



LEÇON

Années scolaire : 7^e à 9^e année

Au sujet de l'auteur : Thierry Plante, Spécialiste en éducation aux médias, HabiloMédias

Durée : 1-1 1/2 heures

Les jeux vidéos



Cette leçon fait partie de *Utiliser, comprendre et mobiliser : Un cadre de littératie média numérique pour les écoles canadiennes* : <http://habilomedias.ca/ressources-p%C3%A9dagogiques/cadre-de-litt%C3%A9ratie-num%C3%A9rique>.

Aperçu

Dans cette leçon, les élèves découvrent comment les jeux vidéo peuvent avoir un impact sur leur santé mentale et physique. Les élèves commencent par réfléchir à leur utilisation des jeux vidéo, plus précisément au nombre d'heures pendant lesquelles ils jouent et au rôle des jeux dans leur vie. Ensuite, une activité de classe basée sur plusieurs questions clés présente les effets positifs et négatifs que peuvent avoir les jeux vidéo sur la santé. Enfin, les élèves ont l'occasion de prendre part à un débat portant sur des allégations quant à l'incidence des jeux vidéo sur la santé.

En abordant ce sujet dans la classe, les enseignants devraient encourager les élèves à s'interroger sur leurs propres attitudes à l'égard des enjeux autour des jeux vidéo auxquels ils jouent – sans toutefois condamner les jeux en soi.

Objectifs visés

Les élèves vont :

- prendre conscience des risques et avantages inhérents à leurs habitudes en matière de jeux vidéo et en faire une évaluation critique;
- comprendre les enjeux entourant l'incidence des jeux vidéo sur la santé physique et mentale;
- appliquer leur apprentissage en prenant part à un débat.

Préparation et matériel

Photocopiez les documents *Journal des jeux vidéo* et *Les jeux vidéo peuvent faire quoi?*

Obtenez l'accès à Internet pour l'activité 3.

Consultez le document d'information à l'intention des enseignants *Les jeux vidéo peuvent faire quoi? (version de l'enseignant)*



Déroulement suggéré

Activité 1 : Quelle importance a les jeux vidéo dans notre vie?

Au début de la leçon, demandez aux élèves de lever la main s'ils ont déjà joué à des jeux vidéo. Définissez « jeux vidéo » de manière à inclure tout ce qui se joue sur un téléphone intelligent ou un réseau social : mondes virtuels, petits jeux occasionnels, applications de jeux, etc. Demandez à chaque élève qui lève la main de nommer un jeu qu'il ou elle joue et de le décrire brièvement.

Distribuez le document *Journal des jeux vidéo* et demandez aux élèves de prendre quelques minutes pour le remplir. (Si vous préférez, vous pouvez assigner ce travail comme devoir le jour précédant). Lorsque les élèves ont terminé, demandez à quelques uns d'entre eux de faire part du nombre d'appareils qu'ils ont écrit et de leur nombre d'heures de jeu. Écrivez ces données en deux colonnes au tableau.

Expliquez aux élèves qu'il n'y a pas de « bon » ni de « mauvais » nombre : l'objectif de l'activité se résume à montrer à quel point les jeux vidéo sont une pratique courante et à leur permettre d'amasser les données nécessaires pour évaluer s'ils sont concernés par diverses allégations sur les effets des jeux vidéo.

Soulignez également que compte tenu de la grande popularité des jeux vidéo dans le monde, il existe des centaines de milliers de jeux répondant à divers goûts et intérêts. Comme ils le verront, les effets des applications et des jeux vidéo sèment la confusion et aboutissent à très peu d'entente dans les médias et même parmi les spécialistes en la matière.

Activité 2 : Que disent les médias de masse et les chercheurs à propos des jeux vidéo?

Faites la projection du document *Les jeux vidéo peut faire quoi?* et expliquez aux élèves que ces titres proviennent d'articles publiés sur la recherche en matière de jeux vidéo.

Invitez les élèves à former des équipes de deux pour examiner la liste. Demandez-leur d'identifier et d'écrire les thèmes qui ressortent de ces titres au fur et à mesure qu'ils les lisent. Lorsque les élèves ont terminé, indiquez à chaque équipe de se joindre à une autre équipe afin de former des groupes de quatre et comparer les deux listes de thèmes. Les élèves doivent comprendre qu'ils n'ont pas à discuter de l'exactitude ni de la validité des articles; ils n'ont qu'à trouver des thèmes communs parmi ceux-ci. Demandez à chaque groupe de faire part de leurs thèmes à la classe et écrivez ceux-ci au tableau. Une fois que tous les groupes ont fait part de leurs résultats, utilisez le document d'information à l'intention de l'enseignant *Les jeux vidéo peuvent faire quoi?* (version de l'enseignant) pour regrouper les thèmes en quatre grandes catégories :

- Effets sur les émotions et la santé mentale
- Effets sur la santé physique
- Effets sur le comportement
- Effets sur les compétences et l'apprentissage

Activité 3 : Débat

Attribuez une des résolutions suivantes à chaque groupe de quatre élèves formé à l'activité 2, ou demandez aux élèves de réfléchir à leurs propres sujets de débat en rapport avec les jeux vidéo :

- Les parents devraient limiter le temps de jeu de leurs enfants.



