

# Projet

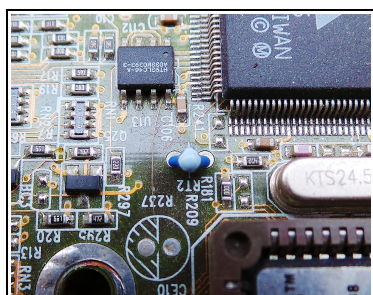
## « LES JEUX VIDÉO : UN PHÉNOMÈNE DE SOCIÉTÉ A ACCOMPAGNER »

---

***Notre objectif : accompagner les citoyens, jeunes et adultes, joueurs ou non, afin qu'ils puissent rester « maîtres du jeu »***

---

### LA PLACE ET L'IMPACT DES JEUX VIDÉO DANS NOTRE SOCIÉTÉ



Notre société est marquée, aujourd'hui, par l'essor de nouvelles technologies et de moyens de communication ( internet, téléphones portables, tablettes...). Parmi eux, le jeu vidéo prend une place de plus en plus importante dans notre quotidien.

Dans une étude réalisée sur le thème « Écrans et jeux vidéo à l'adolescence » (PELLEAS), la MILDECA indique, qu'en 2013, sept Français sur dix (âgés de 6 à 65 ans) déclaraient avoir joué à des jeux vidéo (96 % des 10-14 ans et 89 % des 6-9 ans).

Devant un tel développement, le jeu vidéo est devenu sujet à controverses (*voir « Nos sources documentaires »*).

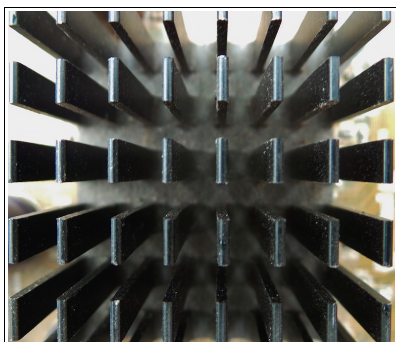
Les détracteurs y voient un vecteur d'échec scolaire, de désocialisation, d'addiction et de problèmes de santé, qui véhiculent des valeurs négatives (violence, incivilités, illégalité...). Les jeux vidéo impactent ainsi non seulement les joueurs mais aussi les non-joueurs (parents, enseignants, éducateurs, entourage...) qui ne savent plus comment réguler l'utilisation des jeux et réagir face aux dérapages divers qui peuvent en découler. Ces craintes sont corroborées par la place donnée aux problématiques des jeux vidéo dans plusieurs politiques publiques (lutte contre le décrochage scolaire, lutte contre les addictions...)

En parallèle, le jeu vidéo devient, peu à peu, un outil d'apprentissage et de développement personnel. L'éducation nationale s'en empare comme outil pédagogique. Le secteur de la santé et le secteur industriel recourent aux « serious games » pour développer leurs compétences et leurs technicités.

Que l'on soit pour ou contre, le jeu vidéo est devenu un phénomène de société incontournable avec lequel chacun de nous doit composer ; que l'on soit joueur, parent, éducateur, enseignant....

L'École citoyenne propose d'aborder cette question à travers une approche positive et festive visant, non pas à forger de nouveaux consommateurs ou à diaboliser les jeux vidéo mais à développer le sens critique, à faire prendre conscience des risques et des points forts de cet outil et à trouver, ensemble, le chemin vers une utilisation responsable.

## LE DESCRIPTIF DU DISPOSITIF PROPOSE



L'École citoyenne souhaite faire appel à la réflexion collective, l'échange et l'expérimentation pour mieux comprendre les points de vue, réduire les fossés (générationnels, sociaux...) dans le but de trouver ensemble des réponses aux diverses problématiques rencontrées par chacun et apporter une meilleure connaissance des bienfaits et écueils des jeux vidéo.

Dans cette perspective, elle propose de créer un festival du jeu vidéo organisé autour du regroupement de compétences et d'initiatives associatives.

