



Ordre de service d'action

**Direction générale de l'enseignement
et de la recherche
Service de l'enseignement supérieur, de la recherche
et de l'innovation
Sous-direction de l'enseignement supérieur
Bureau des formations de l'enseignement supérieur
1 ter avenue de Lowendal
75700 PARIS 07 SP
0149554955**

N° NOR AGRE1511111C

Note de service

DGER/SDES/2015-498

03/06/2015

Date de mise en application : 01/09/2015

Diffusion : Tout public

Cette instruction abroge :

DGER/SDES/2014-482 du 26/06/2014 : définition des thèmes culturels et socio-économiques des classes de BTSA pour les sessions 2015 et 2016

Cette instruction ne modifie aucune instruction.

Nombre d'annexes : 2

Objet : définition des thèmes culturels et socio-économiques des classes de BTSA pour les sessions 2016 et 2017.

Destinataires d'exécution

DRAAF
DAAF
Inspection de l'enseignement agricole
Haut-Commissariat de la République des COM
CGAAER
Inspection générale de l'agriculture
EPLEFPA
CNEAP - UNMFREO - UNREP

Résumé : orientations et bibliographies indicatives pour les thèmes culturels et socio-économiques pour les classes de BTSA pour les sessions 2016 et 2017 (communes à toutes les options).

Textes de référence : articles D811-137 à D811-143 du code rural et de la pêche maritime.

La présente note de service a pour objet de définir les thèmes culturels et socio-économiques qui servent de support, de manière non exclusive, aux situations pédagogiques correspondant aux objectifs des modules M21 et M22 des BTSA, toutes options confondues.

Le thème unique proposé est le support de l'épreuve E1 pour les options non renouvelées.

CAS DES CANDIDATS SE PRESENTANT A LA SESSION D'EXAMEN 2016

Un thème est obligatoire :

- Internet : nouvelles cultures, nouvelles économies

CAS DES CANDIDATS SE PRESENTANT A LA SESSION D'EXAMEN 2017

Un thème est obligatoire :

- le jeu

La présente note de service diffuse en annexes 1 et 2 les orientations et bibliographies indicatives, rédigées par l'Inspection de l'enseignement agricole, pour chacun des thèmes. **Ces dernières sont destinées aux enseignants et ne constituent pas des listes d'ouvrages au programme.**

La directrice générale de l'enseignement
et de la recherche

Mireille RIOU-CANALS

ANNEXE 1

Note de commentaires indicative rédigée par l'Inspection de l'enseignement agricole

ORIENTATIONS POUR L'ÉTUDE DU THÈME CULTUREL ET SOCIO-ÉCONOMIQUE

- INTERNET : NOUVELLES CULTURES, NOUVELLES ECONOMIES -

De la tablette d'argile à la tablette numérique, des messages portés par les pigeons ou les relais de poste aux mails, de la transmission des idées au rythme des déplacements humains à leur diffusion instantanée sur la toile, des marchés circonscrits dans un espace géographique au commerce en ligne ouvert au monde..., l'apparition d'Internet qui réduit les distances spatiales et temporelles a donné un champ illimité aux ressources numériques, bousculant de nombreuses habitudes, suscitant de nouvelles pratiques culturelles, artistiques et économiques...

Ce sont ces évolutions, voire ces révolutions, et toutes les tensions qu'elles entraînent que ce thème invite les trois disciplines à analyser, explorer, interroger...

LETTRES

A la différence des thèmes du voyage et de la ville, Internet ne constitue pas – pas encore ? – un sujet ou un motif littéraire, en dehors de quelques rares exceptions. En revanche, les outils informatiques et Internet modifient profondément les modes de création puis de production du livre, la diffusion des informations, des idées et des œuvres... bouleversant du même coup les relations que l'homme entretenait depuis des siècles avec l'écriture, la lecture et le savoir, faisant bouger les frontières entre la langue orale et la langue écrite, contraignant à repenser les notions de propriété intellectuelle et de droits d'auteur... C'est sur toutes ces questions concernant directement l'enseignement des Lettres et dessinant peut-être certaines de ses évolutions qu'il est intéressant de faire réfléchir les étudiants.

Les mutations du livre

La fabrication de l'objet livre et ses modes de publication

Internet et les technologies numériques bouleversent profondément le monde du livre dont la publication, depuis plus de cinq siècles, passait uniquement par l'impression. Si les modalités d'impression ont varié au fil des siècles, le même circuit conduisait le livre de l'auteur à ses lecteurs, grâce à l'intervention de l'éditeur qui l'imprimait et mettait l'objet ainsi fabriqué en circulation. Avec Internet, la publication d'un livre peut désormais se libérer de l'impression et de sa fabrication, pour revenir à son sens premier de rendre public : quelques clics suffisent à mettre un texte en ligne et à le rendre accessible à des lecteurs résidant n'importe où dans le monde.

La diffusion des livres

Depuis les années 1990, les librairies et les bibliothèques traditionnelles ne sont plus seules à mettre les livres à la disposition des lecteurs. Les bibliothèques numériques, les librairies en ligne, les éditeurs électroniques proposent désormais des livres numérisés, des encyclopédies en ligne, des œuvres hypermédias... Les fonds des grandes bibliothèques sont progressivement numérisés et accessibles partout, ce qui modifie fortement le travail des chercheurs et des étudiants, par exemple, mais aussi des écrivains. C'est de chez eux qu'ils peuvent accomplir l'essentiel de leurs recherches, sans devoir se déplacer pour consulter des ouvrages dont l'accès était quelquefois difficile auparavant (documents fragiles, par exemple, enluminures précieuses, incunables...). La numérisation de leurs fonds permet aux bibliothèques de satisfaire deux objectifs qui n'étaient pas toujours

conciliables avant : la conservation des documents et leur communication au public dans de très bonnes conditions de lisibilité (feuilletage à l'écran avec possibilité de zoom, par exemple).

De leur côté, de nombreux auteurs ont créé des sites pour mettre directement en ligne leurs œuvres, espérant trouver ainsi des lecteurs sans passer par un éditeur. Si les auteurs jouissant déjà d'une certaine notoriété sont suivis par de fidèles internautes, très peu de ceux qui n'avaient jamais été publiés avant ont, pour l'instant, réussi à trouver sur le web une large audience et encore moins une rétribution pour leur œuvre. Il faut remarquer que dans la chaîne traditionnelle, l'éditeur assure non seulement la réalisation du livre mais aussi sa diffusion et sa publicité par des circuits de distribution. Des sites littéraires fédératifs se créent pour promouvoir plusieurs écrivains et tenter d'assurer cette visibilité, grâce à une ligne éditoriale.

De nouvelles pratiques d'écriture

Dans le domaine de la correspondance, Internet a créé une situation inédite, supprimant en grande partie le temps qui séparait l'écriture d'un texte par son auteur de sa lecture par son destinataire. Alors que les textes étaient généralement rédigés au brouillon, relus et amendés avant envoi, les messages transmis par internet – courriels, textos, sms ou chats – s'inscrivent dans une situation de communication interactive, directe ou légèrement différée, et privilégient une forme rapide et courte qui reproduit l'oral avec sa syntaxe simplifiée – phrases courtes, nominales ou simples, sans mots de liaison – , ses abréviations, ses interjections, le tout dans une orthographe réinventée, éventuellement agrémentée de smileys qui constituent un nouveau code.

