Actualité

Vie des bibliothèques – Vie de l'édition –Échos – Revue des revues – Formations

Vie des bibliothèques

Jouer à débattre : un nouveau support pour une médiation scientifique en médiathèque

« Jouer à débattre » est une action initiée par « L'Arbre des Connaissances », une association de chercheurs qui se préoccupe de familiariser les adolescents avec les questions scientifiques à travers des médiations innovantes. Elle a été aussi conçue pour revaloriser les fonds scientifiques en médiathèques et susciter l'intérêt du jeune public autour de ces fonds.

Une histoire vraie

Un groupe d'adolescents s'installe dans une médiathèque où l'un de leurs enseignants les a conduits. Autour d'eux : des revues, des DVD, des BD, des livres, beaucoup de livres. Ici la culture est à portée de main, pourtant pour beaucoup de ces jeunes, les livres restent des tranches colorées qu'ils n'ont pas l'habitude d'aller déranger, pour chercher, trouver et lire…

Ils écoutent la proposition que leur fait la médiathécaire qui les accueille. Ils l'écoutent attentivement car elle les invite à jouer à un jeu de rôle et prendre part à un procès du futur en tant que membres du jury, avocats de la défense ou de l'accusation.

Mais de quoi s'agit-il ?

Le jeu se passe en 2057. Les implants oculaires Dataviz sont sur le point d'être commercialisés par Datavizion. La multinationale convoque la presse du monde entier pour vanter les mérites de ce produit révolutionnaire qui promet de redonner la vue aux malvoyants, de combattre la maladie d'Alzheimer, d'assurer une surveillance médicale… Cependant, Euroconsom, une association de consommateurs, s'oppose à la vente de ces implants en soulignant les dérives d'un tel produit (atteinte à la vie privée, menace pour l'environnement, discrimination, etc.) et elle a déposé plainte contre leur commercialisation pour non-respect des normes en vigueur.

La médiathécaire joue le rôle du juge et pose les règles du jeu : les jeunes se répartissent en groupes et doivent préparer le procès en trente minutes. Pas de temps à perdre, les groupes se séparent pour travailler. Leur mission : défendre un point de vue, qui n'est pas forcément le leur.

On leur distribue un dossier pour la construction de leurs plaidoiries : un lexique et des « Fiches jurisprudences » résumant d'autres procès ayant trait à des objets d'augmentations et leur donnant des exemples sur lesquels s'appuyer. À la lecture de ces fiches ils découvrent qu'au-delà de cet implant rétinien, le procès pose une question de société, qui s'inscrit dans un champ transdisciplinaire : comment juger de l'usage d'un progrès technique et scientifique du point de vue de la médecine, de l'économie, de la politique, de l'écologie etc. Il leur faut argumenter, préparer des plaidoiries, car il leur faudra incarner un point de vue en tant qu'avocats pour convaincre les jurés.

←
François Place : *Angel, l'Indien blanc*, Casterman, 2014

↑
© Photo Camille Volovitch

Les groupes s'animent, discutent, essaient de se mettre d'accord. Les enseignants passent de groupe en groupe pour les aider à avancer, mettre en valeur leurs missions dans le jeu, leur rappeler que l'imagination est un atout. Une demie-heure est vite passée et le juge appelle les avocats de l'accusation à prendre la parole, puis les jurés à leur poser des questions. Ensuite, viendra le tour du groupe de la défense.

Emportés par le jeu, les jeunes sont inventifs et convaincants : ils évoquent des lois qu'ils ont inventées, font venir des témoins à la barre, ils ont préparé des arguments qu'ils défendent avec conviction. Tout le monde s'amuse avec beaucoup de sérieux, dans le jeu des questions–réponses. Les jurés se retirent pour délibérer, il faut qu'ils arrivent à faire la part des choses entre leurs propres opinions et la neutralité de leur rôle. Les enjeux d'une telle question de sciences et société sont d'importance : il s'agit de l'humain de demain et il leur revient de faire un choix. Le verdict tombe.

