

PEGI, La Loi des geeks !

S'y retrouver dans le système de classification des jeux vidéo n'est pas toujours facile. Éditeurs, parents, vendeurs, joueurs et le « psy » Serge Tisseron nous expliquent... p. 6 à 9



© J.P.S.

Tous taxés

Les impôts, tout le monde en paye... et tout le monde en profite ! p. 4

AU nom de LA LOI

Délégué de classe, c'est pas du fake. p. 5

Kijno dans Les murs

La mosaïque du collège Louise-Michel expliquée en photos. p. 10 et 11

DES TRUCS À PICORER !

VIDÉO

Bonbon local, bonbon global

Saint-Étienne-du-Rouvray est l'une des capitales mondiales du bonbon ! Depuis 1967, l'usine stéphanaise des bonbons Barnier mise autant sur le « local » que sur le « global ». « Local », puisqu'elle produit ici même chaque année 500 tonnes de confiseries. « Global », puisque 40 % de cette production sont expédiés au Maroc, Liban, Arabie Saoudite, Chine, Japon, Corée, États-Unis, Canada... Un groupe d'ados du dispositif Horizons 11-25 ans a visité l'usine l'été dernier. La vidéo est visible sur saintetiennedurovray.fr, rubrique Le Stéphanaï junior.



© J.L.



© E.B.

LA NUIT DE LA DANSE

480' chrono

Les élèves de la classe à horaires aménagés danse (Chad) du collège Louise-Michel ont ouvert La Nuit de la danse au Rive Gauche, samedi 10 décembre. Accompagnés du chorégraphe Sylvain Groud, les « Kids » de la Chad ont côtoyé les propositions dansées de Claire Laureau et Nicolas Chaigneau, de Nadine Beaulieu et Marie Doiret, d'Ivana Müller, de Sylvain Groud, de Grégoire Korganow, de Jan Martens et du DJ David Ducaruge. Ces sept propositions dansées ont duré, en temps cumulé, 480 minutes, soit huit heures intenses dans tous les coins et recoins du théâtre.



© L.S.

SEMAINE DU HANDICAP

LE DIAPORAMA EST EN LIGNE !

Du 28 novembre au 2 décembre, la semaine du handicap a été l'occasion pour les collégiens, les professionnels et le public, valides et personnes porteuses de handicap, de débattre, de s'informer, de faire du sport, de se sensibiliser et de faire du théâtre tous ensemble, avec les collégiens de Paul-Éluard. Retrouvez le diaporama signé Éric Bénard sur saintetiennedurovray.fr (page d'accueil, à gauche, rubrique « voir, écouter »).

Peau neuve

Après quatre premiers numéros, Recto/Verso réalise sa première mue et devient Le Stéphanaï junior. Le nouveau-né de 2015 gagne quatre pages supplémentaires. Il est désormais diffusé au plus près de ses lecteurs, dans les collèges et les accueils municipaux.

Un nouveau nom donc, mais toujours la même ambition, celle de proposer aux adolescents stéphanaï un journal de qualité, une fenêtre sur le monde qu'il soit proche ou lointain.

Le premier comité de rédaction participatif organisé avec des collégiens de Louise-Michel a été une formidable expérience. Les élèves ont su imposer leurs idées d'articles, nous surprenant parfois, comme lorsqu'ils ont tenu à ce que nous abordions la question des impôts. Intelligents et exigeants, ils ont complètement façonné le sommaire de ce numéro.

Nous poursuivons aussi le travail d'éducation aux médias, toujours essentiel. Ainsi, le 23 mars prochain se déroulera la 2^e édition de La Fabrique de l'info qui accueillera une centaine de collégiens autour d'ateliers animés par des professionnels de l'information. En soirée, place à un débat au Rive Gauche. Là encore, citoyens et journalistes seront invités à exercer leur esprit critique. Bonne lecture !

Hubert Wulfranc
Maire, conseiller départemental
Jérôme Gosselin
Adjoint à la jeunesse

 **Directeur de la publication :** Jérôme Gosselin
Directrice de l'information et de la communication : Sandrine Gossent
Réalisation et impression : service municipal d'information et de communication. Tél. : 02 32 95 83 83 | serviceinformation@ser76.com CS 80458 | 76 806 Saint-Étienne-du-Rouvray
Conception graphique : L'ATELIER de communication **Mise en page :** Aurélie Mailly **Rédaction :** Fabrice Chillet, Stéphane Nappéz **Secrétariat de rédaction :** Céline Lapert **Photographes :** Jean-Pierre Sageot, Éric Bénard, Jérôme Lallier, Loïc Séron, **Illustrateurs :** Catel Müller (p. 8 et 9), Vincent Sorel (BD) **Distribution :** Benjamin Duthéil. **Tirage :** 3 000 exemplaires.



SOMMAIRE

EN DIRECT DU COLLÈGE

Le club journal du collège Louise-Michel, en charge de la rédaction de *La Mère Michel*, a accueilli les journalistes du *Stéphanaï Junior* et le maire, Hubert Wulfranc. Ce sommaire est le fruit de cette rencontre...



IMPÔTS : DES MILLIARDS POUR QUOI FAIRE ? P. 4

« On entend souvent parler des impôts à la maison, à la radio, à la télé... Surtout quand ils augmentent. On se demande à quoi ça peut bien servir, tous ces impôts. »
LAURENT (4^e), LUCAS (4^e) ET MOÏZIA (5^e)



ÉLECTIONS : VOTER AVANT 18 ANS P. 5

« Les élections présidentielle et législatives de mai et de juin nous intéressent mais on préfère parler des élections auxquelles on peut participer, nous, les collégiens. »
ERWAN (3^e) ET SIMON (4^e)



SANTÉ : CHAUD DEVANT ! P. 5

« On voudrait dire que l'échauffement, c'est important avant de faire du sport. Sinon, attention aux claquages ! Et ça peut empêcher de faire le sport qu'on aime. »
AURÉLIEN (6^e), ILYANNE (6^e) ET NAÏS (6^e)



JEUX VIDÉO : COMPRENDRE LES PEGI P. 6 À 9

« On aimerait prévenir les adultes qu'il est important de vérifier qu'un jeu vidéo est bien adapté avant de laisser un enfant y jouer. »
KILIANN (4^e) ET TITOUAN (6^e)

© J.L.

