testé et évalué par 64 jeunes (6 en prétest version de plateau, 46 en contexte scolaire et 12 en contexte extrascolaire). Plusieurs entretiens avec des enseignant·e·s ont été organisés, et un focus group de 60 minutes avec 5 enseignant·e·s qui ont au préalable testé le jeu. Les contenus du jeu, l'intérêt pédagogique, les liens possibles avec les cours dispensés, les modalités de passation du test en classe, la gestion de classe. 4 de ces 5 enseignant·e·s ont aussi également observé l'ensemble d'une séquence pédagogique que nous avons réalisée avec leurs élèves (jeu, vidéo, quiz et discussion) et donné leur avis sur la séquence.

### 4. Résultats et discussion

Les résultats présentés, conformes à ce que doit être une recherche-développement, sont d'une part les différents problèmes rencontrés (évaluations par les utilisateurs et utilisatrices) et d'autre part les modifications successives du jeu.

Les problèmes préalables ont touché la construction des personnages et le choix des récits de vie. La difficulté a consisté à trouver des Roms acceptant de témoigner sur leur vie en Suisse. De crainte d'être reconnus dans les vidéos, la plupart ont refusé d'être filmés de face. Ce problème n'a pas pu être résolu entièrement, pour des questions de respect de la sphère privée. C'est problématique, car si l'on cherche à créer une empathie entre la personne qui joue et son personnage, il serait important qu'il puisse le voir. Seule une minorité des personnages est donc visible de face dans les vidéos qui terminent le jeu et la majorité des films se focalise sur les mains et le corps de la personne. Aucune remarque n'a été faite durant les tests par rapport à cet aspect, qui n'a pas semblé poser problème aux personnes qui jouaient. Mais cela a permis d'aborder durant les discussions les raisons de cet anonymat, en lien avec la peur des discriminations.

De nombreuses discussions ont également eu lieu entre les graphistes et les autres membres de l'équipe à propos de l'apparence des personnages dans le jeu. En effet, il fallait éviter de générer des stéréotypes ou d'en transmettre. Des évaluations ont été faites par des jeunes et le choix s'est porté sur des représentations très fictionnelles et humoristiques, mais conservant certains éléments de la personne réelle (aspects physiques, accessoires). Les tests de la première version sur tablette ont été réalisés dans un centre d'animation et de loisirs durant une fête de quartier. Durant ce test, seuls des entretiens ont été menés avec les joueurs et joueuses (contexte peu propice aux questionnaires écrits). De nombreux problèmes techniques sont apparus (blocage de certains personnages lors des dialogues). La jouabilité a été jugée faible par les jeunes (difficulté de déplacement des personnages et dialogues trop lents). L'ambiance de la ville a été jugée peu dynamique et trop statique, les interactions insuffisantes. Dans cette version, les personnages devaient retrouver de la mémoire sous forme de bouteilles cachées dans le jeu, ces flacons leur permettaient d'accéder ensuite à leurs souvenirs. L'intérêt des jeunes s'est porté principalement sur la recherche des bouteilles cachées en un temps minimal, et très peu sur les contenus du jeu. Ils ou elles ne lisaient pas les dialogues et passaient le plus de temps à explorer la ville.

La seconde version tablette a corrigé la plupart des bugs techniques. La jouabilité a été améliorée : de nouveaux lieux ont été ajoutés à la map, des raccourcis pour se déplacer plus rapidement (ascenseurs, montgolfière), un zoom pour mieux se situer, des musiques et son d'ambiance. La vitesse de défilement des dialogues a été augmentée. Pour éviter que le jeu ne devienne une simple recherche d'objets cachés, les bouteilles à trouver ont été supprimées. Les tests de cette version réalisés au post-obligatoire (école des Arches, Lausanne, jeunes de 15-18 ans) montrent que subsistent certaines difficultés : les jeunes ne lisent pas les dialogues, jugés trop longs. Si le contenu est évalué positivement, le jeu n'est pas encore jugé suffisamment ludique et interactif, même si le graphisme et les personnages sont appréciés. La difficulté consiste à recentrer le joueur ou la joueuse sur l'apprentissage des contenus découverts dans les dialogues et les fiches connaissances, tout en augmentant l'aspect ludique du jeu. Le quiz final est apprécié, mais jugé trop facile par les 16-18 ans. Les élèves mentionnent également leur intérêt pour une version collaborative du jeu.