- Les enseignants devraient utiliser des jeux vidéo en classe.
- Les jeunes enfants ne devraient pas jouer aux jeux vidéo.
- Les enfants ne devraient pas jouer à des jeux vidéo violents.
- Les jeux vidéo devraient comporter plus de personnages féminins ou de personnages appartenant à des minorités visibles.
- La publicité ou le contenu de marque (mascottes, noms de marque, etc.) ne devrait pas être autorisé dans les jeux vidéo.

Dites aux élèves de retourner dans leur équipe de deux initiale pour faire une recherche afin de préparer une argumentation d'une durée de deux minutes contenant au moins trois arguments pour chacun des **deux côtés** de leur résolution à partir de la recherche.

Enfin, demandez aux élèves de retourner à leur groupe de quatre; chaque groupe joue à pile ou face pour déterminer l'équipe qui défendra le pour et le contre de la résolution. Lorsque chaque équipe a présenté les arguments préparés pour ce côté de la résolution, la classe détermine par vote à main levée le côté le plus convaincant. Si le temps le permet, demandez à quelques élèves d'expliquer pourquoi ils ont estimé qu'un côté était plus convaincant que l'autre.

Activité 4 : Réflexion

Dites aux élèves d'examiner leur journal des jeux vidéo en tenant compte des observations apportées par les débats et de se demander s'ils ressentent ou non le besoin d'apporter des modifications à leurs habitudes. Demandez-leur de tenir compte des questions suivantes : « Comment peux-tu déterminer si les jeux vidéo ont une incidence sur toi (positive ou négative)? Comment peux-tu déterminer si un jeu vidéo particulier a une incidence? » Rappelez-leur que s'ils ont des questions ou des préoccupations, ils devraient en parler avec un adulte de confiance.



Journal de jeux vidéo

Les chances sont bonnes qu'il y a presque toujours un appareil de jeux vidéo à ta portée. À quelle fréquence joues-tu? Souviens-toi qu'il n'y a pas de « bonne » ni de « mauvaise » réponse à cette question. Tout ce qui compte pour l'instant, c'est d'amasser des données sur tes habitudes, afin de t'aider à prendre une décision plus tard si tu en ressens le besoin.

1. Dresse une liste de tous les appareils avec lesquels tu joues à des jeux vidéo. Sois explicite et n'aie pas peur de nommer toutes les consoles (PS5, Switch, une ancienne Wii, machine de jeu d'arcade au cinéma) et toutes les machines (portable de mon père, mon iPad) qui te viennent en tête. Un jeu vidéo correspond à tout type de jeu que tu joues sur un appareil électronique muni d'un écran : que ce soit une application très simple de poupées de papier ou le dernier jeu d'aventures à gros budget. Une fois que tu as terminé, écris le nombre total d'appareils figurant dans ta liste.

2. Écris quand, au cours de la dernière semaine, tu as joué à des jeux vidéo, ainsi que la durée (au meilleur de tes souvenirs). Une fois que tu as terminé, calcule la durée totale (en heures) pendant laquelle tu as joué et écris-la.



Les jeux vidéo peuvent faire quoi?

Les jeux vidéo débordant d'action nous aident à apprendre plus vite, selon les résultats d'une étude

L'achat de jeux vidéo pourrait-il contribuer à votre bonheur? C'est ce que dit la science

Les groupes de défense des enfants veulent que la FTC interdise les pratiques de manipulation en ligne injustes envers les enfants

Les jeux vidéo font-ils de nos enfants des saints ou des psychopathes (et pourquoi est-il si difficile de le savoir)?

La pratique excessive de jeux vidéo peut être néfaste pour votre santé

Une étude européenne révèle que les jeux vidéo d'action peuvent améliorer les compétences de lecture chez l'enfant

Wii Fit : une cause de honte corporelle pour certains

Le jeu vidéo s'est développé comme stratégie d'adaptation chez les jeunes stressés et anxieux pendant la pandémie, selon un rapport

Jouer jusqu'à ce que mort s'ensuive : comment un passe-temps se transforme-t-il en danger pour la santé?

Comment les jeux vidéo peuvent aider à empêcher de devenir aveugle

De nouveaux jeux vidéo pourraient améliorer la santé mentale

Jouer à des jeux vidéo peut stimuler les performances aux examens, affirme l'OCDE

Jouer à des jeux vidéo est bon pour votre cerveau; voici pourquoi

Jouer à des jeux vidéo violents peut atténuer les préjugés, selon une étude

Les jeux vidéo de course peuvent avoir une influence sur le comportement ultérieur

Les jeux vidéo qui font l'apologie du risque intensifient les comportements anormaux de certains adolescents

Le temps passé devant un écran peut nuire au sommeil des adolescents

Des études indiquent que les jeux vidéo peuvent aider les personnes souffrant de dépression, d'anxiété ou d'autisme

Une étude démontre que les jeux vidéo peuvent contribuer à l'interaction sociale des enfants