SOLIDARITÉ

LES IMPÔTS, C'EST JUSTE OU PAS JUSTE ?

Les hôpitaux, les routes, les écoles profitent à tout le monde. Il est donc juste que tout le monde les finance par l'impôt. Mais l'impôt est parfois vécu comme une injustice...

Les impôts, c'est une affaire d'adultes, non ? Pas vraiment... Tout le monde en paye sans s'en rendre compte. Quand on achète un t-shirt, un jeu vidéo ou une baguette, on paye des impôts ! Cet impôt indirect s'appelle la TVA, la taxe sur la valeur ajoutée. « *Il a rapporté 141 milliards d'euros en 2015, soit près de la moitié des recettes de l'État* », explique Vincent Drezet, ancien secrétaire général de Solidaires finances publiques, le syndicat des agents des Impôts.

IMPÔTS LOCAUX

Mais à côté de la TVA (qui rapporte davantage à l'État que l'impôt sur le revenu), il y a les impôts, bien visibles, comme la taxe d'habitation et la taxe foncière. La première taxe concerne les occupants d'un logement, la seconde concerne seulement les propriétaires. « *Les trois quarts des foyers payent la taxe d'habitation*, explique Vincent Drezet, *alors que moins de la moitié paye l'impôt sur le revenu. Certaines familles ont parfois le sentiment qu'elles payent pour les autres.* »



« LES RICHES : LES VRAIS ASSISTÉS »

Si l'impôt sert aussi à financer des tarifs réduits pour les plus modestes (comme de permettre aux jeunes Stéphanois de partir en vacances, lire ci-dessous), il peut aussi être perçu comme une manière de les « assister ». Or, prévient Vincent Drezet, « *le vrai assistanat se fait surtout en direction des plus aisés. La fraude des plus riches, c'est entre 60 et 80 milliards d'euros par*

Les recettes de l'État devraient être de 307 milliards d'euros (Md€) en 2017. Ses dépenses devraient quant à elles s'élever à 381,7 Md€. Le budget de la Ville devrait être de 54 millions d'euros (et pas des milliards !) en 2017.

an ». Si les riches ne fraudaient pas, il n'y aurait plus de « trou » dans les caisses de l'État !

VACANCES

Les riches plus aidés que les pauvres

Quand il s'agit de percevoir des aides pour partir en vacances, « *les plus pauvres ne sont pas les plus aidés* », assurait l'été dernier l'Observatoire des inégalités. L'association soulignait ainsi que les aides financières distribuées par les entreprises ou par les organismes sociaux pour partir en vacances bénéficient un peu plus aux hauts revenus (25 % d'entre eux) qu'aux bas revenus (22 % d'entre eux). Ces écarts sont d'autant plus injustes que notre pays a adopté en 1990 la Convention internationale des droits de l'enfant, qui reconnaît à tous les enfants le « droit au repos et aux loisirs » (article 31). La Ville lutte contre cette injustice. Elle propose chaque année aux enfants et aux ados stéphanois les plus modestes de partir en vacances à des prix très bas. Voir le guide vacances été 2017 (à paraître en mars).



DÉLÉGUÉS DE CLASSE

Au service des autres

Les collégiens sont aussi des électeurs ! S'ils n'élisent ni le président de la République ni les députés, ils votent néanmoins pour leurs délégués... Un vrai engagement encadré par la loi.

Élire son délégué de classe n'est pas une simple formalité. Mathéo, délégué de 4^e au collège Louise-Michel, prend la chose au sérieux : « *J'ai promis à mes camarades d'être leur porte-parole auprès des professeurs. Les profs ne connaissent pas les élèves aussi bien que nous, on peut parfois leur expliquer pourquoi un élève a ses résultats en baisse...* »

UN IMPACT DIRECT

Le rôle du délégué est défini par la loi (Code de l'éducation). Outre son rôle lors du conseil de classe, le délégué peut également être élu, par les autres délégués, pour siéger et voter au conseil d'administration (l'assemblée

où se prennent les grandes décisions du collège) ou aux conseils de discipline. Ses votes peuvent donc avoir un impact direct sur la vie de l'établissement et des élèves. « *On a été élus parce qu'on est responsables*, témoigne Marion, déléguée élue au conseil d'administration, *mais on n'est pas obligatoirement de bons élèves, il faut juste avoir la tête sur les épaules* ».

Les délégués du collège Louise-Michel ont reçu un livret pour les accompagner.



QUOI DE NEUF DOC ?

Faut que ça chauffe !

La docteur Amélie Bessout, médecin au Médipôle du Rouvray, nous donne ses conseils pour être en pleine forme.

Pourquoi faut-il s'échauffer avant de faire du sport ?

En s'échauffant, on prépare les muscles et les articulations à l'effort. On les avertit qu'il va falloir aller piocher de l'énergie dans nos réserves. Des cellules non échauffées iront chercher leur énergie au plus court, ce qui produit de l'acide lactique, le responsable des crampes et des courbatures.

Combien de temps faut-il s'échauffer ?

Cela dépend de l'importance et de la durée de l'effort qu'on s'apprête à produire. Cela peut donc aller de cinq minutes pour un effort modeste à trois quarts d'heure si l'on fait un marathon.

