

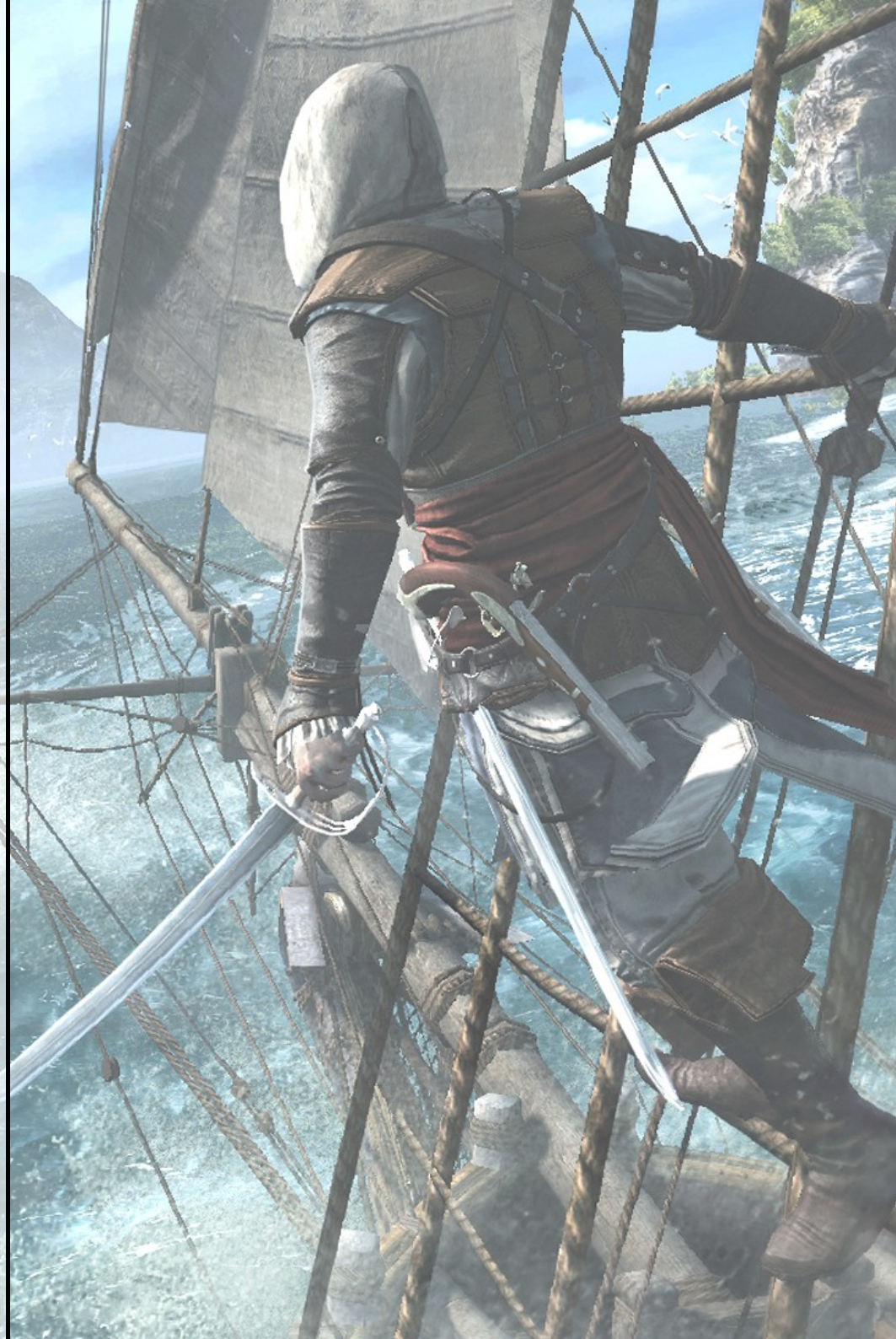


# Jeux Vidéo

Vivre l'aventure  
sans être hors-jeu !!