Des enseignants rejettent les allégations « éducatives » des jeux vidéo

Les jeux vidéo réduisent les taux d'hormone de stress

Les jeux vidéo peuvent accroître le niveau d'activité physique des enfants et réduire leur niveau d'obésité

Les jeux vidéo améliorent les habiletés sensorimotrices des élèves, d'après les résultats d'une étude

Les jeux vidéo rendent les jeunes obèses – étude sur le sujet

Les jeux vidéo alimentent le racisme, affirme une étude

Les jeux vidéos violents peuvent mener à la dépression chez les enfants, selon une nouvelle étude



Les jeux vidéos violents amènent les adolescents à rester immatures sur le plan moral

Oui, les jeux vidéo nuisent aux habiletés sociales de votre enfant

Écris les grands thèmes ou les idées communes qui ressortent de ces titres d'articles de média portant sur les effets des jeux vidéo. Approfondis les idées de base telles que « Les jeux vidéo sont bons pour vous » et « Les jeux vidéo sont mauvais pour vous » et détermine les aspects de ta vie qui sont concernés par chacun de ces effets.

Exemple :

Titre : Les jeux vidéo rendent les jeunes obèses – étude sur le sujet

Thème : Effets sur la santé



Les jeux vidéo peuvent faire quoi? (Version de l'enseignant)

Les effets sur les émotions

- **Le jeu vidéo s'est développé comme stratégie d'adaptation chez les jeunes stressés et anxieux pendant la pandémie, selon un rapport.** *The Gamer*, 10 novembre 2022.
- **Des études indiquent que les jeux vidéo peuvent aider les personnes souffrant de dépression, d'anxiété ou d'autisme,** *Autism Daily Newscast*, 23 janvier 2015
- **De nouveaux jeux vidéo pourraient améliorer la santé mentale,** *King5.com*, 28 juillet 2014
- **L'achat de jeux vidéo pourrait-il contribuer à votre bonheur? C'est ce que dit la science,** *Tech Time*, 28 août 2014
- **Les jeux vidéos violents peuvent mener à la dépression chez les enfants, selon une nouvelle étude,** *News Medical*, 19 août 2014
- **Les jeux vidéo 3D violents peuvent mettre les joueurs en colère, selon une étude récente,** *The Economic Times*, 22 octobre 2014

Les effets sur la santé physique

- **Wii Fit : une cause de honte corporelle pour certains.** *Polygon*, 21 avril 2021.
- **La pratique excessive de jeux vidéo peut être néfaste pour votre santé,** *WTVY*, 24 décembre 2014
- **Le temps passé devant un écran peut nuire au sommeil des adolescents,** *Reuters*, 3 février 2015
- **Jouer jusqu'à ce que mort s'ensuive : comment un passe-temps se transforme-t-il en danger pour la santé?,** *CNN*, 21 janvier 2015
- **Les jeux vidéo rendent les jeunes obèses – étude sur le sujet,** *News24*, 4 mai 2011
- **Comment les jeux vidéo peuvent aider à empêcher de devenir aveugle,** *Daily Star*, 5 mars 2015
- **Les jeux vidéo peuvent accroître le niveau d'activité physique des enfants et réduire leur niveau d'obésité,** *PsychCentral*, 11 janvier 2013

Les effets sur le comportement

- **Les groupes de défense des enfants veulent que la FTC interdise les pratiques de manipulation en ligne injustes envers les enfants.** *The New York Times*, 17 novembre 2022.
- **Le risque de dépression est plus bas chez les garçons qui jouent aux jeux vidéo.** *Psychological Medicine*, 19 février 2021.
- **Les jeux vidéo de course peuvent avoir une influence sur le comportement ultérieur,** *Fox News*, 8 janvier 2015



- **Les jeux vidéo qui font l'apologie du risque intensifient les comportements anormaux de certains adolescents**, *Science World Report*, 4 août 2014
- **Jouer à des jeux vidéo violents peut atténuer les préjugés, selon une étude**, *TechVibes*, 7 novembre 2014
- **Les jeux vidéo alimentent le racisme, affirme une étude**, *CinemaBlend*, mars 2014

Les effets sur les compétences et l'apprentissage

- **Une étude européenne révèle que les jeux vidéo d'action peuvent améliorer les compétences de lecture chez l'enfant**. *CTV News*, 17 janvier 2022.
- **Les jeux vidéo débordant d'action nous aident à apprendre plus vite, selon les résultats d'une étude**, *Popular Mechanics*, 10 novembre 2014
- **Oui, les jeux vidéo nuisent aux habiletés sociales de votre enfant**, *The Fiscal Times*, 12 septembre 2014
- **Une étude démontre que les jeux vidéo peuvent contribuer à l'interaction sociale des enfants**, *Newsplex.com*, 8 août 2014
- **Jouer à des jeux vidéo peut stimuler les performances aux examens, affirme l'OCDE**, *The Irish Times*, 10 mars 2015
- **Les jeux vidéo améliorent les habiletés sensorimotrices des élèves, d'après les résultats d'une étude**, *Education World*, 10 mars 2015