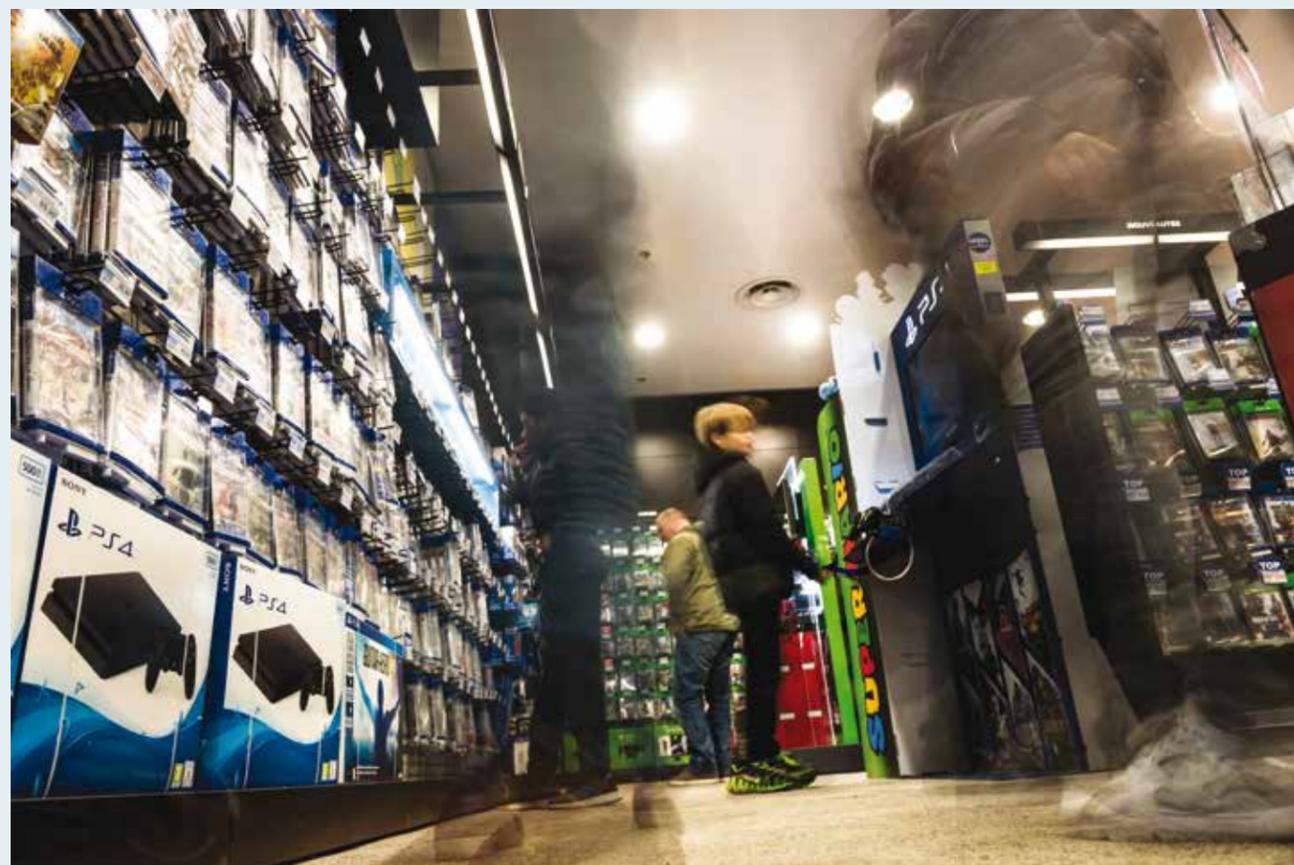
Sinon, c'est quoi le risque ?

Les risques, ce sont les blessures, comme les déchirures musculaires ou les tendinites. On s'essouffle aussi beaucoup plus vite quand on n'est pas échauffé. Le cœur peut aussi faire de la tachycardie (rythme cardiaque plus rapide que la normale). Mais c'est aussi le risque de ne plus aimer le sport à cause des courbatures !

QUESTION POUR UN FUTUR DOCTEUR

Quel est le muscle le plus costaud du corps ?

Réponse : sur les quelques 600 muscles du corps humain, le grand fessier est le plus puissant. C'est lui qui tire la cuisse vers l'arrière quand on marche ou que l'on court.



© J.P.S.

L'âge des jeux

Depuis 2015, la classification PEGI est homologuée par le ministère de l'Intérieur au titre de sa mission de protection des mineurs.

Dans les jeux vidéo, il y en a pour tous les goûts. Depuis 2003, le système de classification PEGI permet aux joueurs et aux parents de faire les bons choix, en fonction de leur âge et des contenus.

Le slogan de la dernière campagne de communication diffusée par le syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (Sell) en octobre 2016 était clair : « Il y a un âge pour tout. Il y a un jeu vidéo pour tous les âges. » Depuis 2003, la classification PEGI (Pan european game information) pour les jeux vidéo est une référence reconnue par trente-huit pays à travers le monde. Ce système repose sur cinq catégories d'âge 3, 7, 12, 16 et 18 ans et huit icônes qui précisent le contenu en indiquant la présence de violence, de grossiè-

reté, de contenu effrayant, de sexe, de drogue, de jeux de hasard, de discrimination ou de possibilité de jouer en ligne.

UNE CLASSIFICATION EFFICACE ?

« La grande qualité de cette classification, c'est sa simplicité. Des psychologues, des pédagogues et des spécialistes du numérique donnent leur avis pour classer les jeux », explique Emmanuel Martin, délégué général du Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs Sell. Aujourd'hui, PEGI est obligatoire

avant la commercialisation d'un jeu vidéo. C'est une exception pour les produits culturels en France mais rien ne peut empêcher un enfant de 16 ans d'acheter un jeu PEGI 18, sauf les recommandations du vendeur bien sûr. Et puis, la moitié des jeux vidéo sont achetés par internet. Alors on peut se demander si cette classification est vraiment efficace. En somme, il faut que chacun prenne ses responsabilités, les enfants, les parents et peut-être aussi ceux qui imaginent et fabriquent ces jeux.

LES JEUX VIDÉO EXPLIQUÉS AUX PARENTS

Les PEGI s'adressent autant aux enfants qu'aux adultes. Encore faut-il qu'ils prennent le temps de s'intéresser aux jeux vidéo pour comprendre les dangers qu'ils peuvent représenter.

Les enfants ne sont pas forcément les plus directement concernés par la classification des jeux vidéo suivant des critères d'âge et de contenu.

En particulier parce que ce sont le plus souvent les parents ou les grands-parents qui achètent les jeux vidéo à l'occasion des anniversaires ou des fêtes de Noël par exemple. Pour Emmanuel Martin, délégué général du Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (Sell), « il est important que les parents se saisissent de cette question. Il ne faut pas attendre que les premières difficultés arrivent. Il faut que les parents soient en capacité d'en parler avec leurs enfants ». On pourrait croire qu'en 2016 la situation est plus simple car la moyenne d'âge des joueurs en France est de 34 ans. Les parents sont donc plus initiés aux jeux vidéo. Oui, mais c'est une génération qui n'a pas eu forcément de cadre comme PEGI et qui n'a pas toujours les bonnes méthodes pour transmettre les bonnes pratiques. « Et cela devient encore plus difficile à mesure que les enfants grandissent, surtout à la fin du



© J.P.S.

collège et au lycée », reconnaît Olivier Andrieu-Gérard, responsable du dispositif PédagoJeux à l'Union nationale des associations familiales. Enfin, les parents ont toujours le choix – quand ils l'estiment nécessaire – de mettre en place leur propre cadre, notamment en paramétrant les consoles de jeux pour bloquer les jeux classés PEGI 16 et 18.