Poursuivant ses travaux sur l'autobiographie, le journal intime ou les écritures ordinaires, Philippe Lejeune a étudié de 1999 à 2000 les journaux intimes francophones en ligne, cherchant à repérer l'influence de ce nouveau support d'écriture et de l'exposition de l'intime par sa mise en ligne dans des blogs ouverts, par exemple, sur l'écriture de soi.

Internet a aussi permis le développement d'écritures collaboratives. Il est désormais possible de travailler à distance sur un ouvrage commun, qu'il soit fictionnel ou documentaire. L'encyclopédie coopérative Wikipédia, créée en 2001, est ainsi rédigée par des milliers de volontaires qui participent à une construction collective.

Un nouveau rapport à la lecture

« Les abeilles pillotent [butinent] deçà delà les fleurs, mais elles en font après le miel, qui est tout leur ; ce n'est plus thym ni marjolaine : ainsi les pièces empruntées d'autrui, il les transformera et confondra [mêlera], pour en faire un ouvrage tout sien, à savoir son jugement. Son institution, son travail et [son] étude ne visent qu'à le former. »

Montaigne, *Essais*, Livre I, 26, De l'institution des enfants

Plusieurs études, comme *Lectures et lecteurs à l'heure d'Internet*, publiée en 2011 sous la direction de Christian Evans, montrent que les lectures dites ordinaires ou utiles (livres scolaires, professionnels, informationnels et pratiques...) augmentent tandis que diminue fortement la lecture littéraire. Cette évolution avait commencé bien avant la montée en puissance d'Internet mais les pratiques qu'il génère ne peuvent que renforcer cette tendance : habitué à des formats de plus en plus courts, le lecteur grappille, surfant d'une information à l'autre sans s'y arrêter vraiment. Lire un texte long, de réflexion ou de fiction, nécessite une attention soutenue pour en assimiler les idées, les passer au crible de son « jugement » comme dit Montaigne et en « faire son miel ». Dans *Internet rend-il bête ?*, Nicolas Carl a étudié l'influence qu'Internet peut exercer sur le cerveau humain dans la mesure où « quand nous nous connectons en ligne, nous entrons dans un environnement qui favorise la lecture en diagonale, la pensée hâtive et distraite, et l'apprentissage superficiel. »

Internet et l'informatique placent le lecteur face à un nouveau langage et on parle aujourd'hui de « littératie numérique » (selon l'OCDE, 2000, « la **littératie** est l'aptitude à comprendre et à utiliser l'information écrite dans la vie courante, à la maison, au travail et dans la collectivité en vue d'atteindre des buts personnels et d'étendre ses connaissances et ses capacités »). Il ne s'agit pas seulement de savoir utiliser internet pour s'informer, mais aussi d'en comprendre les modalités de fonctionnement, les acteurs, les finalités, les codes... donc d'apprendre à l'utiliser avec clairvoyance pour s'émanciper et non s'assujettir.

Une diffusion accélérée des idées et des courants artistiques

Internet contribue incontestablement à la diffusion rapide des idées et des courants artistiques mais cela se fait de manière extrêmement brouillonne, sans hiérarchisation ni protection des auteurs. La facilité à publier des textes, les faire circuler, les insérer dans d'autres textes grâce au fameux copier-coller, les possibilités de téléchargements... suscitent de nouvelles pratiques peu respectueuses de la propriété intellectuelle et du droit d'auteur : on glisse rapidement de la citation référencée à l'emprunt malhonnête, au plagiat...

La pratique de l'échange non marchand des œuvres est jusqu'à présent reconnue comme légitime dans le cadre privé : prêter ses livres, ses disques, ses revues, ses DVD à ses proches... est une habitude très répandue qui prend une toute nouvelle dimension à l'ère d'internet. Comment préserver ce droit fondamental tout en limitant ses méfaits, puisqu'aujourd'hui, pour reprendre la formule d'un réseau bien connu, certains internautes ont des milliers d'amis sur la Toile auxquels ils peuvent envoyer simultanément des œuvres numérisées ?

ECONOMIE

Les enjeux économiques d'Internet

Selon l'OCDE, le chiffre d'affaires des 250 plus grandes entreprises du secteur des technologies de l'information et des Télécommunications a atteint 4.600 milliards de dollars en 2011. Les nouvelles techniques d'information et de communication font du bien à l'économie. Pour preuve, 14 millions de personnes dans le monde ont trouvé en 2011 un emploi grâce au secteur, soit 6% de plus par rapport à l'année précédente. Au sein des pays de l'OCDE, près de 15 millions de personnes travaillaient dans les TIC en 2009, soit près de 6% des emplois privés. Si l'on regarde sur une plus longue période, l'emploi a crû de 2% par an entre 2000 et 2011 dans les TIC. Qui dit mieux ?

Challenges - Publié le [05-10-2012](#)

*Internet fait désormais largement partie de la vie quotidienne des français : on dénombre 41 millions d'internautes en février 2011 et 92% d'entre eux se connectent tous les jours (source Mediamétrie Netratings – Février 2011). Internet contribue à **60 milliards** d'euros au PIB français et à 20% de la croissance entre 2004 et 2009 employant plus d'**1 million de personnes**. Cette économie de l'information représente 6 % du budget des ménages en 2012 (Source INSEE). Quant à l'e-commerce, en 2013 les ventes sur Internet ont dépassé la barre symbolique des 50 milliards d'euros en France. On compte désormais 138.000 sites actifs dans l'Hexagone, soit 20.000 de plus qu'en 2012. Et demain l'impression 3D, nouvelle révolution industrielle, pourrait bouleverser les comportements des consommateurs et des industriels. Et pourtant, « l'impact réel d'Internet sur l'économie française reste encore mal connu ».*

McKinsey & Company, *Impact d'Internet sur l'économie française*, mars 2011

Le secteur des NTIC regroupe les activités qui produisent des biens et services permettant la numérisation de l'économie, c'est-à-dire la transformation des instructions utilisées ou fournies en instructions numériques, plus facilement manipulables, restituables, stockables, communicables. Aujourd'hui et dans le contexte de la "globalisation", tous les spécialistes s'accordent pour souligner l'importance décisive de ces nouvelles technologies pour la croissance économique et pour l'emploi. Elles répondent aussi bien aux besoins des entreprises et de l'Etat qu'à ceux des ménages et des individus. Désormais soumises aux mêmes lois du marché que n'importe quelle autre activité de production marchande, elles constituent un secteur où la concurrence se joue directement à l'échelle mondiale.

Les études indiquent que leur utilisation permet des gains d'efficience dans l'entreprise, une **croissance de la productivité** et induit des effets de réseau favorables au développement économique. La productivité de ce secteur peut donc améliorer rapidement la productivité globale d'une économie.

Durant les Trente Glorieuses, le succès économique reposait essentiellement sur la richesse en matières premières, sur la puissance des industries manufacturières et sur le volume de capitaux matériels dont disposait chaque pays. Tout au long du XXème siècle, les géants industriels se trouvaient dans les transports automobiles, ferroviaires et aériens, l'industrie électrique, les industries pétrochimiques. Aujourd'hui avec les nouvelles technologies de l'information et de la communication, de vastes empires économiques nouveaux émergent en des temps records (Google, Apple, facebook, Amazon, etc.) et, chaque jour, de nouvelles avancées technologiques rendent obsolètes les progrès antérieurs. La véritable richesse n'est pas concrète, elle est abstraite. Elle n'est plus seulement matérielle, elle est aussi immatérielle.

