



Buzanglo : démonte tes clichés !

Buzanglo est un outil de prévention des stéréotypes envers les Roms sous la forme d'un jeu vidéo, ce qu'on appelle un serious game. Alors comment un tel jeu est-il réalisé ? Quelle est son utilité et son utilisation ? Pourquoi un jeu vidéo ? Réponses.

Ce serious game propose de découvrir les parcours de vie d'une dizaine de Roms vivant en Suisse. En commençant le jeu, le joueur tire au sort un avatar et accède à des bribes de mémoire en cherchant divers indices dans une ville chamboulée par un cataclysme.

Ses caractéristiques, son histoire, ses goûts et occupations ouvrent à divers aspects de son identité. La diversité des parcours des Roms vivant en Suisse et leurs multiples origines apparaissent ainsi à travers des histoires inspirées de personnes réelles. Un collégien, une mère de famille, une assistante sociale, un chauffeur de taxi, un artiste de rue. Des éléments de l'histoire et des cultures roms ainsi que diverses informations (géographiques, économiques, juridiques, etc.) permettent d'aller au-delà des stéréotypes. Une courte vidéo fait découvrir à la fin de chaque partie

Niveau 3

Ma mémoire

Connaissances : 8/13

- Mariage coutumier**
Le mariage coutumier n'est pas reconnu en Suisse
- Confession orthodoxe**
Christianisme en Europe de l'est et du sud-est
- Mariage**
Pour pouvoir se marier, il faut être adulte
- Serbie**
La Serbie est située dans les Balkans

Souvenirs : 10/15

- Le divorce**
Janko était marié pendant 12 ans avec une Kalderaškinja
- Besoin d'entrain**
Le musicien de la place joue du tapan
- Religions**
Janko est de confession orthodoxe
- Bleu de mariée**
Janko s'est marié à 19 ans

Objets : 4/5

- Prénom: Janko**
- Un journal**
- Un pull rayé**
- Un smartphone**

Buzanglo, un serious game pour mieux comprendre les parcours de vie de Roms résidents en Suisse.

un entretien avec « son » personnage, où ce dernier explicite son rapport à l'identité « rom ». Le jeu est conçu pour se terminer par une phase d'échange en collectif où l'enseignant peut choisir parmi une série de questions, celles qui seront soumises au groupe. Pour y répondre, il est nécessaire d'utiliser des éléments d'information trouvés dans le jeu ou dans d'autres sources (plusieurs types d'informations sont collectés tout au long du jeu: statistique, géographique, historique, économique, etc.). Les joueurs confrontent ainsi les diverses informations trouvées, leurs sources. Un site web dédié au jeu propose des ressources pédagogiques complémentaires (liens vers des documentaires, textes).

Pourquoi un tel jeu ?

Actuellement les stéréotypes envers les Roms s'expriment de façon particulièrement désinhibée dans de nombreux médias, en Suisse comme ailleurs, comme le mentionnait déjà en 2013 l'étude « Qualité de l'information sur les Roms dans les principaux médias de Suisse ». Par ailleurs aucun matériel pédagogique spécifique à cette problématique n'a été réalisé pour la Suisse.

Qui sont les créateurs de Buzanglo ?

Jean-Pierre Tabin, professeur de politique sociale (HETSsa, EESP, HES-SO) a initié ce projet de serious game en composant une équipe multidisciplinaire: HEAD, HEP Vaud (UER AT), Roma Foundation ainsi

que deux entreprises de game design et de jeux vidéo (Mythn.ch, Digital Kingdom). Le photographe Yves Leresche ainsi que le cinéaste Yann Bétant ont contribué au projet.

Le rôle de l'UER Arts et technologies de la HEP Vaud a consisté à collaborer à la création du scénario de jeu ainsi qu'à la mise en place des tests par les usagers dans différents contextes (centre de loisirs, classes du secondaire 1 et 2, étudiants en didactique de la citoyenneté, HEP Vaud). Nous tenons à remercier les enseignants et élèves de l'école des Arches, ainsi que les élèves de la fondation Pré-de-Vert de leurs précieux retours et commentaires.

Pourquoi un jeu vidéo ?

Le public visé étant les jeunes de 12-16 ans, une approche par le jeu vidéo a semblé un bon moyen d'intéresser cette tranche d'âge. L'approche par un jeu de découverte, passant à travers les parcours de vie permet une approche non normative de contenus liés à l'éthique et la citoyenneté. En effet, on cherche à élargir la compréhension du joueur, à lui proposer une vision plus complexe que celle proposée par les manchettes de journaux, sans asséner pour autant des interdits ou moraliser. Lorsqu'on découvre l'histoire de personnes réelles, et la variété de leurs parcours, de leurs relations à leur propre origine, il est difficile de conserver une vision unique et stéréotypée d'une population, bien plus diverse que ce que nombre de médias nous proposent. Le jeu apporte également un intérêt

à découvrir cette altérité: qui est mon personnage ? D'où vient-elle ? Pourquoi pense-t-il ainsi ? Pourquoi est-elle traitée ainsi ? Entrer dans la peau d'un autre et vivre quelques bribes de son existence invite à l'empathie. Le jeu par des éléments de fiction (apparence des personnages et de la ville) permet de rendre le propos universel. Il pourrait s'agir de n'importe quelle ville de Suisse ou d'Europe. La facilité d'accès du jeu (un point and click) le rend accessible à tous, quelle que soit son expérience des jeux vidéo. Ce premier opus consacré aux Roms est voué à s'élargir à d'autres formes d'exclusion ou de racisme, le modèle du jeu étant adaptable à d'autres situations.

Qui a financé le jeu ?

La création du jeu a été soutenue par Innosuisse, l'agence de la Confédération pour l'encouragement de l'innovation.

Où peut-on tester Buzanglo ?

Le jeu et les ressources pédagogiques sont en téléchargement libre (ordinateur, tablette ou smartphone) sur: buzanglo.org

FLORENCE QUINCHE

« L'approche par un jeu de découverte, passant à travers les parcours de vie, permet une approche non normative de contenus liés à l'éthique et la citoyenneté. »