Les parents qui jouent aux jeux vidéo ne sont pas forcément ceux qui respectent le mieux les PEGI pour leurs enfants.

MODE D'EMPLOI

Pegi en 50 questions

En France, avant d'être édité, chaque jeu vidéo passe l'épreuve des 50 questions PEGI qui permettent d'attribuer l'âge limite et de préciser le contenu.

Malgré cela, il paraît parfois difficile de comprendre pourquoi un jeu Pokemon est classé PEGI 3 alors qu'il faut savoir lire pour l'utiliser tandis qu'un jeu comme Lego Star Wars, où la violence n'est pas évidente, est classé PEGI 7. Le psychiatre et psychanalyste Serge Tisseron, spécialiste du rapport des enfants aux écrans, pense que « si la tranche d'âge n'est pas toujours très adaptée, en revanche les pictogrammes sont plus intéressants et s'adressent aux parents pour introduire le dialogue avec les enfants » (lire aussi son interview p. 9).

BON À SAVOIR

Tout un apprentissage

Depuis 2008, le collectif PédagoJeux diffuse de l'information aux parents, aux enfants et aux éducateurs sur les bons usages des jeux vidéo. Des fiches pratiques sont accessibles sur des thèmes aussi variés que le sommeil, les temps de jeu, les coûts réels des jeux vidéo, les impacts sur la vue, etc. Pour comprendre le fonctionnement et le langage des jeux vidéo, pour apprendre à bien les choisir et pour se protéger, une seule adresse sur internet : pedagojeux.fr

« Il faut nous faire un peu confiance »

Les enfants et les adolescents, grands consommateurs de jeux vidéo, portent un jugement nuancé sur la classification PEGI.

Est-ce que les PEGI sont toujours bien en rapport avec le contenu du jeu ? Abdel, 14 ans, ne tranche pas la question de manière définitive. « Ça dépend. En ce moment, je joue à un jeu qui s'appelle Batman Arkham Knight. Il est classé PEGI 18 alors que franchement, il n'y a rien de terrible. Je trouve ça vraiment exagéré. »

Anas, 13 ans, va dans le même sens sauf pour certains jeux comme le très populaire GTA « où là, c'est vraiment pas pour les enfants. Mais en même temps, il faut nous faire un peu confiance. On n'est pas complètement fous. On est capable de se fixer nous-mêmes des

limites. Et puis il y a la responsabilité de ceux qui font les jeux aussi. Personne les oblige à faire des histoires aussi violentes. »

« CE QUI M'INTÉRESSE, C'EST L'HISTOIRE »

Dans tous les cas, les raisons qui poussent les jeunes à choisir tel jeu plutôt qu'un autre sont très diverses. Il ne faudrait surtout pas croire que la violence, la vitesse, le sexe font partie des critères les plus recherchés, juste pour le plaisir de braver des interdits. « Moi, ce qui m'intéresse d'abord, c'est le graphisme et l'histoire », insiste

Abdel. « C'est pour ça que j'aime beaucoup les jeux de manga comme Naruto qui est classé seulement PEGI 12. »

Lena, 14 ans confirme que pour elle, c'est d'abord le scénario et l'univers graphique qui comptent. « Mon jeu préféré en ce moment, c'est The last guardian, classé PEGI 12, un jeu d'action et d'aventure qui fait rêver. » Un conte de fées comme on en trouve dans les livres et qui décrit les liens entre un petit garçon et un animal fantastique. Comme quoi, l'univers des jeux vidéo n'est parfois pas si loin des meilleures productions littéraires ou cinématographiques.



Le Sell travaille sur la réalité virtuelle aussi car les jeux évoluent très vite et il faut sans cesse réfléchir aux impacts. Des psychologues, des pédagogues, des spécialistes du numérique et du jeu vidéo sont impliqués.

LE MARCHÉ DES JEUX VIDÉO

En première ligne, les vendeurs spécialisés sont là pour guider les parents et les enfants dans leur choix.



La France est le premier pays en termes d'application de PEGI.

À l'espace culturel du centre commercial Édouard-Leclerc de Saint-Étienne-du-Rouvray, les jeux vidéo représentent un gros chiffre d'affaires. Le titre qui marche le mieux depuis deux ans, c'est Fifa avec des ventes qui ne cessent d'augmenter au fur et à mesure des versions. « Pour cette année, le gros succès revient à Pokémon, classé PEGI 3, qui s'adresse vraiment à toute la famille », précise William Pajon, responsable des produits techniques. « Nous n'avons pas le droit de refuser de vendre un jeu à un client même si la classification PEGI ne correspond pas de toute évidence avec l'âge de l'enfant. On essaye

de discuter avec eux malgré tout. On leur demande les raisons de leur choix. Nous tentons de les mettre en garde car je pense qu'il vaut toujours mieux s'en remettre à l'avis d'un professionnel. » Mais si l'intention est bonne, William Pajon reconnaît dans le même temps que la réponse des parents revient souvent à un constat d'impuissance sur le mode « ... de toute façon, s'il ne joue pas à la maison, il jouera chez un copain qui a le jeu ». Au final, le jeu vidéo est certainement le produit culturel jeunesse le plus vendu sans que les acheteurs, parents ou grands-parents, soient forcément conscients du contenu.

EN CLAIR

Quels risques ?

Dans les premiers temps, lorsque les jeux vidéo ont fait leur apparition dans les années 1980 et qu'ils ont commencé à se développer, on a tout de suite évoqué les risques pour les enfants.

Les spécialistes pointaient les problèmes d'épilepsie en particulier.