Au capital matériel a succédé le capital immatériel ou, pour le dire autrement, le capital des talents, de la connaissance, du savoir. C'est désormais la capacité à innover, à créer des concepts et à produire des idées qui est devenue l'avantage compétitif essentiel. Et Internet fait sentir ses effets pratiquement dans tous les secteurs de l'économie, que ce soit en facilitant prodigieusement l'accès à l'information ou en transformant des marchés entiers, comme ceux de la musique, de la vidéo, des logiciels, du livre et de l'actualité.

Internet et consommation

Deux ménages sur trois disposent d'Internet chez eux. La fracture numérique tend donc à se réduire mais des différences demeurent selon le diplôme, la catégorie sociale, le niveau de revenu ou d'instruction. Certains segments de la population (les 16-24 ans) sont bien plus susceptibles d'utiliser Internet que les autres (les plus de 65 ans). En dépit de cela, Internet transforme les modes de vie des ménages créant de nouveaux besoins, de nouveaux produits de consommation, de nouvelles gammes de biens et produits numériques, diversifiant les filières de distribution, améliorant toute collecte et recherche d'informations commerciales ou autres. La publicité en ligne représente en chiffres absolus le plus gros marché, devant les jeux informatiques, la musique, les films et vidéos en ligne. Le e-commerce, en plein développement, devient aujourd'hui un des facteurs importants de la croissance économique, le e-book est en passe de transformer profondément le paysage de l'édition.

Internet est également devenu un outil indispensable pour rapprocher les demandeurs d'emploi et les employeurs : en 2010, 17 % des internautes en moyenne disaient s'être servis d'Internet pour rechercher un emploi.

Internet et mondialisation

Instruments de la mondialisation, les technologies de l'information et Internet simplifient les communications sur la planète. Leur croissance quasi exponentielle permet la création de nouveaux liens sociaux ainsi que de nouvelles communautés sur le web même s'il faut admettre que ces avancées ne profitent pas à tous. De ce fait, Internet a créé aussi de nouvelles formes d'exclusion, tant pour les individus que pour les pays pauvres.

Internet et la loi

De nombreux délits ou infractions sont commis avec la reproduction, la représentation ou la diffusion d'œuvres de l'esprit (livre, film, etc.) sans acquittement des droits d'auteurs ; d'autres concernent l'atteinte à la vie privée. Les logiciels malveillants, les attaques par déni de service ou d'autres méthodes portant atteinte à la confidentialité, à l'intégrité des réseaux d'informations se multiplient. Plus grave encore, Internet a ses criminels. Terrain de chasse privilégié des personnes mal intentionnées, Internet a donné naissance à la cyber-criminalité. Les possibilités de communiquer avec des personnes partout dans le monde et de payer à distance sont ainsi utilisées par certaines personnes malveillantes.

EDUCATION SOCIOCULTURELLE

Les enjeux culturels et sociaux d'internet

En dix ans, les pratiques d'internet ont envahi notre vie quotidienne. Les écrans sont devenus omniprésents, notamment avec l'essor des technologies mobiles, et l'informatique connectée s'est banalisée, au point de

mobiliser désormais une grande partie de notre temps libre. Il y a en France 29 millions d'internautes qui utilisent chaque jour internet de façon très différente selon les individus et les groupes : recherche d'information, courrier électronique, téléphonie, commerce, électronique, jeux en ligne, sites de rencontre et réseaux sociaux...

L'extrême rapidité de développement de cette innovation technologique et l'évolution permanente et diversifiée de son appropriation par les individus et les groupes ne permettent pas d'en mesurer encore tous les effets. Les interrogations sur les dérives, les « mésusages », les résistances, la non-assistance, la non-formation, les enjeux juridiques et éthiques font régulièrement partie des débats actuels.

Les jeunes, en particulier, entretiennent un rapport intense et personnel avec le smartphone à travers les réseaux sociaux. 90 % d'entre eux possèdent une page personnelle. Leurs pratiques diversifiées, en perpétuelle évolution, leur permettent d'organiser de façon différenciée leurs « espaces d'amis ». Il n'est pas étonnant dès lors que les usages et les pratiques des réseaux sociaux soient une des préoccupations majeures des parents au sein de la famille comme à l'école.

Dans quelle mesure ces nouvelles pratiques médiatiques concurrencent-elles les loisirs traditionnels et impactent-elles les sociabilités ? Les réseaux sociaux explorent-ils de nouvelles façons de vivre ensemble ? Peut-on penser un lien social sans communication directe ?

Un bouleversement du rapport à la culture

En moins de dix ans, notre accès et notre rapport à la culture ont été profondément bouleversés par Internet. Notre façon de participer à la vie culturelle – en écoutant de la musique, en lisant la presse ou des livres, en fréquentant les lieux de spectacle ou du patrimoine – s'est profondément modifiée. C'est l'ensemble de la filière industrielle de la communication et de la culture qui est aujourd'hui radicalement déstabilisée et modifiée.

Comme le relève Olivier Donat dans *l'Enquête sur les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique*, « Internet a introduit des perturbations qui, pour une part croissante de l'humanité, devraient déstabiliser la relation aux savoirs, dérégler la circulation des biens et services culturels, réajuster notre perception de la création. ».

Quelles seront les pratiques culturelles de demain alors que les internautes ont imposé sur la Toile une utilisation participative ? La diversité culturelle sera-t-elle renforcée par Internet malgré la standardisation des produits culturels de masse ? Les stratégies du marketing seront-elles invalidées par le goût pour la découverte et le partage des œuvres ? La presse survivra-t-elle à Internet ? Comment l'école pourra-t-elle répondre à ce « tsunami numérique » ? La souveraineté de l'artiste-créateur sera-t-elle remise en cause ?

Une nouvelle culture ?

L'accès aux technologies de l'information est aujourd'hui considéré comme un enjeu de développement culturel. Même si certains dénoncent les méfaits de la surabondance d'informations ou le développement excessif du piratage, Internet constitue un véritable outil global de diffusion de la culture. Il est, pour beaucoup d'artistes, un moyen de s'affranchir des contraintes commerciales, notamment celles liées à la distribution, ou des différentes formes de censure.

Le Web est aussi un relais pour les formes nouvelles de création numérique. Les portails et les galeries virtuelles consacrés à l'art numérique se sont multipliés. Si le traitement numérique ne représente pas une rupture par rapport aux formes classiques de création, les concepts d'interactivité ou de réalité virtuelle offrent aujourd'hui des perspectives nouvelles à la création.

Peut-on pour autant considérer que le cyberspace possède sa propre culture ? L'idéal de création et de collaboration reposant sur le principe de la neutralité d'Internet et de la gratuité des premiers internautes n'est-il pas déjà supplanté par une logique mercantile ?

Internet et la démocratie

Aujourd'hui, Internet tient une place centrale dans l'espace public de nos sociétés. Par son rôle de confrontation des points de vue, de mobilisation citoyenne, de vigilance et de transparence de l'action publique, il contribue à la vie démocratique.

Si Internet incarne pour certains le rêve du village global, capable à terme de s'autodéterminer par le moyen d'une démocratie directe informatisée, il représente en même temps la menace de toutes les dérives (fausses informations, rumeurs, atteintes à la vie privée) et le risque d'une société de surveillance et de contrôle social.

Comment rendre compatibles le développement d'Internet et le respect des droits individuels et des libertés fondamentales ? Par nature décentralisé dans sa structure, Internet doit-il et peut-il être régulé au niveau mondial ? Par quelle instance ? Internet incarne-t-il « la nouvelle renaissance de l'humanité » ou « la malédiction » d'une « nouvelle barbarie » ?