Par David POLI



# Sommaire

1) Avant-propos

2) Présentation du projet

3) Déroulement de l'action

4) Modalités d'inscription

# 1) Avant propos

## Définition de "jeu vidéo" :

« Oeuvre audiovisuelle interactive et ludique dont le contenu est programmé et diffusé sur un support de stockage qui en permet l'affichage sur un écran, où le joueur contrôle l'action qui s'y déroule, à l'aide d'un périphérique de jeu, dans un but de divertissement ou de compétition. »

**Office Québécois de la Langue Française**

Loisir souvent décrié et mal compris par une grande partie des acteurs du milieu de l'éducation (enseignants, militants associatifs, animateurs et parents), le jeu vidéo continue tout de même de faire des émules au sein de la jeune génération mais aussi parmi les adultes s'ouvrant aux nouvelles pratiques numériques.

Le contenu de cette intervention s'appuie sur des études réalisées par des organismes d'état, ainsi que diverses associations spécialisées dans le domaine du numérique.

Ce projet n'a pas d'autres prétentions que d'ouvrir un espace d'échanges et de dialogues afin de comprendre la place, l'influence et l'intérêt des jeux vidéo dans notre société ainsi que dans nos familles.

## 2) Présentation du projet

Ce projet se déroulera en 2 temps :

- Echanges et pratique autour des supports numériques mêlant jeux vidéo, débats et vidéos d'informations avec les adolescents.
- Restitution des discussions et des travaux réalisés aux parents et aux professionnels, repas partagé, débat dirigé et temps de jeu intergénérationnel.

## Objectifs

Le Service Jeunesse « Val Guiers Ados » de la Communauté de Communes s'invite donc dans la partie pour :

- Aiguiser l'esprit critique des joueurs et des non-joueurs,
- Favoriser une pratique consciente des jeux vidéo,
- Faciliter les échanges entre joueurs et non-joueurs,
- Intégrer les parents dans la vie virtuelle de leur enfant.

## Moyens matériels

- 1 salle
- 1 consoles de salon
- 1 manette
- 1 jeu d'action / aventure
- 1 ordinateur
- 1 jeu de construction
- 1 clef USB
- 1 vidéoprojecteur + écran
- Documents d'information relatives aux jeux vidéo
- Verres, assiettes, couverts

## Durée

2 jours :

- Jour 1 : 09h30 / 17h30
- Jour 2 : 13h30 / 22h30

## Moyens Humains

- 1 animateur de la CCVG
- 1 intervenant missionné

# 3) Déroulement de l'action

LEVEL 1 : Décodages, jour 1 de 09h30 à 11h00.

- Décodage du milieu des jeux vidéo : étude des chiffres, du marketing, de la conception, des lois et des différentes pratiques vidéoludiques...
- Décodage de la pratique des adolescents : type de jeux, temps de jeu, méthodes, objectifs...
- Décodage personnel : état d'esprit, positionnement de la famille, négociable / non – négociable, ...

- Utilisation de supports vidéos, de questionnaires / sondages et de plaquettes pour appuyer les informations délivrées.[cf.dossier numérique]

# 3) Déroulement de l'action

**LEVEL 2 : Pratique consciente ,  
jour 1 de 11h00 à 17h30 et jour 2 de 13h30 à 17h30**

- Temps de jeu et de dialogues (en lien avec le LEVEL 1)
  - Utilisation d'un jeu de type « action / aventure »
  - Les jeunes seront par binôme, pendant qu'un joue, l'autre l'évalue avec la grille [cf. docs]
  - Un seul joueur à la fois, les autres l'aident lors des passages difficiles, ils définiront ensemble du moment où la manette tourne (à l'objectif ou au temps), et s'y tiendront durant le reste du projet.
  - En parallèle, les jeunes ne jouant pas réaliseront une œuvre architecturale ou artistique virtuelle collective (Gameclip ou construction Minecraft)
  - les jeunes pourront aussi bénéficier de jeux non-numériques (jeux de société, jeux sportifs...)
  - L'animateur observera et prendra note de tous les problèmes, les questionnements et les échanges ayant lieu durant le LEVEL 2, (restitution lors du LEVEL 4).
- Le LEVEL 2 sera un temps convivial où travail, jeu, pratiques numériques, discussions et échanges d'idées seront les maîtres-mots.

