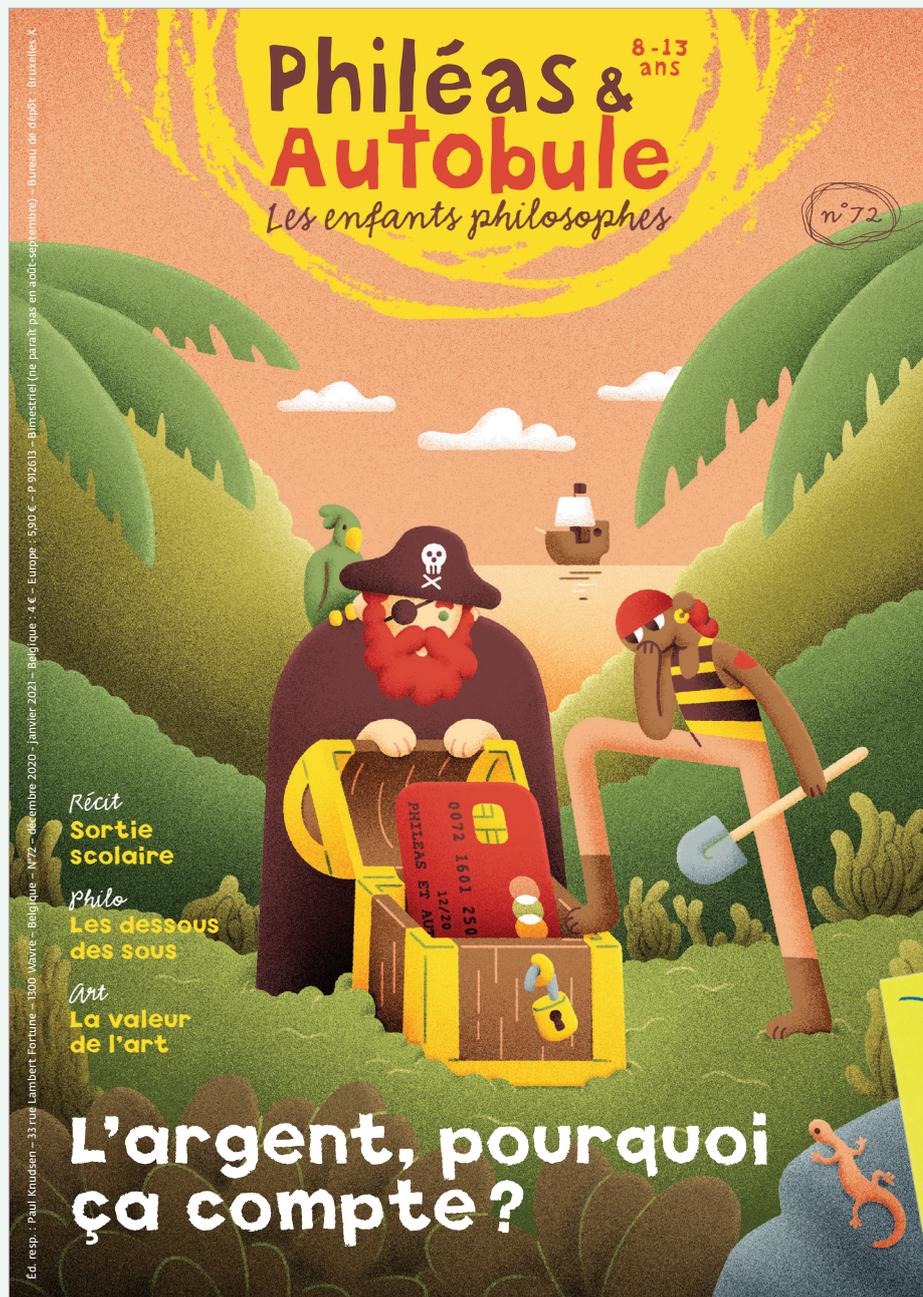




72

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

L'argent, pourquoi ça compte ?



avec les
compétences
du programme
d'EPC (Éducation
à la philosophie et
à la citoyenneté)



Ce dossier constitue l'accompagnement pédagogique de la revue *Philéas & Autobule*. Il propose des séquences de philosophie avec les enfants, des séquences d'Éducation à la philosophie et à la citoyenneté et des séquences d'éducation aux médias. Tous les dossiers pédagogiques sont téléchargeables gratuitement sur le site **www.phileasetautobule.com**. Le petit cartable qui apparaît sur certaines pages de la revue renvoie aux séquences du dossier pédagogique.

En partenariat avec :



Organisation
des Nations Unies
pour l'éducation,
la science et la culture



Chaire UNESCO

"Pratiques de la philosophie avec les enfants :
une base éducative pour le dialogue interculturel
et la transformation sociale"



UNIVERSITÉ DE NANTES

Avec le soutien de :



FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES



Wallonie

Signalétique pour les compétences

➡ Les compétences du cours d'Éducation à la philosophie et à la citoyenneté sont issues des Socles de compétences publiés par la Fédération Wallonie-Bruxelles sur le site www.enseignement.be.

➡ Pour l'éducation aux médias, aux compétences de la Fédération Wallonie-Bruxelles sont ajoutées les compétences du Conseil supérieur d'éducation aux médias (CSEM – www.csem.be).

Auteur de la séquence philo « L'argent, t'en penses quoi ? » **Mélanie Olivier** (philosophe, formatrice et animatrice au Pôle Philo) / Auteur de la leçon d'Éducation à la philosophie et à la citoyenneté « Débattre de riches idées » **François Labar** (rédacteur et enseignant) / Auteur de la séquence d'Éducation aux médias « Comprendre les microtransactions dans les jeux vidéo » **Sophie Lapy** (rédactrice et journaliste) / Auteure de l'introduction **la Rédaction de Philéas & Autobule**.

Dessins de Philéas et Autobule **Gally** / Éditeurs **Laïcité Brabant wallon** et **Entre-vues** / Rédactrice en chef **Catherine Steffens** / Secrétaires de rédaction **François Labar**, **Carine Simão Pires** et **Niels Thorez** / Animations et formations www.polephilo.be / Responsable de la communication **Wivine Van Binst** / Responsable des abonnements et des ventes **Nathalie Marchal** / Graphisme **Louise Laurent** (www.louiselaurent.be) / Mise en page **Marie Ringard**.

Contact rédaction redaction@phileasetautobule.com, tél : 0032 (0)10 22 31 91

Avec le soutien du Centre d'Action Laïque et de ses régionales : Bruxelles Laïque, Régionale de Charleroi, Centre d'Action Laïque de la Province de Liège, Régionale du Luxembourg, Régionale de Sambre et Meuse Laïque, Régionale de Picardie Laïque.

Décembre 2020 – Janvier 2021 – Éditeur responsable : Paul Knudsen

Introduction

Si les questions d'argent touchent à nos modes de vie, à nos choix et à nos valeurs, parions qu'il sera précieux de les aborder en classe. L'argent, qu'est-ce que c'est ? À quoi sert-il ? Qui décide de sa valeur ? Et à propos de valeur, n'y a-t-il que l'argent qui permette d'évaluer la richesse, d'un individu, d'un pays ? Enfin, l'argent dit-il toujours son nom ? Dans les jeux vidéo par exemple, que penser de ces petites pièces d'or pixellisées que l'on peut facilement acheter pour quelques euros ? Voilà un trésor de questions à creuser !

Et commençons par le commencement : que pensent les enfants au sujet de l'argent ? Le considèrent-ils positivement ou négativement ? Comment le définissent-ils ? La séquence philo qui ouvre ce dossier prend appui sur ce que les enfants tiennent pour vrai au sujet de l'argent. À partir de là, l'animation est conçue pour bousculer ce que nous affirmons spontanément, afin, bien sûr, de construire notre pensée. En alternant interventions écrites et orales, mais aussi réflexion individuelle et collective, les enfants se positionnent, et apprennent à remettre en question leurs évidences.