MOTS CLEFS

NTIC, réseau informatique, routeur, fournisseur d'accès, logiciel, fibre optique, Wi-fi, serveurs, terminaux mobiles, application, peer-to-peer, Big data, wikis, blog, web social, piratage, logiciel libre, licence libre, Hadopi, streaming, fake, hoax, troll, réseau social, selfie, net.art, cours en ligne massifs et ouverts (MOOC), mails, courriels, textos, chat...

Interactivité, virtualité, ubiquité, cyberculture, cyberspace, culture libre, information, presse en ligne, art numérique, communication, travail collaboratif, diffusion, revue électronique, livre numérique, auto-publication, chaîne éditoriale, cyberdémocratie, fracture numérique, droits d'auteurs...

Ces indications qui n'épuisent pas le thème offrent des pistes de travail et amorcent des problématiques que chaque enseignant rendra d'autant plus sensibles aux étudiants qu'il se les sera personnellement appropriées. De même, les indications bibliographiques ne sont ni exhaustives ni contraignantes ; elles présentent simplement des réflexions qui peuvent étoffer ou diversifier la réflexion de l'équipe pédagogique.

Pour étudier ce thème, il est indispensable que les enseignants des modules M 22 et M 21 travaillent en collaboration et construisent des activités pluridisciplinaires.

Ce thème ne doit pas s'entendre comme un enseignement s'ajoutant aux programmes des modules M 22 et M 21.

S'agissant des sciences économiques et sociales, ce thème traverse le programme et peut être abordé à tous les niveaux de la progression, mais plus particulièrement sur les objets d'étude et les notions de base de la sociologie (individualisme, holisme, identité, transformations sociales...), des sciences économiques (marché, échanges, besoins, ressources, facteurs de production, richesse, choix, mondialisation, échanges internationaux, capital humain, mobilité, théories du développement, biens collectifs, empreinte écologique et développement durable, etc.).

S'agissant du M 22, le thème qui peut être abordé à travers la littérature, la presse, le cinéma et toutes les formes artistiques constitue un support pour mettre en œuvre les méthodes et techniques visées par le module : documentation (bibliographies, fiches de lecture, dossiers, enquêtes...), analyse et réflexion (recherche de problématiques, analyse du contenu et de la forme de différents types de texte...), argumentation orale et écrite, expression et communication (entretiens, débats, exposés, écrits de différentes natures, produits de communication...).

BIBLIOGRAPHIE

- Philippe AIGRAIN, *Cause commune*, Ed. Fayard, coll. Transversales, Paris, 2005
- Francis BALLE, *Médias et Société*, Ed. Montchrétien, coll. Précis DOMAT Politique, 2013
- Francis BALLE, *Les Médias*, Ed. PUF, coll. Que sais-je ?, Paris, 2012
- David BELLARD et Marc BERTRAND, « La nouvelle fracture numérique », *Alternatives Economiques*, Hors-série n°100, février 2014
- François BON, *Après le livre*, Ed. Le Seuil, Paris, 2011
- Philippe BRETON, *Le culte de l'Internet. Une menace pour le lien social ?*, Ed. La Découverte, Paris, 2000
- Philippe BRETON et Serge PROULX, *L'explosion de la communication. Introduction aux théories et aux pratiques de la communication*, Ed. La Découverte, Paris, 2006
- Sébastien BROCA, *Utopie du logiciel libre, Du bricolage informatique à la réinvention sociale*, Ed. Le passager clandestin, 2013
- Dominique CARDON, *La démocratie internet*, Ed. Le Seuil, coll. La république des idées, 2010
- Jean-Claude CARRIERE et Umberto ECO, *N'espérez pas vous débarrasser des livres* par Laurence Jung, Entretiens menés par Jean-Philippe de Tonnac, Ed. Grasset, Paris, 2009
- Marc CHEVALLIER, « Internet réinvente le commerce », *Alternatives Economiques* n°248, juin 2006
- Marc CHEVALLIER, *Peut-on désaméricaniser Internet ?*, *Alternatives Economiques*, Hors-série n° 100, février 2014
- Olivier DONNAT, « Les pratiques culturelles à l'ère du numérique », *Bulletin des bibliothèques de France*, septembre 2010
- Emmanuel DAVIDENKOFF, *Le tsunami numérique*, Ed. Stock, 2014
- Christian EVANS (dir.), *Lectures et lecteurs à l'heure d'Internet*, Ed. Cercle de la librairie, coll. Bibliothèques, Paris, 2011
- Alain FINKELKRAUT et Paul SORIANO, *Internet, l'inquiétante extase*, Ed. Mille et une nuits, Paris, 2001
- Patrice FLICHY, « Internet, un outil de la démocratie ? », *La Vie des idées*, 14 janvier 2008, URL : <http://www.laviedesidees.fr/Internet-un-outil-de-la-democratie.html>
- Jean-Paul FOURMENTRAUX, *Art et Internet*, Ed. CNRS, 2010
- Laurent GILLE (dir.), *Les dilemmes de l'économie numérique - Les transformations des économies sous l'influence de l'innovation*, Ed. FYP, 2009
- Jean-Claude GUEDON, *Le monde en réseau*, Ed. Gallimard, coll. Découvertes, 2000
- Marie LEBERT, *Les mutations du livre à l'heure de l'internet*, Ed. NEF, Le Net des études françaises, 2007 (PDF, 215 p., 1,2 Mo)
- Philippe LEJEUNE, « Cher cahier... » *Témoignages sur le journal personnel*, Gallimard, Paris, 1990
- Philippe LEJEUNE, « Cher écran... » *Journal personnel, ordinateur, Internet*, Seuil, coll. La Couleur de la vie, Paris, 2000
- Éric MALIN et Thierry MENARD, *Économie du numérique et de l'Internet*, Éd. Vuibert, coll. Dyna'sup économie, 2010
- Fred TURNER, *Aux sources de l'utopie numérique*, Ed. C&F, 2012
- Michel SERRES, *Petite Poucette*, Ed. Le Pommier, coll. Manifestes, 2012
- Nathalie SONNAC et Jean GABSZEWICZ, *L'industrie des médias à l'ère numérique*, Ed. La Découverte, coll. Repères, 2013
- Dominique WOLTON, *Internet, et après ? Une théorie critique des nouveaux médias*, Ed. Flammarion, coll. Essais, 1999
- La bataille Hadopi*, collectif d'auteurs, Ed. InLibroVeritas, 2009
- « Internet, les nouveaux enjeux », *Problèmes économiques* n°3083, Ed. La Documentation française, 2014

SITES INTERNET

<http://www.oecd.org/fr/sti/ieconomie/perspectives-economie-Internet-2012-principales-conclussions.pdf>

http://www.memoireonline.com/11/10/4110/m_Impact-des-TIC-dans-lacceleration-de-la-croissance-economique2.html

Lecture sur écran : dossier du Ministère de l'éducation nationale, 2009 [mise en ligne]. Disponible sur : <http://eduscol.education.fr/dossier/lecture-sur-ecran>

Un exemple de site d'auteur : celui de Carole Lussier, auteur-éditrice. Il est possible de soumettre vos textes et les voir publier. Elle a aussi un projet de Recueil collectif en cours. <http://www.carole-lussier.com/>

Autopacte, le site de Philippe Lejeune sur l'écriture autobiographique, <http://www.autopacte.org/>

Ecrits...vains : Un site éditeur et une revue littéraire où on trouve de la poésie, des nouvelles, des essais, des critiques... Accessible à l'adresse : <http://ecrits-vains.com/EV/Accueil.html>

