

**Accompagner  
le développement des  
compétences médiatiques  
et numériques des jeunes :  
le grand défi éducatif**





iram

“ L'enfant et la vie ... ”

Rue89Lyon

AEF  
INFO

esdes  
LYON BUSINESS SCHOOL

SupdePub  
School of Communication | INSEC U.

presse channel agence de presse  
CAP  
www.capresse.fr



Ma(g)ville.fr

bayard

FRÉQUENCE  
ÉCOLES

m  
MUSEUM

RCF  
RADIO

COMEDISCOPE





**Nom**

Stéphane Rabut

**Email**

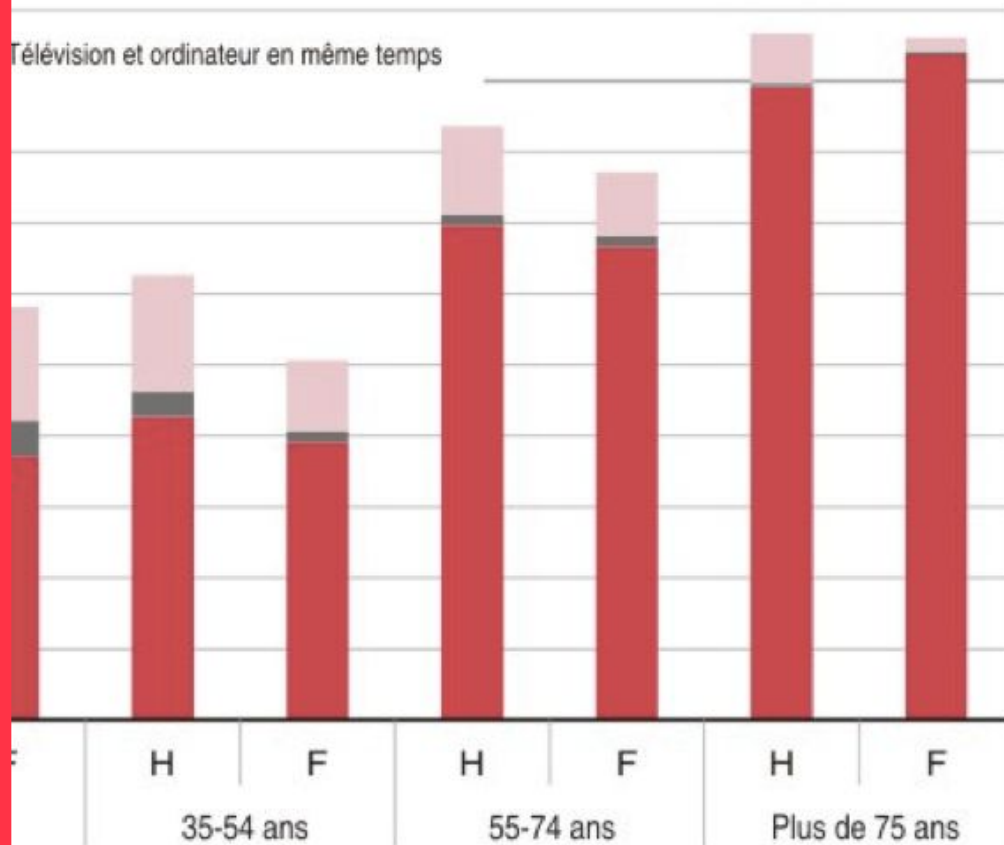
srabut@gmail.com

**Social Media**

 @Stephrabut

 Stéphane Rabut

### écran selon l'âge et le sexe



2h01 minutes devant la télévision, 16 minutes devant la télévision mais en ordinateur uniquement.

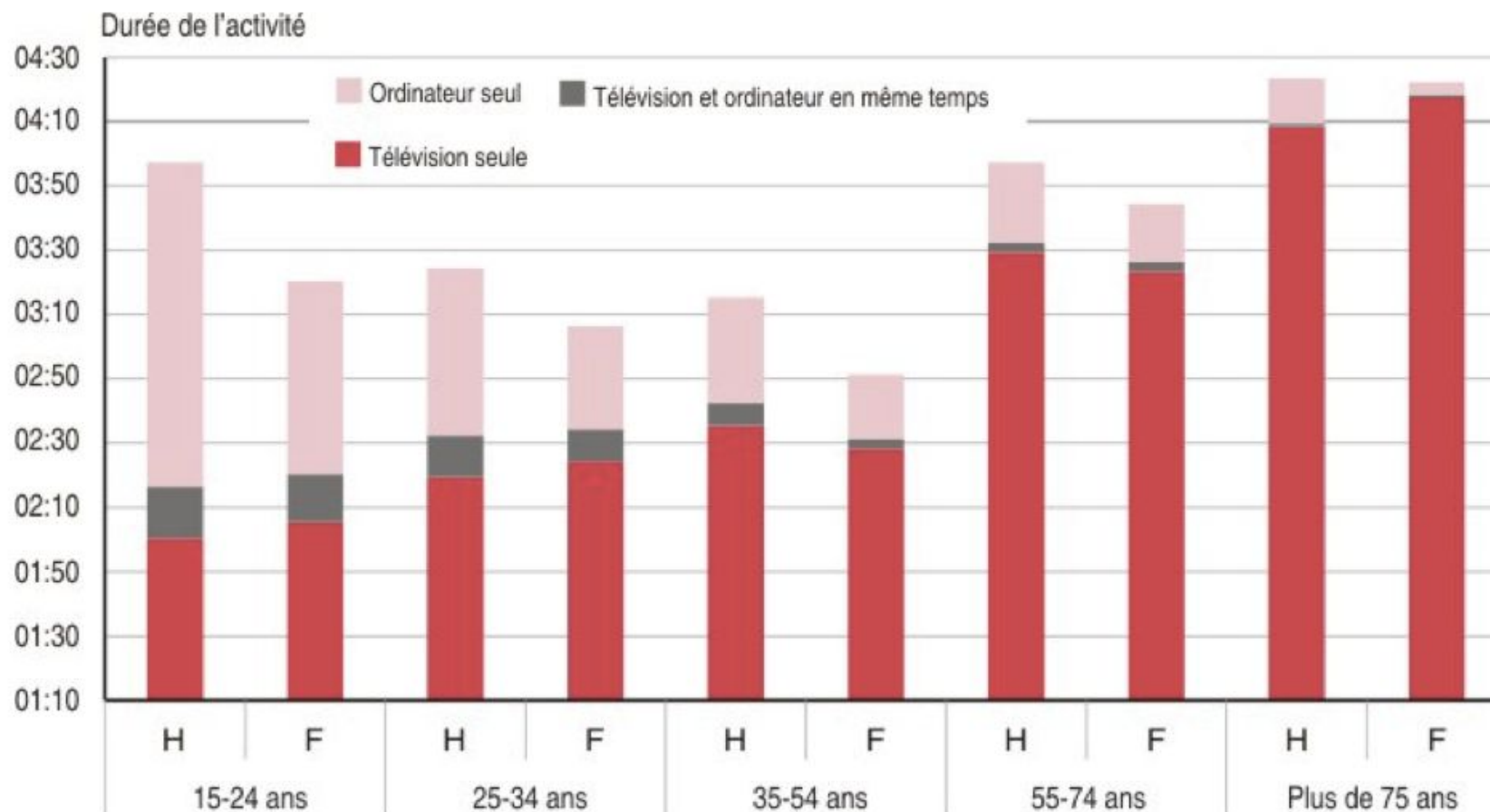
métropolitaine.

-2010.

Consommation  
des écrans et  
perception des adultes.

# LE GRAND ÉCART

■ **Graphique : Temps passé devant un écran selon l'âge et le sexe**



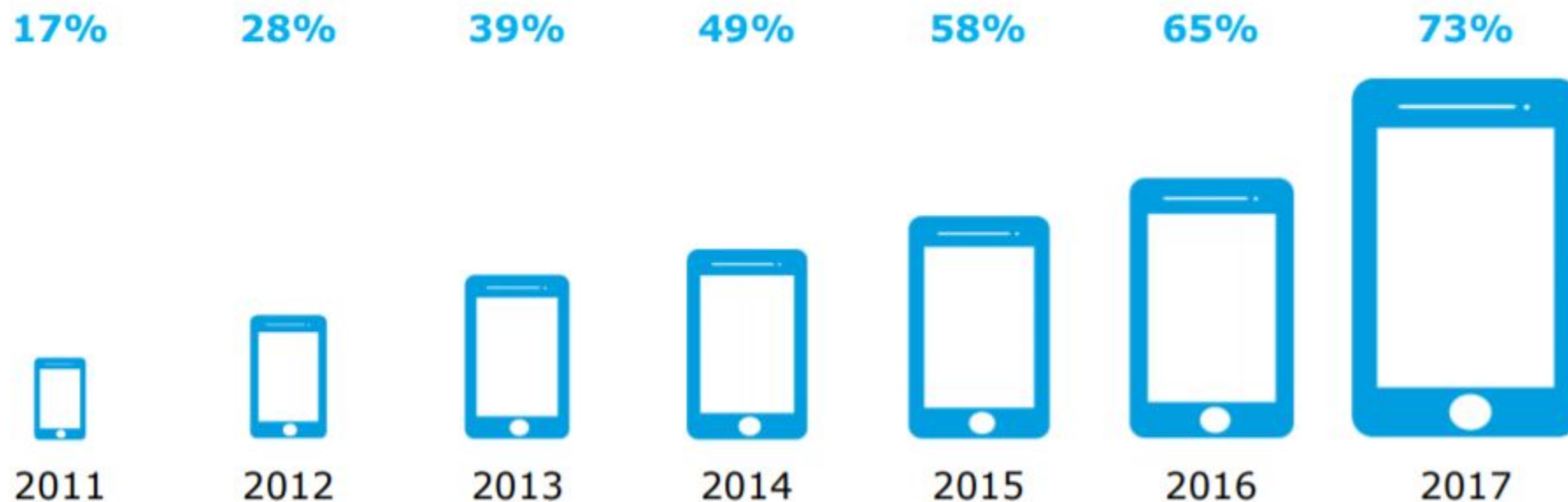
Lecture : Les hommes de 15 à 24 ans passent 2h01 minutes devant la télévision, 16 minutes devant la télévision mais en utilisant aussi un ordinateur, et 1h41 devant un ordinateur uniquement.

Champ : personnes de 15 ans et plus en France métropolitaine.

Source : Insee, enquête Emploi du temps 2009-2010.

### Graphique 1 - Taux d'équipement en smartphone

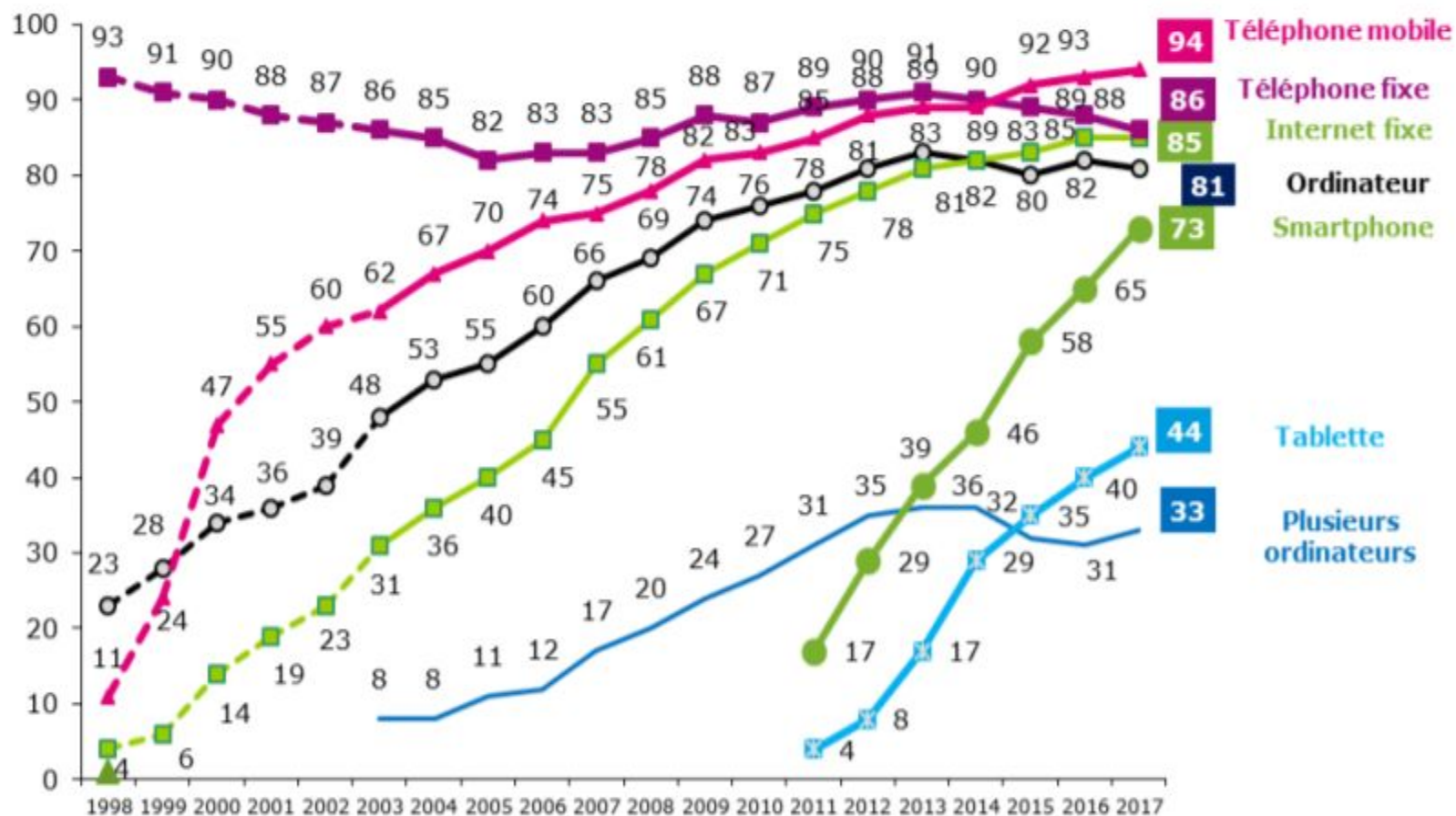
- Champ : population de 12 ans et plus, en % -



