**FICHE SEANCE 3**

**Problématique :** Qui a peur des jeux vidéo ?

**Support :** [article](#article) *Limite du temps de jeux vidéo en Chine : une mesure de santé publique très politique*, par Fiona Moghaddam, [France culture](https://www.franceculture.fr/numerique/limite-du-temps-de-jeux-video-en-chine-une-mesure-de-sante-publique-tres-politique), 09/09/2021

**Capacités travaillées :**

* **Maîtriser l’échange oral** : exprimer ses émotions, formuler sa pensée et l’exprimer de manière appropriée pour entrer dans le débat d’idées
* **Maîtriser l’échange écrit** : reformuler les idées d’un article
* **Devenir un lecteur compétent et critique** : identifier, interroger, les sources et les points de vue

**Etape 1 – Restitution des travaux de recherches**

* Restitution à l’oral des idées justifiant (arguments) ou s’opposant à une décision (limiter le temps de jeu en ligne pour les moins de 18 ans.) Prendre en note les propositions (directement au tableau ou, mieux, dans un document numérique partagé.)

**Etape 2 – Réactions, compréhension**

Avant la lecture personnelle et silencieuse de l’article, dire aux élèves qu’ils ne doivent pas hésiter à l’annoter de leurs commentaires, à identifier (en surlignant/soulignant/entourant) ce qui leur semble être des éléments justifiant ou au contraire s’opposant à la décision de limiter le temps de jeu en ligne.

* Lecture : **personnelle, silencieuse** – laisser suffisamment de temps pour lire.
* En groupe : **échanger** sur sa compréhension du texte et les idées identifiées pour compléter la prise de notes initiale (sur le document partagé ou directement au tableau) :
  + le faire au fur et à mesure des échanges, lorsque l’argument ou l’argument contraire est identifié ;
  + **les élèves devront veiller à lire les idées ajoutées par leurs camarades afin de ne pas écrire la même chose**

**Etape 3 – Echanges collectifs (temps court)**

* Pour discuter de la sélection opérée dans le texte.
* Pour aborder la valeur des arguments, pour exprimer des réactions.

**Etape 4 – Ecriture (pour vérifier la compréhension et favoriser l’apprentissage du paragraphe argumentatif)**

* Le dernier temps de la séance est un temps d’écriture individuelle. Il s’agit d’amener les élèves à rédiger, à partir du travail précédent, quelques phrases exprimant une concession.
* **Proposer un exemple pour guider l’activité ; quelques locutions / connecteurs permettant d’articuler, dans la phrase, les deux parties de la concession (certes…mais, il est vrai…pourtant etc.)**

***Exemple : Il est évident qu****’un enfant s’abime les yeux s’il reste trop longtemps et trop souvent devant un écran,* ***cependant****, c’est aux parents que revient le rôle de fixer les règles de vie dans la famille plutôt qu’à l’Etat. En effet… (explication de l’argument)*

**Devoir maison : regarder / écouter les documents. Répondre à la question : pourquoi ces documents sont-ils réunis ? Que nous disent-ils du jeu ?**

* Vidéo (JT de M6)<https://www.youtube.com/watch?v=m3xaSNBv-ZI&t=5s>
* Lire et tester la proposition du site de [pôle emploi  store](https://www.emploi-store.fr/portail/services/monEntretienDEmbauche)  « Réussir son entretien d’embauche »
* Extrait de podcast France Culture : [épisode 3](https://www.franceculture.fr/emissions/lsd-la-serie-documentaire/les-jeux-video-cest-la-vie-34-jouer-cest-un-metier) [13.02 à 19.59], « Jouer c’est un métier », *Le jeu c’est la vie*.

**Texte :** *Limite du temps de jeu vidéo en Chine : une mesure de santé publique très politique*, par Fiona Moghaddam, [France culture](https://www.franceculture.fr/numerique/limite-du-temps-de-jeux-video-en-chine-une-mesure-de-sante-publique-tres-politique), 09/09/2021

« Désormais, les enfants et adolescents chinois ne pourront jouer plus de trois heures par semaine aux jeux vidéo en ligne. Une mesure "de santé publique" décidée par les autorités du pays. Elles entendent ainsi lutter contre l'addiction aux jeux vidéo et la myopie qui concerneraient une grande partie d'entre eux. C'est aussi un moyen pour la Chine de contrôler ce que ne peut pas faire sa population et de reprendre la main sur les géants du numérique, des entreprises exclusivement privées que les autorités viennent d'exhorter à "rompre" avec la quête du profit.

