

Atelier philo

Enjeux philo

La violence à la télévision n'a cessé d'augmenter ces dernières années. Il faut savoir qu'un adolescent assiste à environ 3.600 morts par an sur le petit écran et un jeune américain visionne en moyenne 10.000 actes violents par an. Force est de constater que nos enfants aiment les jeux vidéo et les films violents avec monstres, vampires, tueurs en série... Pour certains, regarder la violence sur petit ou grand écran permettrait de la mettre à distance et les aiderait à évacuer celle qui est la leur... Les responsables des programmes de télévision l'ont bien compris et, soumis aux règles de l'audimat, ceux-ci présentent aux spectateurs « ce qui marche le mieux » : du sang, des larmes, des catastrophes... Le plus horrible l'emporte sur le « un peu moins horrible »... Ce faisant, la télévision ne fait-elle pas ni plus ni moins que de promener sa caméra le long des autoroutes de l'époque moderne en pointant le mensonge, la haine, la bêtise à tel point que le nom de fiction devient parfois tout à fait relatif ? Les drames vus sur petit écran nous renseignent sur l'état de notre société. Regarder la télévision n'est pas un acte aussi banal qu'il en a l'air. L'univers des médias est un univers qui s'apprend comme on apprend le code de la route pour éviter des blessures graves pour soi et pour les autres.

Questions philo

Quels sont les films et les séries que tu préfères à la télévision ? Pourquoi les préfères-tu ?
Peut-on regarder la télévision sans voir de scènes violentes ?
Les scènes violentes sont-elles plus nombreuses à la télévision ou dans ta vie de tous les jours ?
Quels sont les jeux vidéo que tu préfères ? Pourquoi les aimes-tu ?
Les films ou les jeux violents ont-ils un rapport avec la réalité ? Si oui lequel ?
Peut-on être quelqu'un de très doux et aimer les jeux violents ?
Peut-on être très violent et ne pas aimer les jeux violents ?
Si j'aime les films d'horreur, est-ce que cela fait de moi quelqu'un d'horrible ?
Si j'aime les jeux violents, est-ce que ça fait de moi quelqu'un de violent dans la vie de tous les jours ?
Serait-il possible d'être quelqu'un de très violent sans que personne ne s'en aperçoive ?

Leçons

6.1. Les conséquences de la violence

Objectifs

- Permettre aux élèves de reconnaître l'absence ou la représentation irréaliste des conséquences de la violence dans les médias.
- Identifier les divers types de violence retrouvés dans les émissions de télévision destinées aux enfants.
- Constater que les conséquences des actes de violence auxquels nous assistons dans les médias ne sont pas représentées de façon réaliste.
- Reconnaître ses propres réactions devant divers types de violence.

...✦ Préparation

Enregistrer un extrait (émission de télévision, dessin animé...) présentant de la violence physique, la destruction de biens ou une course poursuite de voitures comportant beaucoup de collisions.
Photocopier pour vos élèves les fiches d'analyse « Comme si de rien n'était ? » et « Conséquences », et le jeu « Paf ! » fournis en annexe.

...✦ Déroulement

a. Comme si de rien n'était ?

Distribuer et présenter la fiche d'analyse « Comme si de rien n'était ? » aux élèves.

Quand les élèves ont rempli le questionnaire, examiner leurs réponses.

Comment se sentent les personnes impliquées dans le conflit ?

Quelles sont les responsabilités des personnes qui se sont livrées à ces actes de violence ?

Quelles blessures ont été subies ?

Quelles sont les répercussions de la violence sur les autres ?

b. Les conséquences

Distribuer aux élèves la fiche d'analyse intitulée

« Conséquences ». Dans le cas des plus jeunes, ces points pourraient être passés en revue oralement.

Visionner les extraits enregistrés. Au terme de chaque extrait, demander aux élèves de répondre aux questions figurant sur la fiche d'analyse.

Examiner les conclusions des élèves et demander à la classe de juger du réalisme des conséquences présentées dans l'extrait.

c. Le jeu « paf ! »

Joues-tu à des jeux vidéo dans lesquels les personnages se battent ? Que se passe-t-il dans ces jeux ? Utilises-tu des armes ? As-tu des pouvoirs surnaturels ? Que dois-tu faire pour gagner ? Est-ce qu'il y a des morts ? En quoi ce combat dans un jeu vidéo se distingue-t-il d'un véritable combat ? Que t'arriverait-il si quelqu'un se mettait à te frapper ?