La séquence d'Éducation à la philosophie et à la citoyenneté présentée ensuite permet d'approfondir la réflexion que les enfants auront initiée en réalisant l'activité « Indices de richesse » proposée dans la revue. Que peut-on – ou que souhaite-t-on – tenir pour un bon indice de richesse ? Qu'est-ce qui compte vraiment ? La leçon est construite autour de la méthode du débat mouvant, un mode de discussion qui invite les participants à se déplacer pour refléter physiquement l'évolution de leur position dans le débat. Écoute, arguments et prise de parole citoyenne sont au rendez-vous.

Enfin, à partir de l'article « Le prix de la victoire », une séquence d'Éducation aux médias aborde le rapport à l'argent dans les jeux vidéo. Elle explore le coût des jeux et des achats en ligne lors d'une partie de jeu vidéo. Les enfants y sont amenés à comparer plusieurs jeux vidéo pour identifier le coût réel d'un média vidéo ludique. Ils découvriront le rôle de l'argent – tant réel que fictif – dans une partie, et ce qui fait débat entre les joueurs à ce sujet. En particulier, ils chercheront à détecter et comprendre le phénomène des microtransactions, pour pouvoir agir en connaissance de cause, s'interroger sur leurs pratiques, et effectuer des choix conscients.

Sommaire

4 Séquence philo

- 4 Enjeux
- 5 Dispositif philo :
L'argent, t'en penses quoi ?
- 9 Annexe

10 Séquence d'Éducation à la philosophie et à la citoyenneté

- 10 Enjeux
- 11 Leçon d'Éducation
à la philosophie
et à la citoyenneté :
Débattre de riches idées
- 17 Annexes

21 Séquence médias

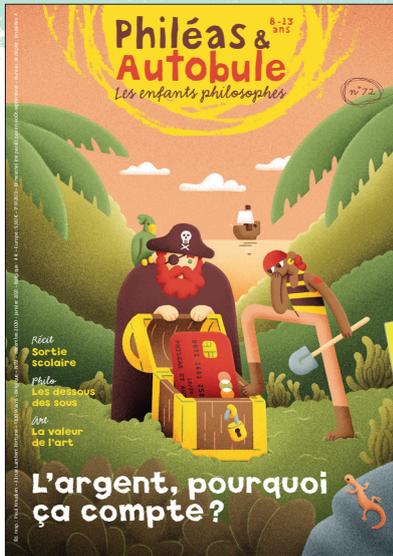
- 21 Enjeux
- 22 Dispositif médias :
Comprendre les
microtransactions
dans les jeux vidéo
- 28 Annexes



Séquence philo

Auteur·e

➔ Auteure de la séquence
Mélanie Olivier
(philosophe, formatrice et animatrice au Pôle Philo)



À partir
de la revue
Philéas & Autobule
n°72

ENJEUX

L'argent, t'en penses quoi ?

Que pensent les enfants au sujet de l'argent ? Le considèrent-ils positivement ou négativement ? Comment le définissent-ils ? Que mettent-ils derrière ce mot qui fait partie de notre quotidien ?

Partant de ce que les enfants tiennent pour vrai au sujet de l'argent, le dispositif est prévu pour bousculer ce que nous affirmons spontanément et permet d'avancer d'un cran, au moins, dans la réflexion.

En alternant interventions écrites et orales, mais aussi réflexion individuelle et collective, les enfants se positionnent, mais apprennent – par les outils de la pratique philosophique – à remettre en question leurs évidences.

Note de la Rédaction

Cette séquence, adaptée aux plus jeunes et orientée résolument philo, illustre de façon détaillée un emploi possible de la fiche d'animation philo Post-it, créée par le Pôle Philo et disponible sur www.polephilob.be. Notre dossier pédagogique spécial « Retour à l'école après le confinement » (septembre 2020) proposait également une exploitation de la fiche d'animation philo Post-it, mais insérée comme étape dans une séquence d'éducation à la philosophie et à la citoyenneté.



DISPOSITIF PHILO

L'argent, t'en penses quoi ?

Compétences

Éducation à la philosophie et à la citoyenneté

1. Élaborer un questionnement philosophique

☞ À partir de l'étonnement, formuler des questions à portée philosophique (1.1) :

- Formuler une question pouvant servir de base à une réflexion de type philosophique (1.1 – étape 2)

2. Assurer la cohérence de sa pensée

☞ Construire un raisonnement logique (2.2) :

- Formuler ses idées (2.2 – étape 1)
- Repérer différentes implications d'un jugement (2.2 – étape 2)

☞ Évaluer la validité d'un énoncé, d'un jugement, d'un principe (2.3) :

- Identifier ce que l'on tient pour vrai (...)
(2.3 – étape 1)

5. Se décentrer par la discussion

☞ Écouter l'autre pour le comprendre (5.1) :

- Tenir compte de ce que l'autre a dit (5.1 – étape 1)
- Questionner l'autre pour obtenir des précisions (5.1 – étape 2)

Habilités de penser

☞ **Partir de ce qu'on pense vrai** : les enfants commencent par écrire une affirmation qu'ils jugent vraie sur le thème. Ça demande à chacun de se positionner.

☞ **Mettre en questions nos évidences** : chaque affirmation sera travaillée soit en la questionnant soit en dégagant une conséquence. Certaines d'entre elles seront en outre réfléchies et discutées collectivement.

☞ **Travailler les habiletés de penser** : outre les habiletés de penser qui seront sollicitées par l'animateur ou les enfants eux-mêmes lors de la discussion, deux d'entre elles seront exercées individuellement avant la discussion collective : le questionnement et l'action de tirer des conséquences.

☞ **Mener une discussion philo** : l'animation s'achèvera par une discussion philo.

Aptitudes générales

- ☞ Conceptualiser
- ☞ Formuler une question
- ☞ Écouter les autres

Mots-clés

Argent, affirmation, question, conséquence

Matériel

- ☞ 1 post-it par enfant¹
- ☞ Cartes « Affirmations » (voir annexe 1, p. 9)

Durée

2 x 50 minutes²

Niveaux visés

À partir de 10 ans³

Principe du jeu

Chaque enfant reçoit un post-it sur lequel il écrit une affirmation qu'il pense vraie au sujet du thème de l'argent. Ensuite, chaque enfant donne son post-it à son voisin. Ce dernier a le choix : soit il formule une question à partir de l'affirmation reçue soit il en tire une conséquence. Les productions écrites sont lues à voix haute et deviennent le support pour initier une discussion à visée philosophique.

1. Nous conseillons les post-it rectangulaires 127 x 76 mm mais tout autre papier de taille similaire peut convenir.

2. Un groupe expérimenté dans l'animation *Post-it* pourrait réaliser cette séquence en 50 minutes.

3. Ce dispositif peut également convenir pour des adolescents, ou même des adultes.

PRÉPARATION

1. IMPRIMER ET DÉCOUPER LES CARTES « AFFIRMATIONS »

Découvrir, imprimer et découper les cartes « Affirmations » (voir annexe 1, p. 9).

2. FAIRE SOI-MÊME L'EXERCICE

Nous conseillons à l'animateur de s'exercer lui-même à formuler des affirmations qu'il tient pour vraies. En plus de vivre l'expérience qu'il s'apprête à proposer aux enfants, cela lui permettra d'identifier ses propres croyances au sujet du thème et d'y être vigilant dans ses questions de relance. Nous lui conseillons également de s'exercer à formuler des questions à partir de ces affirmations (ou celles reprises dans l'annexe) ou à en dégager les conséquences.

Il peut également préparer des questions de relance possibles¹.