**Une heure par jour, trois fois par semaine**

D’après une nouvelle réglementation récemment annoncée par les autorités chinoises, un jeune Chinois de moins de 18 ans ne pourra pas jouer plus de trois heures par semaine aux jeux vidéo en ligne, soit une heure par jour les vendredi, samedi et dimanche. De plus, les mineurs n’ont l’autorisation de jouer qu’entre 20 heures et 21 heures. Lors des vacances scolaires, une heure par jour leur est accordée. Une limitation de temps de jeu drastique mais qui n’est pas nouvelle.

Depuis 2019, le temps de jeu des mineurs est limité par les autorités : 1h30 par jour en semaine, 3 heures les week-ends et vacances scolaires, interdiction de jouer entre 22 heures et 8 heures du matin. D'ailleurs, comme le rapporte l'analyste spécialiste de la Chine Daniel Ahmad sur Twitter, les serveurs informatiques de "Honor of Kings", jeu en ligne le plus populaire en Chine, n'ont pas tenu le 4 septembre dernier, sans doute dû à un pic de connexions entre 20 heures et 21 heures...

Cette interdiction ne vise que les jeux vidéo en ligne, donc sur internet, ultra populaires en Chine et facilement contrôlables par le gouvernement. Pour se connecter, le joueur doit indiquer son numéro de pièce d’identité, contrôlé via une base de données étatique. Pour contourner cette obligation, certains joueurs n’hésitent pas à entrer des numéros de cartes d’identité de personnes majeures.

Afin d'éviter ces usurpations, le géant chinois Tencent avait testé dès octobre 2018 la reconnaissance faciale pour jouer la nuit. Une mesure étendue à une soixante de jeux de son catalogue pour mobile cet été, dont le jeu phare du groupe, "Honor of Kings". Il compte plus de 200 millions d’utilisateurs en Chine, dont plus de 100 millions sont actifs quotidiennement, un record.

**Un "opium mental"**

Au milieu de l’été, après l’article d’un quotidien officiel qualifiant les jeux vidéo "d’opium mental", Tencent a décidé de devancer la restriction prise quelques jours plus tard par les autorités chinoises, en limitant le temps de jeu de ses joueurs. En 2018, le groupe, également propriétaire de WeChat avait créé un jeu sur ce réseau social chinois pour que ses utilisateurs applaudissent Xi Jinping à l’occasion de sa reconduction au pouvoir, lors du congrès quinquennal du Parti communiste, en 2017. En 24 heures, le jeu avait enregistré plus d’un milliard d’applaudissements.

"*Les entreprises n’ont pas tellement le choix*, explique Mary-Françoise Renard, professeure d'économie à l'université Clermont-Auvergne et responsable de l'Institut de recherche sur l'économie de la Chine. *Plutôt que de subir les foudres du gouvernement, d’avoir des amendes, des contrôles, les entreprises préfèrent prendre les devants."* Depuis 2019, le jeu Fortnite - dans sa version chinoise - affiche un message incitant le joueur à faire une pause et à penser à étudier après trois heures de jeu sans interruption. S’il continue, certaines fonctions sont carrément désactivées.

"En Chine, la dimension politique est fondamentale, ajoute Antoine Bondaz, chercheur à la Fondation pour la recherche stratégique, enseignant à SciencesPo et spécialiste de la Chine. Pour la limitation du temps de jeux vidéo, cela faisait plusieurs semaines, plusieurs mois qu’on le savait. Donc les entreprises anticipent et prennent des mesures. Elles ont raison de le faire, il faut être dans les petits papiers du parti !"

**110 millions de joueurs de moins de 18 ans et un réel problème d’addiction**

Au début des années 2000, la Chine a commencé à ouvrir des centres de désintoxication aux jeux vidéo. C’est un médecin militaire, "pionnier en Chine pour les questions d’accoutumance à la drogue" qui crée dès 2004 le premier "centre de réhabilitation pour les drogués de l’internet". D’après Tao Ran, "95% des dépendances à l’Internet chez les jeunes sont liées aux jeux vidéo", racontait-il au Monde en 2007. Les parents y envoient leurs enfants, pour tenter de les faire décrocher.

Dès 2008, la Chine classe comme "trouble clinique" l’addiction à internet, dix ans avant l’Organisation mondiale de la santé. Libération indiquait en 2018 que le chiffre de "24 millions d’accros à internet en Chine est issu d’une étude effectuée en 2009". Un chiffre qui est sans doute largement supérieur douze ans plus tard, avec l’essor des smartphones et donc les possibilités démultipliées de jouer en ligne. Le taux de couverture des smartphones est d’ailleurs très élevé en Chine, de l'ordre de 911 millions de Chinois équipés, soit 63,4% de la population (un ratio élevé comparativement à des pays au PIB par habitant équivalent). "Tous les gens sont sur leur téléphone dans la rue en Chine", raconte Mary-Françoise Renard.