Comme les séries télévisées ne présentent généralement pas les conséquences ou les effets réels de la violence, il est facile de supposer que les coups de poing ne font pas mal et que les balles ne tuent pas. Au lieu de passer des semaines dans le coma et quelques mois à récupérer, à la télévision, les victimes guérissent à temps pour jouer dans l'épisode suivant. Les batailles à la télé sont beaucoup plus longues que de véritables batailles ; dans la vraie vie, un coup de poing au visage pourrait entraîner une fracture de la main de l'agresseur et l'évanouissement de la victime.

Compétences

Éducation aux médias. Discerner le vrai du faux, le réel de l'imaginaire dans des publicités télévisées, des films... (2087-8)
Exprimer ses sentiments, ses émotions face à un film (2091-92)

Source : Site Réseau-Médias.ca

Fiche d'analyse « Comme si de rien n'était ? »

SOURCE : RÉSEAU ÉDUCATION-MÉDIAS [HTTP://WWW.EDUCATION-MEDIAS.CA/](http://www.education-medias.ca/)

Parfois, les émissions de télévision et les jeux vidéo ne présentent pas tous les aspects de l'histoire. Des scènes de violence se produisent, puis chacun semble récupérer très vite et continuer à vivre « comme si de rien n'était ». Que crois-tu qu'il se passerait « vraiment » dans les situations suivantes ?

Dans un jeu vidéo...

Lorsque tu frappes quelqu'un assez fort pour le faire saigner, tu marques des « points » et tu gagnes la partie.

Dans la vraie vie...

.....

.....

.....

Dans une série télévisée...

Lorsqu'il y a une course poursuite de voitures, on assiste à des collisions et quelquefois des véhicules explosent. Mais personne ne retourne jamais sur les lieux pour prendre soin des blessés ni enlever les voitures accidentées. Souvent, les personnes impliquées dans la collision sortent de leur véhicule et continuent la poursuite à pied !

Dans la vraie vie...

.....

.....

.....

Dans un film...

Le héros peut détruire des biens et tuer des gens, mais il est rarement obligé d'aller en prison ou de payer pour ce qui a été démoli. Rien de tout cela ne vient ternir son image.

Dans la vraie vie...

.....

.....

.....

Dans un film...

Le héros est blessé, mais cela ne l'empêche pas de continuer à poursuivre le méchant.

Dans la vraie vie...

.....

.....

.....

Trouve d'autres exemples :

.....

.....

.....

Fiche d'analyse « Conséquences »

SOURCE : RÉSEAU ÉDUCATION-MÉDIAS [HTTP://WWW.EDUCATION-MEDIAS.CA/](http://www.education-medias.ca/)

Lorsque tu vois de la violence à la télévision, au cinéma ou dans un jeu vidéo, pense aux conséquences qu'aurait cette violence dans la vraie vie. Pose-toi les questions suivantes :

Sentiments

- Qui sera triste ?
- Qui sera effrayé ?
- Qui sera en colère ?
- Qui sera gêné ?
- Qui se sentira délaissé ?

Responsabilités

- Qui paiera pour les dommages ?
- Qui nettoiera les dégâts ?
- Qui réparera tout ce qui a été cassé ? Combien cela coûtera-t-il ?
- Qui paiera les factures d'hôpital et les frais funéraires ?

Blessures

- Qui devra être conduit à l'hôpital ?
- Quelle sera la durée de l'hospitalisation ?
- Les victimes guériront-elles complètement de leurs blessures ?
- Leur vie reprendra-t-elle son cours normal ?

Résultats

- Qu'advient-il des familles des victimes ?
- Qui se retrouvera tout seul ?
- Cela touchera-t-il d'autres personnes ? Comment ?
- Si quelqu'un meurt, qui assistera aux funérailles ?

Jeu PAF !

SOURCE : RÉSEAU ÉDUCATION-MÉDIAS [HTTP://WWW.EDUCATION-MEDIAS.CA/](http://www.education-medias.ca/)

Joue à **PAF !** C'est facile ! Demande à tous les membres de ta famille de jouer avec toi.
WOW ! Un divertissement familial !

Choisis d'abord un dessin animé.

J'ai choisi :

Il passe sur la chaîne de à h.

Chaque fois que quelqu'un est blessé, coche la zone **PAF !** appropriée :

PAF ! violence physique	PAF ! violence psychologique

Est-ce que les blessures psychologiques comptent ? Certainement ! **PAF !**

Une fois le dessin animé terminé, fais le total de tes **PAF !** Combien en as-tu ?

WOW ! J'ai eu **PAF !**

Aimerais-tu que quelqu'un te **PAF ?**

D'après *Television And The Lives Of Our Children*, Gloria DeGaetano © 1993.