FILMOGRAPHIE

8th Wonderland, Nichols ALBERNY et Jean MACH, 2010

Antitrust, Peter HOWITT, 2001

Avatar, Atsushi WADA, 2011

Kaïro, Kiyoshi KUROSAWA, 2001

Noah, Patrick CEDERBERG et Walter WOODMAN, 2013 (Court-métrage)

The social Network, David FINCHER, 2010

Zero Theorem, Terry GILLIAM, 2013

ANNEXE 2

Note de commentaires indicative rédigée par l'Inspection de l'enseignement agricole

ORIENTATIONS POUR L'ÉTUDE DU THÈME CULTUREL ET SOCIO-ÉCONOMIQUE

- LE JEU -

« L'homme ne joue que là où dans la pleine acception de ce mot il est homme, et il n'est tout à fait homme que là où il joue. »

Friedrich Schiller

« On n'arrête pas de jouer quand on devient vieux, mais on devient vieux quand on arrête de jouer. »

George Bernard Shaw

« Le jeu devrait être considéré comme une activité la plus sérieuse de l'enfant. »

Montaigne

Jeux de cartes, d'éveil, d'adresse, de société, de hasard, de mots, de rôle... ; jeux vidéo, jeux télévisés, jeux sportifs, jeux théâtraux... ; ou encore jeu du sportif ou de l'artiste - musicien, acteur, plasticien... - qui interprète sa partition... ; mais aussi jeux entre les rouages d'une mécanique, imitation, manipulation... les activités très variées qui sont associées au jeu concernent tous les goûts et tous les âges.

Eminemment humain, le jeu qui permet de s'abstraire pendant un certain temps de la réalité pour s'engager dans un espace de liberté fait l'objet de jugements très contrastés. Simple distraction pour Aristote, « divertissement » qui détourne l'homme des préoccupations essentielles pour Pascal, alors que pour Schiller « l'homme n'est tout à fait homme que là où il joue », le jeu a été tantôt rejeté comme une activité futile, voire méprisé pour les dangers qu'il suscite, tantôt au contraire valorisé pour sa gratuité, son potentiel de création et le plaisir qu'il procure.

Devenu aujourd'hui droit imprescriptible de l'enfant, le jeu s'affiche dans les cafés, se glisse dans les journaux, occupe une large place à la télévision ou sur les réseaux sociaux. À l'heure de la mondialisation, les activités liées aux différents jeux participent pleinement à l'essor industriel et économique, modifient certaines relations sociales et influencent les démarches artistiques.

LETTRES

La figure du joueur dans la littérature

Les romans font une large place aux joueurs, qu'ils en soient les personnages principaux ou secondaires. La variété de leurs profils, la complexité de leurs motivations, l'intensité de leurs émotions, la violence de leur passion, la course irréversible de certains vers une fin inéluctablement tragique en font, en effet, des personnages éminemment romanesques que les écrivains ont peints avec passion. Citons parmi les plus célèbres *La Défense Loujine* de Nabokov, *Le Joueur* de Dostoïevski ou *Le Joueur d'échecs* de Stefan Zweig.

Des structures narratives inspirées du jeu d'échecs ou du labyrinthe

De nombreux auteurs ont choisi le jeu d'échecs ou la figure du labyrinthe comme élément constitutif de la trame narrative de leur roman. Des parties d'échecs sont ainsi au centre de l'intrigue du *Joueur d'échecs* ou de *La Défense Loujine* mais aussi de romans plus récents comme *le Tableau du maître flamand* d'Arturo Pérez-Reverte, *La ville est un échiquier* de John Brunner, *Le Huit* de Katherine Neville ou *L'Échiquier du mal* de Dan Simmons. Dans ce dernier roman, par exemple, les personnages capables de « dominer » d'autres personnages les utilisent pour jouer une partie d'échecs vivante. Villes ou pays peuvent aussi être traités comme des labyrinthes dans lesquels errent les personnages en quête de la sortie.

Les jeux avec les mots

Qui sait que le mot français jeu vient du latin *jocus* - dont le sens premier est « badinage, plaisanterie » - ne s'étonne pas de l'ancienneté et du nombre des jeux sur la langue dont les mots ou les lettres constituent les pions : jeux de mots, plaisanteries, calembours, bout rimés, fantaisies verbales... apportent des notes divertissantes dans la conversation. Le XVII^{ème} siècle a poussé cet art de salon très loin. Certains auteurs ont pratiqué ces jeux avec talent comme Frédéric Dard, auteur des romans policiers dont le personnage principal est San-Antonio ou Alphonse Allais dans ses *Inventions nouvelles et dernières nouveautés* (1916). Des jeux de société toujours très pratiqués, comme les mots croisés, les mots fléchés, le scrabble, le boggle... ou certains jeux télévisés reposent essentiellement sur les mots.

Le jeu littéraire du pastiche porte sur la forme d'un texte qu'il parodie pour honorer ou railler son auteur, créant ainsi une complicité avec les lecteurs. Citons La Bruyère parodiant Montaigne dans *De la société et de la conversation* (1688-1696) ou, plus récemment, Patrick Rambaud pastichant Marguerite Duras dans *Mururoa mon amour* (1996). Les *Calligrammes* de Guillaume Apollinaire illustrent un autre jeu littéraire particulièrement acrobatique.

Les surréalistes et l'Oulipo

Dans l'entre-deux-guerres, les surréalistes ont exploré les ressources littéraires de l'écriture automatique. Le jeu des « cadavres exquis » est resté particulièrement célèbre. Ce mouvement qui a décliné dans les années 1930 a fortement influencé la littérature du XX^{ème} siècle par son émancipation des règles traditionnelles d'écriture.

Depuis 1960, l'Oulipo – Ouvroir de littérature potentielle - renouvelle la littérature à l'aide de contraintes d'écriture choisies, inspirées de structures mathématiques ou ludiques. Il traite la langue comme un pur matériau, sans souci de sens ou d'esthétique, et la littérature devient un jeu qui ne dépend plus de l'inspiration. Comme l'écrit Georges Perec : « *Au fond, je me donne des règles pour être totalement libre* ». L'Oulipo a également inventé « l'histoire dont vous êtes le héros », en proposant au lecteur de choisir à chaque séquence de sa lecture entre plusieurs suites possibles. Peu connu du grand public, l'Oulipo a inspiré de nombreux écrivains et artistes contemporains, en France et à l'étranger.

La valeur pédagogique des jeux

La dimension pédagogique des jeux renvoie à l'étymologie de ludique, issu du mot latin *ludus* qui désignait le jeu mais aussi l'école ! Les jeux de lecture sont apparus au XIX^{ème} siècle avec le grand défi d'alphabétiser l'ensemble de la population. De nombreux supports ont ainsi été imaginés à cette fin : jeux de loto, de cartes, figurines, imagiers, abécédaires... D'autres jeux suivront, centrés sur les lettres ou le vocabulaire.

Beaucoup d'enseignants reprennent ces jeux pour entraîner les élèves à manipuler avec dextérité la langue française, enrichir leur vocabulaire et les familiariser avec différentes formes d'écriture. Pastiches, exercices de style à la manière de, transposition dans un autre registre, mots croisés, jeux oulipiens : textes à démarreur, mot-valise, mots croisés, anagrammes, lipogrammes, palindromes, monovocalismes... constituent de véritables gammes pour apprendre à écrire.

