

Débattre

On n'échappera pas à la polémique: faut-il brûler *GTA V*, et avec lui tous les jeux vidéo violents? Ce qui reviendrait à bannir une bonne partie du catalogue des éditeurs de ce qui est devenu le premier loisir culturel au monde -on en voit certains qui s'étranglent-, loin devant le cinéma et la musique. En 2012, le secteur a encore fait un carton: 60 milliards d'euros de chiffre d'affaires, soit quasi le double du 7e art. Plus parlant encore: d'après la dernière étude de l'ISFE (European Game Survey 2010), 25% des Européens de plus de 16 ans taquinerait régulièrement la manette. Avec le boom des jeux sur smartphones, on peut parier un bras que ce pourcentage a explosé depuis.

Extrait de l'éditorial du Focus Vif – 13 septembre 2013



Et si on amenait les élèves à débattre de ce sujet qui les intéresse au premier chef et est donc porteur de sens pour eux ? Belle occasion d'apprendre à exposer son point de vue, à écouter celui des autres, à le prendre en compte et à acquérir les outils langagiers utiles pour échanger

D'un(e) prof... à l'autre D'un(e) prof... à l'autre D'un(e) prof... à l'autre D'un(e) prof... à l'autre

à l'oral. Ci-dessous la proposition de Cécile JANSSEN, qu'elle a expérimentée avec un groupe de 4^e année.

A. Il y a quelques jours, un nouveau jeu vidéo est sorti en magasin ! Avant d'en discuter oralement, **nous allons réfléchir** à partir de :

1. Nos propres représentations et expériences :

Quel est ton avis ? GTA 5 est-il trop violent ? 0 OUI 0 NON 0 je ne sais pas → Synthèse des avis de la classe : sur ... élèves, oui et non (.... ne savent pas).
--

Note quelques phrases « en vrac » pour exprimer tes idées personnelles sur ce jeu.

2. Un article reprenant des avis variés :

Voilà 5 ans que les fans l'attendaient, GTA 5 sort ce mardi. Mais avec la sortie de ce nouvel opus, toujours la même question : ce jeu vidéo, déconseillé aux moins de 18 ans, où l'on incarne un gangster, chauffard, braqueur et tueur, n'est-il pas tout simplement beaucoup trop violent ?

« A chaque fois que sort un jeu GTA, c'est la même polémique (=.....) : ultra-violent, vous mettant dans la peau d'un bandit, Grand Theft Auto inciterait (=.....) à la violence. Il est pourtant l'un des jeux les plus vendus au monde. « *Les jeux vidéo sont aussi violents que les séries ou les films que l'on regarde à la télé. Est-ce que la violence à la télé pousse des millions de téléspectateurs au crime ?* », s'interroge **Samcook1972** sur RMC.fr. **Jbponzio** est du même avis, il voit même un catalyseur dans ces jeux qui permettent l'expression de la violence de façon... pacifiste. « *La violence a toujours existé ! Arrêtons de psychoter (=.....) sur les jeux vidéo, il vaut mieux évacuer notre violence intérieure dans un monde virtuel plutôt que dans la réalité. La violence fait partie intégrante de l'être humain, et nous trouvons souvent un plaisir à l'exprimer* ».

D'autres, dans les commentaires, s'interrogent plutôt sur le rôle des parents. « *Le jeu est interdit aux moins de 18 ans, on ne l'achète pas à un jeune enfant et c'est réglé* », tranche **BrunoCDP**. « *Le problème ne vient pas de là, il est structurel. Rééduquons nos enfants et surtout rééduquons-nous pour commencer. Sommes-nous suffisamment fous pour entrer dans l'obscurantisme (=.....) et refuser de voir l'évolution d'un nouveau média ?* »

Chacun doit se responsabiliser !

Mais pour certains, comme **Marie du 65**, le lien est évident. « *Bien sûr que oui ! L'explosion de la schizophrénie (= maladie mentale qui fait perdre le sens de la réalité) chez les jeunes a démarré il y a 25 ans avec l'arrivée des jeux vidéo utilisés sans aucune limite. Par profit, on est prêt à sacrifier des générations sur l'autel du fric et du commerce* ». Jeux vidéo ou télé, dans tous les cas, le problème est bien réel, approuve **Stephanie PARIS**, pour qui « *au vu de tous les faits divers commis par de jeunes adultes, il serait peut-être temps de réfléchir aux conséquences de tous les supports qui proposent de la violence gratuite* ». Mais **Stephanie PARIS** veut relativiser. « *Cependant, j'estime que chacun est responsable de son comportement, à chaque parent d'élever correctement ses enfants en leur inculquant le savoir-vivre et le respect d'autrui. Chacun doit se responsabiliser ! Sinon, demain, on interdit le porno à cause des pervers sexuels, les courses auto à cause des chauffards, les baignades l'été à cause des noyades* ».