Source : CREDOC, enquêtes « Conditions de vie et Aspirations » (vague de juin de chaque année).  
Note : avant 2003 (en pointillés), les résultats portent sur les 18 ans et plus. A partir de 2003, les résultats portent sur les 12 ans et plus.

## Graphique 2 - Taux d'équipement en téléphonie, ordinateur et internet à domicile

- Champ : population de 12 ans et plus, en % -



Source : CREDOC, enquêtes « Conditions de vie et Aspirations » (vague de juin de chaque année).

Note : avant 2003 (en pointillés), les résultats portent sur les 18 ans et plus. A partir de 2003, les résultats portent sur les 12 ans et plus.

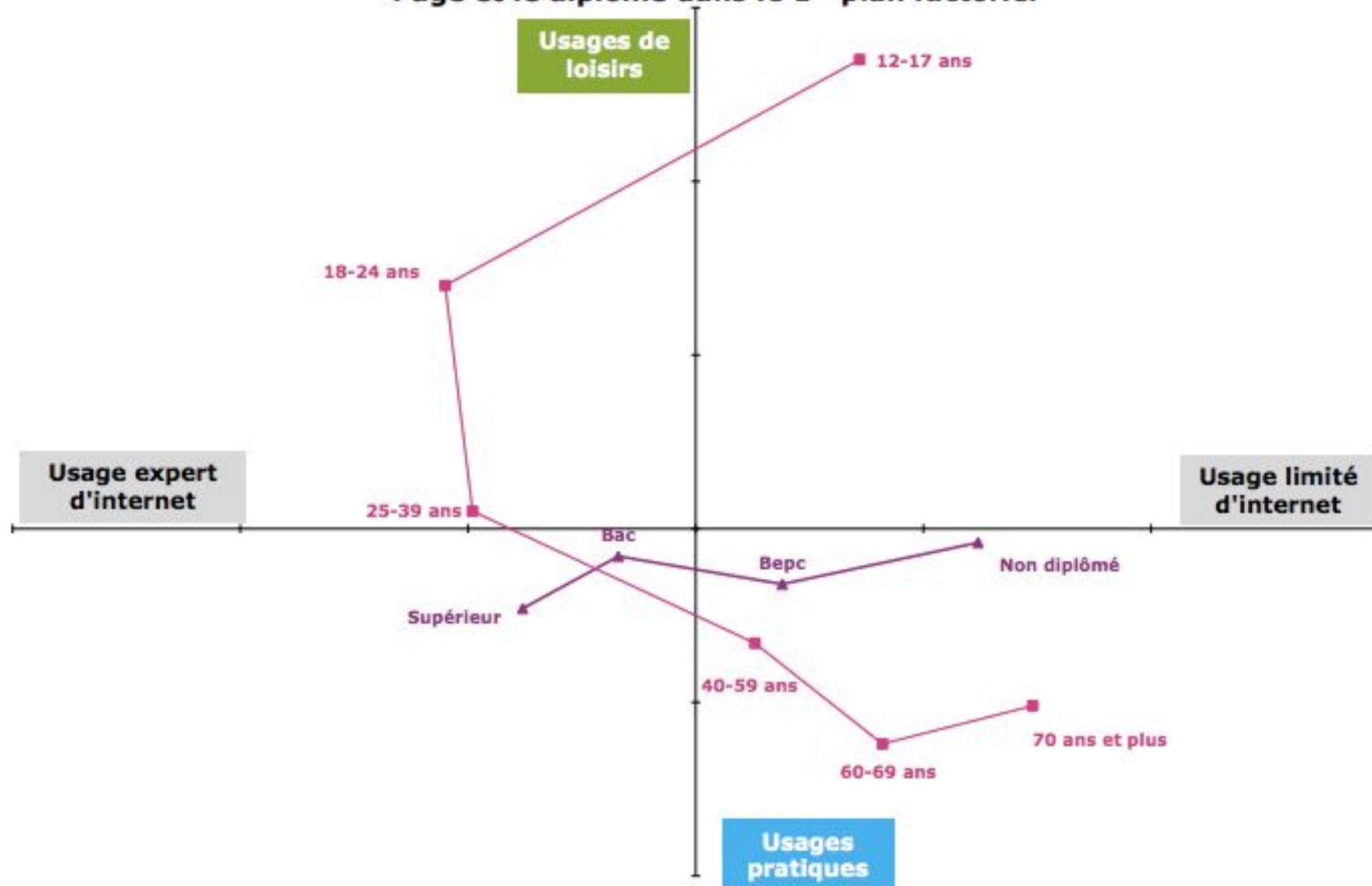
**Les écarts dans les pratiques sont sans commune mesure avec les écarts d'équipement.**

Par exemple, si le taux d'équipement en téléphone mobile (94%) dépasse de quelques points celui en téléphone fixe (86%), **79% des enquêtés utilisent tous les jours un téléphone mobile ou un smartphone, contre 27% qui font de même avec un téléphone fixe.**





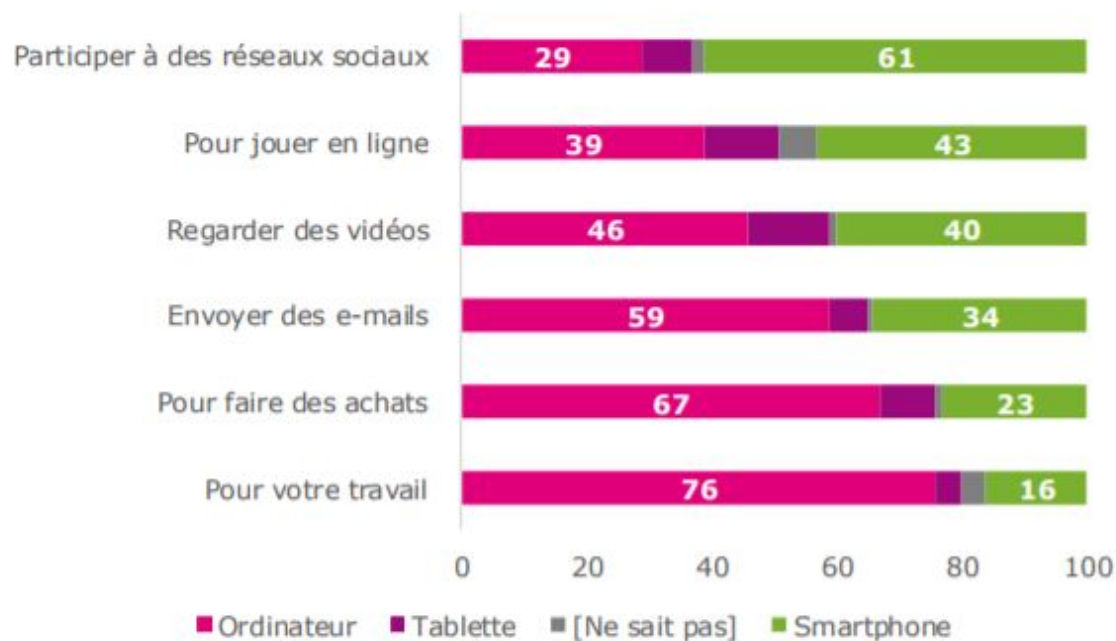
**Graphique 70 – L'espace des usages d'internet (juin 2015) : l'âge et le diplôme dans le 1<sup>er</sup> plan factoriel**



Source : CREDOC, Enquête sur les « Conditions de vie et les Aspirations », juin 2015.

#### Graphique 4 – En particulier, équipement le plus utilisé pour ...

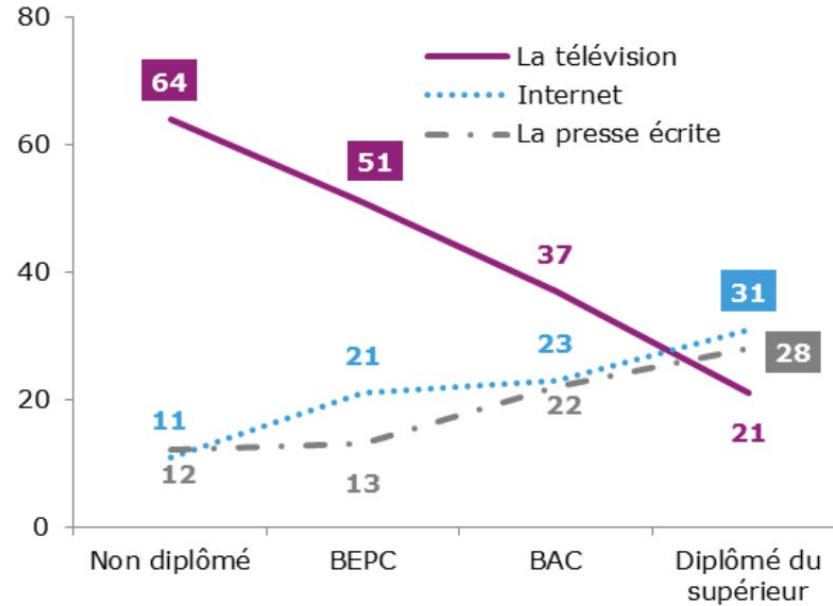
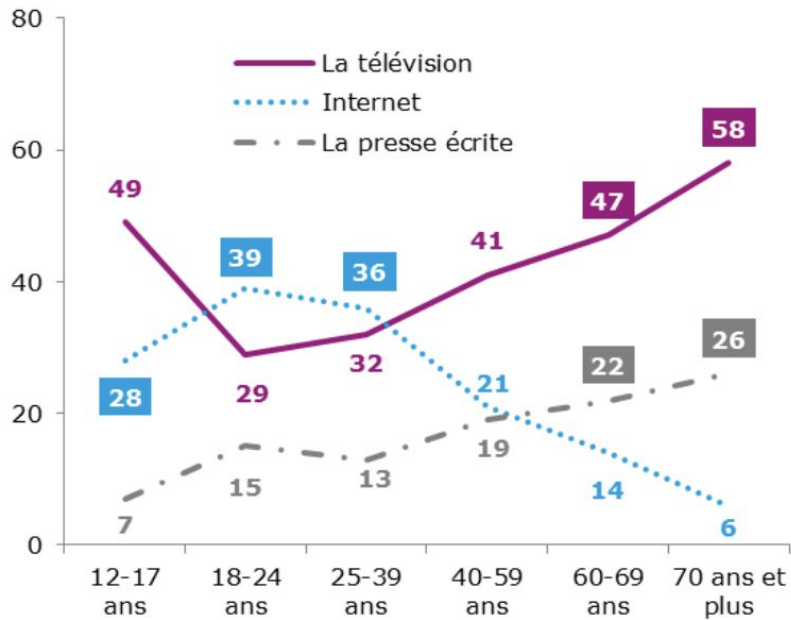
- Champ : ensemble de la population de 12 ans et plus **concernée** par chaque activité, en % -



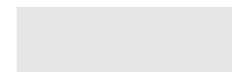
Source : CREDOC, Enquête sur les « Conditions de vie et les Aspirations », juin 2017.