En 2016, les risques potentiels sont plus nombreux. Il est question de dépendance lorsque l'enfant ne peut passer une seule journée sans revenir à sa console ; de désocialisation quand le jeune présente des difficultés à communiquer avec ses camarades ou à se faire des amis dans la « vraie vie » ; de troubles comportementaux quand certains jeux peuvent engendrer ou favoriser une agressivité verbale ou physique.

INTERVIEW

« Mieux gérer son temps d'écran »

Serge Tisseron, est psychiatre et psychanalyste. Auteur de 3, 6, 9, 12 *apprivoiser les écrans et grandir*.

Regarde-t-on un jeu vidéo comme un film ou un dessin animé ?

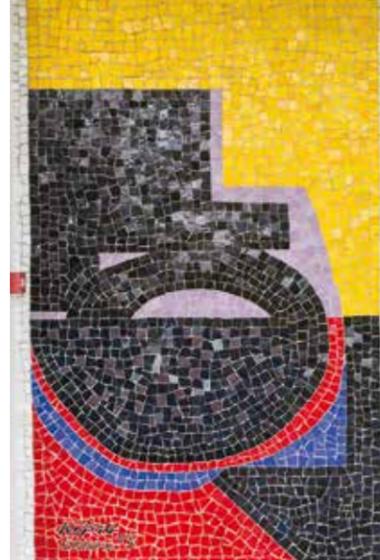
Dans tous les cas, il y a une sorte de fascination à voir s'enchaîner des actions dont on attend sans cesse un dénouement alors qu'il n'y en a pas. Pour beaucoup d'enfants, c'est un choc émotionnel colossal. D'où l'importance de fixer une durée. Il faut respecter le temps d'un niveau pour un jeu vidéo comme on respecte le temps d'un épisode pour une série. Nous sommes dans un monde où la distinction jour/nuit s'efface chez les enfants mais aussi pour les parents qui ne peuvent s'empêcher de consulter leurs mails tard dans la nuit. Les enfants comme les adultes doivent apprendre à mieux gérer leur temps d'écran.

Les jeux vidéo représentent-ils un danger réel pour les enfants ?

Oui, derrière les jeux vidéos il y a un vrai problème de santé publique. Pour certains, la vraie vie passe peu à peu au second plan. La classification PEGI à elle-seule ne peut constituer une réponse suffisante. En fixant des normes trop précises, on invite même les parents à ne pas réfléchir aux problèmes auxquels ils sont eux-mêmes confrontés. Je ne pense pas en revanche que les jeux vidéos rendent les gens violents. Les jeux violents rendent encore plus violents des jeunes qui sont déjà portés à la violence. Et demain, les casques de réalité vont créer des situations d'immersion de plus en plus intenses. Le temps du jeu prendra alors totalement le dessus sur le temps de la vie réelle.

L'ART, C'EST PAS COMPLIQUÉ !

La force de, la pensée



© I.S.

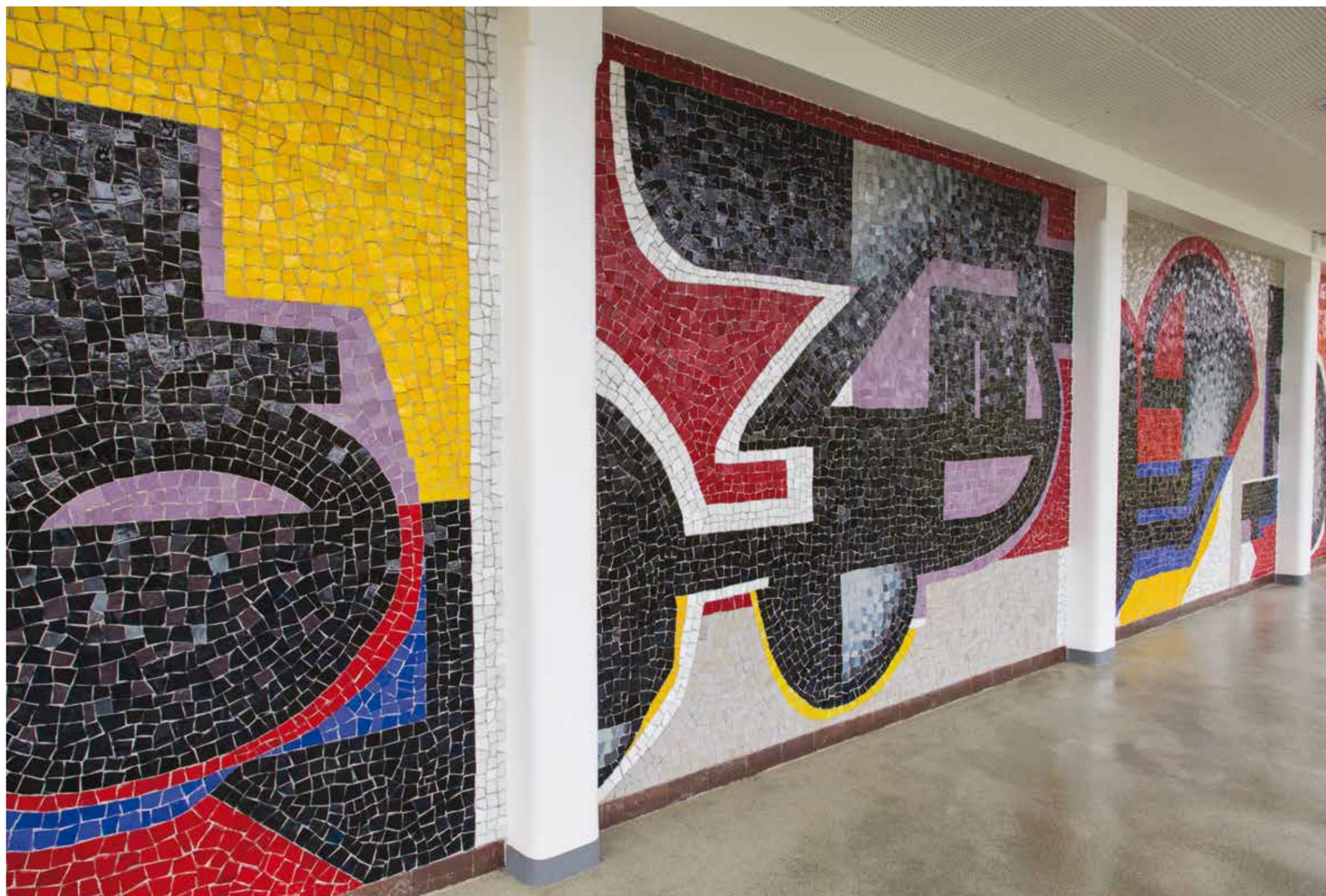


La mosaïque de Ladislav Kijno représente « la force de la pensée » : un hommage à Louise Michel, la communarde* qui a donné son nom au collège qui abrite cette œuvre abstraite.