DÉROULEMENT

1. ÉCRIRE SON POST-IT (10 MIN)

L'animateur explique aux enfants que l'activité va se dérouler en plusieurs étapes qu'il expliquera au fur et à mesure. La première d'entre elles consiste à ce que chacun écrive sur le post-it devant lui une affirmation qu'il juge vraie sur le thème de l'argent : « *Nous allons expérimenter une discussion philo à partir de ce que vous pensez vraiment au sujet de l'argent. Vous écrivez donc sur le post-it une affirmation que vous pourriez défendre s'il le fallait. Cela peut être une phrase qui commence par "Pour moi l'argent..." et vous complétez, ou "J'affirme que l'argent c'est..." Ça ne doit pas être long.* »

L'animateur peut donner un exemple qui lui servira également pour la suite : « *Je vous donne un exemple complet : "Pour moi l'argent ça crée des disputes."* »

L'animateur avertit les enfants que leur post-it sera lu par d'autres : « *Essayez d'écrire lisiblement car votre phrase sera lue par quelqu'un d'autre.* »

Et si ça bloque...

Il pourrait arriver qu'un enfant éprouve des difficultés à formuler son affirmation. Nous conseillons de lui poser la question suivante : « *As-tu besoin de temps ou d'aide ?* ». Bien entendu il s'agira d'adapter son attitude en fonction de la réponse de l'enfant. Dans le cas où celui-ci réclame de l'aide, l'animateur peut l'inviter à piocher dans le tas de cartes « Affirmations » pour s'en inspirer. Si malgré cela l'enfant n'arrive pas à formuler une affirmation, il lui suffira alors de prendre une carte avec laquelle il est d'accord et de la recopier ou de la fixer sur le post-it.

1. Le Pôle Philo, un service de Laïcité Brabant wallon, a publié une fiche d'animation philo *Post-it* adaptable à tout thème philo, ainsi qu'un *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*. Les deux sont disponibles sur le site www.polephilo.be.

2. FAIRE TOURNER LES POST-IT (5 MIN)

L'animateur demande aux enfants de faire tourner les post-it en donnant le leur à leur voisin de gauche. Chaque enfant prend connaissance de l'affirmation qu'il reçoit. S'il n'arrive pas à la lire ou s'il ne la comprend pas, il s'adresse à l'auteur pour obtenir une explication.

3. RÉAGIR AU POST-IT REÇU (10 MIN)

L'animateur demande aux enfants de réagir à l'affirmation reçue. Ils ont deux possibilités, à eux d'exploiter la piste qu'ils préfèrent ou celle qui est la plus pertinente selon le post-it reçu. Soit ils formulent une question en lien avec l'affirmation, soit ils dégagent une conséquence¹ : « Vous avez le choix entre formuler une question en lien avec l'affirmation soit en dégager une conséquence. Reprenons notre exemple : "L'argent ça crée des disputes." On peut, par exemple, en tirer la question "Pourquoi l'argent crée-t-il des disputes ?" ou encore "Est-ce toujours vrai que l'argent crée des disputes ?" L'autre possibilité est de dégager une conséquence. Pour cela, le truc c'est de mettre un "Si" devant la phrase et un "alors" à la fin et de compléter. On reprend notre exemple en appliquant le petit truc : "Si l'argent crée des disputes, alors supprimer l'argent amène la paix." »

La question ou la conséquence sont également écrites sur le post-it.

Un petit conseil...

Pour les enfants qui n'auraient pas l'habitude de ce type d'exercice, nous conseillons à l'animateur de faire d'abord l'exercice collectivement avant de passer à la phase individuelle. Les cartes « Affirmations » sont là pour cela également. Pourquoi ne pas en piocher quelques-unes et s'exercer en groupe à formuler des questions et à dégager des conséquences ?

4. DÉCOUVRIR LES POST-IT (10 MIN)

L'animateur rassemble les post-it et les lit à voix haute. L'animateur, en s'aidant du groupe, peut les regrouper. Par exemple, si certaines affirmations sont semblables, il peut les réunir. Ou mettre d'un côté les questions et de l'autre les conséquences et stimuler une réflexion sur ce qui a poussé les enfants à opter pour l'une ou l'autre option. Il peut également, si c'est opportun, discuter du lien entre l'affirmation et la réaction à celle-ci : est-ce bien une question en lien avec l'affirmation ? Est-ce bien une conséquence de l'affirmation ?

5. CHOISIR UN POST-IT (10 MIN)

L'animateur explique aux enfants que les post-it deviennent le support de la discussion philo. Un post-it ou un groupe de post-it doit donc être choisi pour la discussion. Plusieurs options s'offrent à l'animateur, qui choisira l'une ou l'autre en fonction du temps dont il dispose et/ou de ses objectifs. Il peut, par exemple, tirer au sort, choisir lui-même ou procéder à un vote.

1. Ce choix est là pour aider et pour favoriser la mobilisation de deux habiletés de penser importantes mais vous pouvez bien entendu adapter le dispositif en ne gardant qu'une seule consigne ou en inventer une autre...



6. DISCUTER (20 MIN)

L'animateur invite les enfants à discuter à partir du post-it choisi. Si le post-it contient une question, celle-ci est soumise à la réflexion du groupe. Si c'est une conséquence, l'animateur peut lancer la discussion par des questions du type : est-ce une conséquence nécessaire ou possible ? Est-ce positif ou négatif ? En quoi ? Y a-t-il d'autres conséquences que l'on puisse tirer à partir de l'affirmation de départ ?

L'animateur est libre de proposer à certains enfants des rôles tels que repris dans la méthode de la DVDP¹.

L'animateur peut proposer une synthèse à la fin de la discussion, ou demander à un enfant de la produire ou encore proposer au groupe de la constituer collectivement.

7. RELANCER LA DISCUSSION AVEC UN AUTRE POST-IT

Quand la discussion s'épuise, et en fonction du temps qu'il lui reste, l'animateur peut reprendre au point 5. Il est toutefois conseillé de choisir alors un post-it qui amènera de nouveaux enjeux. Ce critère peut être énoncé et laissé à l'appréciation des enfants ou travaillé collectivement.

PROLONGEMENT

FAIRE LE LIEN AVEC LA REVUE (20 MIN)

Proposer aux enfants de feuilleter la revue à la recherche d'affirmations sur l'argent et les noter au fur et à mesure. Celles-ci peuvent se trouver dans la bouche d'un personnage d'une bande dessinée, dans les pages récits, dans les pages « atelier philo », etc. Aux enfants de les débusquer ! Par exemple, en page 4, « L'argent, c'est indispensable. », ou en page 10, « L'argent, ça sert à être en sécurité. » Pour chacune d'entre elles, demander aux enfants s'ils sont d'accord ou pas, et pourquoi ? L'atelier qui aura précédé devrait les aider à argumenter leur position.



1. Des outils méthodologiques pour l'animation d'une discussion philo sont disponibles dans le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques* édité par le Pôle Philo, disponible sur le site www.polephilo.be.

ANNEXE 1

CARTES « AFFIRMATIONS »

<p>Affirmation</p> <p>L'argent devrait être distribué gratuitement.</p>	<p>Affirmation</p> <p>Avoir trop d'argent ça ne sert à rien.</p>
<p>Affirmation</p> <p>L'argent est fait pour être partagé.</p>	<p>Affirmation</p> <p>L'argent ne fait pas le bonheur.</p>
<p>Affirmation</p> <p>L'argent doit être gardé précieusement.</p>	<p>Affirmation</p> <p>C'est normal que les parents donnent de l'argent de poche à leurs enfants.</p>
<p>Affirmation</p> <p>L'argent ça crée des disputes.</p>	<p>Affirmation</p> <p>L'argent change de valeur au fil du temps.</p>
<p>Affirmation</p> <p>L'argent c'est un but.</p>	<p>Affirmation</p> <p>L'argent ça sert à être libre.</p>
<p>Affirmation</p> <p>L'argent ça sert à se faire des amis.</p>	<p>Affirmation</p> <p>L'argent n'a pas la même valeur pour tout le monde.</p>



