



LEÇON

Années scolaire :	1 ^{re} à 6 ^e année
Au sujet de l'auteur :	HabiloMédias
Durée :	De 2 à 3 heures

Les conséquences de la violence

Aperçu

Les élèves reconnaissent l'absence ou la représentation irréaliste des conséquences de la violence dans les médias.

Objectifs visés

- 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/Documents

Enregistrez une portion d'une émission de télévision ou d'un dessin animé, ou encore, une scène dans un film présentant de la violence physique, la destruction de biens ou une poursuite en voiture comportant beaucoup de collisions. Les dessins animés conviennent très bien à ce genre d'activité pour les élèves les plus jeunes. Photocopiez les feuilles intitulées *Comme si de rien n'était ?* et *Conséquences*.

Déroulement suggéré

Activité 1 : Discussion dirigée

Vous adonnez-vous à des jeux vidéo dans lesquels les personnages se battent ? Que se passe-t-il dans ces jeux ? Utilisez-vous des armes ? Avez-vous des pouvoirs surnaturels ? Que devez-vous faire pour gagner ? Est-ce qu'il y a des morts ?

Activité 2 : Mimer une scène

Imaginez un moment que vous vous adonnez à un jeu vidéo. (Des élèves pourraient se porter volontaires pour présenter la scène sous forme de petit sketch). Dans ce jeu, vous avez choisi deux personnages qui doivent se livrer bataille. Vous jouez jusqu'à ce que l'un des deux meure et que l'autre remporte la victoire. Ensuite, parce que ces personnages vous plaisent vraiment, vous les sélectionnez de nouveau et vous jouez une autre partie.

- En quoi ce combat dans un jeu vidéo se distingue-t-il d'un véritable combat ? (Vous pouvez blesser ou même tuer un personnage, mais il suffit d'appuyer sur un bouton pour le ramener à la vie, et il n'a même pas une égratignure.)



- Que vous arriverait-il si quelqu'un se mettait à vous frapper ? (Vous pleureriez peut-être ; vous pourriez aussi être blessé ; il faudrait peut-être vous conduire à l'hôpital ; vous pourriez même mourir).

Comme les émissions de télévision 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'émission de la semaine suivante. Les batailles à la télé sont beaucoup plus longues que de véritables batailles ; dans la vraie vie, un coup de point au visage pourrait entraîner une fracture de la main de l'agresseur et l'évanouissement de la victime.

Activité 3 : Remplir le questionnaire

Distribuez aux élèves la feuille de travail intitulée *Comme si de rien n'était ?* Pour qu'ils la remplissent.

Examinez leurs réponses et encouragez les élèves à explorer d'autres scénarios dans le cadre d'une séance de remue-méninges.

Au retour, discutez avec les élèves :

- 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 ?

Activité 4 : Commenter les extraits d'émission

Distribuez aux élèves la feuille de travail intitulée *Conséquences*. (Dans le cas des plus jeunes enfants, ces points pourraient être passés en revue oralement.) Visionnez les extraits d'émissions enregistrés. Au terme de chaque extrait, demandez à vos élèves de répondre aux questions figurant sur leur feuille *Conséquences*.

Examinez les conclusions des élèves et demandez à la classe de juger du réalisme des conséquences présentées dans l'émission.

Évaluation

Feuilles de travail



Comme si de rien n'était ?

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 croyez-vous qu'il se passerait « vraiment » dans les situations suivantes ?

Dans un jeu vidéo...

Lorsque vous frappez quelqu'un assez fort pour le faire saigner, vous marquez des « points » et vous gagnez la partie.

Dans la vraie vie...

Dans une émission de télévision...

Lorsqu'il y a une 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 démolé. En fait, 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...

Pouvez-vous penser à d'autres exemples ?



Conséquences

Lorsque vous voyez de la violence à la télévision, au cinéma ou dans un jeu vidéo, pensez aux conséquences qu'aurait cette violence dans la vraie vie. Posez-vous les questions suivantes :

1. Sentiments

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

2. 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 ?

3. 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 ?

4. Résultats

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

