

1 MISE EN ROUTE

1. Écoutez l'émission et répondez aux questions.

- Quel est le point de départ de la discussion dans cette chronique économique ?

- Quelle place occupe l'industrie du jeu vidéo dans la culture et les loisirs en France ?

- Quelle est la position de la France dans l'industrie mondiale du jeu vidéo ?

- Quelles caractéristiques distinguent les jeux créés par les studios français ?

- Pourquoi la formation est-elle un élément important pour l'industrie française du jeu vidéo ?

- Quels facteurs expliquent le développement et la solidité du secteur du jeu vidéo en France ?

2. Écoutez l'émission une deuxième fois. Répondez par vrai ou faux et justifiez.

- Le chiffre d'affaires de l'industrie du jeu vidéo réalisé en France en 2022 est de 5,5 milliards d'euros.

☐ Vrai

☐ Faux

Justification : _____

- Le secteur représente 40 000 emplois directs en France.

☐ Vrai

☐ Faux

Justification : _____

- Marseille et Nantes sont citées comme exemples de pôles dynamiques de formation ou de développement dans le secteur du jeu vidéo.

☐ Vrai

☐ Faux

Justification : _____

- L'assurance chômage est présentée comme un soutien inattendu aux créateurs de jeux vidéo indépendants.

☐ Vrai

☐ Faux

Justification : _____

2 BOÎTE À OUTILS 1

Réécoutez l'émission et complétez la boîte à outils.



POUR DÉCRIRE UN MARCHÉ ÉCONOMIQUE

On peut décrire un marché en utilisant les expressions suivantes que l'on peut rassembler dans deux grandes catégories :

Catégorie 1 : _____

→ **les meilleurs** _____ **du monde**

Ex : « _____ . »

→ **alimenter un** _____

Ex : « _____ . »

→ **des** _____ **d'excellence**

Ex : « _____ . »

→ **des emplois** _____

Ex : « _____ . »

→ **un** _____ **local**

Ex : « _____ . »

Catégorie 2 : _____

→ **des mastodontes**

Ex : « _____ . »

→ _____ **dans le monde** _____

Ex : « _____ . »

→ **un avantage** _____

Ex : « _____ . »

→ _____ **sa place**

→ **jouer dans la** _____ **des grands**

Ex : « _____

_____ . »

3 EXERCICE

Reformulez les phrases en remplaçant les mots ou expressions en gras par des structures de la boîte à outils.

1. L'industrie du jeu vidéo crée des emplois nécessitant **des compétences complexes** dans la programmation, le design ou l'animation.

2. Les studios et les écoles contribuent à développer **un environnement** dynamique dans certaines villes.

3. Certaines entreprises créées dans les années 1990 sont aujourd'hui devenues **des géantes** de l'industrie.

4. Le système d'aide publique constitue **un atout** pour les studios français.

5. Ces succès permettent à la France de **se renforcer** dans l'industrie mondiale du jeu vidéo.

6. Grâce à ses studios et à ses formations reconnues, la France peut désormais **rivaliser au sein** de l'industrie mondiale.

7. Les écoles spécialisées contribuent à **approvisionner les studios de talents**.

8. Dans certaines villes, des écoles et des studios forment **des centres d'excellence** dans le domaine du jeu vidéo.

4 BOÎTE À OUTILS 2

Réécoutez cet extrait de l'émission et complétez la boîte à outils.



EXPRIMER DES DONNÉES CHIFFRÉES ET UN CLASSEMENT

Exprimer des données chiffrées

Toujours pour parler d'un marché économique, on peut présenter des données chiffrées en utilisant les structures suivantes :

Extrait 1 :

→ **avec + nombre**

Ex : « _____ »

Ex : « _____ »

→ _____ **de + nombre**

Ex : « _____ »

Pour exprimer une quantité, on peut utiliser les structures « **plus de** », « **environ** », « **près de** », « **presque** », « **autour de** ».

Ces expressions permettent d'indiquer une _____ lorsque le chiffre exact n'est pas nécessaire ou n'est pas connu.

Par exemple :

- Plus de 20 000 personnes travaillent dans l'industrie du jeu vidéo.
- Environ 70 % des Français jouent aux jeux vidéo.
- Près de sept Français sur dix jouent régulièrement.

→ **compter + quantité + nom**

Ex : « »

Exprimer un classement**Pour exprimer un classement, on peut utiliser les structures suivantes :****Extrait 2 :**→ **se dans le top + chiffre + échelle**→ **..... la + nombre ordinal + place**→ **figurer parmi + groupe nominal**

Ex : « »

Ex : « La France figure parmi les plus grands producteurs de jeux au monde. »

La structure « occuper la + nombre ordinal + place » permet d'exprimer un

5 EXERCICE

À partir des données, formulez des phrases pour présenter un marché. Utilisez la structure proposée. Plusieurs réponses sont possibles.

1.
 - 5,5 milliards d'euros de chiffre d'affaires
 - première industrie culturelle
 - Structure : *avec*
2.
 - une vingtaine d'écoles spécialisées
 - Structure : *compter*
3.
 - sept Français sur dix
 - Structure : *près de*
4.
 - top 10 mondial
 - Structure : *se situer dans*
5.
 - 3e producteur de jeux vidéo en Europe
 - Structure : *occuper*

6 EN SITUATION !**Situation et tâche :**

Vous êtes manager dans un studio français de jeux vidéo, situé à Montpellier. Une délégation francophone composée d'étudiants et de professionnels du secteur du jeu vidéo effectue un voyage d'étude en France pour découvrir l'industrie française du jeu vidéo. Elle vient visiter votre studio.

Vous intervenez brièvement (5 minutes) lors de la réunion d'accueil pour présenter le secteur du jeu vidéo en France. Vous présentez le marché, le marché du travail, la formation et la réussite du secteur en vous appuyant sur des données chiffrées, le classement, etc... Vous pouvez faire des recherches pour obtenir les derniers chiffres.