### Graphique 125 – La télévision et internet comme médias préféré pour comprendre l'actualité en fonction de l'âge et du diplôme

- Champ : ensemble de la population de 12 ans et plus, en % -

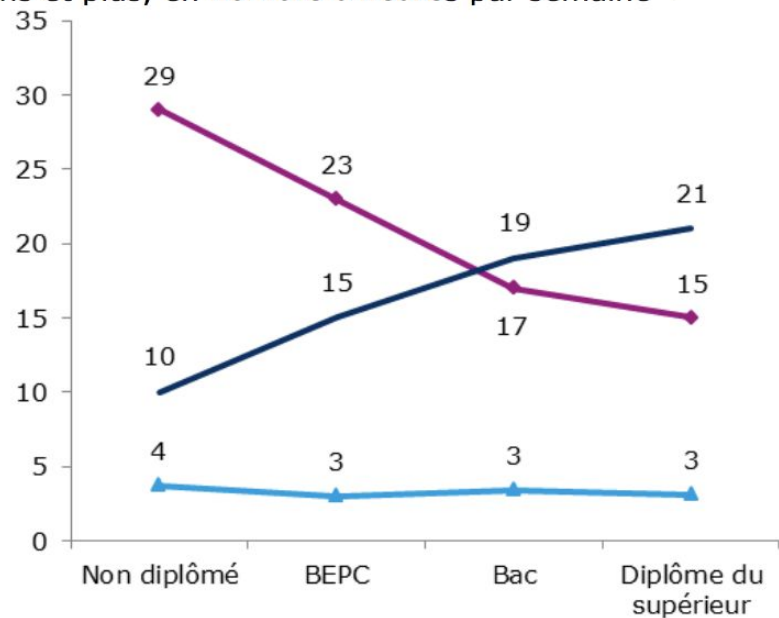
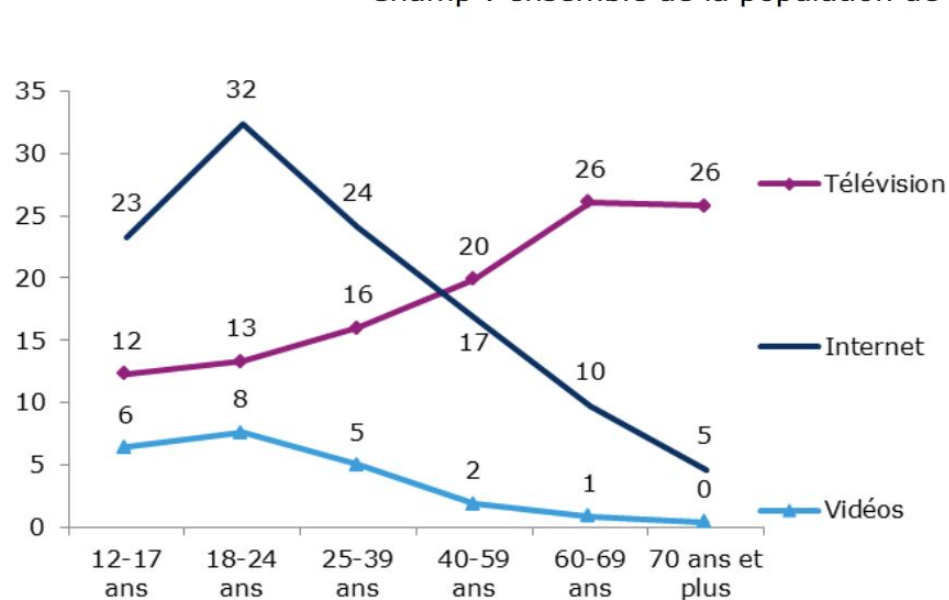


Source : CREDOC, Enquêtes sur les « Conditions de vie et les Aspirations », juin 2016.



### Graphique 129 – Temps moyen passé devant la télévision, sur internet et à regarder des vidéos selon l'âge et le diplôme

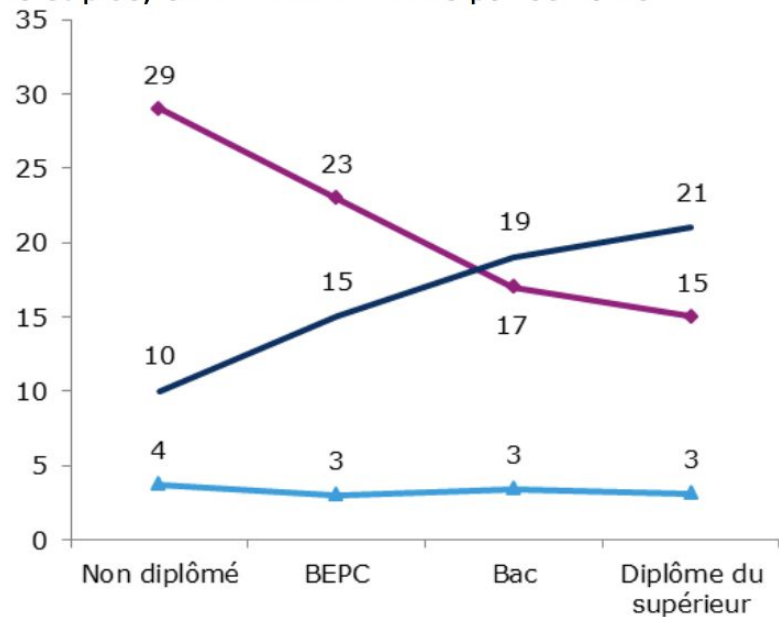
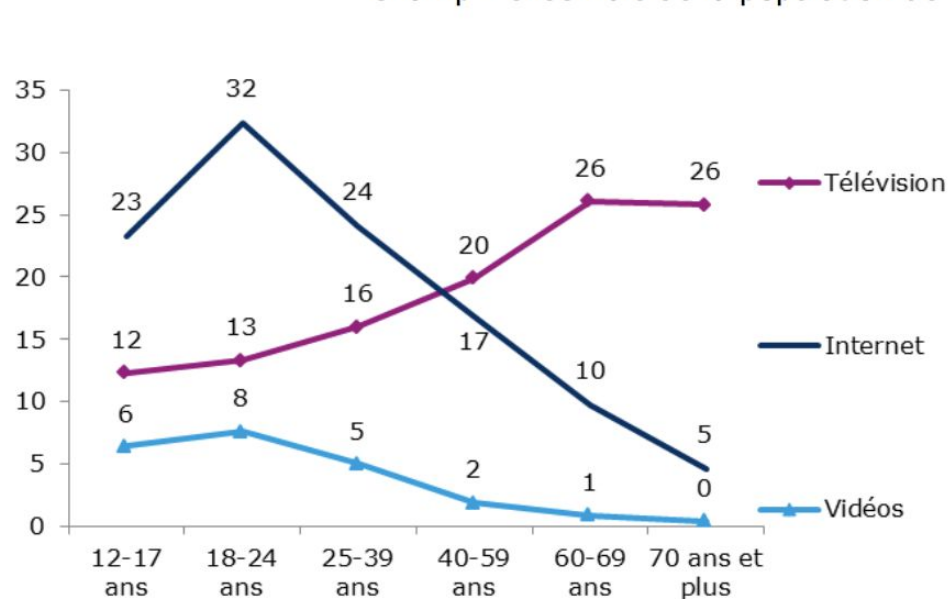
- Champ : ensemble de la population de 12 ans et plus, en nombre d'heures par semaine -



Source : CREDOC, Enquêtes sur les « Conditions de vie et les Aspirations », juin 2016.

### Graphique 129 – Temps moyen passé devant la télévision, sur internet et à regarder des vidéos selon l'âge et le diplôme

- Champ : ensemble de la population de 12 ans et plus, en nombre d'heures par semaine -



Source : CREDOC, Enquêtes sur les « Conditions de vie et les Aspirations », juin 2016.

# Les “**digital natives**” n’existent pas ...

Le terme **suggère à tort** que les jeunes savent **intuitivement** comment utiliser les nouvelles technologies. Cela fait qu’on **omet d’intégrer dans les parcours scolaires la transmission de compétences essentielles**. L’exposition à la technologie ne peut pas équivaloir à l’aptitude à en faire usage.

Les jeunes ont tendance à **surestimer le niveau de leur compétence numérique**. Les évaluations pratiques montrent que si leur confiance en eux-mêmes est forte, leur compétence dans l’usage des ordinateurs et d’internet est loin d’être accomplie.

Les jeunes possèdent des compétences du quotidien, mais **n’acquièrent pas les compétences requises sur le marché du travail**.

Si les jeunes n’ont pas accès à l’éducation numérique d’une manière et **formelle et structurée**, ils pourraient ne jamais utiliser à **plein le potentiel des nouvelles technologies**.



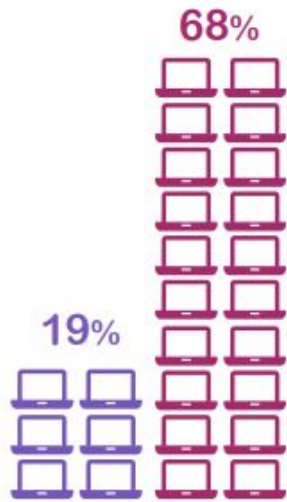
# La maison des écrans

## ÉQUIPEMENT PERSONNEL



7-12 ans

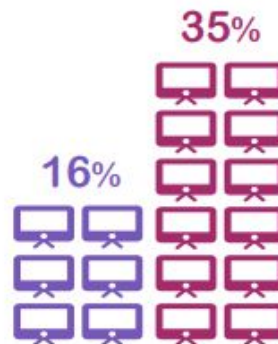
13-19 ans



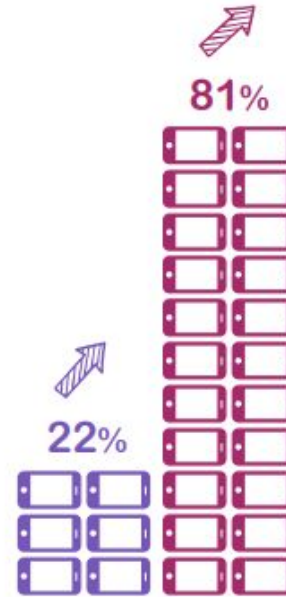
ORDINATEUR



CONSOLE DE JEU



TÉLÉVISION



SMARTPHONE



TABLETTE

vs. 77 % l'année dernière



# LES MÉDIAS SOCIAUX \_

- > Mise en relation avec les autres / isolement
- > Construction de l'estime
- > Quels outils pour quels usages ?



# LE RÉSEAU INTERNET COMME FERMENT DE L'ADOLESCENCE

Lorsqu'il s'agit d'Internet et d'adolescents, on se retrouve souvent face à deux attitudes opposées. La première attitude est de percevoir les adolescents comme des personnes à protéger du fait de leur immaturité. Dans ce contexte il faut donc leur éviter d'être confronté à des contenus considérés comme gênants pour leur développement.

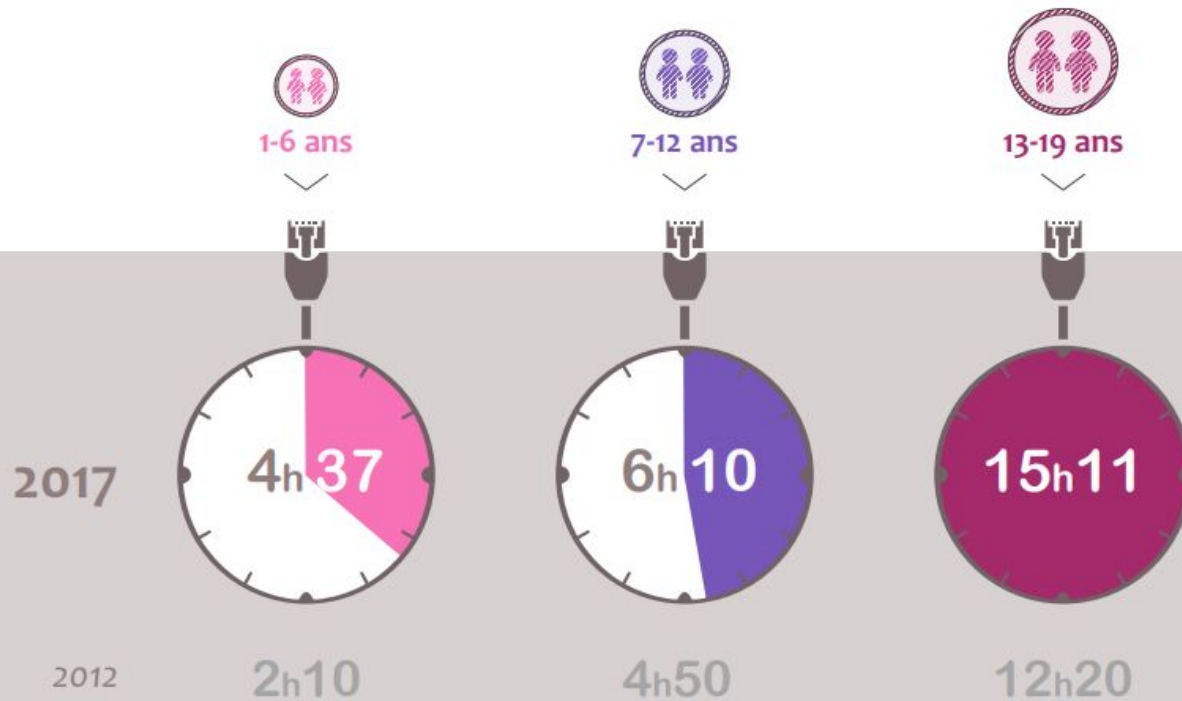
La seconde attitude est de concevoir les adolescents comme des personnes incontrôlables dont les conduites problématiques voire délictueuses doivent être punies.

