Séquence #2 : Jeux, définition(s)

Identifier un préjugé et y répondre

Document 1 : "Les pires clichés sur les jeux vidéo", *Les Inroks*, 16 novembre 2014

Ils rendent accro, asocial, violent ou simplement idiot. Les médias raffolent des clichés sur les jeux vidéo comme l'ont encore montré récemment Nagui sur France Inter ou Antoine de Caunes dans "Le Grand Journal". Tour d'horizon de ces idées tenaces, et fausses.

Les jeux vidéo rendent violent

C'est un détail que les médias négligent rarement : le meurtrier était un gamer. En 2012, Natacha Polony s'est distinguée dans On n'est pas couché par une sortie – hélas introuvable en ligne – sur Mohammed Merah, présenté comme l'un de ces individus "capables de s'enfermer pendant trois jours chez eux pour tuer virtuellement" et chez qui "cela peut favoriser le passage à l'acte". Un an plus tôt, la presse expliquait qu'Anders Breivik (qui, manipulateur, l'affirmait lui-même) s'était entraîné grâce à des jeux. L'ennui, c'est que l'idée d'un lien direct entre jeu vidéo et violence est loin de faire l'unanimité chez les scientifiques. Seules certitudes : la pratique d'un jeu violent provoque une hausse de l'agressivité pendant quelques minutes. Et, pour le passage à l'acte, bien d'autres facteurs existent.

Les jeux vidéo rendent accro

"Les spécialistes parlent de conduites addictives qui concerneraient 600 à 800 000 personnes par an." S'il a connu son heure de gloire en 2010 pour sa prononciation créative ("meuporgue") du sigle MMORPG dans Télématin, Nathanaël de Rincquesen n'est que l'un des innombrables journalistes qui associent jeu vidéo et addiction – et, ironiquement, aussi bien pour attaquer le médium que pour louer les aspects captivants de tel ou tel jeu. Or, souligne le psychanalyste Yann Leroux dans Les jeux vidéo, ça rend pas idiot (FYP Editions, 2012), "l'addiction (…) aux jeux vidéo n'apparaît dans aucune classification des troubles mentaux." C'est une métaphore, une analogie "qui permet de comprendre quelque chose de nouveau – les comportements des joueurs – en des termes anciens". Et un fantasme médiatique tenace.

Activité 1 :

1. Souligner le préjugé dont traite chacun des paragraphe.
2. Reformulez les arguments du journaliste pour montrer que ce ne sont que des préjugés.
3. En vous aidant du document ci-dessous, écrivez un contre-argument sur les préjugés suivants : "Les jeux vidéos rendent idiots" et "Les jeux vidéo font perdre le contact avec la réalité".

Ilustration du site "So curious", article "Oubliez les préjugés, les jeux vidéo sont définitivement bénéfiques pour votre cerveau", source iflscience.com

Identifier un point de vue sur le jeu

Article 2 : Article sur l'enquête OpinionWay, "La place des jeux dans nos vies", septembre 2014 (site Enjeux de société)

La majorité de nos compatriotes (92%) estiment que le jeu leur permet d'oublier leurs soucis quotidiens et 89% y voient un moyen efficace d'évacuer leur stress. C'est l'un des enseignements du sondage effectué, début septembre 2014, sur un échantillon représentatif de la population française âgée de 18 ans et plus, par OpinionWay sur le thème du jeu, dans la perspective de la 2ème édition du forum (En)jeux de Société qui s'est tenue le 13 novembre 2014 au théâtre de la Gaîté Lyrique à Paris. Pourtant s'ils sont 64% à estimer que le jeu est une activité bénéfique et un certain nombre de Français (35%) regrettent manquer de temps pour s'y adonner autant qu'ils le souhaiteraient. Seuls 22% pratiquent au quotidien un jeu de société, un jeu vidéo, de plein air ou manuel. Et pour les jeux d'argent payants, 61% des Français les considèrent avant tout comme un moyen de s'amuser. Alors, que l'on souhaite évacuer son stress ou pas, le jeu reste avant tout une valeur sûre aux yeux de presque tous nos compatriotes et notamment en tant qu'outil au service de l'éducation. 91% sont convaincus qu'on apprend mieux en s'amusant et 61% estiment que le jeu n'est pas suffisamment sollicité à l'école.

Activité 2 : **Soulignez les termes évaluatifs et affectifs qui donnent l'opinion des Français sur le jeu d'après l'enquête.**

Activité 3 : Dans les trois documents suivants, soulignez les termes évaluatifs et affectifs qui révèlent l'opinion des trois philosophes sur le divertissement ou le jeu.

Documents 3 : Fragments des *Pensées*, Pascal, 1662

Fragment 171-414 : La seule chose qui nous console de nos misères est le divertissement ; et cependant c'est la plus grande de nos misères.

***

Document 4 : *Théorie du jeu*, Roger Caillois, 1957

Le jeu traduit et développe des dispositions psychologiques qui peuvent en effet constituer d'importants facteurs de civilisation.

***

Document 5 : Conférence " Le créateur littéraire et la fantaisie ", Freud, 1907

Chaque enfant qui joue se comporte comme un poète, dans la mesure où il se crée un monde propre, ou pour parler plus exactement, il arrange les choses de son monde suivant un ordre nouveau, à sa convenance.

LES OUTILS DE REPÉRAGE D'UNE THÈSE

Pour savoir si le texte est argumentatif, il faut repérer les indices d'énonciation.

- indices personnels (je, nous, tu, vous) ;
- indices syntaxiques marquant l'émotion : phrases exclamatives et questions rhétoriques ;
- indices de jugement : termes évaluatifs et affectifs (valorisants ou dévalorisants) ; termes de certitude et de doute indiquant le degré d'adhésion de l'auteur à son discours

Exercice : Identifier les termes de jugement

Dans cette liste, souligner les termes évaluatifs :

Beau – Laid – Vert – Immense – Grandiose – Minable – Injuste – Dépotoir – Égoïsme – Solitaire – Calme

Même exercice pour les termes affectifs :

Heureux – Touchant - Contraint – Agréable – Grand - Perdu - Décevant

Même exercice pour les termes de certitude et de doute :

Peut-être – Douter – Choisir – Sembler – Rester – Sûrement - Affirmer