

Fiche d'information



Représentations des migrants, des réfugiés et de la citoyenneté dans les jeux vidéo

Un problème de représentation, une opportunité à saisir



Dans les médias, les migrants et les réfugiés sont souvent connotés négativement. La tendance est d'offrir une représentation simplifiée (par les mots et les images) qui édulcore la complexité de ces phénomènes.

Un réfugié est une personne qui a été contrainte de fuir son pays en raison de persécutions, de guerres ou de violences. Un réfugié craint avec raison d'être persécuté en raison de sa race, sa religion, sa nationalité, ses opinions politiques ou son appartenance à un certain groupe social.

— Les discours sur le contrôle des frontières, les limites à l'immigration et le rejet de l'altérité dans de nombreux pays ne font pas seulement l'objet d'une grande attention de la part des médias, mais sont également largement représentés dans les jeux vidéo.

— **Les jeux vidéo peuvent devenir un moyen** par lequel les citoyens numériques peuvent aborder la réflexion éthique sur le sujet, former leur propre pensée critique et s'informer sur la fuite et la réinstallation des réfugiés ainsi que sur leurs histoires personnelles.

— Les jeux vidéo peuvent susciter l'**esprit critique** et valoriser la complexité : la diversité des façons dont les jeux vidéo actuels abordent les récits de migration et de refuge offre de nombreuses incitations à s'informer sur le sujet et à favoriser le **dialogue et la réflexion dans le domaine de l'éducation**.

Un récit est défini comme "un ensemble ou un système d'histoires liées qui sont articulées et affinées au fil du temps pour représenter une idée ou une croyance centrale"

Le plus souvent, les récits négatifs sur l'immigration présentent les nouveaux arrivants comme des menaces pour la sécurité, l'ordre public, la culture, l'identité nationale, l'économie ou la santé publique.

Les jeux traitant de la migration et de la liberté de refuge représentent donc une véritable “fenêtre d’opportunité” pour offrir un récit alternatif, en fournissant un moyen d’encourager une meilleure compréhension des relations historiques, culturelles, sociales et politiques de notre monde, et en s’adressant à un public un peu différent de celui d’autres médias. La connaissance de ces jeux et leur utilisation dans des contextes éducatifs ouvrent de nombreuses possibilités d’aborder des sujets aussi délicats et complexes de manière nouvelle et inattendue.

Pourtant, le risque de **déformation** et de **simplification** existe également dans les jeux vidéo: Il est donc fondamental d’encourager les expériences numériques où les stéréotypes sont démantelés, où la complexité des situations et des personnages est maintenue, et où le point de vue des migrants est respecté en les incluant dans le développement du jeu et de sa narration.

QUE SIGNIFIE “PROMOUVOIR UNE CULTURE POSITIVE DU JEU VIDÉO” ?

Promouvoir une culture positive du jeu vidéo, c’est générer une **réflexion pédagogique** autour des jeux vidéo et les penser comme un outil culturel capable de favoriser de nombreux aspects de la vie des citoyens numériques : divertissement, éducation, bien-être et développement. C’est aussi considérer les jeux vidéo comme dignes d’être étudiés et analyser avec précision et attention leurs caractéristiques, leurs mécanismes et leurs langages.

Le Conseil de l’Europe considère l’**éducation à la citoyenneté numérique** comme un élément clé pour favoriser une culture du jeu vidéo positive, inclusive et efficace pour les citoyens de demain.

Plus les générations futures seront conscientes des modèles économiques, des structures, des langages, des risques et des opportunités des jeux vidéo, plus il sera possible de construire une société qui utilise les jeux vidéo comme un média positif, qui en tire profit et qui minimise les dangers que les jeux vidéo, ainsi que d’autres médias, comportent inévitablement.

DES JEUX VIDEO POUR SUSCITER L’EMPATHIE

Les jeux vidéo sont des médias puissants dont les éléments interactifs peuvent s’adresser de manière unique aux émotions des joueurs. En ce sens, les jeux qui traitent des réfugiés et des migrants peuvent offrir de **nouvelles perspectives sur les émotions** en se concentrant sur des éléments peu discutés tels que la relation entre l’espace et l’empathie dans les expériences des réfugiés.



On peut donner l’exemple d’un jeu de construction de ville de science-fiction appelé *Resilience: The Game*, où les joueurs doivent gérer un camp de réfugiés extra-terrestres sur une planète futuriste imaginaire. Deux points de vue sont représentés tout au long du jeu : une vue aérienne et cartographique du camp depuis le ciel, et une vue à la première personne, au niveau du sol, du camp depuis l’intérieur. Les perspectives changeantes de ce jeu permettent de réfléchir à la manière dont les représentations spatiales sont liées à l’empathie, ce qui prouve une fois de plus que les jeux vidéo peuvent enrichir la pluralité et la complexité de nos rencontres avec la migration.

LIENS UTILES

Publication du Conseil de l’Europe

La culture des jeux vidéo : une carte pour les enseignants et les parents

Publication du Conseil de l’Europe

Lignes directrices sur les droits de l’homme pour les fournisseurs de jeux en ligne

T. L. Hera, J. Jansz, J. Raessens, B. Schouten,

Les jeux persuasifs en contexte (2021)

Visitez la page web du Conseil de l’Europe relative au travail du *Représentant spécial du Secrétaire général sur les migrations et les réfugiés* et au *Plan d’action sur la protection des personnes vulnérables dans le contexte des migrations et de l’asile en Europe (2021-2025)*.

Note d’information du Conseil de l’Europe

Migration et intégration - Quels sont les récits alternatifs qui fonctionnent et pourquoi ?

Cours de formation en ligne du Conseil de l’Europe

Récits alternatifs et communication inclusive



Pour en savoir plus sur l’éducation à la citoyenneté numérique et son groupe de travail sur la culture des jeux vidéo, rendez-vous sur le site : www.coe.int/dce