Ces deux attitudes ne prennent pas en compte les spécificités du réseau ni celles de l'adolescence. L'adolescence est un moment de transformation au cours duquel la personne se ré-invente. Au terme de cette transformation, elle doit être capable d'établir des relations **bienveillantes et significatives, être intégrée à des groupes différents de son groupe familial, et être capable d'établir des limites sûres quant à son identité et son intimité.**

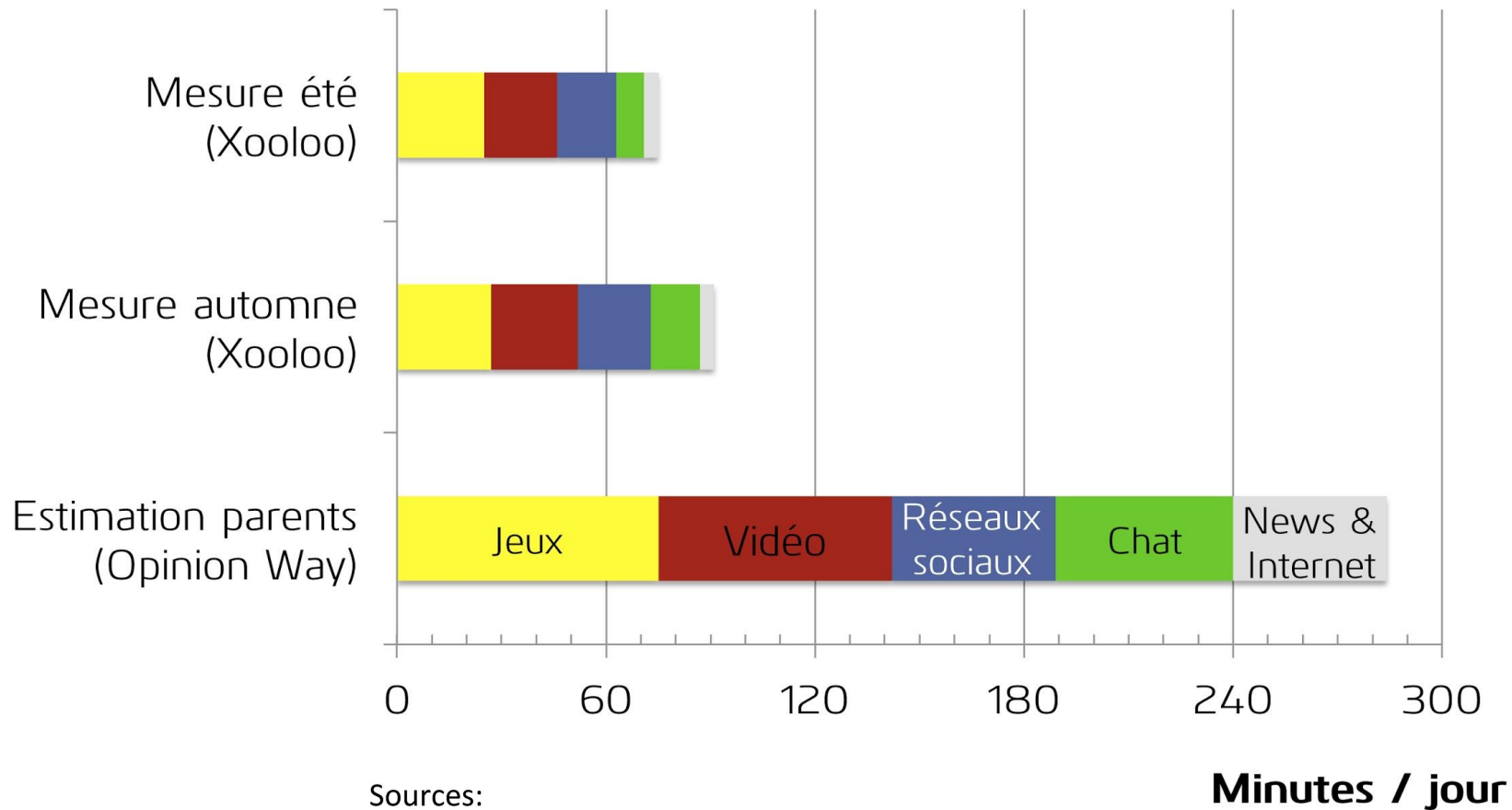
**@YannLeroux**

# Internet, 15 heures par semaine

TEMPS MOYEN PAR SEMAINE SUR INTERNET



# Usage par catégorie d'apps (tt âge)



Sources:

Opinion Way: interviews du 20 au 28 juillet 2016.

Xooloo été: données de + de 3000 enfants du 25 juillet au 23 août 2016

Xooloo automne: données de + de 3000 enfants du 29 septembre au 19 octobre 2016

**Minutes / jour**

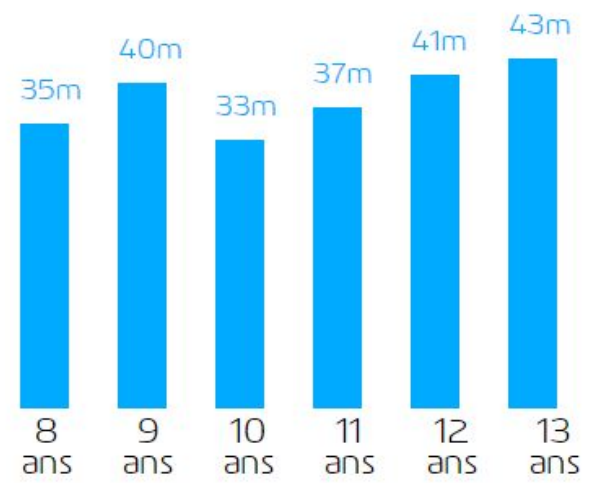
Voir les stats de la catégorie : 

ou celles d'une app :     

### Vidéos Et Divertissement

## Nombre de minutes par jour Garçons

(Source : Xooloo)



### Vidéos Et Divertissement

## Nombre de minutes par jour Filles

(Source : Xooloo)



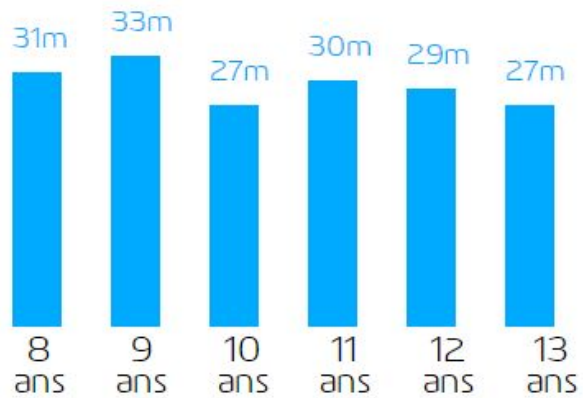
Voir les stats de la catégorie : 

ou celles d'une app :     

## Jeux

Nombre de minutes par jour Garçons 

(Source : Xooloo)



## Jeux

Nombre de minutes par jour Filles 

(Source : Xooloo)



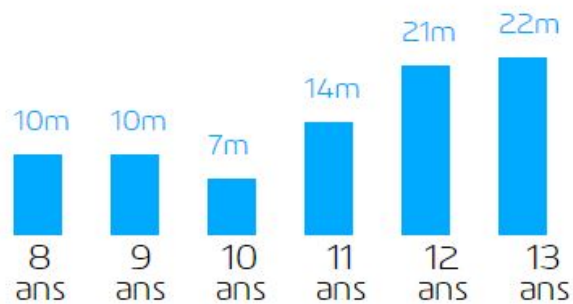
Voir les stats de la catégorie : 

ou celles d'une app :     

### Réseaux Sociaux

## Nombre de minutes par jour Garçons

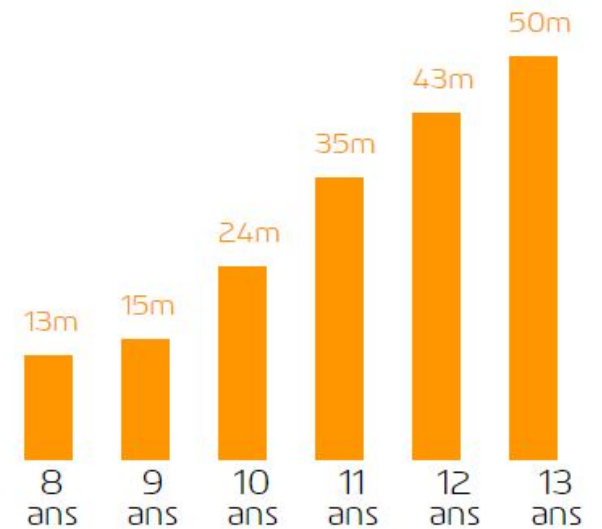
(Source : Xooloo)



### Réseaux Sociaux

## Nombre de minutes par jour Filles

(Source : Xooloo)



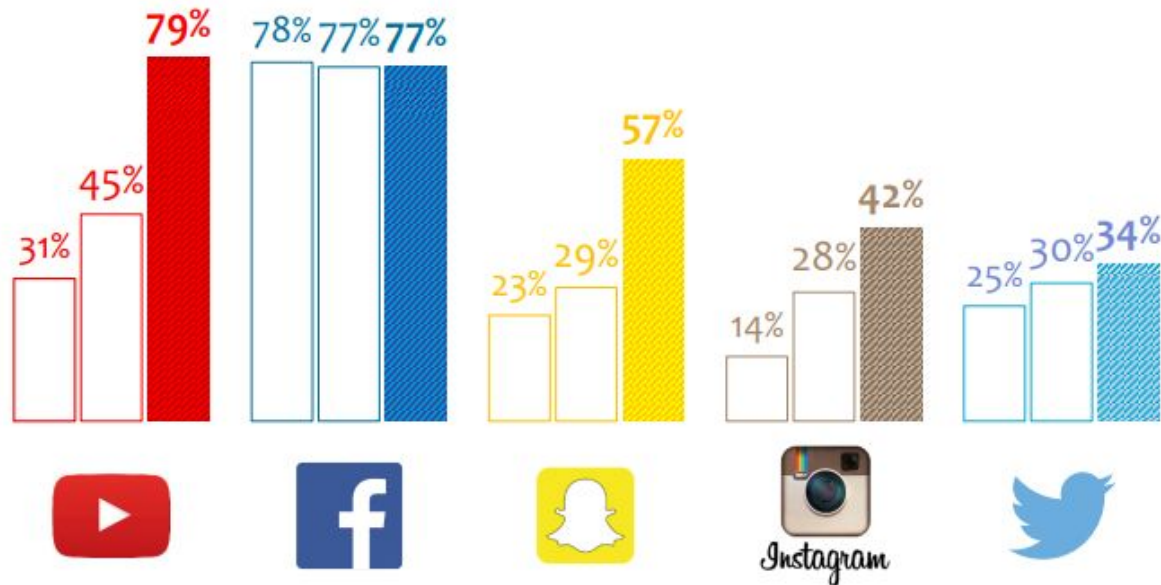




Le coach est là !