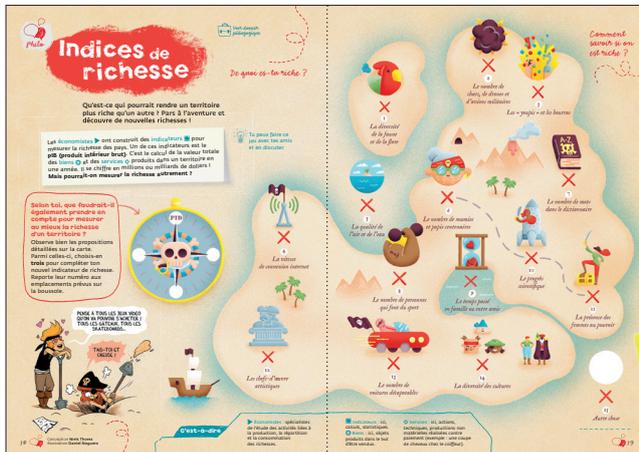


Séquence d'EPC

(Éducation à la philosophie et à la citoyenneté)

Auteur·e

➔ Auteur de la séquence :
François Labar
(rédacteur et enseignant)



À partir des pages
philo « Indices de
richesse »
Philéas & Autobule n°72,
pp. 18-19

ENJEUX

Débattre de riches idées

Cette séquence d'Éducation à la philosophie et à la citoyenneté permet d'ouvrir le débat sur l'étonnante question de ce que l'on peut tenir pour un bon indicateur de richesse ; une question tremplin pour se demander ce que l'on perçoit comme une richesse, et que l'on investit de valeur.

Les enfants chercheront individuellement à prendre position, ils mettront des mots sur leurs premiers arguments, puis s'engageront dans les échanges selon la méthode du débat mouvant – qui permet de se déplacer physiquement pour refléter l'évolution de la « position » que l'on soutient dans le débat.

Une activité toute trouvée pour affûter son écoute, prendre position, défendre son point de vue et apprendre à le remettre en question.



LEÇON D'EPC

Débattre de riches idées

Compétences

Éducation à la philosophie et à la citoyenneté

2. Assurer la cohérence de sa pensée

☛ Reconstruire des concepts liés à la philosophie et à la citoyenneté (2.1) :

- Proposer des exemples et des contre-exemples d'un concept pour en dégager la signification (2.1 – étape 2)

☛ Construire un raisonnement logique (2.2) :

- Illustrer son raisonnement par des exemples (2.2 – étape 1)

3. Prendre position de manière argumentée

☛ Se donner des critères pour prendre position (3.1) :

- Distinguer différents critères pour prendre position (...) (3.1 – étape 2)

☛ Se positionner (3.2) :

- Identifier différentes positions possibles (3.2 – étape 1)

- Relier une prise de position ou une action à des raisons (3.2 – étape 2)

5. Se décentrer par la discussion

☛ Écouter l'autre pour le comprendre (5.1) :

- Questionner l'autre pour obtenir des précisions (5.1 – étape 2)

- Prendre en compte les apports et les objections de l'autre (5.1 – étape 2)

9. Participer au processus démocratique

☛ Débattre collectivement (9.2) :

- Énoncer des arguments (9.2 – étape 1)

- Confronter, articuler et intégrer les arguments et se positionner au sein du débat (9.2 – étape 3)

10. Contribuer à la vie sociale et politique

☛ Imaginer une société et/ou un monde meilleurs (10.4) :

- Se représenter une société et/ou un monde meilleurs (10.4 – étape 1)

Aptitudes pédagogiques

- ☛ Argumenter
- ☛ Comparer
- ☛ Conceptualiser
- ☛ Écouter les autres

Objectifs

- ☛ Aborder les notions de richesse et de valeur, les conceptualiser
- ☛ Prendre position face à une question de citoyenneté
- ☛ Préparer et formuler des arguments
- ☛ Prendre part à un débat, tenir compte du point de vue d'autrui

Mots-clés

Richesse, valeur, débat

Matériel

- ☛ Les pages philo « Indices de richesse », parues dans *Philéas & Autobule* n°72, « L'argent, pourquoi ça compte ? », pp. 18-19, un exemplaire par enfant
- ☛ 14 feuilles « Indice », indiquant respectivement l'un des 14 indices proposés à préparer
- ☛ Par enfant, une copie de la fiche « Indices de richesse : mes arguments », annexe 1, p. 17

Durée

2 x 50 minutes

Niveaux visés

De 9 à 13 ans

Références

- ☛ Une fiche pratique sur le principe du débat mouvant : http://www.resonanceasbl.be/IMG/pdf/fiche_31.pdf



PRÉPARATION

1. CLARIFIER LES CONCEPTS DE L'ARTICLE « INDICES DE RICHESSE », PP. 18-19

Cette leçon repose sur une exploitation approfondie de l'atelier philo « Indices de richesse ». Cette double page jongle avec une série de concepts économiques et d'autres notions qui représenteront sans doute un défi de compréhension pour les plus jeunes lecteurs. L'enseignant peut donc se préparer à répondre aux questions de compréhension et de clarification que les enfants pourraient lui poser.

2. PRÉPARER 14 FEUILLES SUR LESQUELLES SERONT NOTÉS LES 14 INDICES (EN GRAND)

3. DISPOSER LA CLASSE DE FAÇON À LAISSER DE L'ESPACE LIBRE AU CENTRE OU À FORMER DES ÎLOTS

DÉROULEMENT

1. RÉALISER INDIVIDUELLEMENT L'ACTIVITÉ « INDICES DE RICHESSE » (15 MIN)

Chaque enfant reçoit un exemplaire de l'activité « Indices de richesse » parue dans la revue *Philéas & Autobule* n°72, pp. 18-19.

Les enfants disposent du temps nécessaire pour réaliser l'activité individuellement.

Cet article a été conçu pour que de jeunes lecteurs puissent l'aborder de façon autonome. L'enseignant peut en profiter pour ne donner que la simple consigne de découvrir l'activité et la réaliser seul. Il pourra alors apporter un soutien individuel aux enfants qui solliciteront des éclaircissements.

2. IDENTIFIER ET FORMULER DES ARGUMENTS (10 MIN)

Les enfants vont bientôt profiter de la présence de leurs camarades pour débattre de leur choix personnel. Mais avant cela, ils vont pouvoir identifier et formuler leurs arguments, à l'aide de la fiche « Indices de richesse : mes arguments » fournie en annexe 1, p. 17.

Cette fiche invite tout d'abord l'enfant à sélectionner l'un de ses trois choix issus de l'activité précédente ; l'indice de richesse qu'il mettrait en avant plus que les autres, celui qui, selon lui, est le meilleur indicateur de la richesse d'un pays.

Une fois ce choix posé, la fiche offre un espace pour identifier et rédiger les raisons de ce choix. L'enfant est invité à explorer ces raisons en complétant les phrases suivantes :

- Je trouve que l'indice que j'ai choisi est une richesse parce que...
- Si ce que j'ai choisi est bien représenté dans un pays (s'il y en a beaucoup), alors...
- Je trouve que cette richesse est plus intéressante que les autres parce que...



3. PRENDRE POSITION (50 MIN)

Dans cette activité, qui s'apparente à un débat mouvant¹, les enfants vont avoir la possibilité de « prendre position » au propre comme au figuré.

3.1. Rejoindre son territoire et partager ses arguments (5 MIN)

L'enseignant dispose dans la classe, ou dans un autre espace prévu pour cette activité, les 14 feuilles « Indice », recréant dans l'espace réel une dispersion des indices évoquant la carte de l'activité « Indices de richesse ».

Les enfants sont invités à rejoindre le lieu correspondant à l'indice de leur choix, celui pour lequel ils ont développé des arguments.

À l'issue de cette répartition, on découvre que certains indices n'ont été choisis par personne, que certains indices ont été choisis par un enfant seul, et enfin que certains indices rassemblent plusieurs enfants. Pour éviter les bousculades et clarifier les positions, l'idéal est d'espacer suffisamment les feuilles « Indice ».

