

Source RFI	https://www.rfi.fr/fr/podcasts/aujourd-hui-l-%C3%A9conomie/20251212-pourquoi-la-france-est-toujours-un-grand-du-jeu-vid%C3%A9o-mondial
Durée de la séance	2h
Savoir-faire langagier(s)	- décrire un marché économique - exprimer des données chiffrées et un classement
Outils langagiers	- le lexique de l'économie et du classement - les prépositions

1 MISE EN ROUTE

➤ Déclencheur ⌚ 20 minutes 🗣 Compréhension orale et production orale 👥 En grand groupe

1. Écoutez l'émission et répondez aux questions.

Conseil : Faire lire les questions au préalable aux apprenants. Diffuser l'audio 1 fois et faire répondre aux questions. Inviter les apprenants à répondre de manière générale sans forcément reprendre les termes du texte.

- Quel est le point de départ de la discussion dans cette chronique économique ?
La chronique commence par l'annonce de la victoire du jeu français Clair Obscur – Expédition 33 aux Game Awards, ce qui introduit le thème du jeu vidéo français.
- Quelle place occupe l'industrie du jeu vidéo dans la culture et les loisirs en France ?
Le jeu vidéo est la première industrie culturelle du pays et constitue un loisir très répandu chez les Français.
- Quelle est la position de la France dans l'industrie mondiale du jeu vidéo ?
La France fait partie des grands acteurs du secteur, elle se situe dans le top 10 mondial et occupe la troisième place en Europe.
- Quelles caractéristiques distinguent les jeux créés par les studios français ?
Ils se distinguent par une identité particulière, avec un soin apporté à l'esthétique et au récit, souvent inspirés de valeurs européennes ou françaises.
- Pourquoi la formation est-elle un élément important pour l'industrie française du jeu vidéo ?
Les écoles françaises forment de nombreux talents qui alimentent les studios en France et à l'international.
- Quels facteurs expliquent le développement et la solidité du secteur du jeu vidéo en France ?
Le soutien des pouvoirs publics, les politiques d'aide à la création et certains dispositifs sociaux contribuent au développement et à l'innovation dans ce secteur.

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

Conseil : Faire lire les questions au préalable aux apprenants. Diffuser l'audio 1 fois et faire répondre aux questions. Inviter les apprenants à justifier.

- 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 : En 2022, l'industrie du jeu vidéo en France a réalisé un chiffre d'affaires de 5,5 milliards d'euros.

- Le secteur représente 40 000 emplois directs en France.

☐ Vrai
☒ Faux

Justification : Ce secteur représente environ 20 000 emplois directs en France.

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

☐ Vrai
☒ Faux

Justification : Les villes citées comme exemples de pôles dynamiques sont Montpellier, Lille et Lyon.

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

☒ Vrai
☐ Faux

Justification : Des pôles d'excellence plus que dynamiques s'y sont créés, comme à Montpellier – là où justement a été développé Clair Obscur–, mais aussi à Lille ou Lyon.

2 BOÎTE À OUTILS 1

- Repérage et conceptualisation ⌚ 20 minutes 🗨 Compréhension écrite et orale 🗨 En grand groupe

Réécoutez l'émission et complétez la boîte à outils.

Conseil : Faire lire la boîte à outils à compléter. Faire écouter l'audio 2 fois. Projeter la boîte à outils au tableau et faire compléter par plusieurs apprenants.



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 : la formation / le marché du travail

→ les meilleurs talents du monde

Ex : « Les studios tricolores exportent même leurs jeux dans le monde entier. »

→ alimenter un vivier

Ex : « Les écoles alimentent un vivier permanent de talents. »

→ des pôles d'excellence

Ex : « Les écoles sont dans toute la France des pôles d'excellence. »

→ des emplois qualifiés

Ex : « Les régions comprennent que le jeu vidéo ce sont des emplois qualifiés. »

→ un écosystème local

Ex : « ... qui attire les talents et surtout qui dynamisent l'écosystème local. »

Catégorie 2 : le succès ou la réussite→ **des mastodontes***Ex : « Dès les années 80 et 90, la France a vu naître des studios qui sont aujourd'hui des mastodontes. »*→ **exporter dans le monde entier***Ex : « Les studios tricolores exportent même leurs jeux dans le monde entier. »*→ **un avantage comparatif***Ex : « C'est donc un avantage comparatif très français. »*→ **consolider sa place**→ **jouer dans la cour des grands***Ex : « c'est donc tout cela Marion qui permet à la France de consolider sa place et de jouer pleinement dans la cour des grands. »***3 EXERCICE**

➤ Systématisation ⌚ 10 minutes 📖 Compréhension et production écrite 🗑 Individuellement

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.

