

# Fiche pédagogique

Groupe : Ergun, Chloé, (Simon, Flavie)

## Rapport au réel

### 1) Présentation de la vidéo

Nous sommes Ergun, Chloé : élèves de 4°1 au collège Callot de Vandoeuvre les Nancy et nous allons vous présenter notre **fiction**

### 2) Le message de notre fiction

L'addiction aux jeux vidéo isole (te rend seul).

L'acteur se prend pour un des héros Fortnite en adoptant les mêmes postures (la gestuelle).

Il confond la réalité et le virtuel (comme il a joué toute la nuit, il n'a plus aucun repère temporel. Il est déconnecté (en jet lag).

L'addiction peut amener le développement de maladies, la désocialisation, un dédoublement de personnalité peut naître et l'issue peut être dramatique.

### 3) Comment amener le message contenu dans la fiction

Point à aborder pendant la présentation :

- La gestuelle qui rappelle celle des personnages dans le jeu
- l'inconscient qui isole de la réalité et la seule connexion s'établit avec des objets qui peut permettre le jeu,
- l'interrogation des autres sur le comportement du joueur et de son décalage
- l'isolement à la fin et ce sentiment d'angoisse qui se développe car le joueur dans la réalité est perdu ...