Cette manifestations pourrait être organisée sur une semaine et offrir des modes variés d'animations faisant appel à la participation du public, son attention, son plaisir, ses capacités cognitives... pour faire en sorte que ces moments soient à la fois ludiques, conviviaux et riches en découvertes et en apprentissages.

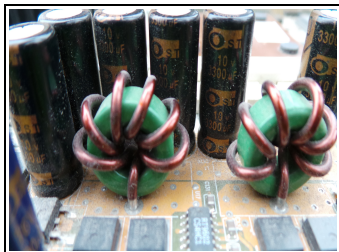
Ces animations devront permettre d'atteindre divers objectifs :

OBJECTIFS	EXEMPLES D'ANIMATIONS POSSIBLES
Obtenir un état des lieux de la perception, des attentes du public par rapport à la thématique	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Questionnaire d'entrée rempli par les participants</li> <li>• ...</li> </ul>
Apport de connaissances, matière à échange	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un débat grand public avec l'apport de connaissances de spécialistes,</li> <li>• une exposition sur l'histoire des interfaces de jeux vidéo « l'homme et la machine »....</li> <li>• ...</li> </ul>
Échange d'expériences, exposés des problématiques rencontrées par le public, recherche collective de réponses.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un débat « théâtre forum » sur le thème « les jeux vidéo et leurs conséquences sur nos vies »</li> <li>• ...</li> </ul>
Expérimentation, apprendre à jouer aux jeux (Plusieurs types de jeux seront proposés en formation ), échanges intergénérationnels, apprendre aux parents à accompagner leurs enfants dans l'utilisation des jeux...	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Des sessions de formation mixtes (joueurs et non joueurs : parents/enfants....)</li> <li>• ...</li> </ul>
Apprendre à décoder l'univers des jeux, comprendre « à quoi on joue », ce qui est véhiculé par les jeux.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Projection de parties de jeu en ligne</li> <li>• ...</li> </ul>
Créer une dynamique de jeu avec plusieurs joueurs de générations différentes, réduire le fossé générationnel. Accompagner les jeunes joueurs dans leurs premiers pas d'utilisateurs de jeux vidéo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un concours de jeux anciens et nouveaux.</li> <li>• Partie multi-joueurs accompagnés par un adulte</li> <li>• ...</li> </ul>
Apporter une autre vision du jeu vidéo et des enjeux qu'il représente	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Des créations artistiques</li> <li>• ...</li> </ul>

La citoyenneté des participants sera, par ailleurs, sollicitée à travers la participation au comité de pilotage.

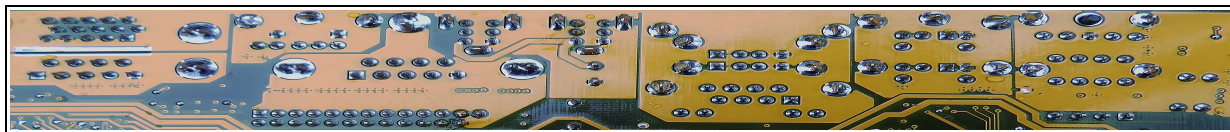
## LES PUBLICS VISES

Le grand public en général mais plus particulièrement en leur qualité :



- De **joueurs**
- De **parents** que nous rencontrons très régulièrement sur le dispositif « Parent Citoyen », et qui ont émis le souhait de travailler sur l'autorité et les jeux, sur le choix des jeux pour leurs enfants, sur l'impact des jeux, sur le rythme de sommeil, la communication dans la famille. Globalement, ils sont très éloignés de l'univers de leurs enfants et ne trouvent pas les ressources pour gérer leurs difficultés.
- D'**instituteurs et enseignants**, qui nous interpellent fréquemment sur leur difficulté à se positionner face à l'omniprésence des jeux chez leurs élèves. Ils s'interrogent notamment sur la manière de réglementer leur utilisation, d'alerter les parents en cas de constat d'abus....
- De **professionnels qui accompagnent des jeunes**, qui se questionnent sur l'influence de l'univers des jeux sur le comportement des jeunes. La surexposition à la violence, à des actions d'incivisme, à un relationnel entre les personnages déséquilibrés, l'appel à des pulsions morbides, la relation homme/femme, l'hyper-sexualisation du corps, sont des sujets de préoccupation dans la construction des valeurs de ces jeunes

