



**LE CHOIX**

# LE CHOIX

## RÈGLES DU JEU

### Introduction

**Un garçon a-t-il le choix de jouer à autre chose qu'à des jeux vidéo violents ?**

### Matériel

- Matériel pour visionner les vidéos en groupe
- Les vidéos se trouvent ici : [www.lebrass.be/lechoix](http://www.lebrass.be/lechoix)
- 4 cartes de jeu

### Mise en place

- 1 animateur.rice
- Les participant.e.s sont tou.te.s des internautes

### Timing

À adapter en fonction du groupe et du temps disponible  
Durée proposée : 45 minutes

### Déroulé

L'[animateur.rice](#) lit l'introduction au groupe et lance le film. À la fin de la première vidéo, deux choix sont possibles pour continuer l'histoire. Ensemble, les [internautes](#) choisissent une des deux options et une autre vidéo se lance. L'histoire se déroule toujours ainsi : chaque vidéo propose 2 choix possibles.

Le débat peut se lancer après avoir parcouru l'ensemble de l'histoire. Il peut s'établir sur plusieurs niveaux différents, qui peuvent être traités ensemble ou séparément. La question du choix est prédominante : a-t-on vraiment le choix de faire ce qu'on veut dans la vie ? Est-ce qu'un garçon a le choix de jouer à autre chose qu'à des jeux violents ? Qu'est-ce qui fait que les garçons jouent à certains jeux et les filles à d'autres ?

L'[animateur.rice](#) cadre le débat en veillant à ne pas censurer la parole, le but étant de laisser la parole libre pour que chacun.e puisse donner son avis et permettre la contradiction. Les Supercartes servent à alimenter la discussion.

# LE CHOIX

## BUT DU JEU

L'outil sert à ouvrir le débat sur la question du choix à partir d'éléments issus des médias : jeux vidéo, cinéma, télévision, réseaux sociaux... Il ne s'agit pas d'apporter les réponses à toutes les questions, mais de permettre aux jeunes de se poser des questions.

Le film *Le choix* présente un garçon qui souhaite jouer à autre chose qu'à des jeux vidéo violents. Mais il fait face à différentes injonctions (de la part du père, des amis, du vendeur, de la publicité, du cinéma) qui l'enferment dans ce seul choix.

Chaque vidéo propose toujours 2 choix mais l'histoire n'a pas de fin. Les choix forment une boucle de laquelle il n'est pas possible de sortir.

Les (jeunes) réalisateurs ont souhaité exprimer qu'un.e adolescent.e subit un certain nombre d'injonctions qui l'influencent. Le film pose la question du choix : avons-nous réellement le choix de faire ce que l'on veut de nos vies selon si on est garçon ou fille ?

### Attention

Si l'outil présente la binarité de genre garçon/fille, c'est précisément pour la questionner. Notre société toute entière a sélectionné deux genres : homme et femme. Elle fait en fait la norme, les a hiérarchisés et a construit des comportements pour chacun. Il est important de savoir que des personnes ont fait le choix de ne correspondre à aucun des deux.

### Pour aller plus loin

- L'ouvrage *Qui a peur des jeux vidéo?* de Serge Tisseron apporte des réflexions pertinentes sur notre relation aux jeux vidéo.
- Concernant les questions liées aux genres, nous vous conseillons la lecture de la brochure de l'association Genres pluriels disponible sur [www.genrespluriels.be](http://www.genrespluriels.be)
- Le Point G est un fonds dédié au féminisme et aux thématiques LGBTQIAP+, disponible à la Biblif, bibliothèque de Forest.

# LE CHOIX

## SUPERCARTE

1/2

### Pour alimenter le débat

#### VIOLENCE ET JEUX VIDÉO

**Les jeux vidéo sont-ils violents?** • Est-ce le cas pour tous les jeux? (Les jeux dits violents sont les plus connus : *Fortnite*, *GTA*, *Call of Duty*, mais il existe tellement de variétés de jeux qu'ils sont en fait en minorité) • La violence est-elle uniquement dans les jeux? (Les enfants jouent à la bagarre ou à la guerre, la violence est dans les films, les dessins animés, les séries, les livres, les jouets...)

• De quelle violence parle-t-on? (C'est la violence physique qui est dénoncée, mais il est possible de trouver d'autres violences, par exemple sociales, racistes, sexistes, psychophobes, grossophobes... qui ne sont pourtant pas ou peu condamnées) • Y jouer fait-il de moi une personne violente? (La question est complexe. Comme tout media, les jeux peuvent influencer les comportements des individus. Cependant, jouer c'est jouer un rôle, c'est faire semblant. Appuyer sur un bouton, ce n'est pas porter un coup. Tirer avec une souris ou une manette, ce n'est pas tirer avec une arme réelle. Il n'y a pas d'études qui énoncent que la violence dans les jeux vidéo induit un comportement violent. Mais il est possible que cela alimente un comportement déjà violent à la base, ou que des personnes y trouvent refuge.)

#### QUESTION DU CHOIX

**Suis-je réellement libre de mener ma vie comme je l'entends?**

• Qu'est-ce qui me pousse à réaliser certains choix? Mes propres goûts m'appartiennent-ils? • Mes habits sont-ils mon choix ou ceux du groupe social auquel je veux ressembler? • Est-ce que j'ai choisi l'éducation de mes parents, leur histoire, leurs convictions, voire leur religion? Est-ce que j'ai choisi l'éducation de l'école, mes amis et mon environnement? • Est-il possible d'être autre chose que ce qu'on nous a appris? • Où se situe le libre arbitre?

# LE CHOIX SUPERCARTE

2/2

## Pour alimenter le débat

### QUESTION DU CHOIX EN FONCTION DU GENRE

Est-ce qu'un garçon a le choix de jouer à autre chose qu'à des jeux destinés aux garçons? • Quelles caractéristiques attribue-t-on aux filles? Quelles caractéristiques attribue-t-on aux garçons? • Quelles caractéristiques attribue-t-on aux personnages féminins et masculins dans les jeux? • Pourquoi les jouets sont-ils séparés en fonction du genre? (La société, les médias et même l'école créent et véhiculent des stéréotypes de genre, c'est-à-dire des attentes et des injonctions en fonction du genre, séparant garçons et filles. La construction de chaque individu en est évidemment fortement impactée. En sortir est possible à certains niveaux, mais la société et ses constructions sont tenaces.) • À qui sont destinés les jeux vidéo? • C'est quoi un jeu vidéo pour filles? • Est-ce qu'une fille a le choix de jouer à autre chose qu'à des jeux destinés aux filles? • Pourquoi les filles préfèrent jouer avec un personnage masculin quand elles en ont le choix? • Pourquoi les filles évitent les conversations vocales en ligne?

LE CHOIX fait partie de DÉCODE, un ensemble d'outils développés par le BRASS – Centre culturel de Forest et la Biblif – Bibliothèque francophone de Forest.

[www.lebrass.be/decode](http://www.lebrass.be/decode)

[decode@lebrass.be](mailto:decode@lebrass.be)

Avec le soutien du Collège des Bourgmestres et Echevins de la Commune de Forest, de la Fédération Wallonie-Bruxelles et de la Cocof.

Éditeur responsable :

Frédéric Fournes, 364 av. Van Volxem – 1190 Bruxelles