3.2. Débattre : défendre ou reconsidérer sa position (45 MIN)

L'enseignant est l'animateur du débat. Il distribue la parole et, selon l'expérience du groupe, rappelle les règles de discussions qui lui paraissent utiles.

Il donne ensuite la consigne suivante :

« Je vais inviter tour à tour un élève à défendre sa position, c'est-à-dire expliquer aux autres pourquoi il a choisi son indice de richesse. Pour l'aider, je vais lui poser une question qui permettra aux autres de mieux comprendre son point de vue.

Je donnerai ensuite la parole à ceux qui souhaitent lui répondre, par exemple pour lui demander plus d'explications, pour lui poser une question, ou encore pour dire qu'ils ne sont pas du même avis, et expliquer pourquoi.

Régulièrement, je marquerai une pause dans les discussions pour laisser à ceux qui le souhaitent la possibilité de se déplacer. C'est-à-dire que si vous changez d'avis au fil du débat, si des arguments vous ont convaincu, et que vous pensez qu'un autre indice que le vôtre est devenu le meilleur à vos yeux, vous pourrez le montrer en vous déplaçant vers cet indice. »

L'enseignant dispose librement de plusieurs sources de questions pour animer le débat :

- les 3 questions préparées à l'étape 2 (annexe 1, p. 17)
- une liste de questions de relance générales (annexe 2, p. 18)
- une liste de questions spécifiques à chaque indice (annexe 3, pp. 19-20)

Pour la dynamique du débat, l'enseignant veille à emmener la discussion sur les différents sujets que nourrit la diversité des indices proposés. Les indices qui ne seraient choisis par aucun enfant peuvent entrer dans la discussion, il suffira d'interroger les enfants à leur propos, par exemple en demandant qui les avaient placés dans son tiercé en début d'activité, ou en se demandant ensemble pourquoi tel indice n'a intéressé personne.

1. Lors d'un débat mouvant, la position défendue par les participants est reflétée par l'endroit qu'ils occupent physiquement. Ils se déplacent au fil du débat si leur point de vue évolue. L'ASBL RÉSONANCE en a publié une fiche récapitulative (voir références).



Il est probable que la dynamique du groupe influence beaucoup les enfants. Chez les plus jeunes en particulier, le désir de rejoindre un copain ou une copine, ou le désir de ne pas rester seul, parasitera parfois l'expression des convictions. L'idéal est peut-être que l'enseignant paraisse n'y prêter aucune attention. Cette tension fait partie du vécu des enfants ; elle ne les empêche pas de vivre l'activité à leur rythme, laissant le désir d'affiner et communiquer son point de vue titiller progressivement le besoin d'être rassuré dans son sentiment d'appartenance.

4. CONCLUSION : IMAGINER UN PAYS OÙ... (25 MIN)

Quand l'enseignant estime avoir fait le tour de la question, ou avoir épuisé le temps disponible pour débattre, il offre à tous une dernière possibilité de se déplacer, puis il propose une activité conclusive consistant à imaginer un pays où l'indice de richesse qu'ils ont choisi serait particulièrement mis en valeur. Il s'agit bien, à cette étape, de se pencher sur l'indice rejoint par l'enfant au terme du débat.

Plusieurs options (a., b., c., etc.) s'offrent à l'enseignant et à sa classe ; et l'activité peut se faire individuellement, mais aussi par groupes.



Pour nourrir l'imagination, les enfants pourront se poser les questions suivantes à propos de ce pays fictif :

- Comment s'appelle ce pays ?
- Quel est son drapeau ?
- Cette richesse se voit-elle dans l'espace public ?
- Cette richesse rend-elle des choses possibles ?
- Cette richesse affecte-t-elle le paysage ?
- Que font les gens pour préserver cette richesse ?
- Cette richesse affecte-t-elle les lois, les droits et les devoirs des gens ?
- Cette richesse affecte-t-elle la culture, les coutumes ?
- Etc.

a. Dessiner

Dans un groupe qui apprécie de dessiner, la consigne pourrait être de représenter ce pays. Un paysage, une vue possible de ce pays.

b. Rédiger une description

Les enfants pourraient rédiger une brève description de ce pays, comme le ferait un étranger pour expliquer d'où il vient, ou comme le présenterait une agence de voyage.

c. Rédiger trois lois de ce pays

Soit individuellement, soit en groupe au terme d'une discussion, les enfants pourraient énoncer trois lois originales en vigueur dans un pays où cette richesse est valorisée.



PROLONGEMENT

CHEZ NOUS, ET AILLEURS ?

Ce questionnement sur la richesse amènera peut-être les enfants à se poser des questions plus précises sur l'état de ces différents indicateurs dans leur propre pays.

Pourquoi ne pas leur proposer alors un temps de recherches en ligne au cours duquel ils tâcheraient de répondre aux questions qu'ils se posent, par exemple sur la qualité de l'air et de l'eau, l'espérance de vie, les budgets alloués à la culture, au sport, à la recherche scientifique, les lois sur la parité des genres en politique, etc.

Les informations qu'ils trouveront seront-elles comparables à la situation dans d'autres pays ? pays voisins, pays d'origine, pays qui attire leur curiosité, etc.



ANNEXE 1

INDICES DE RICHESSE : MES ARGUMENTS

À mes yeux, le meilleur indice de la richesse d'un pays c'est :

Mes arguments :

Je trouve que l'indice que j'ai choisi est une richesse parce que...

Si ce que j'ai choisi est bien représenté dans un pays (s'il y en a beaucoup), alors...

Je trouve que cette richesse est plus intéressante que les autres parce que...

ANNEXE 2

QUELQUES QUESTIONS GÉNÉRALES

- Pourquoi, d'après toi, est-ce un bon indice de richesse ?
- Tu viens de rejoindre un nouvel indice, quel argument t'a convaincu ?
- Compare l'indice que tu quittes à celui que tu rejoins et explique pourquoi le nouveau te paraît plus important que l'ancien.
- Compare l'indice que tu as choisi à celui qu'a choisi un autre élève et explique pourquoi le tien te paraît plus important que le sien.
- Voudrais-tu vivre dans un pays qui prend soin de tel indice ? Pourquoi ?
- Pense-tu qu'en prenant soin de cet indice, on en favorise d'autres ?
- Pense-tu que l'indice que tu as choisi dépend lui-même d'un autre indice proposé ? Si oui, lequel des deux te paraît le plus utile pour décrire la richesse ?
- Un élève vient de défendre un indice. Y a-t-il quelqu'un qui n'est pas d'accord avec lui (qui pense que cet indice n'est pas si important ou pas si utile) et qui voudrait expliquer pourquoi ?
- Identifies-tu 2, 3 ou 4 indices qui ont un point commun ? Cite-les et dit quel point commun tu as trouvé.
- Identifies-tu des indices qui ne vont pas bien ensemble ? Lesquels et pourquoi ?

ANNEXE 3

QUESTIONS PORTANT SUR UN INDICE SPÉCIFIQUE

1. La diversité de la faune et de la flore :

Pourquoi penses-tu que les espèces animales et végétales sont précieuses ? Pourquoi penses-tu qu'il faille les préserver ?

2. Les chars, les drones et les avions militaires :

Quels liens fais-tu entre la force militaire et la richesse ? Un pays est-il fort parce qu'il est riche ? ou plutôt riche parce qu'il est fort ? ou les deux ? Explique les liens que tu vois.

3. Les youpis et les hourras :

Quelles fêtes, quelles occasions de se réjouir sont importantes pour toi ? Pourquoi estimes-tu que ce sont des richesses ?

4. La vitesse de connexion internet :

Connais-tu des problèmes qui se produisent quand une personne ou une institution n'a pas (ou plus) accès à internet ?

5. La qualité de l'air et de l'eau :

Établis (seul ou à plusieurs) une liste de 5 choses dont tu as besoin. Classe-les par ordre d'importance (on dit aussi par ordre de priorité). Si l'air et l'eau ne sont pas dans ta liste, ajoute-les au bon endroit dans ton classement.