La littérature comme jeu

Comme Platon qui établissait dans la *République* le lien entre imitation, art et jeu, certains universitaires étudient la littérature en la comparant au jeu. Comme lui, en effet, la création littéraire, gratuite et dégagée de toute contrainte externe, obéit à des règles qu'elle a elle-même inventées. Elle crée un univers, un « modèle réduit » du monde, en imitant la réalité ou en imaginant d'autres possibles. En s'efforçant de jouer avec les mots, d'explorer leur polysémie, de surmonter les obstacles du langage et d'observer les règles du genre dont elle relève, elle cherche en même temps à bousculer ces règles, voire à les transgresser, pour inventer un style personnel. La transgression des règles est à l'origine de formes esthétiques contemporaines qui se sont définies en refusant les codes antérieurs. Enfin, la littérature occupe pour le lecteur une fonction similaire à celle du jeu dans l'intégration de l'enfant à son environnement social et dans la sublimation de ses désirs.

La lecture comme jeu

L'activité même de lecture a souvent été considérée comme ludique. Dans *La lecture comme jeu*, Michel Picard (1986) analyse le besoin de lire, le plaisir lié à la lecture et les effets de la littérature sur le lecteur à partir de cette conception. « *La lecture* », écrit-il, « *est un jeu sérieux qui exige la concentration du lecteur ; c'est une activité mentale, indispensable pour construire le sens. En effet, les blancs du texte appellent la collaboration du lecteur : (...) tout texte a du jeu, et sa lecture le fait jouer.* ». Reprenant la même idée dans *Univers de la fiction*, Th. Pavel ajoute : « *Dans la perspective de la théorie des jeux, l'on tiendra pour acquis que les textes littéraires sont bâtis autour d'un petit nombre de règles de base qui nous permettent d'avoir accès au texte ; alors que le lecteur naïf ne connaît au départ que ces règles, à mesure que ses stratégies de lecture se développent, sa compréhension des jeux littéraires s'affine, lui permettant de noter des régularités qui échappent aux débutants (...). Comme tous les jeux dans lesquels l'habileté croît avec l'entraînement, les jeux littéraires avivent graduellement le plaisir de prendre de moins en moins de risques, d'être de plus en plus le maître de l'illusion. A l'instar des joueurs d'échecs, l'apprenti lecteur sent s'accroître sa force et sa dextérité : il apprécie les progrès qu'il fait et prend plaisir à persévérer.* »

Le théâtre

Le genre théâtral est naturellement associé à la notion de jeu et le terme même figure dans le titre d'œuvres des XII^{ème} et XIII^{ème} siècles, comme *Le Jeu de la feuillée* ou *Le Jeu de Robin*. La diversité du jeu d'acteur sera envisagée : improvisation, interprétation, travail de répétition, diction, gestuelle... en lien avec le contexte : mise en scène, rythme, jeux entre le temps de l'action et celui de la représentation, conventions théâtrales, codes d'une époque, références à d'autres époques ou d'autres esthétiques, comme le théâtre asiatique ou la commedia dell'arte... De son côté, le spectateur participe lui aussi au jeu, en acceptant les règles du spectacle et ses conventions.

ECONOMIE

Le jeu, dans son acception ludique, est intemporel, volontaire et a un caractère social ; il est un divertissement et offre des moments de loisirs individuels ou collectifs. Ainsi, par son essence, il pourrait être considéré comme « non productif ». Mais qui dit envie de jeu, dit besoin à satisfaire et donc marché à capter pour tout producteur.

C'est ainsi que sont nées, dès le début du 20^{ème} siècle, une industrie et une économie des loisirs en général et ici du jeu (ou des jeux) en particulier (lotos, casinos, industrie des jeux vidéos et/ou des jeux éducatifs – industries ludiques par excellence, mais aussi jeux du stade, organisation de compétitions avec joueurs de sport professionnel, paris sur les jeux sportifs, développement des parcs de loisirs, etc.) intégrant une économie dérivée (promotion des jeux, marché des équipements liés à ces jeux, organisation de manifestations ludiques, etc...).

Jeux de hasard, jeux d'argent, jeux de société, jeux récréatifs, jeux sportifs et jeux vidéo

Nous sommes tous incités à jouer et les choix sont nombreux. La sphère économique privée propose au consommateur joueur toute une panoplie de jeux : jeux d'argent, jeux vidéo, jeux télévisuels, jeux de société, jouets, jeux d'éveil et d'apprentissage, jeux de stade, etc. Le consommateur potentiel a l'embarras du choix ; ce marché, à la fois mature et à conquérir avec de nouveaux jeux, est particulièrement prisé par les entreprises. En ce qui concerne les jeux de hasard et d'argent, le pouvoir s'y est intéressé très tôt, en France notamment avec la Loterie Royale dès le 17^{ième} siècle, car il s'agit d'activités lucratives, et par conséquent de sources potentielles de ressources fiscales. Plus près de nous, paris hippiques, Loto, jeux de hasard divers, jeux du casino restent des activités strictement contrôlées par l'Etat dont elles alimentent les caisses. Sources d'une frénésie de consommation, jeux et jouets prennent une grande place dans les foyers ; pour leur enfant, les parents veulent le meilleur et ce marché devient roi quand Noël approche. Les jeux de société traditionnels (jeux de cartes, par exemple) résistent et les autres jeux de société et sports variés ne sont plus réservés aux jeunes générations. Les parcs de loisirs (parcs d'attractions, parcs à thèmes, parcs aquatiques, parcs animaliers, etc.) deviennent de plus en plus prisés. Quant aux jeux vidéo, ils explosent et notre pays en est un gros consommateur. Le consommateur de jeu devient pluri-générationnel, au plus grand bonheur du marché.

Théorie économique et jeu

Les jeux s'invitent aussi dans l'analyse économique. Pour les économistes classiques et les opérateurs financiers, jouer en Bourse, spéculer sont des activités efficaces pour l'économie ; pour d'autres, ce sont des jeux dangereux, la « titrisation » étant responsable des bulles financières et des crises que nous avons connues. Keynes avait déjà pointé du doigt ces jeux spéculatifs (d'où l'expression « jouer en bourse ») sur les marchés financiers en parlant à leur propos « d'économie casino ». Enfin, comment prendre des décisions sans connaître ce que font nos concurrents, nos adversaires ? La « théorie des jeux » analyse les stratégies à suivre quand le résultat attendu dépend aussi du comportement des autres joueurs, comme tel est le cas avec les échecs ou le poker. En stratégie d'entreprise, le recours à la théorie des jeux est de plus en plus fréquent au sein des organisations et pour les consultants mobilisés pour développer l'activité et les profits face à la concurrence. Et, plus largement, comment des individus parviennent-ils à résoudre leurs conflits d'intérêt ? Comment peuvent-ils coopérer ? C'est aussi une question à résoudre dans le cadre des problématiques environnementales actuelles, énergie et climat, où le recours à la théorie des jeux devient pertinent pour éclairer, par exemple, des processus de négociation internationaux, voire plus localement dans le cadre d'un processus de concertation territoriale.

Le marché du jeu et sa dynamique

De nombreuses entreprises envahissent ce secteur, d'autres en font la promotion et parfois, structures associatives, elles organisent des jeux sportifs (jeux olympiques, compétitions sportives) qui génèrent de nombreuses recettes et par conséquent du PIB et de la « richesse ». De nos jours, cet enjeu économique s'accroît et se mondialise. Internet, téléphone portable et autres médias proposent de nouvelles formes de jeux virtuels ; des activités naissent et se développent pour concevoir de nouveaux jeux. Les multinationales numériques prospèrent ; pour elles, le secteur des jeux représente un vaste marché à conquérir ou à développer, auprès du consommateur internaute et « geek ». La création ludique devient un secteur porteur de l'activité économique contemporaine, pourvoyeur d'emplois. Ce marché peut aussi lui échapper parfois avec les activités souterraines, source d'actes délictueux répréhensibles par la loi.