Suite à ces tests, une troisième version a été proposée avec des dialogues plus fluides, et des questions intégrées après ces dialogues, rendant nécessaire la lecture pour continuer le jeu. Les cartes d'infos obtenues sont désormais visualisables dans un onglet, afin de pouvoir se préparer à la phase finale de quiz et débat. Les vidéos de témoignages, considérées comme trop longues, ont été raccourcies à 2 minutes. Le texte intégral des entretiens sera disponible sur le site web du jeu, comme matériel pédagogique complémentaire. Enfin, les cartes d'infos ont été améliorées intégrant davantage d'images. L'idée d'un mode de jeu par équipe a été abandonnée, trop complexe à implémenter avec le budget imparti et en contexte scolaire. Le choix du personnage en début de partie se fera de manière aléatoire afin qu'il y ait le maximum de différents récits de vie pour dans un groupe. Les personnages non joueurs (PNJ) donneront également des informations sur les récits de vie (donner envie de rejouer et de découvrir d'autres récits). Pour augmenter l'aspect ludique du jeu, une énigme permettra de passer au second niveau de la map et d'accéder à une partie cachée de la ville.

Les feed-back des enseignant·e·s concernaient la partie quiz et débat, connaissant peu le sujet et ne voyant pas bien comment faire le lien entre contenu du jeu découvert par les élèves et le débat (car ils n'avaient pas accès aux infos trouvées dans le jeu). Des questions sur la gestion de classe sont également apparues, comment gérer plusieurs réponses en même temps ? Ces éléments ont été intégrés de la manière suivante : les cartes connaissances trouvées par tout le groupe sont visibles par l'enseignant·e, elles seront également disponibles dans le site en ligne, avec des documents complémentaires. Pour l'ordre des réponses, c'est le premier qui dépose sa carte dans le logiciel qui peut expliquer sa réponse et partager ses cartes info avec tout le groupe. L'enseignant·e, qui pilotera le quiz, pourra choisir les questions et mener la discussion avec des cartes et documents l'aidant à y répondre, en adaptant le jeu au niveau de ses élèves, et à son programme de cours. À chaque question, les élèves devront répondre par « vrai » ou « faux », mais en s'appuyant sur une carte d'information récoltée dans le jeu, ou dans le récit de vie de leur personnage. Des questions plus complexes ont aussi été ajoutées au quiz pour le rendre motivant pour les plus de 18 ans.

## 5. Conclusion

Les recommandations que l'on pourrait tirer de ces expériences pour la création d'autres jeux du même type sont d'intégrer les différents publics cibles très tôt dans les processus de RD et cela dès la création du concept, comme nous l'avons fait. Aussi bien les adultes qui seront concernés par la diffusion du jeu (enseignant·e·s, éducateurs ou éducatrices) que les populations concernées (Roms). La difficulté est que pour ce jeu, il était nécessaire de tenir compte de publics aux

compétences et attentes très différentes : les enseignant·e·s (peu habitués aux jeux vidéo et au thème du racisme envers les Roms) et un public de jeunes très à l'aise avec les jeux vidéo (et donc plus exigeant·e·s quant aux aspects ludiques et de jouabilité). Le jeu devait être suffisamment simple du point de vue ergonomique pour être joué par des adultes non-joueurs, mais tout de même suffisamment ludique pour des jeunes. La thématique vive du racisme envers les Roms a demandé particulièrement d'attention, autant envers les personnes représentées dans le jeu à travers leurs récits de vie que pour éviter de véhiculer à nouveau des stéréotypes (notamment dans le quiz final). La collaboration directe avec une association rom dès le début du projet a permis d'éviter nombre des difficultés. Un complément au jeu sous forme de site web s'est également avéré nécessaire, pour donner aux enseignant·e·s la possibilité de poursuivre la réflexion en lien avec leurs choix pédagogiques.

