**FICHE SEANCE 1**

**Je joue, tu joues, ils jouent**

**Problématique :** *Appartenons-nous à une société vidéoludique ?*

**Support :** Extraits des résultats d’une [enquête](https://www.sell.fr/sites/default/files/essentiel-jeu-video/sell_essentiel_du_jeu_video_2019.pdf) « Les Français et le jeu vidéo » SELL. <https://www.sell.fr/news/lessentiel-du-jeu-video-novembre-2020>

**Capacités travaillées :**

1. **Ecrire :** rendre compte/décrire une expérience, une situation
2. **Devenir un lecteur critique et compétent :** se repérer dans un flux de données, mettre à distance des informations (en s’interrogeant sur leurs sources, leurs fondements)
3. **Commenter à l’écrit** une enquête en utilisant des pronoms de reprise

**Etape 1**

Au début de la séance ou en amont de la séance, les élèves répondent à une [enquête](#Questionnaire) en ligne (question ci-après, choix de l’application utilisée selon le contexte). Il est nécessaire d’obtenir immédiatement des résultats statistiques avant de passer à l’étape 2.

**Etape 2**

Lecture des résultats de l’enquête (présentés sous forme de graphique si possible) et échanges à l’oral.

* Demander aux élèves qui ont répondu *OUI* à la première question, **à quoi** ils jouent et ceux qui ont répondu *NON* **pourquoi** ils ne jouent pas (réponse synthétique) ;
* Pour les autres résultats, amener les élèves à justifier leur avis sur le profil de la classe (en répondant par exemple à cette question : *les élèves partagent-ils la même vision des pratiques vidéoludiques ?*)
* On élargit la perspective, les élèves font des hypothèses sur le profil des joueurs français : *La classe est-elle représentative des joueurs de jeu vidéo en France ?* *Quel serait, d’après vos réponses, le profil des joueurs français ?*

**Etape 3**

**En binôme :** les élèves prennent connaissance des résultats de l’enquête (extraits si imprimés/fichier pdf intégral si accessible sur PC), les confrontent à ceux de la classe et rédigent un commentaire (les points communs, les écarts, ce qui les surprend).

*Contrainte d’écriture possible : ne pas citer les données statistiques de la classe mais utiliser dans leur paragraphe les pronoms indéfinis « la plupart, beaucoup, peu, certains, personne, nul, quelques-uns etc. »*

**Etape 4**

Dans cette dernière partie de la séance, on invite les élèves à **s’interroger sur le bienfondé des résultats de l’enquête** en les amenant à identifier les sources et à comprendre la notion d’échantillon.

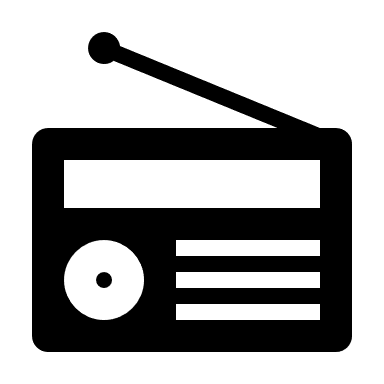
**On revient sur la question de départ :** d’après la lecture de cette enquête fiable, diriez-vous alors que la société française est une société vidéoludique ?

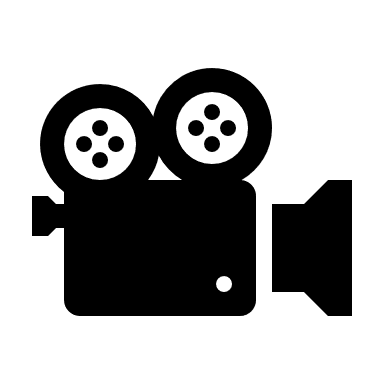
Echanger à l’oral puis répondre dans son carnet de notes et pensées.

**Travail personnel annoncé :** l’industrie des jeux vidéo est une industrie reconnue sur le plan économique, elle se porte en effet très bien (4,9 milliards d’euros de chiffre d’affaires en 2018) et connait une croissance dynamique ( + de 15% d’augmentation). *Mais qu’en est-il sur le plan culturel et artistique ?*

*Les jeux vidéo sont-ils considérés comme des œuvres culturelles et artistiques au même titre que le cinéma, la musique ou la sculpture ?*

* Noter ses idées personnelles.

[](https://www.franceculture.fr/emissions/le-billet-culturel/le-billet-culturel-du-jeudi-27-juin-2019)**Ecouter et regarder deux ressources :**

* Ecouter [le billet culturel](https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/le-billet-culturel/pourquoi-en-2020-le-jeu-video-pourrait-devenir-le-10eme-art-5070040) de Mathilde Serrell « Pourquoi 2020 le jeu vidéo pourrait devenir le 10e art ?? » (3 minutes)
* [](https://www.telerama.fr/scenes/visite-guidee-l-expo-du-musee-art-ludique-vue-par-une-creatrice-de-jeux-video,133508.php)Regarder et écouter [la vidéo de Télérama](https://www.telerama.fr/scenes/visite-guidee-l-expo-du-musee-art-ludique-vue-par-une-creatrice-de-jeux-video,133508.php) « Visite guidée : l’exposition « l’art dans le jeu vidéo » vue par une créatrice

***Ces deux ressources vous ont-elles apporté des éléments de réponse ?* Les noter dans le carnet de séquence (carnet de notes, de pensées).**

**Le questionnaire**

Vos pratiques

1. Jouez-vous ? Oui/Non

Vos représentations sur les pratiques vidéoludiques\*. **Selon vous** :

1. Quelle part de la population française joue aux jeux vidéo ?
   * Moins de 25% ⬜
   * Entre 25 et 50% ⬜
   * Entre 50 et 75% ⬜
   * Plus de 75% ⬜
2. Quel âge ont en moyenne ceux qui jouent aux jeux vidéo ?
   * Moins de 25 ans ⬜
   * Entre 25 et 50 ans ⬜
   * Plus de 50 ans ⬜
3. Les jeux vidéo surtout pratiqués par :
   * Des joueurs  ⬜
   * Des joueuses  ⬜
4. Dans votre tranche d’âge, quelle est la proportion de joueurs (de jeu vidéo) ?
   * Moins de 25% ⬜
   * Entre 25 et 75% ⬜
   * Plus de 75% ⬜

Votre point de vue

1. Avec laquelle de ces propositions êtes-vous d’accord :
   * Les joueurs de jeux vidéo n’ont pas une activité sportive régulière ⬜
   * Les joueurs de jeux vidéo ont une activité sportive régulière ⬜
2. Considérez-vous les jeux vidéo comme :
   * Un secteur innovant OUI-NON
   * Créés par des artistes OUI-NON
   * Un loisir pour toute la famille OUI-NON
   * Une activité positive OUI-NON