D'un(e) prof... à l'autre D'un(e) prof... à l'autre D'un(e) prof... à l'autre D'un(e) prof... à l'autre

Cativo81, lui, préfère répondre avec humour : « *C'est sûr que de regarder des filles à moitié nues dans des pseudos télé réalité de 16h à 20h sur des chaînes non cryptées et seulement interdites aux moins de 10 ans, c'est bon pour nos enfants. Par contre un jeu, qui indique clairement qu'il est déconseillé d'y jouer avant 18 ans, c'est mauvais ?* »

Source : article internet du 17/09/2013, transformé : <http://www.rmc.fr/info/521206/jeux-video-gta-5-violence-gratuite/>

Quelques questions pour voir si tu as compris cet article.

1. Pourquoi certaines phrases sont-elles écrites en italique ?
2. Que représentent les mots en caractères gras ?
3. Note sur les pointillés le pseudo de la personne qui exprime que :
 - a) Les jeux vidéo de ce genre font partie de l'évolution de la société ; si on les refuse, c'est qu'on refuse que le monde évolue : on est donc des « arriérés » :
 - b) On devrait réfléchir à ce que les chaînes télé proposent comme programmes. « Secret story » n'est pas mieux et en plus, il n'est pas déconseillé aux plus jeunes, alors que GTA5 si :
 - c) Il est grand temps de se poser des questions à propos de toutes les violences commises par des jeunes. Il est sûr que les jeux violents en sont une des causes :
 - d) Tous les films violents qui passent à la télé ne poussent pas les gens à voler, tuer ou violer. C'est pareil pour les jeux vidéo :
 - e) Il faudrait que les gens respectent les « censures » (= interdictions) indiquées sur les boîtes de jeu. Si c'était le cas, il y aurait moins de discussions :
 - f) La violence fait partie de l'être humain et il vaut mieux l'exprimer de manière virtuelle, dans un jeu, que dans la réalité :
 - g) Les jeux vidéo sont très dangereux. Ils sont la cause de troubles du comportement chez les jeunes :
 - h) On ne va tout de même pas tout interdire. C'est l'éducation qui doit jouer ce rôle :

Choisis un des arguments ci-dessus et réagis-y par écrit (en t'opposant ou en confirmant).

- Je choisis l'argument

- Mon opinion : ...

B. Discutons-en.

Avant d'entamer un réel échange d'idées, établissons ensemble quelques règles de communication. Nous allons choisir 6 ou 7 personnes pour débattre ; les autres devront observer la manière dont le débat se déroule.

A la fin du débat,

1. Penses-tu que l'échange est réussi ? oui – non – moyennement
Explique pourquoi.
2. Note ici :
 - les conseils que tu donnerais à la personne que tu as observée (si tu es observateur) ;
 - les remarques qu'on t'a faites.



Grille d'observation du débat

J'observe

1. Son profil personnel :

- a) Le **corps** : observe son physique, ses mouvements.

Il est : plutôt statique / il change régulièrement de position / il bouge beaucoup.

Lorsqu'il prend la parole : 0 il avance son corps ;
0 il lève la tête ;
0 autre :

Remarques :

- b) La **voix**.

Son ton de voix est toujours plus ou moins le même ou varie très fort ?

Volume : Assez fort pour qu'on l'entende bien ?
Trop fort ? Crie-t-il parfois ?
Parle-t-il de plus en plus fort pour donner son avis ?

Remarques :

- c) Le **regard** : regarde-t-il bien les personnes à qui il s'adresse ?

Parle-t-il parfois « avec les yeux » ? En levant les yeux au ciel, en « fusillant » son adversaire du regard ?

Remarques :

2. Le respect de ses interlocuteurs

- a) Le temps de parole : monopolise-t-il la parole ou parle-t-il peu ?

Fais une croix à chaque nouvelle intervention :

Interrompt-il les autres quand ils parlent ?

Fais une croix chaque fois qu'il coupe la parole :

- b) Le temps d'écoute : quand il ne parle pas, montre-t-il qu'il écoute ou est-il distrait, ailleurs ?

3. Contenu et arguments

- a) Reste-t-il dans le sujet ?

- b) Appuie-t-il ses idées par des exemples ?

- c) Sait-il réutiliser des idées déjà exprimées par d'autres ?

- d) Reste-t-il dans le flux du débat ou revient-il en arrière ?