(des emplois qualifiés)

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

(un écosystème)

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

(des mastodontes)

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

(un avantage comparatif)

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

(consolider sa place)

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

(jouer dans la cour des grands)

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

(alimenter un vivier de talents pour les studios)

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

(des pôles)

4 BOÎTE À OUTILS 2

- Repérage et conceptualisation ⌚ 20 minutes 📖 Compréhension écrite et orale 🗣️ En grand groupe

Conseil : Faire lire la boîte à outils à compléter. Faire écouter les extraits. Projeter la boîte à outils au tableau et faire compléter par les apprenants.

Extrait 1 : diffuser l'audio de 0'34 à 0'56.

Extrait 2 : diffuser l'audio de 1'00 à 1'08.

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 : « avec 5,5 milliards d'euros de chiffre d'affaires. »

Ex : « avec 20 000 emplois directs »

→ **près de + nombre**

Ex : « près de sept Français sur dix jouent. »

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

Ces expressions permettent d'indiquer une **estimation** 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 : « Le pays compte 1 300 studios. »

Exprimer un classement

Pour exprimer un classement, on peut utiliser les structures suivantes :

Extrait 2 :

→ **se situer dans le top + chiffre + échelle**

→ **occuper la + nombre ordinal + place**

→ **figurer parmi + groupe nominal**

Ex : « la France se situe dans le top 10 mondial et occupe la troisième place européenne. »

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

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

5 EXERCICE

➤ Réemploi ⌚ 10 minutes 📄 Production écrite 🖱 Individuellement

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*

Exemple de réponse : avec 5,5 milliards d'euros de chiffre d'affaires, l'industrie du jeu vidéo est la première industrie culturelle en France.

2.

- une vingtaine d'écoles spécialisées
 - Structure : *compter*

Exemple de réponse : la France compte une vingtaine d'écoles spécialisées dans le jeu vidéo.

3.

- sept Français sur dix
 - Structure : *près de*

Exemple de réponse : près de sept Français sur dix jouent aux jeux vidéo.

4.

- top 10 mondial
 - Structure : *se situer dans*

Réponse possible : la France se situe dans le top 10 mondial des producteurs de jeux vidéo.

5.

- 3e producteur de jeux vidéo en Europe
 - Structure : *occuper*

Réponse possible : la France occupe la troisième place européenne pour la production de jeux vidéo.

6 EN SITUATION !

➤ Réinvestissement ⌚ 40 minutes 📄 Compréhension orale et production écrite 🖱 Individuellement

Conseil : Projeter l'encadré « Situation et tâche ». Accorder du temps aux apprenants afin qu'ils préparent leur intervention.

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.

Proposition de grille d'évaluation :

	★	★★	★★★
Décrire un marché économique (le lexique pour décrire un marché)			
Exprimer des données chiffrées (près de, plus de, environ, presque, compter)			
Exprimer un classement (se situer, occuper, figurer parmi)			

Exemple de texte attendu :

Bonjour à toutes et à tous, et bienvenue dans notre studio. Je vais vous présenter brièvement la place du jeu vidéo en France et l'importance de ce secteur.

Aujourd'hui, le jeu vidéo est une industrie culturelle majeure en France. C'est même la première industrie culturelle du pays, avec plus de 5 milliards d'euros de chiffre d'affaires. Le secteur est très dynamique, car près de sept Français sur dix jouent aux jeux vidéo. Cela montre que la demande est très forte, et que l'offre continue de se développer.

La France compte plus de 1 300 studios de jeux vidéo, avec environ 20 000 emplois directs, dont une grande partie sont des emplois qualifiés dans la programmation, le design ou l'animation. Grâce à ces entreprises et à ces compétences, la France occupe une place importante dans l'industrie mondiale du jeu vidéo et se situe dans le top 10 mondial. Elle occupe également la troisième place en Europe.

Un autre point important est la formation. Les écoles spécialisées alimentent un vivier permanent de talents. Dans notre ville, des pôles d'excellence se sont développés, ce qui contribue à créer un écosystème local dynamique.

Par ailleurs, les studios français exportent leurs jeux dans le monde entier et rencontrent souvent un grand succès à l'international. Le secteur bénéficie aussi du soutien des pouvoirs publics. Par exemple, les collectivités soutiennent la création, notamment grâce à un fonds d'aide et à un crédit d'impôt pour la production. Ces dispositifs représentent un avantage comparatif important pour les studios français.

Grâce à tous ces éléments, la France peut consolider sa place dans l'industrie mondiale du jeu vidéo et jouer dans la cour des grands.

Merci pour votre attention et bonne visite de notre studio.