6. Les mamies et les papys centenaires :

Connais-tu un ou plusieurs de tes grands-parents ? Ou des personnes âgées qui comptent pour toi ? Que t'apportent ces personnes dans la vie ? Sais-tu pour quelles raisons certaines personnes vivent très vieilles ?

7. Le nombre de mots dans le dictionnaire :

Dirais-tu que connaître plus de mots te rend plus riche ? Ou plutôt que ça ne te rend pas directement plus riche, mais que ça pourrait te permettre de devenir riche ? Pourquoi ?

8. Le nombre de gens qui font du sport :

Pourrais-tu énoncer 5 bienfaits du sport, c'est-à-dire 5 avantages que les sportifs retirent de la pratique de leur sport ?

9. Le temps passé en famille ou entre amis :

Que peut-on vivre uniquement en famille ? Ou uniquement avec de bons amis, mais pas avec les gens que l'on connaît moins ?



ANNEXE 3

QUESTIONS PORTANT SUR UN INDICE SPÉCIFIQUE

10. Le progrès scientifique :

Connais-tu des exemples de progrès scientifiques ?
Pour toi, qu'est-ce qu'un progrès ?

11. La présence des femmes au pouvoir :

Quelles sont les qualités que doit avoir quelqu'un qui gouverne, quelqu'un qui a du pouvoir, qui joue le rôle de chef.fe ? Être un homme ou une femme, est-ce que ça empêche d'avoir certaines qualités ? Est-ce que ça donne certaines qualités ?

12. Les chefs-d'œuvre artistiques :

Si l'art est florissant, s'il y a de nombreux chefs-d'œuvre dans un pays, qui en profite ?
Comment ?

13. Le nombre de voitures décapotables :

Compare la voiture décapotable à d'autres moyens de transport, comme le train, le bus, ou une voiture moins luxueuse. Quels sont les avantages de la voiture décapotable ?

14. La diversité des cultures :

Quand des personnes de cultures différentes se rencontrent, que peuvent-elles s'apporter mutuellement ? En particulier, des choses que leur propre culture ne pourrait pas leur apporter.



Séquence médias

Auteur·e

➔ Auteure de la séquence :
Sophie Lapy
(rédactrice et journaliste)

Le prix de la victoire

Les jeux vidéo, c'est du plaisir... et des sous ! Les éditeurs s'agitent de l'argent en vendant de nouveaux jeux, mais aussi en proposant de faire des achats pendant la partie. Découvre quelques-uns de leurs mécanismes.

Fortnite Battle Royale
 BUT DU JEU : éliminer les adversaires pour être le dernier ou les derniers survivants de l'île.
 A DOMMER L'ARGENT : acheter des objets.
 COMMENT GAGNER SES POINTS : compléter des missions.
 LES POINTS SERVENT À : acheter des objets.

FIFA 20 Ultimate Team
 BUT DU JEU : gérer une équipe de joueurs et gagner les championnats.
 A DOMMER L'ARGENT : acheter des joueurs.
 COMMENT GAGNER SES POINTS : gagner des matchs.
 LES POINTS SERVENT À : acheter des joueurs.

Clash of Clans
 BUT DU JEU : élever un village de son côté et mener la guerre contre les autres clans.
 A DOMMER L'ARGENT : acheter des améliorations.
 COMMENT GAGNER SES POINTS : compléter des missions.
 LES POINTS SERVENT À : acheter des améliorations.

Angels, on peut gagner plus vite !
 Mais en passant au niveau supérieur, on découvre que le clic est le maître à chaque niveau : jouer longtemps... ou payer pour avancer plus vite.

Microtransactions ou malédiction ?
 Ces jeux te proposent souvent de petites dépenses en argent : ce sont des microtransactions. Comme elles sont petites, elles demandent l'impression qu'on ne dépense pas beaucoup d'argent. Mais, en dépensant une toute petite somme, tu en dépenses une autre, et encore une autre... certains joueurs font de microtransactions.

Jeune-t-on à dépenser ?

➔ À partir des pages médias « Le prix de la victoire »,
 Philéas e- Autobule n°72,
 pp. 14-15

ENJEUX

Comprendre les microtransactions dans les jeux vidéo

La séquence que vous allez découvrir aborde le rapport à l'argent dans les jeux vidéo. Il explore le coût des jeux et les achats en ligne lors d'une partie de jeu vidéo.

À travers des observations et des discussions, les enfants seront amenés à comparer plusieurs jeux vidéo sur la question de l'argent. Ils apprendront à identifier le coût réel d'un média vidéo ludique. Ils découvriront le rôle de l'argent, tant réel que fictif, dans une partie et ce qui fait débat entre les joueurs à ce sujet.

Le but de cette séquence est de permettre aux enfants de détecter et comprendre le phénomène des microtransactions, pour pouvoir agir/réagir en connaissance de cause, s'interroger sur leurs pratiques, et effectuer des choix conscients.



DISPOSITIF MÉDIAS

Comprendre les micro-transactions dans les jeux vidéo

Compétences

Éducation aux médias

Compétences du Conseil supérieur de l'éducation aux médias¹

- Explorer les implications socio-économiques de l'usage d'un média, liées (antécédents ou conséquents) à ses caractéristiques techniques (catégorie de compétence : naviguer – dimension technique)
- Être attentif aux enjeux culturels, économiques et sociaux qui caractérisent les institutions médiatiques et qui influencent l'évolution des systèmes médiatiques (catégorie de compétence : naviguer – dimension sociale)
- Penser l'acquisition et l'utilisation des médias selon leurs implications socio-économiques et culturelles (catégorie de compétence : organiser – dimension technique)
- Enrichir et actualiser sa connaissance des enjeux culturels, économiques et sociaux qui caractérisent les institutions médiatiques et qui influencent l'évolution des systèmes médiatiques (catégorie de compétence : organiser – dimension sociale)
- Développer sa capacité à identifier et à comprendre des contextes de communication rendus complexes par la pluralité des destinataires ou par la combinaison d'intentions ou de démarches multiples (catégorie de compétence : organiser – dimension sociale)

Éducation à la philosophie et à la citoyenneté

3. Prendre position de manière argumentée

- **Se donner des critères pour prendre position (3.1) :**
 - Distinguer différents critères pour prendre position (intérêt personnel, particulier, général ; valeurs, normes...) (3.1 – étape 2)
- **Se positionner (3.2) :**
 - Identifier différentes positions possibles et leurs conséquences (3.2 – étape 2)
 - Relier une prise de position ou une action à des raisons (3.2 – étape 2)

Objectifs

- Développer un regard critique sur les différents médias vidéoludiques
- Exprimer son avis sur une question médiatique
- Repérer et comprendre la pratique des microtransactions dans un jeu vidéo

Aptitudes pédagogiques

- Analyser des contenus médiatiques
- Comprendre l'environnement médiatique
- Produire des contenus médiatiques

Mots-clés

Argent, jeux vidéo, compétition, réalité, fiction, égalité

Durée

2 x 50 minutes

Niveaux visés

De 11 à 13 ans

1. D'après le tableau récapitulatif des catégories de compétences en littérature médiatique. (Publié dans *Les compétences en Éducation aux médias, un enjeu éducatif majeur*, édité par le Conseil supérieur de l'éducation aux médias, 2013, p. 37).