# Hyper-socialisation

INSCRIPTION SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX  
ET LES MESSAGERIES



□ 2015 □ 2016 ■ 2017



# QU'EST CE QUE YOUTUBE ? \_

Il y a dix ans, alors qu'il venait de se filmer au zoo de San Diego et cherchait à diffuser sa vidéo, Jawed Karim rencontre Steve Chen et Chad Hurley.

**Ils décident ensemble de créer un portail de partage accessible à tous : YouTube.**

## QUI SONT LES YOUTUBEURS FRANÇAIS LES PLUS SUIVIS ? (2017)



**CYPRIEN**

10 564 959 Abonnés  
Podcast, Humour



**NORMAN FAIT  
DES VIDÉOS**

10 564 959 Abonnés  
Podcast, Humour



**SQUEEZIE**

7 903 008 Abonnés  
Jeux-vidéo



**REMI GAILLARD**

6 155 000 Abonnés  
Caméra cachée

## Y'A QUOI SUR YOUTUBE ?



Musique - 25%



Jeux-vidéo - 20%



Humour - 14%



Divertissement - 13%



Autre - 11%



Life-style - 7%

## Une scène puissante et rassembleuse

**3,88** millions de vues  
pour le livestream de l'Eurovision 2017  
+107% sur un an  
et 1,72M d'heures, +86% sur un an<sup>2</sup>

**50** millions de vues pour le clip  
*Hello* d'Adele en seulement 48 heures<sup>2</sup>

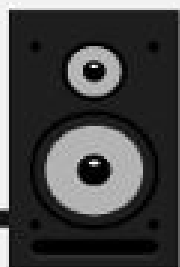
**16,8** millions de vues  
Record sur YouTube en 24 heures,  
pour le dernier titre de Katy Perry,  
*Bon Appétit*<sup>2</sup>



## Un public actif et engagé

**98%** des fans de musique sur YouTube\* regardent du contenu musical sur YouTube (à défaut de l'écouter uniquement)<sup>3</sup>

**1/2\*** trouve que YouTube crée un lien avec les artistes et les communautés de fans<sup>3</sup>



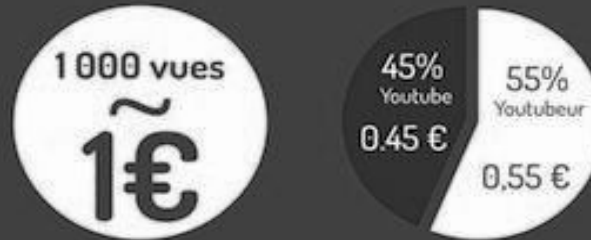
**2/3\*** pensent que YouTube permet de suivre l'actu musicale<sup>3</sup>

**7/10\*** pensent en premier à YouTube pour trouver la chanson qu'ils veulent écouter<sup>3</sup>

# METTRE À DISTANCE LES MYTHES DE RICHESSE FACILE

## QUELS SONT LES REVENUS DU YOUTUBEUR ?

Grâce à la **publicité** avant, pendant et après sa vidéo, le Youtubeur peut **gagner de l'argent** qui est capitalisé sur son compte «**AdSense**» la régie publicitaire de Google. Il doit gagner au moins **70€/mois** pour retirer cet argent. Il peut également **participer à des évènements promotionnels** ou faire des **placements de produits** pour être rémunéré.



À compter du **6 avril 2017**, les chaînes comptant **moins de 10 000 vues** ne pourront plus **afficher d'annonces** sur leurs vidéos.

## C'EST QUOI UN NETWORK ?

Les **Network** sont des réseaux de chaînes YouTube. Leur objectif est **d'accompagner les YouTubeurs** dans leur **développement** et **d'augmenter les audiences** donc les **revenus**. En échange de tous ses services, le network prend une **commission** qui varie en général entre 10 et 40%, selon le network.





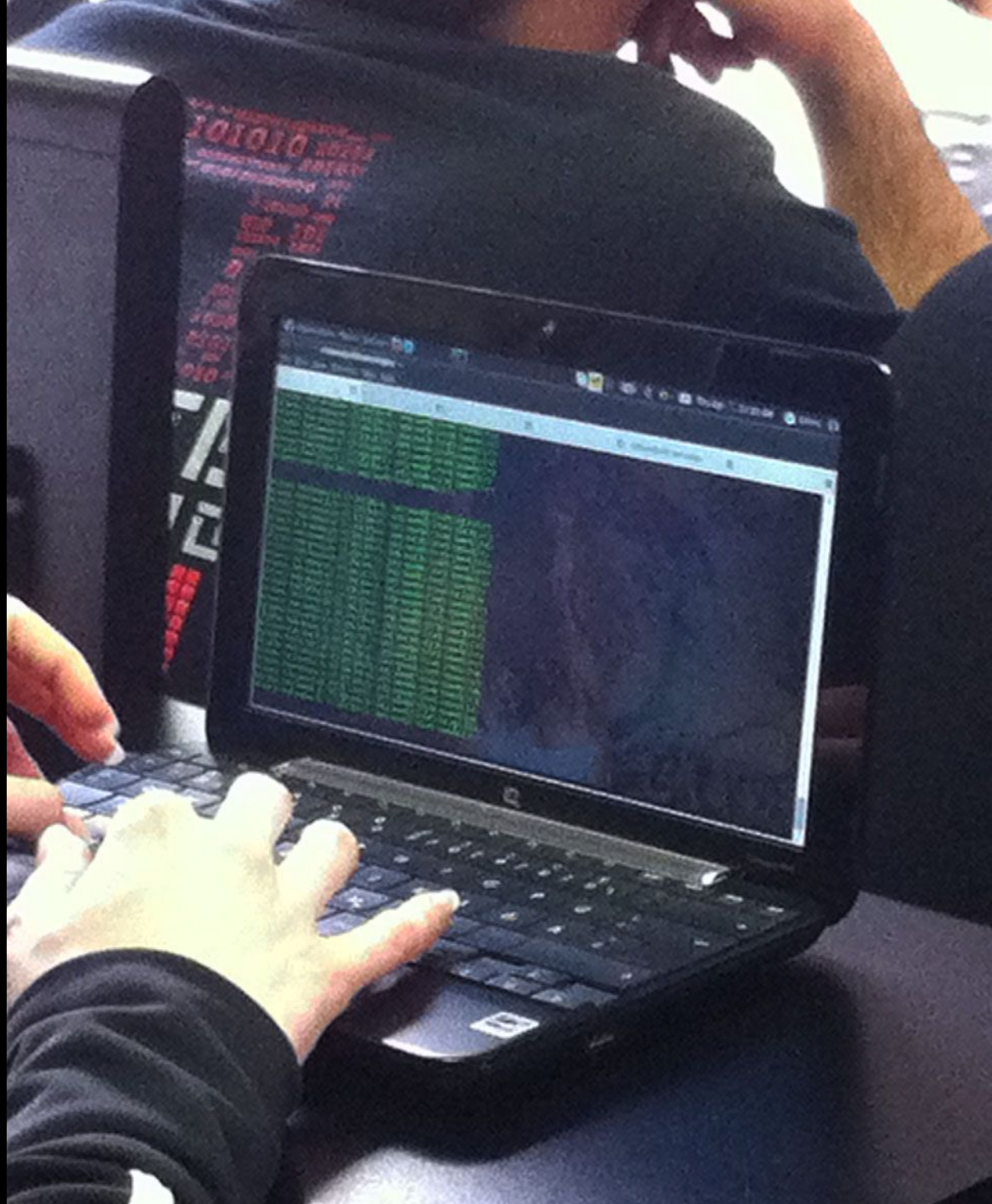
**YOUTUBE**

**COMMENT DEVENIR INFLUENT ?**

**#ONPDP** 

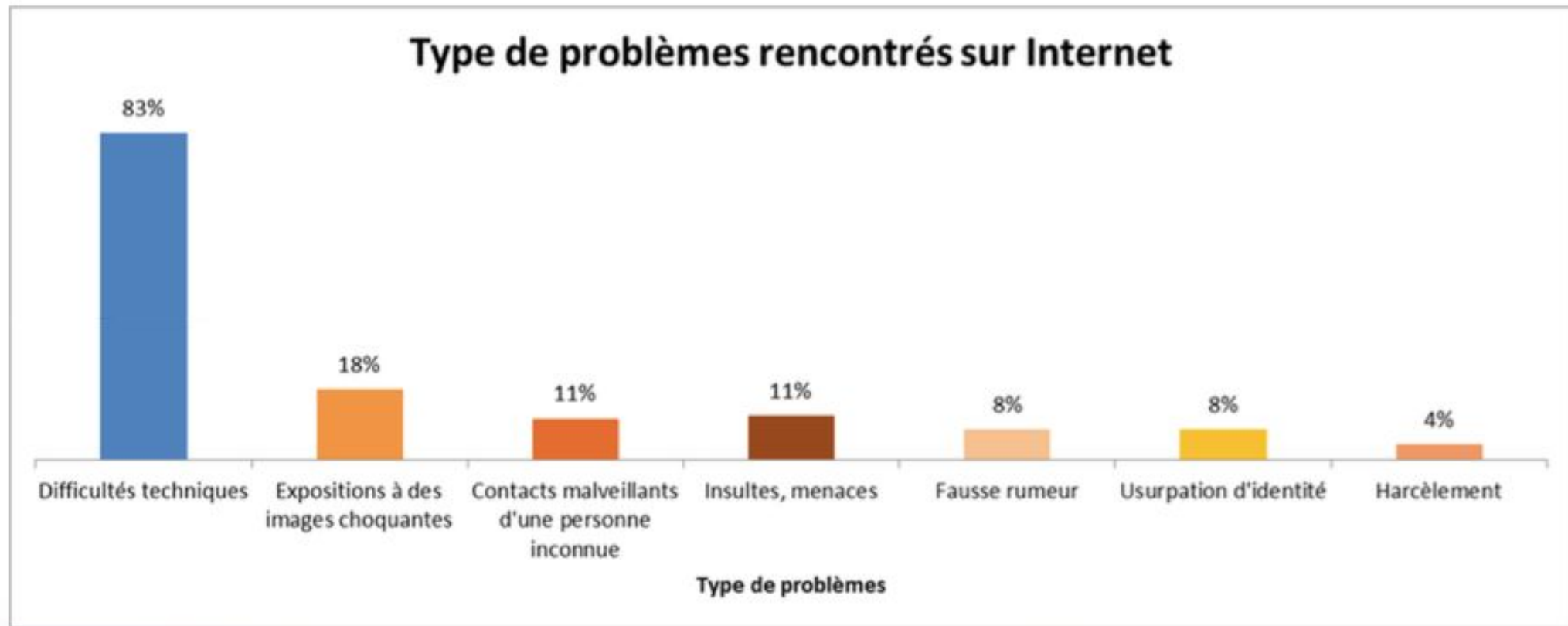


# Une fausse idée des compétences des jeunes sur Internet



# Digital natives ?

## Des habitudes d'usages et peu de compétences.



*150 élèves ont répondu à cette question*

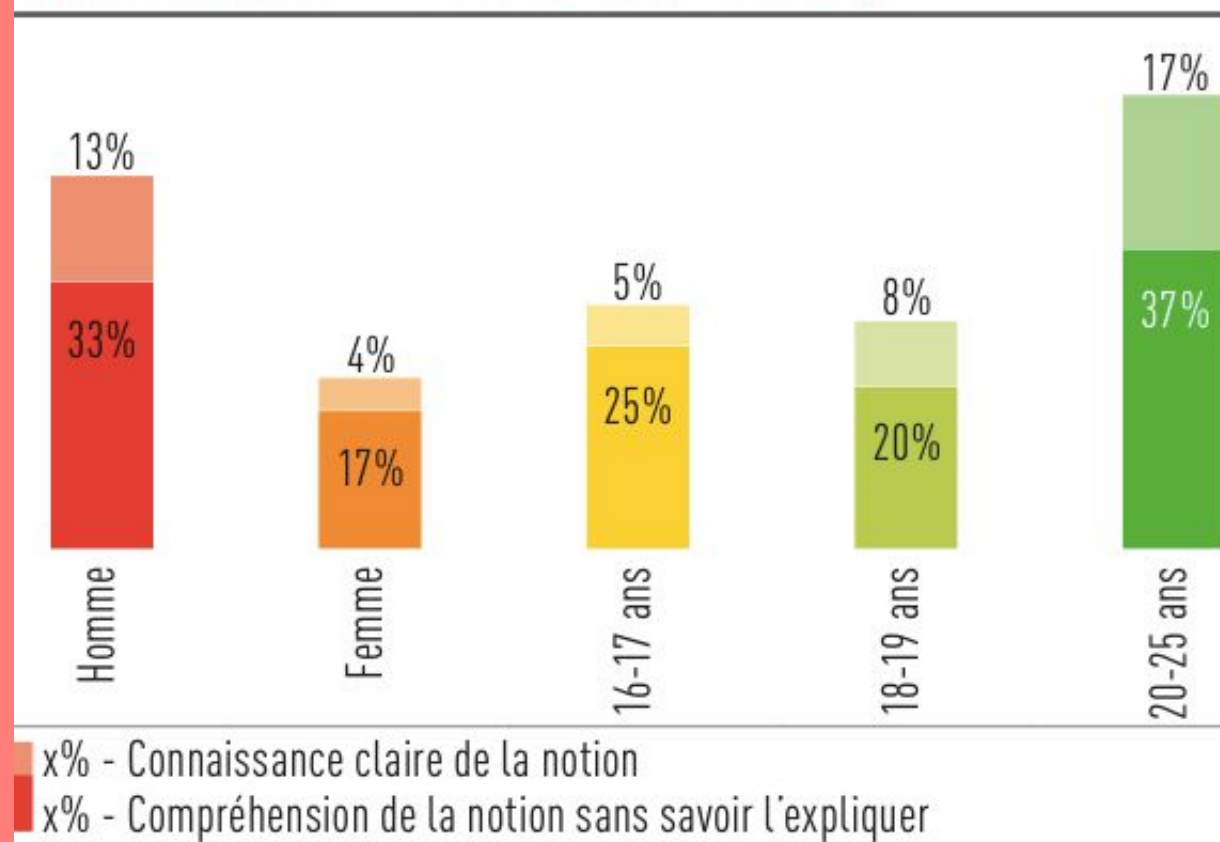
## Autre exemple

- 13% des garçons ont une vision claire de la notion de système d'exploitation contre 4% des filles -