Les jeux en chiffres

En France, selon l'INSEE et autres associations de jeux, ces activités ludiques ont un poids économique plus en plus important.

Jeux d'argent : En France, selon une estimation de l'Observatoire des jeux du ministère des Finances, près de la moitié des adultes s'adonnent aux jeux d'argent, au moins occasionnellement. La mise moyenne par joueur s'élèverait à près de 2 000 euros par an, pour une dépense, nette des gains perçus, de l'ordre de 400 euros. En

2012, les ménages français ont parié 46,2 milliards d'euros et les mises ont augmenté de 76% entre 2000 et 2012. La consommation en jeux d'argent, comptabilisée en produit brut des jeux (PBJ) pour l'INSEE, est le solde entre les mises et les gains. Elle s'élève à 9,5 milliards d'euros.

Jeux vidéo : Pour les industries vidéo ludiques, le chiffre d'affaires mondial du jeu vidéo (physique et dématérialisé) a été en 2013 d'environ 66 milliards de dollars, soit 17% de plus qu'en 2012, et devrait selon les experts atteindre 80 milliards de dollars en 2016. Cela en fait le premier secteur d'activité du loisir en termes de chiffre d'affaires et le plus dynamique.

L'Univers du jouet : Le marché des jeux et jouets reste important (3 milliards d'euros en 2010). Les jeux et puzzles, poupées, produits de plein air, véhicules, activités artistiques et jeux de construction se partagent ce marché (Source : Fédération des industries du Jouet-Puériculture - FJP).

Sports et jeux : La pratique du sport (jeux individuels et collectifs, jeux de performance) est à l'origine de la construction d'équipements sportifs ; elle suscite l'achat ou la location de matériel adapté et devient à ce titre facteur d'emploi. Entre 2001 et 2011, 15,7 millions de licences ont été délivrées par les fédérations sportives agréées par le ministère en charge des sports et ce nombre a augmenté de 11% en 10 ans. Sur la même période, la croissance de la population française a été moindre (+ 7%). Même en dehors des sports de compétition, le sport détente détient une place de plus en plus importante dans nos sociétés contemporaines, ce qu'on mesure aussi au poids que le spectacle sportif prend dans l'univers médiatique.

EDUCATION SOCIOCULTURELLE

Une activité culturelle à part entière

Jouer c'est entrer librement dans une autre réalité, c'est jouer à être quelqu'un d'autre ou bien c'est substituer à l'ordre confus de la réalité des règles précises et arbitraires qu'il faut pourtant respecter scrupuleusement. Le jeu est l'occasion d'émotions puissantes, voire de vertige, d'émotions liées à ses aléas, au désir de gagner, au poids des enjeux.

L'activité ludique comme l'activité artistique est une activité gratuite qui n'a d'autre finalité qu'elle-même. « *Le jeu est une grande manière d'être et de devenir humain* » (Mathieu Triclot, philosophe).

Le jeu est aussi une manière de représenter le monde. Il transpose dans un objet concret des systèmes de valeurs ou des systèmes formels abstraits. De ce point de vue, le jeu peut être considéré comme une métaphore du monde (ou d'une de ses parties). Jouer et/ou inventer un jeu relève ainsi d'une activité culturelle à part entière et même d'une forme d'œuvre d'art.

Jeu et éducation

Le jeu est la conduite privilégiée de l'enfant et correspond à un besoin profond de son être. Jean Piaget en particulier a décrit l'importance du jeu symbolique dans le développement du jeune.

C'est pourquoi le jeu tient depuis deux siècles une place importante et souvent discutée dans la réflexion sur l'éducation. Peut-on parler de jeu éducatif si le jeu ne tend que vers le plaisir ? Est-il incompatible avec la contrainte de l'apprentissage ? Peut-on mêler plaisir et travail au sein de l'école ? En effet, les jeux dits pédagogiques s'appuient sur le goût et le besoin de jouer des enfants pour faciliter les contraintes de l'apprentissage et intégrer des valeurs sociales (coopération, motivation, socialisation) et compétences de façon amusante.

Le jeu dans l'art

Image du divertissement, le jeu est un thème fréquent dans l'histoire des Arts. Les scènes de parties de cartes ou de jeux de cabaret, comme les jeux d'hiver dans la peinture hollandaise du Siècle d'or ont marqué durablement l'histoire de la peinture occidentale.

La tension dramatique liée à l'aléa du jeu de hasard ou celle de l'affrontement des protagonistes de la partie d'échecs s'adaptent à merveille au récit cinématographique. On peut aussi s'interroger sur ce qui est révélé de notre société contemporaine à travers la fréquence des scènes de casino et des jeux d'argent dans le cinéma populaire américain ces dernières années.

Mais c'est aussi par la forme et le dispositif proposé au « regardeur » ou au spectateur que la dimension ludique est présente dans l'œuvre d'art. Jeu visuel et illusion d'optique, message caché, jeu de code, interactivité, une part essentielle de l'art repose sur le principe de l'invitation au plaisir du jeu lui-même. L'œuvre d'art est alors elle-même un jeu.

C'est le cas en particulier de l'art du XX^{ème} siècle où le jeu tient une place essentielle, tant dans l'esprit que par la multiplicité des supports et des espaces de réflexion réels ou virtuels qu'il propose aux artistes. Des artistes dadaïstes, surréalistes, des poètes du Grand jeu à l'Internationale Situationniste, des artistes Fluxus aux nombreuses œuvres contemporaines, la dimension ludique est un fil permanent de l'art contemporain.

La déferlante des jeux vidéos

Depuis 20 ans, la déferlante des jeux vidéo au niveau mondial qui accompagne l'essor des nouvelles technologies numériques bouleverse les pratiques culturelles des individus et les industries de divertissement. Le jeu vidéo à l'échelle de l'histoire des sociétés humaines introduit une rupture technologique, générationnelle et culturelle importante. Comme phénomène de masse, il soulève des interrogations et des critiques récurrentes: aspect chronophage, violence, protection des enfants, risques physiologiques et psychologiques...

Si l'industrie du jeu vidéo grand public connaît un développement économique considérable, ce serait une erreur de l'enfermer dans la seule dimension commerciale. Plusieurs expositions récentes se sont efforcées de montrer la valeur culturelle et artistique de ce qui constitue une nouvelle pratique et un nouvel imaginaire contemporain. Le jeu vidéo « officiellement reconnu en France comme le 10^e art depuis 1993 » se voit ainsi consacré comme une pratique sérieuse !

MOTS CLES

Amusement, divertissement, récréation, passe-temps, badinage, plaisanterie, plaisir, imitation, interprétation, combinaison...

Jeux de société, jeux de cartes, jeux de mots, jeux d'argent, jeux de simulation, jeux de stratégie, jeux de plein air, jouets... ; jeux pédagogiques, éducatifs, coopératifs, sportifs... ; jeux de mots...

Manège, imitation, manipulation, action, compétition, simulacre, hasard, sensations, règles du jeu, tricherie, défi, enjeu, exploit...

Spéculation, agiotage, intervention, risque, pari...