Le document est consultable ici : http://www.educationauxmedias.eu/sites/default/files/files/CompetencesEducationMedias_Web.pdf et sur le site du CSEM : http://csem.be/sites/default/files/files/CompetencesEducationMedias_Web.pdf



Matériel

- Les pages médias « Le prix de la victoire » parues dans *Philéas & Autobule* n°72, « L'argent, pourquoi ça compte ? », pp. 14-15
- Le tableau comparatif des jeux vidéo (annexe 1, p. 28)
- Des feuilles A5
- 4 enveloppes numérotées avec une situation
- Le tableau sur la problématique des microtransactions (annexe 2, p. 29)
- Des post-it
- Des affiches A3

Références

- L'éducation aux médias en 10 questions : http://www.educationauxmedias.eu/sites/default/files/files/2011-09-26-brochure_10_questions.pdf
- Comprendre le jeu Fortnite : <https://www.numerama.com/pop-culture/394267-fortnite-explications.html>
- Comprendre le jeu FIFA 20 Ultimate Team et son rapport à l'argent : <https://start.lesechos.fr/societe/culture-tendances/fifa-serait-il-devenu-un-jeu-dargent-addictif-1203684>
- Clash of Clans expliqué aux parents : <https://www.pedago-jeux.fr/comprendre-le-jeu-video/les-jeux-qui-font-debat/clash-of-clans/>
- Initier les enfants à la programmation : <http://www.code-decode.net/>

PRÉPARATION

1. S'INFORMER SUR LES JEUX VIDÉO ABORDÉS

L'enseignant parcourt les documents proposés dans les références pour mieux comprendre les jeux vidéo évoqués dans l'article.

2. ORGANISER LA CLASSE

Avant de commencer la séquence, l'enseignant dispose le mobilier de la classe (tables et chaises) afin d'installer les enfants en quatre sous-groupes.

3. RAPPELER LES RÈGLES D'ÉCOUTE

L'enseignant installe d'emblée un climat de confiance en classe. Il rappelle les règles élémentaires d'écoute, de bienveillance et de respect. Les enfants doivent se sentir à l'aise pour s'exprimer et réfléchir en groupe et en sous-groupe.

DÉROULEMENT

1. DÉCOUVRIR LES JEUX VIDÉO ET COMPRENDRE LES MICROTRANSACTIONS (SÉANCE 1 – 50 MIN)

1.1. Analyser les trois jeux vidéo avec les enfants (10 MIN)

Les enfants découvrent individuellement les pages médias « Le prix de la victoire » proposées dans la revue aux pages 14-15.

Après quelques minutes, l'enseignant propose à trois enfants volontaires de lire à voix haute la présentation de chaque jeu vidéo. Il accompagne ensuite les enfants dans leur réflexion : « Connaissez-vous ces jeux vidéo ? Y avez-vous déjà joué ? Quel est le but du premier jeu ? du deuxième ? du troisième ? Qu'est-ce qu'une microtransaction ? Y a-t-il des mots ou des éléments dans la description que vous n'avez pas compris ? »



1.2. Comparer les façons de gagner de l'argent pour les éditeurs de jeux vidéo (10 MIN)

L'enseignant explique que chaque éditeur de jeu met en place sa propre manière de gagner de l'argent : « De nombreuses personnes travaillent pour réaliser un jeu vidéo. Certains créent la quête, d'autres réalisent le graphisme, d'autres encore codent. La réalisation d'un jeu vidéo coûte donc de l'argent, mais en rapporte aussi. Une rentrée d'argent est donc prévue. Cette somme peut se récolter grâce à la vente du jeu, par exemple. Avec l'arrivée des supports connectés et multimédias, de nouvelles manières de gagner de l'argent se sont développées, comme nous le verrons ensemble avec l'exercice suivant. »

L'enseignant distribue le tableau comparatif des jeux vidéo (annexe 1, p. 28) et demande à un enfant de lire les consignes. Chaque enfant complète le tableau. Au bout de quelques minutes, il en discute avec son voisin.

Après quelques minutes, l'enseignant réalise une mise en commun. Il précise qu'au niveau de l'accessibilité, le potentiel de joueurs est plus élevé lorsque le jeu est gratuit. Le potentiel d'achat au cours de la partie est donc logiquement plus important. Il précise ces notions :

- *L'accessibilité* : qui a accès au jeu ? qui peut jouer au jeu ? Par exemple, quand le jeu est gratuit, tous ceux qui ont un ordinateur peuvent y jouer.
- *Le potentiel de joueurs* fait référence au nombre de personnes susceptibles de jouer. Par exemple, si le jeu s'adresse à des 9 - 13 ans, le potentiel de joueurs est moins élevé que s'il s'adresse à des 9 - 16 ans. Car le nombre de personnes de 9 - 13 ans est moins élevé que dans la catégorie des 9 - 16 ans.
- *Le potentiel d'achat* indique le nombre d'achats susceptible d'être réalisé par les joueurs.

Cet exercice permet de pointer les différents coûts d'un jeu et de montrer le lien entre monnaie réelle et fictive au sein d'une partie de jeu.

1.3. Analyser le rapport à l'argent dans la production du jeu (13 MIN)

L'enseignant explique que les rentrées financières permettent aux éditeurs d'un côté, de développer le jeu vidéo, de créer de nouveaux personnages ou de nouvelles quêtes et de l'autre, de gagner de l'argent. Il précise que l'exercice suivant explore surtout le point de vue des éditeurs afin de mieux comprendre leur démarche.

L'enseignant expose : « L'exercice suivant consiste à imaginer de nouvelles manières de gagner de l'argent. Choisissez un des jeux. Imaginez que vous êtes les éditeurs de ce jeu et que vous devez créer 3 nouvelles actions d'achat qui n'influencent pas la partie en tant que telle. C'est-à-dire que ces achats ne favorisent pas la victoire. Par exemple, pour FIFA 20 Ultimate Team, créer des nouveaux maillots de foot ».

Il indique les consignes : « Pour cet exercice, faites des groupes de 4 enfants. Je vais répartir les jeux par groupe. Le groupe A va travailler sur le jeu FIFA 20 Ultimate Team, par exemple. Par groupe, vous allez réfléchir à ces 3 actions. Choisissez un représentant du groupe qui présentera votre réflexion au bout de quelques minutes ».

Après quelques minutes, un représentant de chaque groupe présente les 3 actions d'achat au reste de la classe. Toutes les idées sont listées au tableau. L'enseignant invite les élèves à observer l'ensemble des idées proposées, à se demander si elles correspondent à la consigne, et si elles sont susceptibles d'intéresser les joueurs. Il leur demande ensuite de déterminer si de tels achats en jeu sont à inclure dans le coût du jeu.

Si les enfants ne parvenaient pas par eux-mêmes à cette conclusion, l'enseignant clarifierait que le coût réel du jeu est bel et bien égal à la somme de son coût d'achat (ou d'abonnement) et de toutes les dépenses effectuées au cours du jeu.

1.4. Imaginer de nouveaux achats virtuels (12 MIN)

L'enseignant indique que l'exercice se poursuit en groupe : « En partant du même jeu, trouvez 3 nouveaux achats qui peuvent avoir un impact sur l'issue du jeu, sur la victoire. L'idée des éditeurs que vous êtes n'est donc plus de proposer des achats lors de la partie, mais de proposer des avantages (durée, tâches, astuces...) pour faciliter la victoire. Par exemple, pouvoir choisir la météo lors des matchs de foot pour FIFA 20 Ultimate Team : le jeu est plus lent quand il fait froid, ou les joueurs font beaucoup plus de fautes quand il pleut. Comme tout à l'heure, choisissez un représentant (un autre qu'à l'exercice précédent) dans votre groupe pour présenter vos réflexions. »

Après 5 minutes, le représentant de chaque groupe présente les 3 nouveaux achats imaginés. Ceux-ci sont indiqués au tableau.

L'enseignant engage à nouveau les élèves à évaluer si les réponses répondent à la consigne et à estimer, arguments à l'appui, quelles propositions sont les plus susceptibles d'intéresser les joueurs... ou de susciter leur rejet.

Si les éléments de conclusion suivants n'ont pas été exprimés lors de ces échanges, l'enseignant les résume : un achat influant sur l'issue du jeu constitue une règle du jeu ; de fait, le portefeuille des joueurs intervient dans la victoire, au même titre que leurs compétences cognitives et intellectuelles. Ce type d'achat fait débat au sein de la communauté des joueurs.

