



FICHE PÉDAGOGIQUE



VIDÉO

Les jeux vidéo qui nous font dépenser

PUBLICATION

24 novembre 2023

CLIQUEZ SUR L'IMAGE
POUR VISIONNER
LA VIDÉO



1. PRÉDICTION DES INFORMATIONS

Lisez le synopsis et observez l'image. Avant de visionner la vidéo, répondez aux questions suivantes.

1. Selon toi, quelles **informations** seront traitées dans cette Minute MAJ?
2. **Qu'aimerais-tu apprendre** à ce sujet? Pourquoi?



2. COMPRÉHENSION

Visionnez la vidéo. Répondez ensuite aux questions suivantes. Les réponses se trouvent à la fin du document.

1. Dans tes propres mots, peux-tu expliquer comment les compagnies peuvent **faire de l'argent** avec des jeux gratuits?
2. Peux-tu nommer une **stratégie** employée par ces compagnies pour t'inciter à dépenser de l'argent?
3. Pourquoi les « **loot boxes** » sont-elles si controversées?
4. Est-ce que les informations contenues dans cette capsule pourraient changer ta **façon de jouer aux jeux vidéo**?



3. RÉACTION AUX INFORMATIONS

Discutez maintenant avec vos élèves à partir des questions suivantes.

1. Est-ce que le contenu de cette capsule **renforce ou contredit** certaines idées que tu avais déjà? Lesquelles?
2. Les informations sont-elles **claires**? Pourquoi?



4. CRITIQUE DE LA MINUTE MAJ

Discutez maintenant avec vos élèves de la **fiabilité des informations** présentées dans la capsule, à l'aide des questions suivantes.

1. Qu'est-ce qui rend les informations **fiables**?
2. Quelles **preuves** sont amenées pour soutenir les explications présentées?
3. Comment pourrais-tu **vérifier** la fiabilité des informations?

RÉPONSES

1. Les jeux vidéo « gratuits » sont rentables pour les compagnies parce qu'ils incitent les gens à verser fréquemment des petites sommes d'argent (**microtransactions**) lorsqu'ils jouent.
2. Exemple : se servir des **notifications** pour t'encourager à retourner jouer.
3. Le contenu d'une « loot box » est laissé au hasard, comme une machine à sous. Au Canada, ce genre de loterie est **interdit aux mineurs**, mais aucune loi n'encadre les « loot boxes ».

LEXIQUE

microtransaction

micro (petit) + trans (à travers) + action (vente) = l'échange de petits montants d'argent, souvent par le biais d'Internet ou dans le monde des jeux vidéo

monnaie virtuelle

argent numérique qui peut être utilisé pour acheter ou vendre des biens ou des services et qui n'est pas contrôlé par les banques centrales ni par aucun pays (ex. : Robux, V-Bucks, Poké Pièces, mais aussi les bitcoins)

neurologie

branche de la médecine qui étudie le cerveau et le système nerveux

psychologie

étude scientifique des phénomènes de l'esprit, surtout les comportements humains

SUIVEZ MAJ

[Radio-Canada.ca/MAJ](https://radio-canada.ca/MAJ) - [@majmonactu](https://www.instagram.com/majmonactu)

Vous avez une question ou un commentaire sur cette fiche ? **Écrivez-nous!**