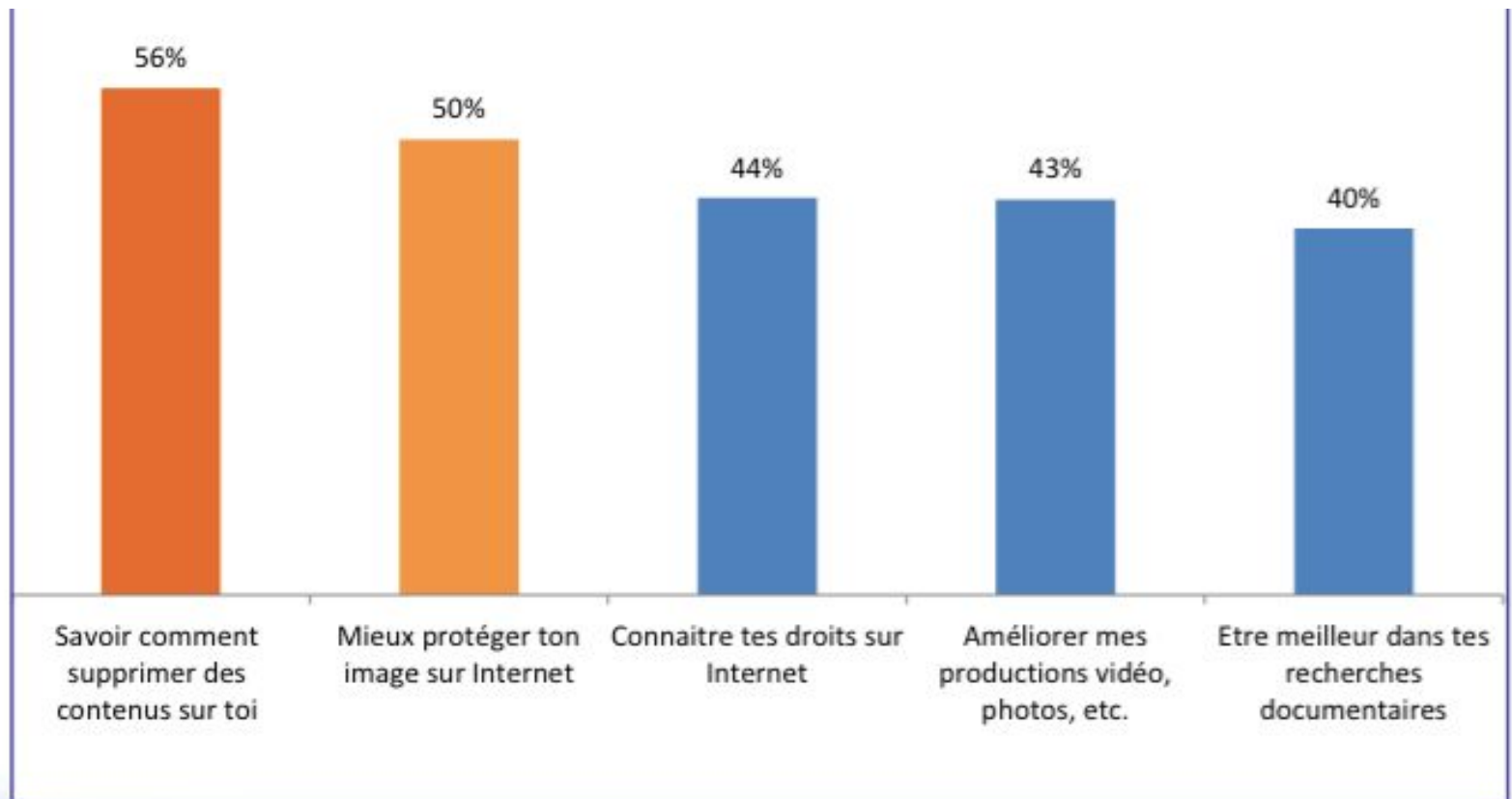
*Quelles compétences numériques pour les jeunes ?*

→ BAROMETRE TIC  
Région Rhône-alpes

Niveau de connaissance sur la notion de « système d'exploitation » selon le sexe et l'âge



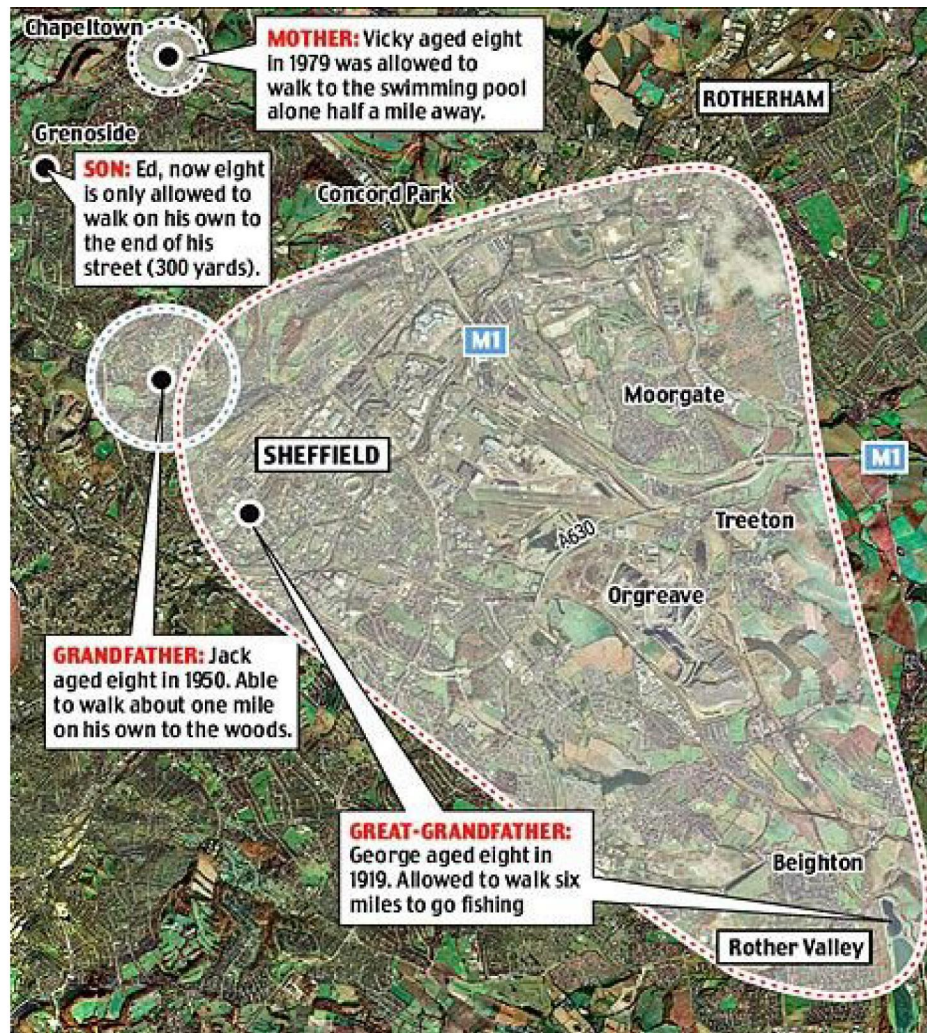
# Quels besoins d'aide les jeunes formulent-ils ?



*150 élèves ont répondu à cette question*

du contrôle social...  
rental.





- En 2007, le jeune Ed Thomas avait le droit, à 8 ans, d'aller seul au bout de sa rue à moins de **300 m** de sa maison ;
- sa mère Vicky avait, en 1979, le droit d'aller seule à la piscine à **800 m** de chez elle ;
- son grand-père Jack pouvait, en 1950, aller au bois à plus d'**1,5 km** de chez lui ;
- son arrière-grand-père George en 1919 était autorisé à aller pêcher à près de **10 km** de chez lui.

- Un glissement des représentations liés aux espaces de nature comme lieu de danger.
- Une plus grande peur du milieu extérieur au domicile.
- Des parents ayant plus de crainte à laisser les filles se déplacer seules que les garçons.
- Des enfants de moins en moins autonomes depuis trois générations.
- Des distances parcourues à pied et à vélo de plus en plus courtes.
- Davantage d'activités encadrées : des enfants de moins en moins libres dans l'espace public.
- L'espace public rendu hostile par la présence de la voiture.
- Une sédentarité dans l'espace public synonyme d'oisiveté.
- Les transports publics considérés comme des espaces sécurisés.

2018 janvier 16



Saint-Étienne   
Mardi 16 Janvier 2018

115 km  
2 h 1 min 9,6 km  
1 h 44 min 280 m  
1 h 30 min

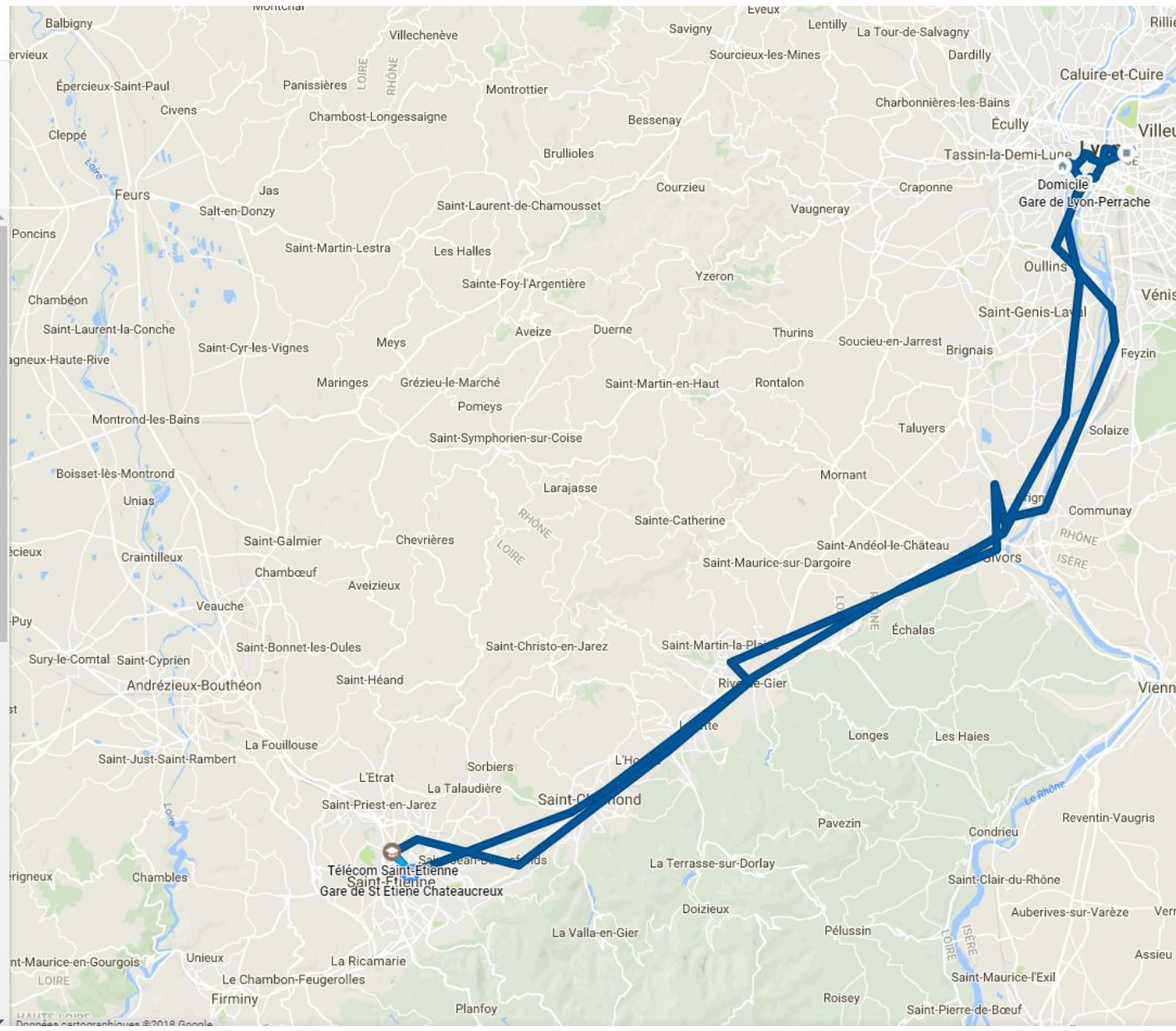
Domicile ? 14:01   
1 Rue du Manteau Jaune, 69005 Lyon  
 OUI  NON  AUTRE