# 3) Déroulement de l'action

## LEVEL 3 : Feedback et présentation des travaux aux parents , jour 2 de 17h30 à 18h00

- Retour sur l'ensemble des deux journées de jeu et de création (géré par les jeunes)
  - Retour sur les données collectées : questionnaires - temps de jeu collectif / individuel - discussions abordées - problématiques rencontrées... (géré par les jeunes puis par l'animateur)
  - Présentation de l'avancement dans le jeu, des objectifs atteints et de la méthodologie pour atteindre ces objectifs.
  - Présentation de l'avancement de l'œuvre architecturale, des objectifs atteints et de la méthodologie pour atteindre ces objectifs.
- 
- Les parents pourront intervenir mais aussi questionner le groupe.
  - Le LEVEL 3 donnera aux parents des éléments concrets pour faciliter les échanges lors du LEVEL 4.

# 3) Déroulement de l'action

## LEVEL 4 : Informations, débats et repas partagé, jour 2 de 18h00 à 20h00

- Présentation des intervenants.
- Informations sur les généralités concernant l'industrie du jeu vidéo : les différents types de support - de jeux - de joueurs - les méthodes de marketing...
- Questionnements des parents, des adolescents et débats / échanges.
- Focus sur les problèmes récurrents liés aux pratiques numériques, et recherches d'éléments de réponse.
- Repas partagé, discussions sur les différentes expériences du quotidien, échanges sur les points de vue et les attentes de chacun.
- Utilisation de supports vidéos, de questionnaires / sondages et de plaquettes pour appuyer les informations délivrées.



# 3) Déroulement de l'action

## LEVEL 5 : Temps de jeu Ados / Adultes, jour 2 de 20h00 à 22h00

Le LEVEL 5 sera géré par les adolescents qui se chargeront de la mise en place des stands, ainsi que de leur animation.

- Mise en place d'un tournoi Ados / Adultes, 2 contre 2 (équipes mixtes) sur un jeu de course « familial».
- Mise en place d'une initiation à l'architecture virtuelle (MineCraft).
- Mise en place d'une initiation au montage vidéo
- Mise en place d'un « coin discussion / café » avec l'intervenant et l'animateur répondant aux derniers questionnements des jeunes ou des parents.

## GAME OVER : Jour 2 de 22h00 à 22h30

- Rangement de la salle et du matériel avec les jeunes et récupération du questionnaire de satisfaction

## 4) Modalités d'inscription

- Ce projet s'intègre dans le dispositif « Val Guiers Ados » durant la programmation des vacances scolaires.
- Ce projet est ouvert à 12 adolescents de 11 à 17 ans pour les levels 1, 2 et 3, accompagnés de leur(s) parent(s) pour les levels 4 et 5.
- La présence d'au moins un parent est **OBLIGATOIRE** sur les levels 4 et 5, pour que le jeune puisse s'inscrire.
- Cette activité est de catégorie 1 X 2 jours.
- Un repas partagé sera mis en place sur la deuxième journée, les parents devront donc amener un plat sucré ou salé ou une salade pour 4 personnes.

## À remplir par le joueur

### INFOS JOUEUR

Nom / Prénom / Pseudo(s) in Game :

Date de naissances :

Norm et prénom du binôme :

### INFOS « MA PRATIQUE / MA CONSOMMATION »

Depuis combien de temps je joue ?	
Plateformes utilisées ? Nombre ?	
Plateforme préférée ?	
Type de jeux (FPS, TPS, RPG, Multi, Solo...)?	
Jeu(x) préféré(s) ?	
Nombre de jeux actuellement ?	
Nombre d'écrans au domicile ? (Smartphones compris)	
Temps de jeu hebdomadaire ? A quel moment ? (AM, soirée, WE)	
Quel(s) accord(s) avec les parents?	
Est-ce que je joue avec des membres de ma famille? Si oui, lequel et quel âge ?	
Je joue en ligne ? Si oui, avec qui (famille, amis réels, amis virtuels, inconnus...)	
Qui achète / choisie mes jeux (moi, mes parents...)	

## À remplir par le binôme « examinateur »

### EN JEU

	Pas du tout	Exceptionnellement	Un peu	beaucoup
Accepte les critiques				
Enthousiasme en cas de réussite				
Echec / agacement				
Pause durant partie (réflexion, toilette...)				
Passe la manette en cas de difficulté ?				
Concentration durant les cinématiques				
Prend le temps de réfléchir in Game				

### HORS JEU

Encourage	
Critique	
Joue à d'autres jeux numériques	Si oui, lesquels :
Joue à d'autres jeux non-numérique	Si oui, lesquels :