## 6. Références

- Auzias, C. (2014). Les femmes roms, entre institutions et mouvement. *Les Temps modernes*, 677(1), 10-28. Conseil fédéral. (29.08.2018). Réponse à l'interpellation 18.3639 de la Conseillère nationale Lisa Mazzone : «Non-reconnaissance des Roms en tant que minorité nationale. Des explications s'imposent ». <https://www.parlament.ch/fr/ratsbetrieb/suche-curia-vista/geschaeft?AffairId=20183639>
- Borg, W. R. ; Gall, M.D. (1989). *Educational research* (5th ed.), New York : Longman
- Delépine, S. (2007). Les Roms migrants en France ou comment faire d'une population en danger une population dangereuse. Paper presented at La fabrique de populations problématiques par les politiques publiques, Nantes.
- Ettinger, P. (2012). Les Roms dans la presse suisse. *Tangram, Bulletin de la CFR*, 30, 30-37.
- Fassin, E. (2011). Pourquoi les Roms ? *Lignes*, 35, 115-122.
- Fassin, E., Fouteau, C., Guichard, S., & Windels, A. (2014). *Roms & riverains. Une politique municipale de la race*. Paris : La Fabrique.
- Fournier, L. (2010). Qui sont les Roms ? *Sciences Humaines*, 220, 18-23.
- Goodson, I (ed.), (2016), *The Routledge international Handbook on Narrative and Life History*, London : Routledge.
- Hasdeu, I. (2007). Bori, r(R)omni et Faraoance. Genre et ethnicité chez les Roms dans trois villages de Roumanie. Université de Neuchâtel.
- Jackson, Y., Tabin, J.-P., Hourton Gilles, & Patrick, B. (2015). Populations Roms et santé. *Revue Médicale Suisse* (467), 735-739.
- La situation des Roms dans 11 États membres de l'UE. Les résultats des enquêtes en bref. (2012). <http://fra.europa.eu/en/publication/2012/situation-roma-11-eu-member-states-survey-results-glance>
- Laederich, S. (2016). *Roma in der Schweiz*. Zürich : Roma Foundation Report.
- Legros, O. (2010). Les pouvoirs publics et les grands "bidonvilles roms" au nord de Paris (Aubervilliers, Saint-Denis, Saint-Ouen). *EspacesTemps.net*. [www.metropolitiques.eu/Les-villages-roms-ou-la.html](http://www.metropolitiques.eu/Les-villages-roms-ou-la.html)
- Legros, O., & Vitale, T. (2011). Les migrants roms dans les villes françaises et italiennes : mobilités, régulations et marginalités. *Géocarrefour*, 86(1), 3-13. <http://geocarrefour.revues.org/8220>
- Liebig, E. (2012). De l'utilité politique des Roms. Une peur populaire transformée en racisme d'État. Paris : Michalon.
- Liégeois, J.-P. (2014). Géopolitique et sociopolitique : de nouvelles perspectives pour les roms. *Les Temps modernes*, 677(1), 38-62.
- Loiselle, J., & Harvey, S. (2007). La recherche développement en éducation : fondements, apport et limites, *Recherches qualitatives*, 27 (1), 40-59
- Mayer, N., Michelat, G., Tiberj, V., & Vitale, T. (2015). La persistance des préjugés anti-Roms. In CNCDH (Ed.), *La lutte contre le racisme, l'antisémitisme et la xénophobie* (pp. 251-259). Paris : La Documentation française.
- Minacci, J. (2013). Regards journalistiques sur les « Roms », étude des mécanismes de construction d'une catégorie au sein de la presse suisse romande. (Master en travail social), HES-SO, Lausanne.
- Nacu, A. (2010). Les Roms migrants en région parisienne : les dispositifs d'une marginalisation. *Revue européenne des Migrations Internationales*, 26(1), 141-160.
- Nedelcu, M., & Ciobanu, R.-O. (2016). Les migrations des Roms roumains en Europe : politiques d'inclusion, stratégies de distinction et (dé)construction de frontières identitaires. *Revue européenne des Migrations Internationales*, 32(1), 7-17.
- Nielsen, J. (2012). Usability 101 : Introduction to Usability, online : <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability>
- Olivera, M. (2009). Les Roms comme « minorité ethnique »? Un questionnement roumain. *Études tsiganes*, 39- 40, 128-154.
- Olivera, M. (2011). *Roms en (bidon)villes. Quelle place pour les migrants précaires aujourd'hui ?* Paris : Éditions Rue d'Ulm (Association Emmaüs).
- Piasere, L. (2011). *Roms. Une histoire européenne*. Montrouge : Bayard.
- Pillonel, A. (2010). L'émergence d'une problématique dans le champ scientifique : Le Roms, un terrain en friche. Analyse de textes de la revue *Études Tsiganes* (1990-2008). Université de Genève,
- Roma Foundation. (2014). *Berichterstattung über Roma in den deutschweizer Medien*. [https://roma.org/reports/reports-nav/ch\\_berichterstattung\\_final.pdf](https://roma.org/reports/reports-nav/ch_berichterstattung_final.pdf)
- Sarter, F. (2010). Roms, une question européenne. *Études*, 412, 189-200.
- Segal, J. (2014). Roms d'Europe : le cas autrichien. *Les Temps modernes*, 677(1), 116-125.
- Tabin, J.-P., Knüsel, R., & Ansermet, C. (2016). *Lutter contre les pauvres. Les politiques face à la mendicité dans le canton de Vaud*. Lausanne : Éditions d'en Bas.
- Tabin, J.-P., Knüsel, R., Ansermet, C., Locatelli, M., & Minacci, J. (2012). *Rapport sur la mendicité « rom » avec ou sans enfant(s). Rapport final au Service vaudois de protection de la jeunesse*. Lausanne.
- Yéniches, Manouches/Sintés et Roms en Suisse. (2012). *Tangram, bulletin de la Commission fédérale contre le racisme*, 30.