1.5. Conclusion : quelle manière de gagner de l'argent privilégier dans les jeux vidéo ? (10 MIN)

L'enseignant demande aux enfants de se positionner sur les microtransactions, avec la casquette d'éditeurs de jeu. Pour cela, ils prennent une feuille A5 et écrivent s'ils sont favorables ou opposés aux microtransactions et justifient leur réponse.

Au bout de quelques minutes, chaque enfant exprime son avis, assorti d'explications, au reste de la classe.



Lors de cette mise en commun, les enfants qui se diront opposés aux microtransactions évoqueront vraisemblablement les alternatives, comme les abonnements (accès limité dans le temps), les forfaits (paiement précis pour un produit fixe), la gratuité assortie de canaux publicitaires, etc.

2. ANALYSER L'IMPACT DES MICROTRANSACTIONS SUR LES JOUEURS (SÉANCE 2 – 50 MINUTES)

2.1. Rappel des microtransactions dans les jeux (5 MIN)

L'enseignant rappelle la notion de coût des jeux vidéo et interroge les enfants sur l'aspect de la gratuité : « Est-ce que la première partie du jeu est gratuite ? Est-ce qu'un jeu est totalement gratuit pour le joueur ? Pourquoi ? Est-ce qu'un jeu est gratuit pour l'éditeur de jeu ? Pourquoi ? Comment les éditeurs de jeux gagnent-ils de l'argent ? »

Il annonce que la suite de la séquence se focalise sur ce que les joueurs pensent des microtransactions.

2.2. Comprendre la problématique des microtransactions pour les joueurs (25 MIN)

L'enseignant introduit la thématique en expliquant le contexte : « De nombreux fans de jeux vidéo dénoncent les microtransactions et voudraient les interdire. Pour eux, ces microtransactions entraînent de grosses dépenses peu contrôlées. Pourquoi parle-t-on de grosses dépenses alors qu'il s'agit de microtransactions ? Pourquoi sont-elles peu contrôlées ? »

Il interroge deux-trois enfants. Il reprend les idées et les synthétise : « Les microtransactions se réalisent sous le coup de l'action lorsque le joueur est concentré dans son jeu. Il est face à une situation problématique ou une limite. La microtransaction lui apporte une solution immédiate. »

Il introduit l'exercice suivant dont le but est de montrer le lien étroit entre règles de jeu et portefeuille réel : « Nous allons analyser ensemble quelques-unes de ces situations afin de mieux comprendre pourquoi ces transactions représentent un problème pour les joueurs, pour quelle raison elles sont peu contrôlées. »

Au préalable, l'enseignant aura préparé 4 enveloppes avec, dans chacune d'elles, une situation :

Situation 1 : J'en ai marre de jouer à Clash of Clans, j'aimerais bien arriver au niveau suivant.

Situation 2 : J'ai envie d'avoir le même avatar que les autres dans Fortnite.

Situation 3 : Je n'arrive pas à résoudre une quête dans Clash of Clans.

Situation 4 : Mon pote est à ce niveau-là avec son équipe de foot, je veux être au même niveau que lui.

Il écrit sur l'enveloppe le numéro de la situation.

Les enfants s'installent par groupe de 4. Ils reçoivent la feuille « La problématique des microtransactions » (annexe 2, p. 29). L'enseignant explique les modalités pratiques : « Il y a 4 enveloppes, chacune avec une situation problématique. Toutes les 5 minutes, les enveloppes tourneront. Je vous demande, dès la réception de l'enveloppe, de l'ouvrir, de lire la situation et de compléter votre feuille à partir de la situation. Tous les groupes recevront toutes les enveloppes. »

À la fin de l'exercice, les enfants réalisent une mise en commun.



2.3. Imaginer une nouvelle monnaie d'échange pour les joueurs (10 MIN)

La réflexion se poursuit en groupe. L'idée est de réfléchir à une nouvelle monnaie d'échange afin d'imaginer des alternatives à l'argent.

L'enseignant présente l'exercice : « *Toujours en groupe, choisissez un des 3 jeux décrits dans l'article. Vous allez imaginer d'autres monnaies d'échange que l'argent pour résoudre les problèmes évoqués dans le jeu. Ces nouvelles monnaies d'échange ont pour but d'encourager les joueurs à collaborer, à dépasser positivement leurs limites, à créer... en bref, à leur apporter une expérience positive. Par exemple, pour pouvoir changer de monde dans Fortnite, le joueur peut passer du temps à jouer ou, au lieu de payer, réaliser une photo de groupe avec ses amis qui réalisent une figure acrobatique...* »

Il indique les consignes : « *Vous avez quelques minutes pour imaginer 3 défis. Choisissez un représentant dans le groupe – si possible, une personne qui ne l'a pas encore été – qui viendra expliquer vos réflexions au reste de la classe.* »

L'exercice se termine par une mise en commun.

2.4. Conclusion : émettre un avis sur les microtransactions (10 MIN)

La séquence se termine par une réflexion de la part des enfants : « *Si aujourd'hui, vous comprenez mieux comment fonctionnent ces microtransactions, comment vous positionnez-vous face à ces dépenses ?* »

Les enfants écrivent leur réflexion sur un post-it.

L'enseignant affiche au tableau une feuille A3 dont le titre est « Nos réflexions sur les microtransactions dans les jeux vidéo » et demande à chaque enfant d'expliquer son post-it et de venir le coller.

PROLONGEMENTS

1. S'ENGAGER À TRAVERS LA RÉALISATION D'UN JEU VIDÉO

Imaginer les différentes étapes par lesquelles il faut passer pour réaliser un jeu vidéo (par exemple, l'étape 1 : trouver l'idée ; étape 2 : imaginer les personnages...) et préciser à chaque étape une manière de s'engager à travers ses valeurs (par exemple, l'étape 1 présente un monde pollué qu'il faut sauver).

En fonction de la logistique et des compétences, il est même possible de réaliser son jeu sur internet. Par exemple à partir du site Code-Decode (voir références).

2. APPROFONDIR LA COMPARAISON DES APPROCHES ÉCONOMIQUES DES JEUX VIDÉO

Répertorier plusieurs jeux vidéo existants (jeu de plate-forme, course, FPS, sport...) et y comparer les manières de gagner de l'argent. Par exemple, certains jeux sont basés sur la publicité et donc la consommation, d'autres se construisent sur le partage sur les réseaux sociaux et permettent d'aborder la notion de diffusion, d'autres, encore, misent sur la durée de la partie et questionnent la conception de la temporalité chez le joueur...

ANNEXE 1

TABLEAU COMPARATIF DES JEUX VIDÉO

Sous l'angle économique

De nombreuses personnes (graphistes, concepteurs, codeurs...) travaillent à la réalisation d'un jeu vidéo. La fabrication d'un jeu vidéo n'est donc pas gratuite.

Afin de rémunérer les travailleurs, de développer le jeu et de s'enrichir, les éditeurs des jeux réfléchissent à différentes manières de gagner de l'argent. Par exemple, ils vendent le jeu, proposent des achats lors de la partie ou diffusent des publicités.

Voici un tableau comparatif pour mieux comprendre les 3 jeux. Complète chaque case du tableau en t'aidant de l'article.

	Fortnite Battle Royale	Fifa 20 Ultimate Team	Clash of Clans
Coût du jeu : quel est le prix pour commencer une partie ?			
Accessibilité : qui peut jouer à ce jeu ?			
Monnaie virtuelle : Quelle est la monnaie du jeu ?			
Comment le joueur peut-il en gagner ?			
Que permet-elle d'acheter ?			
Est-elle indispensable pour gagner une partie ?			

ANNEXE 2

LA PROBLÉMATIQUE DES MICROTRANSACTIONS

Du point de vue des joueurs

Après avoir lu la situation, complète le tableau.

	Quel est le problème ?	Quels sentiments ou émotions éveille ce problème chez le joueur ?	Qu'est-ce que l'argent résout comme problème pour le joueur ?	Pourquoi est-il tenté de résoudre ce problème en dépensant de l'argent ?
Situation 1				
Situation 2				
Situation 3				
Situation 4				