« **Chez Kijno, la couleur vient faire vibrer le noir** », explique l'artiste stéphanois Gérard Gosselin, un ami de Ladislav Kijno. Des signes noirs, énergiques, traversent les trois panneaux de la mosaïque, de gauche à droite... « *C'est la force de la pensée, celle qui apparaît dans tout le travail d'éducation que Louise Michel a fait pendant la Commune et sa déportation en Nouvelle-Calédonie. L'œuvre de Kijno illustre cette force de l'intelligence humaine révolutionnaire, réfléchie, puissante. C'est la force qui avance.* »

SAUVÉE DE LA DESTRUCTION

L'œuvre connue internationalement a pourtant failli être détruite en 1999 au moment de la démolition-reconstruction du collège construit en 1971. C'est Georgette Gosselin, l'épouse de Gérard, qui a mené le combat pour sauver l'œuvre de Kijno. « *Ça a été une bataille, les élèves n'admettaient pas qu'on veuille la détruire* », se souvient celle qui aura été une élue stéphanoise pendant trente-six ans et qui, au terme d'une autre bataille, avait réussi à imposer le nom de Louise-Michel au collège...



Réalisée avec le mosaïste italien Luigi Guardigli en 1972, la mosaïque conçue par Ladislav Kijno est faite d'éléments en pâte de verre colorée cassés à la main, selon la tradition ancienne des mosaïstes de Ravenne en Italie.

* Les communards sont les personnes qui ont participé au mouvement révolutionnaire de la Commune de Paris en 1871. Louise Michel a été arrêtée et déportée en Nouvelle-Calédonie, après la répression sanglante qui a mis fin à l'expérience révolutionnaire.

Planète en danger

Comment lutter contre la sixième extinction de masse



Flash spécial : César est mort



Apprendre le latin en s'amusant, c'est possible. Et pourquoi pas en abordant l'histoire romaine comme un sujet d'actualité ? Au collège Pablo-Picasso, une vingtaine d'élèves de troisième se sont transformés en journalistes pendant quelques heures afin de résoudre l'énigme de l'assassinat de Jules César. Une manière de découvrir l'envers du décor de l'information tout en révisant ses déclinaisons.

les CHRONO-REPORTERS

ENQUÊTE SUR LA MORT DE JULES CÉSAR

Un reportage graphique de Vincent Sorel

Marie Lozay enseigne le latin au collège Pablo-Picasso de Saint-Étienne-du-Rouvray. Ce jeudi, elle est devant sa classe d'élèves de 3^e, où elle met en place un jeu de rôles durant lequel les collégiens vont se transformer en journalistes.

Auete discipuli ! César a été assassiné aujourd'hui 15 mars 44 av. J.-C., en pleine séance du Sénat !

C'est un évènement d'une importance considérable, sur lequel il va falloir se pencher rapidement.

Journalistes, organisez immédiatement une conférence de rédaction pour préparer le journal télévisé de ce soir !



Il va falloir que vous vous posiez les bonnes questions.

On va avoir besoin d'informations sur ce qui se passait au Sénat...

Sur les raisons pour lesquelles César a été tué !

Sur les personnages, les ressentis...



 Oui ! Pensez aux cinq grandes questions que tout journaliste doit se poser.	QUANDO ? QUAND ?	UBI ? OÙ ?
QUIS ? QUI ?	QUID ? QUOI ?	CUR ? POURQUOI ?

Il va vous falloir trouver des infos auprès des proches de César.

On peut aller interroger les historiens de l'époque. Pourquoi pas Suétone pour commencer !



Caesar clamantem : « Ista quidem uis est ! » alter e Cascis auersum uulnerat paulum infra iugulum.

« C'est là de la violence », s'écrie César ; et, dans le moment même... » euh...

... « L'un des Casca, auquel il tournait le dos, le blesse, un peu au-dessous de la gorge. »



Nec in tot uulneribus, ut Antistius medicus existimabat, letale ullum repertum est, nisi quod secundo loco in pectore acceperat.

Alors... « Sur autant de blessures... »

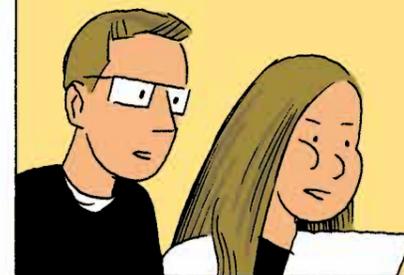
... « Au jugement du médecin Antistius »

C'est pas simple à traduire... « Sur la gravité des blessures » ?



On peut dire : « Il n'y avait rien de grave » ?

« De mortel » ?



« Sauf la seconde blessure, qu'il a reçue dans la poitrine. »

C'est quel temps « acceperat » ?

Du plus-que-parfait, donc ça fait ?

« Que celle qu'il avait reçue en second lieu dans la poitrine. »



Trois équipes de rédaction se mettent en place, rattachées à trois chaînes de télévision différentes.



Bon, c'est bien joli de traduire Suétone, mais ça va manquer de chair pour le JT de ce soir...



J'ai besoin d'une nécrologie de César ! Sa vie, son œuvre...

Qui a des images de la Curie de Pompée, là où se sont retrouvés les Sénateurs ?



Il nous faut des témoignages !

Allez, allez, on a une édition à boucler !

Une équipe se rend au Sénat, une autre va voir les proches de César !



À la Curie de Pompée.

Hop, des images pour illustrer !

Regardez, là-bas, c'est pas Marc-Antoine ?



Bonjour Marc-Antoine, vous étiez très proche de Jules César : vous avez combattu ensemble, il vous a nommé consul à ses côtés...

J'imagine que vous êtes très affecté par sa disparition ?