Le jeu de rôle est fini et notre groupe d'adolescents s'enflamme : le groupe qui a perdu crie au scandale, à l'injustice et souhaite faire appel pour mieux préparer encore ses arguments. L'autre groupe est d'accord : il serait bien d'avoir plus de temps pour se renseigner d'avantage sur ce sujet et mieux rédiger les argumentations. L'enseignant et la médiathécaire se regardent, contents : le jeu a mieux marché qu'ils ne l'espéraient et ils voient déjà les séances pédagogiques et culturelles qu'ils vont pouvoir décliner sur le sujet qui a vraiment intéressé les jeunes. Une bibliographie est d'ailleurs à leur disposition pour aller plus loin plus tard et relancer un débat plus documenté avec les jeunes.

La pression du procès retombe

Chacun sort de son rôle et le groupe classe se reconstitue, apaisé. La médiathécaire leur distribue des fiches à lire ensemble qui résument des exemples concrets et contemporains de réparation à l'augmentation tel que les prothèses de jambes, le cœur artificiel, les implants rétiniens d'aujourd'hui. Après cette lecture, elle leur demande de se positionner sur une échelle nuancée, plus ou moins positive, sur ce qu'ils pensent de l'effet des augmentations selon différents registres : celui de la santé, de l'éthique, de l'économie, de la liberté.

Ils répondent à main levée, cette fois-ci en leur propre nom, et les réponses sont inscrites sur un tableau. Chaque réponse donne lieu à un débat entre ceux qui ne sont pas d'accord et surtout qui changent d'avis selon le point de vue proposé.

Au terme de cette discussion, tout le monde peut prendre conscience, en voyant les différentes réponses inscrites au tableau, qu'un simple « Pour ou Contre les augmentations » serait réducteur quand le débat a amené tellement de nuances et a enrichi chaque point de vue.

En l'éprouvant d'une manière inédite ces adolescents ont appris beaucoup de choses en deux heures et peuvent s'intéresser à la bibliographie et aux nombreuses ressources que la médiathécaire leur propose sur le sujet. Il faudra regarder, chercher, lire et réfléchir pour jouer de nouveau. Ils pourront désormais s'aventurer dans les rayonnages, forts d'une nouvelle envie de découverte.

« Jouer à Débattre » (JAD) est une action de « l'Arbre des Connaissances »

Faisant suite à l'étude « Médiasciences » menée par l'Inserm et le ministère de la Culture et de la Communication, JAD a été conçu en co-construction avec des jeunes, des enseignants et des médiathécaires pour articuler les objectifs de l'association avec les attentes des protagonistes.

Sous une forme ludique, mais néanmoins rigoureuse, ce jeu permet de susciter lla réflexion et le débat autour de questions d'actualité dans le domaine des sciences et de la société, tout en offrant des prolongements intéressants. (voir ci-contre).

L'ARBRE DES CONNAISSANCES

JOUER À DÉBATTRE

Cette action vise des objectifs importants
- Initier à la pratique du débat et développer l'esprit critique des jeunes : en les éveillant à une pratique de débat reposant sur des arguments et pas seulement sur des opinions et en leur faisant expérimenter la diversité des points de vue possibles sur une question, en fonction de l'angle disciplinaire.
- Repositionner les sciences dans l'offre culturelle faite aux jeunes : en revalorisant la pratique des sciences en médiathèque et en permettant au personnel de valoriser le fonds scientifique de leurs établissements ou de faire de nouvelles acquisitions en rapport avec le thème et l'actualité scientifique. En créant également des liens entre les médiathèques, les lycées et les chercheurs.

Les jeux JAD sont des supports de médiation scientifique ludiques et innovants, pour des groupes de 15 à 30 joueurs entre 15 et 19 ans. Adaptables aux besoins et envies des professionnels qui s'en emparent (médiathécaires, enseignants, animateurs), les jeux « Jouer à Débattre » suscitent une discussion nuancée et argumentée sur des thématiques d'actualité dans le domaine des sciences et de la société .

Ils sont disponibles gratuitement sur le site : www.jeudebat.com avec une bibliographie et des conseils d'animation du jeu.

Une recherche documentaire peut être organisée avant ou après le jeu. Une séance de restitution d'expériences par les jeunes joueurs peut également être l'occasion d'inviter un acteur de la thématique (scientifique, membre d'une association, industriel…) à répondre à leur questions aiguisées.

Camille Volovitch

Pour l'organisation des séances de jeu, pour trouver une classe ou encore pour organiser l'invitation d'un scientifique sur le sujet

Merci de contacter Camille Volovitch : cvolovitch.adc@gmail.com.
Tel : 01.57.27.67.21

www

Pour plus d'informations : **www.jeudebat.com**