Activité (déconnectée) - Débat Mouvant : jeux vidéo

TOUTES LES FICHES

CC BY SA

PUBLIC	PARTICIPANTS	ANIMATEURS	NIVEAU	PRÉPARATION	ACTIVITÉ

Description

Un débat mouvant pour découvrir l'univers des jeux vidéos tout en s'amusant

Objectifs

Jeu vidéo

Matériel

Aucun

Contenus utilisés

Aucun

Pré-requis

Aucun

WORKFLOW

1 Introduction

Le débat mouvant, qu'est-ce que c'est ?

Il s'agit d'un débat dans lequel les participant.e.s prendront part physiquement. Autrement dit, ielles déplaceront dans l'espace en fonction de leur réponse (d'accord/neutre/pas d'accord).

Par exemple, pour répondre « d'accord » ielles feront un pas en avant, pour « neutre » ielles resteront sur place et pour « pas d'accord », un pas en arrière. Simple non ? Pour cette première phase, les participant.e.s ne parlent pas pour ne pas s'influencer les uns les autres.

Dans un second temps inviter chacun.e d'eux.elles à s'exprimer sur la question posée en expliquant pourquoi ielles se sont déplacé.e.s comme ça.

Rien n'empêche de participer au débat !

Conseils médiation :

Les affirmations proposées ci-dessous sont des exemples testés par nos médiateur.rice.s, nous savons donc qu'elles suscitent bien le débat. Cela ne vous empêche pas de créer vos propres affirmations ! En revanche, nous vous conseillons de choisir des affirmations qui n'ont pas de réelles réponse (pour créer un débat) et surtout de les tester avant (avec vos collègues, vos amis, votre famille…) pour vous assurer qu'elles fonctionnent bien pour ce type d'animation.

Pour en savoir plus sur les jeux vidéo nous vous conseillons de vous référer à la fiche outil dédiée (en cours de création)

2 Les questions

Question 1 : Est-ce que les jeux vidéos violents peuvent nous rendre violents dans la vraie vie.

Aucune corrélation n'a pu être trouvée à ce jour, si selon certaines études, le jeu vidéo pourrait être un facteur parmi beaucoup d'autres (Violence familiale, addiction etc.), rien n'a pu être démontré concrètement.
Au contraire certaines études tendent à prouver que le jeu vidéo pourrait avoir un impact positif sur la représentation spatiale, la résolution de problème ou la coordination. Tout est bien sur une question de dosage.

Quelques articles :

https://www.capital.fr/polemik/la-violence-dans-les-jeux-videos-rend-elle-agressif-1234881

https://www.androidpit.fr/debat-danger-jeux-video-tourne-en-rond

http://www.telegraph.co.uk/science/2016/03/12/study-finds-no-evidence-violent-video-games-make-children-aggres/

http://www.rochester.edu/newscenter/playing-action-video-games-can-boost-learning-78452/

Question 2 : Est-ce que le jeu vidéo est un art ?

Traditionnellement :

- 1er : architecture
- 2e : sculpture ;
- 3e : arts visuels ;
- 4e : musique ;
- 5e : littérature ;
- 6e : arts de la scène (théâtre, danse, mime, cirque) ;
- 7e : cinéma ;

moins traditionnellement admis :

- 8e : Télévision
- 9e : Bande dessinée

Le jeu vidéo comme (tous les autres arts) disposent d'un langage, de codes et conventions et qu'étant un art relativement jeune, il a beaucoup emprunté aux autres arts pour créer sa propre grammaire : on retrouve les règles de l'architecture dans le level design (la création des niveaux), on sculpte des modèles 3D pour créer des personnages, on parle de cinématique, la musique est pratiquement toujours présente.

Le jeu vidéo est la plus grande industrie culturelle de ce début de siècle avec une croissance qui n'est pas prêt de s'arrêter.

Question 3 : le jeu vidéo est ludique avant d'être narratif

Si au début de son histoire, les jeux vidéo étaient clairement essentiellement ludique (la dimension narrative réduite à son stricte minimum), les bornes d'arcades étaient juste des flippers électronique. Ce n'est plus le cas, car il n'existe pas un jeu vidéo : mais des jeux vidéo et actuellement il y a une vrai tendance à créer des histoires.

Question 4 : est-ce que les jeux vidéos sont/peuvent être dangereux pour la santé

Surplus de poids, comportements agressifs, problème d'apprentissage, de dépendance et isolement social, les parents ne savent pas comment gérer tout cela et les jeux vidéo sont bien souvent le sujet de discorde entre les adolescents et leurs parents.

Cela entraîne alors des comportements excessifs : incapacité de s'arrêter, insomnie et affecte bien souvent le côté académique des jeunes. Ceux qui abusent des jeux vidéo ressentent une dépendance et sont souvent troublés par le manque de contrôle sur leur comportement. Ils se déconnectent du monde extérieur lorsqu'il plongent dans le monde virtuel.

Il faut savoir que certains professionnels de santé utilisent les jeux vidéo comme un outil thérapeutique parmi d'autre. Ainsi, des ateliers jeux vidéo ont été mis en place par des infirmiers psychiatriques dans certains hôpitaux à l'étranger, afin d'aider les malades à sortir de leur isolement. Les jeux vidéo peuvent aussi aider à la rééducation des personnes victimes d'un traumatisme cérébral ou d'un accident vasculaire cérébral. Certains sont spécialement développées pour aider, voire soigner des malades.

Question 5 : Peut-on jouer à tous les jeux vidéo quelque soit notre âge ?

Il y a plusieurs choses à distinguer : le PEGI est un conseil de public selon certains critères décidé par l'éditeur du jeu. Il ne représente pas le public à qui le jeu est destiné : imaginons un jeu d'énigme : sans violence, pas de langage grossier, etc… Il peut très bien être catalogué PEGI 7 alors que les énigmes s'adressent plus à un public adulte.
S'il est vrai qu'avec une médiation adaptée il est possible de faire bien des choses, il ne faut pas oublier qu'on est responsable de la sécurité morale et affective du public et que le public n'est pas homogène et que tout le monde perçoit les choses de manières différentes.

* Retours d'expérience sur le fait que les jeunes jouent à des jeux qui ne sont pas adaptés à leur âge chez eux.