En voiture - 1,5 km 23 min

Gare de Lyon-Perrache ? 5 min   
 OUI  NON  AUTRE

Dans un train - 60,4 km 1 heure 5 min

**Télécom Saint-Étienne** 15:34 - 17:52   
25 Rue Dr Rémy Annino, 42000 Saint-Étienne





En 2012, le nombre de faits divers traités dans les JT du soir a explosé. D'après le baromètre de l'Ina, ils auraient fait, en 10 ans, un boom de 73 %.



On ne peut pas  
mettre les enfants  
et les adolescents à  
l'abri des médias.

**Il faut éduquer aux  
médias.**



## Total Facebook Engagements for Top 20 Election Stories



ENGAGEMENT REFERS TO THE TOTAL NUMBER OF SHARES, REACTIONS, AND COMMENTS FOR A PIECE OF CONTENT ON FACEBOOK SOURCE: FACEBOOK DATA VIA BUZZSUMO

# **Top 5 Fake Election Stories by Facebook Engagement**

**(three months before election)**

**“Pope Francis Shocks World, Endorses Donald Trump  
for President, Releases Statement”  
(960,000, *Ending the Fed*)**

**“WikiLeaks CONFIRMS Hillary Sold Weapons to ISIS...  
Then Drops Another BOMBSHELL! Breaking News”  
(789,000, *The Political Insider*)**

**“IT’S OVER: Hillary’s ISIS Email Just Leaked &  
It’s Worse Than Anyone Could Have Imagined”  
(754,000, *Ending the Fed*)**

**“Just Read the Law: Hillary Is Disqualified  
From Holding Any Federal Office”  
(701,000, *Ending the Fed*)**

**“FBI Agent Suspected in Hillary Email  
Leaks Found Dead in Apparent Murder-  
Suicide” (567,000, *Denver Guardian*)**

ENGAGEMENT REFERS TO THE TOTAL NUMBER OF SHARES, REACTIONS, AND COMMENTS  
FOR A PIECE OF CONTENT ON FACEBOOK SOURCE: FACEBOOK DATA VIA BUZZSUMO

# **Top 5 Mainstream Election Stories**

## **Stories by Facebook Engagement**

**(three months before election)**

**“Trump’s History of Corruption Is Mind-Boggling.  
So Why Is Clinton Supposedly the Corrupt One?”**  
*(849,000, Washington Post)*

**“Stop Pretending You Don’t Know  
Why People Hate Hillary Clinton”**  
*(623,000, Huffington Post)*

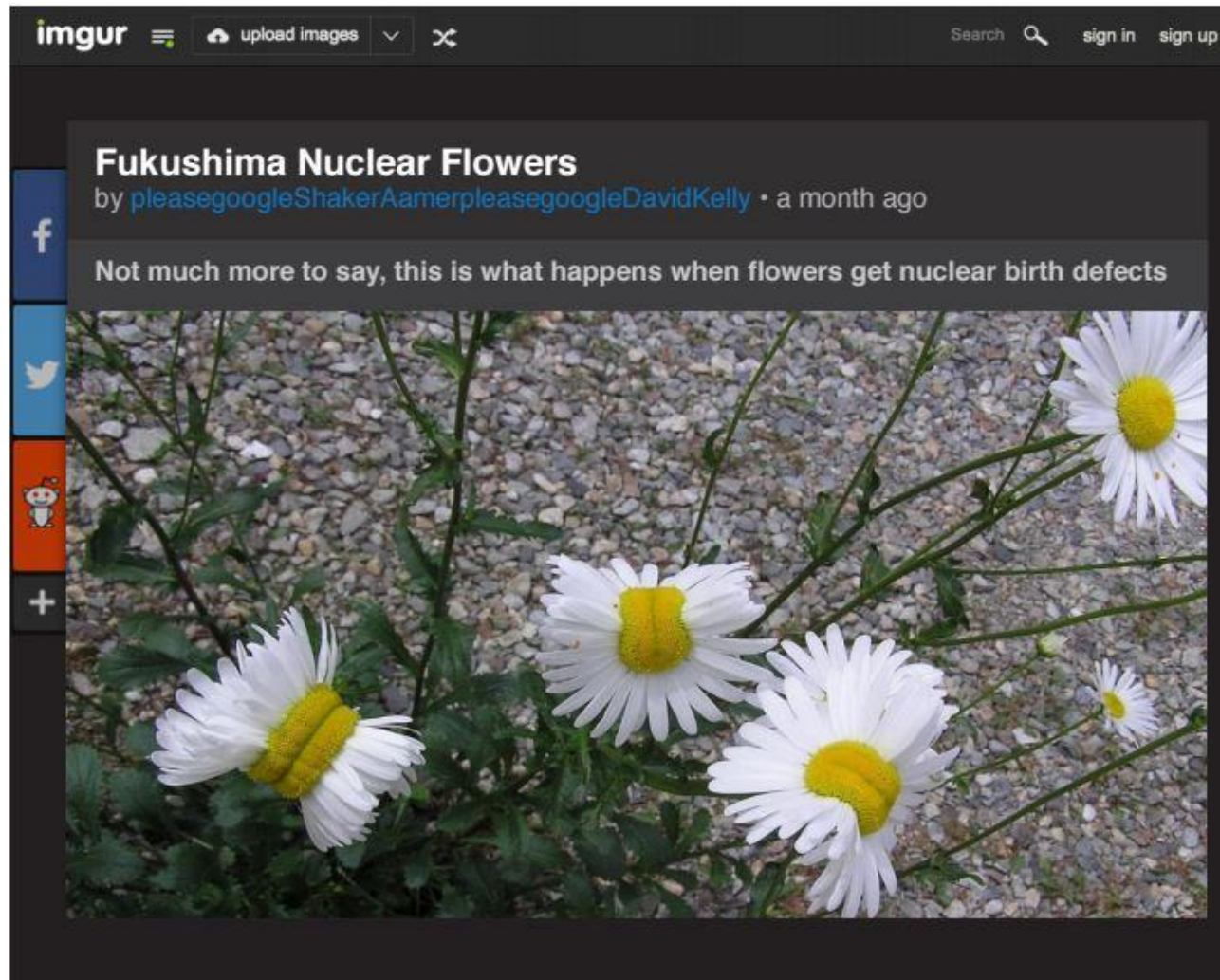
**“Melania Trump’s Girl-on-Girl Photos  
From Racy Shoot Revealed”**  
*(531,000, New York Post)*

**“Ford Fact Checks Trump:  
We Will Be Here Forever”**  
*(407,000, CNN)*

**“I Ran the C.I.A. Now  
I’m Endorsing Hillary  
Clinton”** *(373,000,  
New York Times)*

ENGAGEMENT REFERS TO THE TOTAL NUMBER OF SHARES, REACTIONS, AND COMMENTS  
FOR A PIECE OF CONTENT ON FACEBOOK SOURCE: FACEBOOK DATA VIA BUZZSUMO

On March 11, 2011, there was a large nuclear disaster at the Fukushima Daiichi Nuclear Power Plant in Japan. This image was posted on Imgur, a photo sharing website, in July 2015.



The image is a screenshot of an Imgur post. At the top, the Imgur logo and navigation options like 'upload images', 'Search', 'sign in', and 'sign up' are visible. The post title is 'Fukushima Nuclear Flowers' by user 'pleasegoogleShakerAamerpleasegoogleDavidKelly', posted 'a month ago'. Below the title is a text description: 'Not much more to say, this is what happens when flowers get nuclear birth defects'. The main content is a photograph of several white daisies with yellow centers growing from a gravelly ground. The flowers appear normal in appearance.

Does this post provide strong evidence about the conditions near the Fukushima Daiichi Power Plant? Explain your reasoning.

Arguant que la photo faisait office de preuve solide, **40 % d'entre eux ont répondu par l'affirmative. Moins de 20 % ont questionné la source de la photographie ou de la publication.** Un quart a estimé que cette publication n'apportait pas de preuve solide, car elle ne montrait que des fleurs, et pas d'autres types de plantes affectées ou des animaux.



**« La capacité de raisonnement des jeunes sur l'information en ligne peut être résumée en un seul mot : désolante »,**

**« Nos “digital natives” sont peut-être capables de passer de Facebook à Twitter tout en publiant un selfie sur Instagram et en envoyant un texto à un ami, mais quand il s'agit d'évaluer l'information qui transite par les réseaux sociaux ils sont facilement dupés. »**

Etude de Stanford, menée auprès de 7 804 élèves et étudiants, du collège à l'université, entre janvier 2015 et juin 2016.



Quelles attitudes  
éducatives ?

**Le dialogue est essentiel**

**Savoir avec qui l'on parle**

**3. Choisir son identifiant**

**4. La gestion des mots de  
passe**

**Publier sur Internet, c'est  
public**





**common  
sense**

[Common Sense Media \(CSM\)](#) est une organisation américaine à but non lucratif, localisée à San Francisco, spécialisée dans l'étude des médias et technologies familiales et des enfants



## Les jeux vidéos



# LES PRATIQUES DU JEU VIDÉO \_

« Les gens ne connaissent que les jeux vidéo qui ont l'argent pour se faire connaître. Il leur est imposé une image du jeu qui est "Call of Duty" ou "Mario".

Ça revient à considérer que la nourriture, c'est McDo et c'est tout. »

\_ **Oscar Barda, Game Designer**

## **Seuls 7 % des Français considèrent que le jeu vidéo est, par nature, un objet culturel.**

C'est mieux que la télé-réalité, qui culmine à 5 %, mais c'est moins bien que les musées (84 %), la presse (58 %), le cirque (36 %), la philatélie (25 %), la danse entre amis (21 %) ou même la chasse et la pêche (15 %). C'est le résultat a priori étonnant d'[une étude commandée par le ministère de la culture](#) parue le 9 septembre 2016 et réalisée auprès d'un échantillon de plus de 1 500 Français de plus de 15 ans.