Ces indications qui n'épuisent pas le thème offrent des pistes de travail et amorcent des problématiques que chaque enseignant rendra d'autant plus sensibles aux étudiants qu'il se les sera personnellement appropriées. De même, les indications bibliographiques ne sont ni exhaustives ni contraignantes ; elles présentent simplement des réflexions qui peuvent étoffer ou diversifier la réflexion de l'équipe pédagogique.

Pour étudier ce thème, il est indispensable que les enseignants des modules M22 et M21 travaillent en collaboration et construisent des activités pluridisciplinaires.

Ce thème ne doit pas s'entendre comme un enseignement s'ajoutant aux programmes des modules M22 et M21.

S'agissant des sciences économiques et sociales, ce thème traverse le programme et peut être abordé à tous les niveaux de la progression, mais plus particulièrement sur les objets d'étude et les notions de base de la sociologie (statut, identité, transformations sociales...), de la théorie économique (théorie des jeux, risque), des sciences économiques (besoins, ressources, biens, facteurs de production, richesse, comportement, échanges

internationaux, capital humain, mobilité des facteurs, théories du développement, biens collectifs, empreinte écologique et développement durable...).

S'agissant du M22, le thème qui peut être abordé à travers la littérature, la presse, le cinéma et toutes les formes artistiques constitue un support pour mettre en œuvre les méthodes et techniques visées par le module : documentation (bibliographies, fiches de lecture, dossiers, enquêtes...), analyse et réflexion (recherche de problématiques, analyse du contenu et de la forme de différents types de texte...), argumentation orale et écrite, expression et communication (entretiens, débats, exposés, écrits de différentes natures, produits de communication...).

ESSAIS

- BINMORE (Ken), *Jeux et Théorie Des Jeux*, Ed. De Boeck Université, 1999
- BERCHTOLD (Jacques), Lucken, Christopher et Schoettke, Stefan, *Désordres du jeu - Poétiques ludiques*, Ed. Droz, 2000
- BROUGERES (Gilles), *jouer/apprendre*, Ed. Economica, 2005
- CAILLOIS (Roger), *Les jeux et les hommes*, Ed. Folio Essais, 1967
- COUPPEY-SOUBEYRAN (Jézabel) et CAPELLE-BLANCARD (Gunther), *La finance est un jeu dangereux !*, Ed. Librio, 2010
- COUPPEY-SOUBEYRAN (Jézabel), *L'économie est un jeu : 100 Questions pour comprendre enfin l'économie*, Ed. Librio, 2008
- DUFLO (Colas) : *Jouer et philosopher*, Ed. PUF, 1997
- EBER (Nicolas), *Théorie des jeux*, Ed. DUNOD, 2013
- FLICHY (Patrice), coord., Les formes ludiques du numérique - Marchés et pratiques du jeu vidéo, *Revue Réseaux*, n°173-174, mai-juillet 2012
- HUIZINGA (Johan), *Homo ludens*, 1938
- ICHBIAH (Daniel), *La Saga des Jeux Vidéo*, Ed. Pix'N Love, 2014
- PAVEL (Thomas), *Univers de la fiction*, Ed. Seuil, 1988
- PICARD (Michel), *La lecture comme jeu, Essai sur la littérature*, Les éditions de minuit, 1986
- RADKOWSKI (Georges-Hubert de), *Les Jeux Du Désir – De la technique à l'économie*, Ed. PUF, 1980
- SHUBIK (Martin), *Théorie des jeux et sciences sociales*, Ed. Economica, 1999
- TRICLOT (Mathieu), *Philosophie des jeux vidéo*, Ed. Zones, 2011
- ZOLTAN (Varga), *Les jeux de la théorie, la théorie des jeux - le jeu comme objet conceptuel dans la théorie littéraire*, http://magyar-irodalom.elte.hu/palimpszeszt/11_szam/01.htm
- « Des enfants entre eux. Des jeux, des règles, des secrets », *Revue Autrement* n°253, mars 2009

LITTERATURE

- APOLLINAIRE (Guillaume), *Calligrammes*, 1918
- AUSTER (Paul), *La musique du hasard*, 1991
- BORGES (Jorge Luis), *La Loterie à Babylone* in *Fictions*, 1999
- BRUNNER (John), *La ville est un échiquier*, 1965
- CALVINO (Italo), *Le Baron perché*, 1960 ou *Les Villes invisibles*, 1972
- CARROLL (Lewis), *De l'autre côté du miroir*, 1871
- DOSTOIEVSKI (Fiodor), *Le joueur*, 1934
- HENRICHS (Bertina), *La Joueuse d'échecs*, 2005 – Adapté au cinéma
- NABOKOV (Vladimir), *La défense Loujine*, 1930
- NEVILLE (Katherine), *Le Huit*, 1988
- PEREC (Georges), *La Disparition*, 1969
- PROUST (Marcel), *Pastiches et Mélanges*, 1905-1908
- QUENEAU (Raymond), *Exercices de style*, 1947
- RAMBAUD (Patrick), *Mururoa mon amour*, 1996, et *La Bataille*, 1997
- PEREZ-REVERTE (Arturo), *Tableau du maître flamand*, 1990

ROUBAUD (Jacques), *Grand incendie de Londres*, 1989

SIMMONS (Dan), *L'Échiquier du mal*, 1989

SÜSKIND (Patrick), *Un combat et autres récits*, 1996

ZWEIG (Stephan), *Le joueur d'échecs*, 1943

ARTS PLASTIQUES

- Joueurs de cartes : Caravage, Valentin de Boulogne, Georges de la Tour, Cézanne, Otto Dix, F. Leger, Balthus...

- Jeux dans le paysage d'hiver : Pieter Brueghel l'Ancien et la peinture hollandaise du XVIIème siècle

Effets et jeux d'optique des arts visuels : la perspective, l'anamorphose, le trompe l'œil, Archimboldo, Escher, mise en abyme, l'Op art, Vasarely, Daliet le principe de l'aléatoire et du jeu dans l'art contemporain : Morellet, ...

CINEMA

BERGMAN (Ingmar), *Le Septième Sceau*, 1957,

MANKIEWICZ (Joseph L.), *Le Limier (Sleuth)*, 1972

HILL (George Roy), *L'Arnaque*, 1973

GREENAWAY (Peter), *Meurtre dans un jardin anglais*, 1982

SODERBERGH (Steven), *Ocean's Eleven*, 2001

LECONTE (Patrice), *Ridicule*, 1996

RESSOURCES INTERNET

Site de la Bnf et archives de l'exposition sur l'Oulipo

Site de l'Oulipo : <http://oulipo.net/fr/oulipiens>

Détournement, une expérience de littérature interactive, site de Serge Bouchardon

Site sur les échecs : <http://www.echecspourtous.com/>

Comptes nationaux et Observatoire des jeux : <http://www.economie.gouv.fr/observatoire-des-jeux/insee-comptes-nationaux>

Découvrir l'économie avec des jeux : <http://www.citedeleconomie.fr/-Jeux->

La finance pour tous et théorie des jeux :

<http://www.lafinancepourtous.com/Actualites/Prix-Nobel-d-economie-la-theorie-des-jeux-recompensee>

Invention de la loterie nationale et jeux : http://expositions.bnf.fr/jeux/arret/04_2.htm

Las Vegas et les jeux :

<http://iipdigital.usembassy.gov/st/french/pamphlet/2013/10/20131018284881.html?CP.rss=true#axzz3Vy4kAWyS>

La « gamification » : <http://www.maddyness.com/prospective/2013/05/06/gamification/>