Bužanglo

Un jeu pour lutter contre le racisme et les stéréotypes anti-Roms en Suisse.

Florence Quinche, Jean-Pierre Tabin

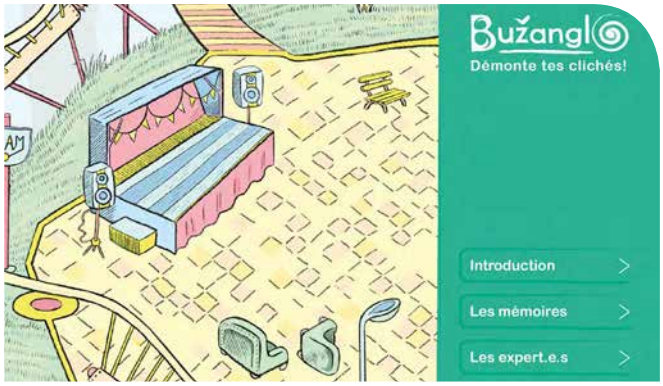
Ce *serious game*, destiné aux 13-16 ans, est en accès libre depuis cet automne sur le site buzanglo.org; il est jouable sur ordinateur, tablette ou téléphone portable.
Le jeu se base sur treize parcours de vie de personnes roms réelles. Des jeunes, des personnes âgées, des étudiant·es, des employé·es, des entrepreneur·es, des artistes, originaires de différents pays, mais souvent né·es en Suisse. Leurs parcours de vie sont très divers. Leurs réalités s'avèrent multiples et irréductibles aux stéréotypes classiques: pas de nomades, peu de mendiant·es, quelques musicien·nes. Ces personnes vivent la vie de monsieur et madame tout le monde, avec une différence cependant: elles ne peuvent que rarement révéler leur identité rom, du fait des stéréotypes très négatifs qui leur sont associés.

Un projet d'équipe

Bužanglo offre un outil pédagogique pour lutter contre une des formes les plus répandues de racisme en Suisse et en Europe: le racisme envers les Roms. En effet, jusque-là, il n'existait rien sur ce sujet réalisé spécifiquement pour la Suisse. Le contenu scientifique a été conçu par plusieurs Hautes écoles de Suisse romande (HES-SO: J.-P. Tabin EESP et NCCR LIVES; HEAD: J. Baratelli, A.-C. Sutermeister; et HEP-Vaud: F. Quinche), la réalisation graphique et technique été assurée par Myth_n (www.mythn.ch) ainsi que par la HEAD, et la diffusion par Digital Kingdom www.digitalkingdom.ch). La *Rroma Foundation* (https://rroma.org) a participé activement à la création du contenu en réalisant des entretiens et des films de Roms vivant en Suisse. Le photographe Yves Leresche et le cinéaste Yann Bétant ont également collaboré à cette production. Le jeu est financé par l'agence pour l'encouragement de l'innovation de la Confédération (InnoSuisse).

Avatar et personne réelle

Le jeu a la forme d'un «*point and click*» d'exploration, il peut être joué sans être un·e expert·e des jeux vidéo. Suite à un mélange entre différentes époques, on recherche dans une ville des indices pour comprendre qui est notre avatar. Chaque avatar est librement inspiré de la vie d'un·e Rom vivant ou ayant vécu en Suisse. Tout au long du jeu (qui dure environ vingt minutes), on découvre des infos sur la vie quotidienne de son personnage, des Roms en Suisse et en Europe, mais aussi sur son histoire ou celle de ses proches. Le jeu est



également ponctué d'informations qui font l'objet de questions (en histoire, géographie, citoyenneté, droit, économie). On découvre à la fin de la partie une courte vidéo d'une interview avec la personne réelle qui a inspiré l'avatar.

Un site pour compléter les informations

Le jeu peut être suivi d'une phase de vérification des savoirs acquis (environ vingt-cinq minutes), qui permet de confronter les informations découvertes aux stéréotypes classiques sur les Roms. Dans une classe, les élèves découvrant chacun·e des personnages différents, ceci leur permet lors de cette seconde phase de comparer des parcours de vie distincts et les infos récoltées.
Le jeu comporte une aide pour organiser cette phase de discussion, en proposant des questions sous forme de quiz info/intox. L'enseignant·e choisit les questions qui l'intéressent et voit sur son écran quelles sont les infos découvertes par les élèves sur cette thématique. Pour répondre aux questions, l'élève doit sélectionner une info parmi celles qu'il ou elle a trouvées durant le jeu et la proposer, comme source pour sa réponse.
Les propositions de réponses justes sont ensuite validées. L'idée est d'éviter un débat d'opinion pour se centrer sur l'argumentation à partir de données (éléments statistiques, informations historiques, géographiques, culturelles, linguistiques, économiques, juridiques).
Le jeu, présenté en avant-première à Ludovia (Yverdon) en avril 2019, a été au préalable testé par des élèves et des enseignant·es à l'école des Arches (Lausanne), ainsi qu'à la fondation Pré-de-Vert, dans un centre de loisirs et par des étudiant·es et didacticien·nes de sciences humaines à la HEP-Vaud. Le site web du jeu propose des documents et des liens en rapport avec le contenu du jeu (articles, bibliographie, liens vers des reportages, articles de journaux), ainsi que des pistes d'utilisation pédagogique. •