C'est plus qu'un ami que je pleure. C'est une perte immense pour Rome, tout le monde est profondément choqué et en deuil.



Je n'ai malheureusement rien vu de cet acte odieux. J'ai été traîné hors de l'assemblée par le traître Trebonius...



Je n'ai pu que pleurer sur la dépouille de mon ami, tristement abandonnée...



Wow, un témoignage de Marc-Antoine, ce n'est pas rien ! Bravo ! Quelle est la prochaine étape ?



Nous allons voir Calpurnia, la femme de César !



J'ai essayé de le prévenir, mais il ne m'a pas écoutée...

J'ai pourtant rêvé de son assassinat la nuit dernière...



Je lui avais dit de ne pas aller au Sénat ! Spurina, le devin, lui avait aussi dit de se méfier !

Cette tragédie aurait pu être évitée, vous rendez-vous compte ?



C'est très intéressant tout ça, mais vous n'avez pas un témoin direct de l'assassinat ?



Figurez-vous que nous avons un scoop : un des comploteurs a accepté de répondre à nos questions, sous couvert d'anonymat !



Les rumeurs disaient que César allait se faire couronner Roi de Rome. Vous imaginez ?

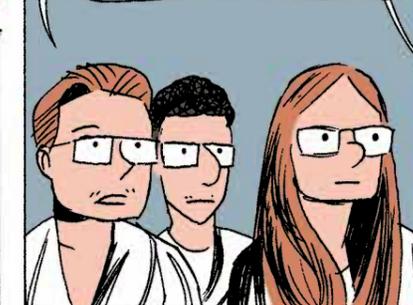
Ça aurait été la fin d'une République vieille de plus de 500 ans ! On ne pouvait pas laisser faire ça.



Nous savons que nous avons commis un acte terrible, mais nous l'avons fait pour sauver la République.

Et vous n'avez pas peur des conséquences* ?

Si, mais c'était à mon avis un geste nécessaire...

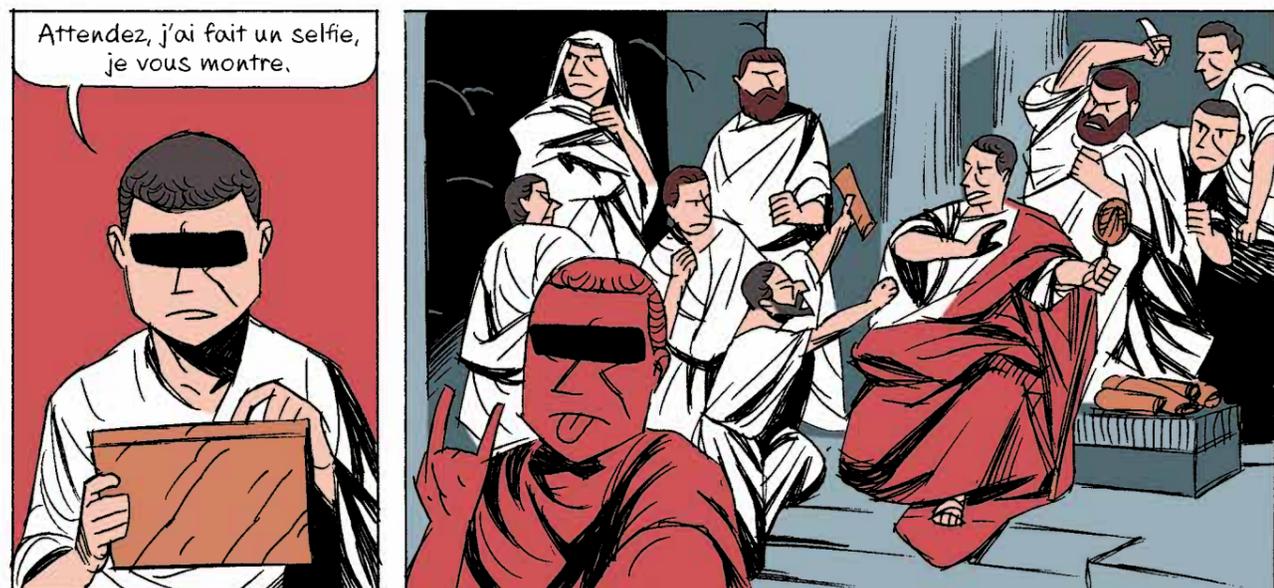


C'est Tillius Cimber qui a donné le signal, en tirant sur la tunique de César pour lui découvrir l'épaule.

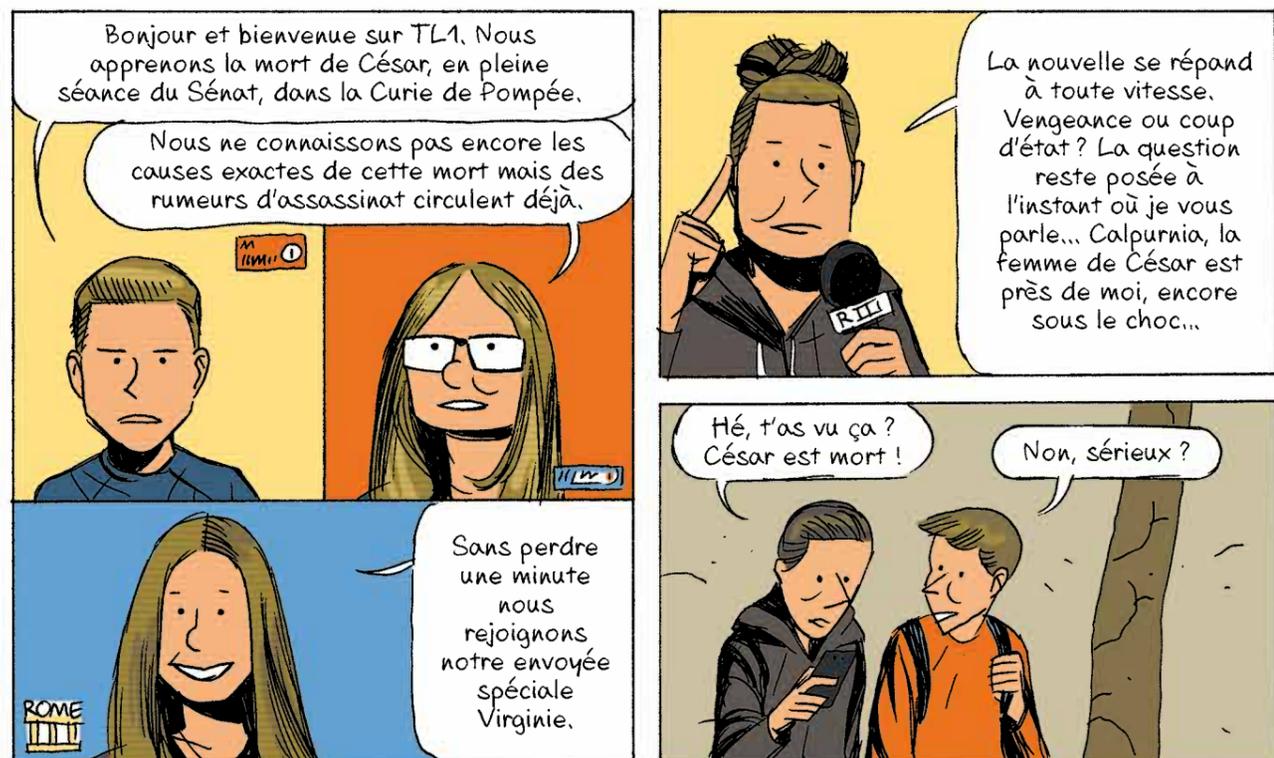
Après tout est allé très vite : on était une bonne vingtaine armés de poinçons et de couteaux, à attaquer César, chacun à notre tour.