Outre l’addiction aux jeux vidéo, il y a également un problème d’addiction aux dépenses, d’après Antoine Bondaz. "Vous ne dépensez pas tant d’argent pour acquérir le jeu mais parce que vous achetez des artefacts, c’est-à-dire des objets à utiliser dans le jeu, ou des attributs pour vos personnages, etc." D'ailleurs, en 2019, la Chine a aussi limité les dépenses autorisées pour ces jeux en ligne : 25 euros par mois pour les moins de 16 ans et 50 euros pour les 16-18 ans. Un business en Chine, comme dans d’autres pays précise le spécialiste de la Chine. Mais l’effet de masse fait toute la différence : des millions de joueurs sont concernés. La Chine compterait 110 millions de joueurs de moins de 18 ans. "Certains d'entre eux dépensent beaucoup d’argent dans ces jeux, cela crée aussi des problèmes au sein de leur famille," constate Antoine Bondaz. […]

D’après les autorités chinoises, les jeux vidéo sont aussi à l’origine de problème de vue chez les plus jeunes : 53,6% des enfants et adolescents chinois seraient myopes. Ils manquent également d'activité physique. D'après les officiels chinois, 67% des jeunes passent moins de deux heures par jour à l'extérieur. Évidemment, le temps passé sur les jeux vidéo a aussi des conséquences sur les résultats scolaires des jeunes... Mais limiter le temps de jeu en ligne n’empêchera pas pour autant les adolescents chinois d’accéder aux écrans… Et difficile d’imaginer que les jeunes souffrant réellement d’addiction aux jeux vidéo changent leur comportement avec cette mesure. Pour Antoine Bondaz, tout interdire ne permettra pas de résoudre ces problèmes d'addiction. De plus, les centres de désintoxication n’ont pas les capacités d’accueillir l’ensemble des jeunes concernés. Des structures, peu adaptées, pour faire face à une arrivée massive de jeunes privés de jeux vidéo et souffrant de problèmes psychologiques voire physiques.

**Une volonté de contrôler le temps libre**

Cette volonté de limiter la durée de jeu n’est pas uniquement une affaire de santé publique. "Il y a toujours derrières les annonces de la Chine de la propagande", d'après Mary-Françoise Renard. Pour cette spécialiste de la Chine, la première intention du gouvernement chinois derrière cette mesure est le contrôle.

*On peut penser que ce n’est pas seulement pour le bien-être des jeunes mais aussi pour éviter que ces jeux vidéo puissent véhiculer des idées, contraires à l’intérêt du gouvernement. Même si ces jeux sont eux aussi contrôlés, évidemment.*

Mary-Françoise Renard, professeure d'économie à l'université Clermont-Auvergne et responsable de l'Institut de recherche sur l'économie de la Chine

Car à travers les jeux vidéo, ce sont aussi certaines idées et une certaine vision de la société qui découlent. Cette mesure, associée à d’autres annonces du gouvernement, est source d’inquiétude pour le chercheur Antoine Bondaz. *"Au même moment, la Chine incorpore dans les programmes scolaires la pensée de Xi Jinping. Il y a un double effet sur ce qui est fait à l’école et sur ce qui ne peut* *pas être fait à l’extérieur. C’est la volonté pour le parti d’avoir une influence plus grande sur la vie des enfants"*, estime-t-il.

D’autres mesures annoncées ces dernières semaines semblent aller dans le même sens : celle de ne plus donner de visibilité aux hommes "efféminés" à la télévision et celle d’interdire le phénomène de "fandom", autrement dit de culte des célébrités. *"On a quand même à l’idée que le parti va chercher de plus en plus à façonner la société, notamment les jeunes, par ce qu’ils apprennent à l’école, ce qu’ils ne font pas sur leur temps libre, la façon qu’ils ont de se représenter aux autres, les personnes qu’ils aiment…. C’est inquiétant car jusqu’à présent, il n’y avait pas un telle influence sur la vie privée des gens, cela touche désormais à l’intime"*, analyse Antoine Bondaz.

Mais la Chine n’est pas la Corée du Nord, rappelle le chercheur, la limitation du temps de jeu concerne uniquement les mineurs, pas les adultes. Cela va aussi dans le sens de cet État paternaliste qui considère que c’est à lui de s’occuper des enfants jusqu’à leur majorité et non aux parents.

Reprendre la main sur les entreprises du secteur numérique

Limiter le temps de jeu va aussi dans le sens de la reprise du contrôle par le gouvernement chinois des entreprises du numérique. *"Depuis quelques mois, des contrôles se multiplient sur tout ce qui est lié aux nouvelles technologies et notamment, toutes les entreprises qui possèdent beaucoup de données*, constate Mary-Françoise Renard. *Car posséder beaucoup de données est une richesse très importante. Le gouvernement chinois ne veut donc pas que cela lui échappe."* […]