

## Séance 5 - Défendre une opinion

### Votre sujet

⇒ Rédigez un paragraphe qui présente *les arguments « pour » et les arguments « contre » les jeux vidéo.*



- Vous pouvez utiliser des arguments du texte, mais ajoutez aussi des propositions personnelles. /13

### Vampires et fantômes inspirent les créateurs de jeux vidéo.

5 Une ambiance lourde de menaces baigne le sinistre château. Le héros tente malgré tout de pénétrer dans la sombre demeure, où des créatures terrifiantes l'attendent au détour des souterrains et des donjons. Cette scène qu'on pourrait croire sortie d'un vieux film d'épouvante des années 60 est issue d'un des jeux vidéo qui fleurissent aujourd'hui. On semble ainsi redécouvrir une recette simple : un bon logiciel doit d'abord naître d'une bonne idée. Or, ces bonnes idées sont l'apanage des bons auteurs.

10 « Ma génération a été baignée par toute une série de films cultes du début des années 80 basée sur le thème des morts vivants », renchérit Edouard Lussan. L'interactivité, les progrès graphiques et techniques des jeux vidéo permettent aux producteurs de retrouver les ambiances lourdes caractéristiques de ces films et de relayer le genre d'une manière nouvelle et efficace. A côté de cela, les immenses progrès technologiques survenus en peu d'années sont également déterminants : capacité de stockage, inventions graphiques et innovations sonores permettent de construire des univers impressionnants même sur petit écran d'ordinateur et de fournir un spectacle suffisamment crédible pour inspirer une réelle

15 frayeur au joueur. Voilà pourquoi fantômes, vampires et autres envahissent notre espace ludique.

*D'après un article de Philippe Seiler, Télérama, n3682, du 9 au 15 juin 2001.*

### Votre méthode

#### = Etape I Découvrir un thème et une thèse

*On se pose des questions simples sur le thème proposé :*

- *Quel est le **sujet** abordé ?*
- *Quelle **idée** veut-on défendre ?*
- *Qui est visé ?*

*On rédige alors une phrase complète qui pose le problème.*

- 1) Quel est le thème traité dans ce texte ?
- 2) Quelle idée ou thèse souhaite défendre son auteur ?

/2

## Séance 5 - Défendre une opinion

### = Etape II Trouver des arguments et des exemples

- On cherche à **expliquer l'idée que l'on veut défendre.**
- On essaie de **lui associer d'autres idées allant dans le même sens, des causes.**
- On s'appuie sur tous les éléments qui peuvent convaincre de la justesse de notre choix.
- On pense à **des cas concrets qui illustrent les arguments et/ou la thèse et les renforcent.**

- 3) Selon le texte, est-ce que les jeux vidéo ont du succès ?
- 4) Pourquoi ? Quels sont **les arguments de l'auteur en faveur de ces jeux** ?
- 5) **Quelles preuves concrètes** le journaliste apporte-t-il à ses arguments ? **/3**

### = Etape III Apporter des contre-arguments et discuter ...

- On recherche les points faibles des arguments énoncés ;
- On oppose de nouveaux arguments à ces points faibles.
- C'est la logique du débat.*

- 6) **L'interactivité est un des attraits** des jeux vidéo.  
**Cela peut être négatif cependant.**  
- Quel argument viendrait contredire celui-ci ? **/1**

- 7) Les personnages favoris des jeux vidéo **sont très noirs, et les mises en scène impressionnantes.**  
- C'est ce qui attire leurs utilisateurs ... mais quel sentiment cela fait-il naître ?  
N'est-ce pas inquiétant ? **/1**

### A l'oral

Voici **deux sujets** qui pourraient donner lieu à **discussion dans votre classe**

\* Pour certains jeunes, les jeux en réseau Internet ont remplacé les loisirs entre amis.

⇒ **Par petits groupes de 4 ou 5 élèves, discutez de l'intérêt et des dangers de ce nouveau type de relations.**

- Vous choisirez un rapporteur des arguments de votre groupe pour échanger en classe entière sur ce loisir du XXI<sup>e</sup> siècle.

\* **La musique et la chanson sont les formes d'expression que les jeunes préfèrent.**

- Est-ce votre cas ?

- Par petits groupes de 4 ou 5 élèves, évoquez la musique que vous écoutez et **trouvez des arguments pour en montrer l'intérêt.**

- Ensuite, vous pourrez dire aux autres groupes ce qui ressort de votre discussion, et échanger sur les différents types de musiques et chansons appréciés dans votre classe.