## LES MOYENS A METTRE EN ŒUVRE

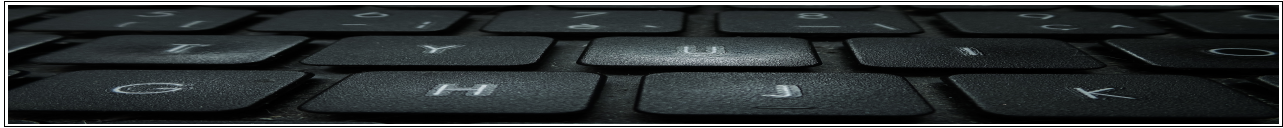


- Ressources humaines : Ingénierie, coordination, administration, graphisme
- Ressources techniques : Informatique, plate forme de jeux, ...
- Ressources artistiques : Théâtre forum, Vidéo, Jeux, musiques
- Moyens scénographiques : Tissu, expo, projection, structures
- Bénévolat au côté des professionnels (Comité de pilotage, accompagnement de l'événement)
- Partenariat (hébergement des événements, co-animation, comité de pilotage)

### Les partenaires :

- Bibliothèque des Izards
- Ludothèque alliance et culture
- Association Spyrale
- Association Silicium
- Centre animation les Chamoix (souhaité)
- club de prévention (souhaité)
- Association SiTLibre
- ASV nord
- Collège Lalande et Toulouse Lautrec (souhaité)
- ...

## QUELQUES SOURCES DOCUMENTAIRES



**Institut Fédératif des Addictions Comportementales:** Point sur les risques d'addiction aux jeux vidéo et plus particulièrement aux jeux en réseau. <http://www.ifac-addictions.fr/accro-au-jeu-video.html>

**Drogues. Gouv:** <http://www.drogues.gouv.fr/autres-consommations/addictions-sans-produit/>

**Ministère de l'Éducation nationale : Eduscol** Dossier « Jeux sérieux et mondes virtuels » : sélection d'études, d'articles et d'interviews pour rendre compte du phénomène des jeux sérieux, et plus généralement des jeux vidéo et des mondes virtuels .

[http://eduscol.education.fr/numerique/dossier/apprendre/jeuxserieux/@@document\\_whole2](http://eduscol.education.fr/numerique/dossier/apprendre/jeuxserieux/@@document_whole2)

**Pole numérique : Académie de Créteil. Dane, Clemi, Canopé :** Apprendre avec le jeu numérique : Les « serious games »: <http://jeuxserieux.ac-creteil.fr/>

**INSERM :** Étude sur les conduites addictives des adolescents (2014): <http://www.inserm.fr/mediatheque/infr-grand-public/fichiers/thematiques/sante-publique/expertises-collectives/synthese-conduites-addictives-ados-constats-recommandations-04-02-14>

**PELLEAS :** Programme d'étude sur les liens et l'impact des écrans sur les adolescents scolarisés : <http://www.ofdt.fr/BDD/publications/docs/eftxiouc.pdf>

**Game- Addict : la plateforme de l'addiction au jeu :** Points sur les bienfaits <http://www.game-addict.org/bienfaitsdesjeux.html> et les méfaits <http://www.game-addict.org/addiction.html> des jeux vidéo.

**Serge TISSERON** psychiatre, docteur en psychologie habilité à diriger des recherches à l'Université Paris VII Denis Diderot <http://www.sergetisseron.com/blog/les-enfants-de-steve-jobs-etaient>

**ANNEXE :** Plaquette de présentation de l'association