

« Jeu de rôle sur la liberté d'expression »

Objectifs du jeu de rôle

Cet atelier a été mis en place afin d'aborder la question de la liberté d'expression et ses limites, de les définir et de les comprendre tout en suscitant un débat argumenté.

Il vient compléter l'atelier « Blog à part ».

Contenu du jeu

Le jeu se décompose en 4 situations, chacune des situations étant organisée selon la trame suivante :

- une fiche situation, qui expose les faits et présente chacun des 3 protagonistes,
- 3 cartes personnages, qui présentent succinctement les caractéristiques du personnage que le jeune doit interpréter,
Selon la taille du groupe, chaque personnage peut être interprété par 2 jeunes. On peut également supprimer le personnage « juge » pour ne garder que les autres personnages, la position du juge pouvant être proposée collectivement après l'exposé de l'argumentaire des 2 parties.
- 1 fiche « Loi » qui permet au jeune de fonder son argumentaire.

Déroulement du jeu

Le groupe est divisé en quatre sous-groupes. Chaque sous-groupe tire au sort une [fiche « situation »](#) de couleur.

Au sein de chaque sous-groupe, le fonctionnement est identique :

1) Chaque joueur tire une [carte « Personnage »](#).

La [fiche « Loi »](#) est mise au milieu.

2) Par rapport à la situation, chaque joueur a 10-15 minutes pour adopter une position correspondant à son personnage et construire un argumentaire la justifiant (juridiquement)

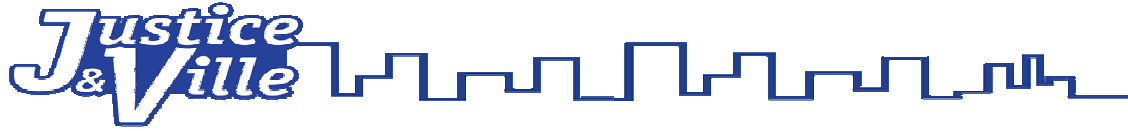
3) A l'issue de ce temps, et à tour de rôle, un rapporteur expose les faits.

Les 2 joueurs représentant les personnages adverses de la situation présentent alors leur argumentation et répondent aux arguments de l'adversaire.

4) Le joueur « juge » parle en dernier.

5) Les membres des autres sous-groupes peuvent alors poser toutes les questions et faire toutes les remarques qu'ils souhaitent. Ils votent à leur tour sur la décision prise par le « juge ».

6) L'animateur présente et explique la solution juridique qui a réellement été retenue.



7) Les 3 autres sous-groupes effectuent une même présentation.

Chacune des situations est directement inspirée de faits réels :

- *divulgarion de photographie d'une chanteuse voilée,*
- *diffusion d'un clip-vidéo réaliste et violent,*
- *publication de caricatures d'un prophète,*
- *réalisation et exposition d'une banderole injurieuse lors d'un match de foot.*

La notion juridique abordée est exclusivement la liberté d'expression

Au collège, au lycée, dans la rue, à la maison, sur Internet, au travail, les jeunes, comme tous les autres citoyens, ont le droit de s'exprimer.

Cependant et comme toute liberté, la liberté d'expression connaît des limites, corrélatives à l'existence d'autres libertés.

Les élèves sont amenés à réfléchir à la coordination de chacune de ses libertés : droit à la vie privée, liberté de religion (de croire), droit au respect de sa dignité...

Ce jeu de rôle a également des **objectifs méthodologiques** :

- travailler l'argumentation,
- effectuer une recherche autonome à partir de textes juridiques.

La **forme du jeu de rôle** a été retenue pour :

- favoriser le débat,
- permettre aux élèves de découvrir, au-delà de leur point de vue, que d'autres points de vue cohérents peuvent être adoptés et respectés.



Ce jeu est animé par l'équipe de Justice et Ville, dans le cadre de ses interventions auprès des collèges et lycées du Val de Marne ou d'autres projets, sur demande.

Pour plus d'informations, contacter :

Association Justice et Ville

Tribunal de Grande Instance, Rue Pasteur Valléry-Radot 94 000 CRETEIL

01 49 81 19 13 / direction@justiceetville.fr

Association loi 1901 **JUSTICE ET VILLE**

Tribunal de Grande Instance

Rue Pasteur Valléry Radot, 94 000 CRETEIL

01 49 81 19 13 / 06 01 17 65 04

www.justiceetville.fr / direction@justiceetville.fr