* Après ce meurtre, Rome connaîtra 15 ans de guerre civile...



D'après Karl von Piloty, La mort de César, 1865



Les coulisses du reportage

Pour réaliser ce reportage, la rédaction du *Stéphanaïs junior* a suivi le projet de la professeure de latin Marie Lozay pendant plusieurs semaines entre novembre et décembre 2016. Le compte rendu de chaque séance était ensuite confié au dessinateur Vincent Sorel pour qu'il construise un scénario. Il a donc fallu rester fidèle à la réalité tout en résumant huit heures de cours en cinq pages.

DEUX QUESTIONS À

Marie Lozay, professeure de latin au collège Pablo-Picasso.



À quoi ça sert d'apprendre le latin ?

Il y a d'abord un intérêt linguistique. Le latin est l'ancêtre de notre langue et d'autres langues comme l'italien, le portugais ou l'espagnol. Étudier le latin permet de mieux comprendre l'orthographe de certains mots, les terminaisons et les conjugaisons en français. Apprendre le latin permet aussi d'accéder à une culture littéraire, historique et artistique très riche et qui est commune à de nombreux pays d'Europe et du pourtour méditerranéen. C'est un moyen de mieux comprendre notre présent et de travailler le sens critique. Depuis la chute de l'Empire romain, de nombreux artistes, auteurs, hommes politiques et même des publicitaires puisent leur inspiration dans l'antiquité gréco-romaine. Ils réécrivent les mythes et les événements historiques. Cette richesse culturelle nourrit les cours de latin.

Quel est l'intérêt de mettre en place des jeux de rôles dans un cours de latin ?

Les jeux de rôles aident les collégiens à ancrer les activités scolaires dans la réalité, à leur donner une finalité. Je crois beaucoup à une pédagogie de projet. Les élèves doivent réfléchir à leur démarche. Ils vont d'eux-mêmes chercher les connaissances dont ils ont besoin. Ils utilisent des ressources papiers et numériques. Pour cette classe, sur les trois années de latin, je les vois grandir, progresser, gagner en autonomie. De plus, vivre les choses en incarnant un personnage permet de mieux les appréhender et de mieux les retenir.

Vincent Sorel, dessinateur



Comment êtes-vous devenu dessinateur de bande dessinée ?

Après être passé un court temps par le graphisme, je me suis formé en illustration et en bande dessinée aux Arts décoratifs de Strasbourg, où j'ai beaucoup appris, découvert plein de choses et rencontré plein de gens formidables. J'ai publié plusieurs bandes dessinées en tant qu'auteur, je collabore régulièrement à *La Revue dessinée* et j'illustre des livres jeunesse.

Qu'avez-vous pensé de ce projet ?

Une des difficultés dans la réalisation des pages est que je n'ai pas pu me rendre sur place, dans la classe de Marie Lozay. Il a donc fallu que je brode, en essayant tout de même d'être au plus près de l'ambiance d'origine... Je me suis en tout cas bien amusé à dessiner tout ça, et notamment la partie romaine : c'est toujours plaisant d'incarner des personnages historiques.



Une seule planète

Sommes-nous en train de détruire la planète ? La réponse est oui. « Désormais, les activités humaines affectent même les grands systèmes indispensables au maintien de la vie sur Terre », affirme un rapport publié en octobre 2016 par WWF (World Wildlife Fund, fonds mondial pour la nature). Nous serions même en train d'assister à une « sixième extinction de masse » des animaux. Mais, à la différence des dinosaures qui ont disparu sur une période très très longue, celle que nous connaissons aujourd'hui se produit à l'échelle d'une vie humaine ». Est-il trop tard pour agir ? La réponse est non. Voici ce que propose WWF...

PRÉSERVER LE CAPITAL NATUREL

Il est possible de « réparer » les espaces naturels détériorés (comme les fleuves ou les mangroves – marais salés des régions tropicales), mettre fin à la destruction des habitats des animaux (comme la forêt) et développer le réseau mondial d'aires naturelles protégées.



CONSOMMER PLUS RAISONNABLEMENT

La production alimentaire est l'une des premières causes de l'érosion de la biodiversité. Aujourd'hui, les trois quarts de la nourriture sont produits à partir de seulement douze plantes et cinq espèces animales. En mangeant de manière plus saine et en favorisant les productions locales, nous pouvons changer les choses...



CHANGER NOS MENTALITÉS

Pour réaliser ces objectifs, il faut changer notre façon de voir le monde. Car nos croyances ont une influence insoupçonnée sur nos décisions et nos conduites. Lorsque nous pensons qu'il faut être riche pour être heureux, par exemple, nous avons tendance à vouloir consommer des choses dont nous n'avons pas réellement besoin...