# LE JEU VIDÉO LOISIR POUR TOUS

**53%** DES FRANÇAIS  
JOUENT  
RÉGULIÈREMENT

**68%** DES FRANÇAIS  
JOUENT  
AU MOINS  
OCCASIONNELLEMENT

53% D'HOMMES 47% DE FEMMES

**34 ANS** MOYENNE  
D'ÂGE DU  
JOUEUR DE JEU VIDÉO

35 ANS HOMMES 33 ANS FEMMES

## POURCENTAGE DE JOUEURS PAR TRANCHE D'ÂGE



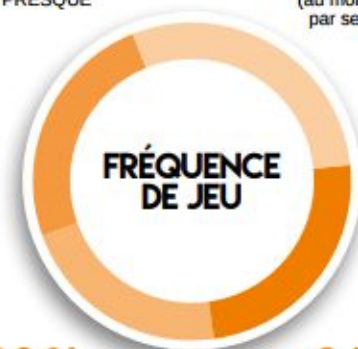
Source : étude SELLIGIK « Les Français et le jeu vidéo »  
sur une base de 1023 personnes âgées de 10 à 65 ans, octobre 2017



## PARMI LES JOUEURS

**24%**  
JOUENT TOUS  
LES JOURS  
OU PRESQUE

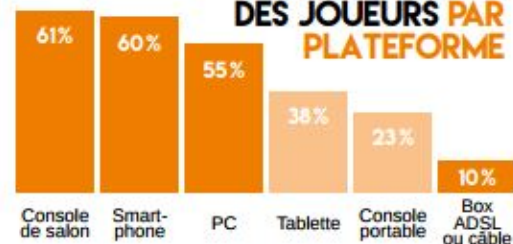
**29%**  
JOUENT  
RÉGULIÈREMENT  
(au moins 2 fois  
par semaine)



**23%**  
JOUENT DE TEMPS  
EN TEMPS  
(2 ou 3 fois par mois)

**24%**  
JOUENT À  
L'OCCASION  
(2 ou 3 fois par an)

## RÉPARTITION DES JOUEURS PAR PLATEFORME



Source : étude SELLIGIK « Les Français et le jeu vidéo »  
sur une base de 1023 personnes âgées de 10 à 65 ans / Octobre 2017



# LE COMPORTEMENT DES PARENTS FACE AU JEU VIDÉO

**84%** DES PARENTS  
SONT **ATTENTIFS**  
À LA PRATIQUE DU JEU  
VIDÉO DE LEUR ENFANT

**71%** DES FRANÇAIS  
**JOUENT AUX**  
JEUX VIDÉO  
AVEC LEUR ENFANT

## POURQUOI JOUENT-ILS AVEC EUX ?

**66%**

pour partager  
des activités

**40%**

pour le fun

**36%**

parce que  
leurs enfants  
le demandent

**36%**

parce qu'ils  
aiment jouer

**23%**

pour surveiller  
le contenu

## FRÉQUENCE DE JEU DES PARENTS AVEC LEURS ENFANTS

**7%**

fréquemment

**22%**

régulièrement

**42%**

à l'occasion

**11%**

rarement

**16%**

jamais

Source : étude SELVIGK « Les Français et le jeu vidéo »  
sur une base de 1 023 personnes âgées de 10 à 65 ans, octobre 2017

A promotional image for the video game Battlefield 1. It features a soldier in a trench coat and military gear, holding a handgun in his right hand and a trench knife in his left. The soldier is positioned in the center, looking forward with a determined expression. The background is a dramatic, fiery sky with a large, white, cylindrical object, possibly a ship or aircraft, partially visible. The scene is filled with bright orange and yellow flames and sparks, creating a sense of intense action and conflict. The title "BATTLEFIELD 1" is overlaid in large, white, bold, sans-serif capital letters across the middle of the image.

# BATTLEFIELD 1™



## TOP 10 DES GENRES DE JEUX LES PLUS JOUÉS EN 2017

COURSE AUTOMOBILE	41 %	
PLATEFORME	37 %	
ACTION	36 %	
SOCIAL GAMING	35 %	
JEUX DE SPORT	32 %	
JEUX DE TIR / FPS	31 %	
JEUX DE RÔLE	31 %	
JEUX DE STRATÉGIE	28 %	
JEUX POUR ENFANTS	25 %	
COMBAT	19 %	
JEUX MULTIJOUEURS ONLINE	19 %	
JEUX DE RYTHME	19 %	

Source : étude SELL/GIK « Les Français et le jeu vidéo »  
sur une base de 1 023 personnes âgées de 10 à 65 ans, octobre 2017

# PEGI Pan European Game Information



# L'ACTE D'ACHAT ET LE SYSTÈME DE CLASSIFICATION PEGI



## L'ATTITUDE FACE AU SYSTÈME DE CLASSIFICATION PEGI



Source: étude SELL'GIK « Les Français et le jeu vidéo » sur une base de 1 023 personnes âgées de 10 à 65 ans, octobre 2017

# PEGI ANALYSE DE L'OFFRE 2016\*

## 69%

PART D'OFFRE DES JEUX  
PEGI 12 ET MOINS

**3 7 12**

[www.pegi.info](http://www.pegi.info) [www.pegi.info](http://www.pegi.info) [www.pegi.info](http://www.pegi.info)

## 50%

PART D'OFFRE DES JEUX  
PEGI 7 ET MOINS

**3 7**

[www.pegi.info](http://www.pegi.info) [www.pegi.info](http://www.pegi.info)

## 31%

PART D'OFFRE DES JEUX  
PEGI 16 ET 18

**16 18**

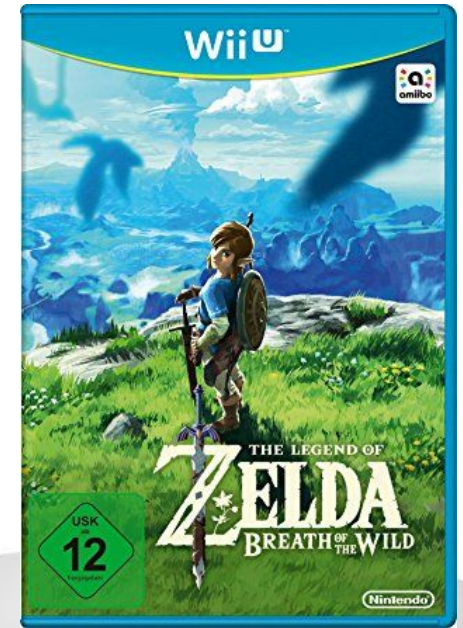
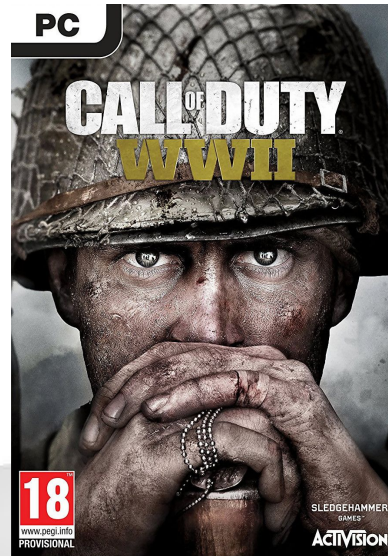
[www.pegi.info](http://www.pegi.info) [www.pegi.info](http://www.pegi.info)



# PEGI ANALYSE DES VENTES\*

PARTS DE MARCHÉ  
EN 2016





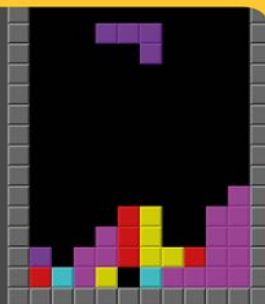
# LES 5 JEUX-VIDÉO

## LES PLUS VENDUS DE TOUS LES TEMPS

### 1 - TETRIS (1984)

Des pièces de couleur et de formes différentes descendent du haut de l'écran. Tetris est un jeu vidéo de puzzle conçu en 1984 en URSS (d'où la musique). Bâti sur des règles simples, il exige intelligence et adresse.

Type de jeu : Puzzle game  
Téléchargement : 430 000 000



### 2 - MINECRAFT (2009)

Les joueurs créent un monde composé de blocs de matériaux : la terre, la pierre, l'eau, des arbres, des animaux, du fer, de l'or, du charbon, etc. Le joueur modifie ce monde comme il s'il bâtissait des constructions pour tenter d'y survivre le plus longtemps possible.

Type de jeu : Aventure, gestion et simulation.  
Ventes : ~ 122 000 000



### 3 - WII SPORTS (2006)

Vendu avec chaque console Wii, le jeu rassemble cinq jeux sportifs – un jeu de tennis, de baseball, de bowling, de golf et de boxe – conçus pour initier les nouveaux joueurs à la télécommande Wii.

Type de jeu : Sport  
Ventes : ~ 82 000 000



### 4 - GRAND THEFT AUTO V (2013)

Plus connue sous le nom de GTA, le joueur incarne un criminel dans cette série de conduite controversée qui mélange action et aventure. Dans cet épisode, Franklin, un membre de gang, Michael, un ancien braqueur et Trevor, un fou furieux sévissent.

Type de jeu : Action-Aventure.  
Ventes : ~ 75 000 000



### 5 - SUPER MARIO BROS (1985)

Le lancement du premier jeu de la série Super Mario marque la fin des difficultés du secteur du jeu vidéo en 1983 aux États-Unis. Le joueur contrôle Mario et voyage à travers le Royaume Champignon pour sauver la princesse Peach des griffes de Bowser. On peut jouer à deux, le premier incarnant Mario et le second Luigi, son frère.

Type de jeu : Plate-formes.  
Ventes : ~ 40 240 000







Journey



Firewatch



grand  
theft  
auto  
V FIVE





# NINTENDO LABO™

CONSTRUIRE / JOUER / DÉCOUVRIR

CE QUE DÉVELOPPE LE  
JEU VIDÉO \_

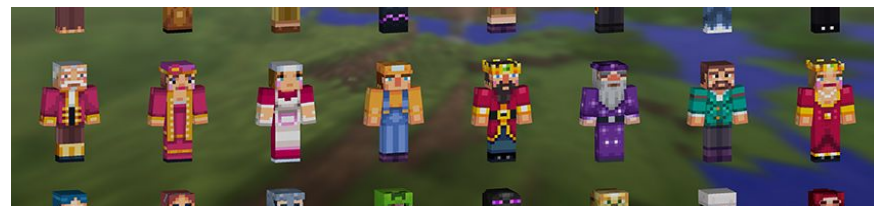
# De meilleurs résultats scolaires \_

**Super Mario, Tétris et même, Pokémon go? Et si les jeux vidéo permettaient aux jeunes d'obtenir de meilleurs résultats scolaires? C'est ce qu'une étude, menée par Alberto Posso, de la Royal Melbourne Institute of Technology, en Australie, révèle.**

Le travail, mené avec un panel d'élèves australiens de 15-17 ans, souligne que les jeux vidéo auraient un impact positif sur leurs notes en mathématiques, en lecture et en sciences. A contrario, l'utilisation quotidienne des réseaux sociaux provoquerait l'effet inverse.

*«Certains jeux vidéo liés à la conquête, à la découverte ou à la construction favorisent certaines compétences tels que le raisonnement anticipateur, la logique ou la stratégie». Le chercheur ne manque d'ailleurs pas de relever des similitudes entre le monde scolaire et celui de la vidéo ludique: «Les systèmes de récompenses, de motivation pour le classement y sont présents dans les deux cas».*

Bruno Devauchelle



# Orientation spatiale, mémoire, stratégies \_

**Et si les jeux vidéo permettaient d'accroître ses capacités ?** Une récente étude, du très sérieux institut *Max Planck*, et de la *Charité University Medicine St. Hedwig-Krankenhaus* montre que [jouer aux jeux vidéo a un impact positif sur l'orientation spatiale](#), la formation de la mémoire, la mise en place de stratégies, ainsi que sur les facultés motrices.

**Les chercheurs ont demandé à des adultes de jouer au célèbre jeu de Nintendo, Super Mario 64, 30 minutes par jour pendant deux mois. Pour s'assurer de la validité des résultats, un groupe témoin ne jouait pas. Tout au long de cette étude, ils ont mesuré par imagerie par résonance magnétique (IRM), le volume du cerveau des participants.**



## QU'ONT-ILS CONSTATÉ ?

La matière grise des joueurs a augmenté par rapport à celle du groupe témoin. Cet effet a été constaté dans certaines zones du cerveau: l'hippocampe droit, le cortex préfrontal et le cervelet. Ces régions sont impliquées dans les fonctions de navigation spatiale, formation la formation de la mémoire, mise en place de stratégies, et causent l'amélioration des facultés motrices des mains.

# Altruisme et empathie \_

Plusieurs volontaires âgés de 17 à 43 ans jouent à un jeu vidéo pendant quelques instants. Puis, l'un des organisateurs présent dans la salle feint de faire tomber des stylos, juste sous les yeux des participants. L'objectif de l'étude vise à observer leur réactivité et leur propension à aider le chercheur à ramasser les stylos.

## Trois expériences ont été nécessaires.

**1\_** Les volontaires jouent à 4 jeux différents: un jeu immoral (*Grand Theft Auto IV*), un jeu violent (*Call of Duty Black Ops*), un favorisant les liens sociaux, d'aspect enfantin (*World of Zoo*), et un dernier à priori neutre ou non violent (*Portal 2*). Après 20 minutes de jeu, c'est le moment où les stylos tombent sur le sol.

**2\_** Mêmes jeux, sauf que les stylos tombent quelques minutes à peine après le commencement. Dans ce cas-là, le but est de comparer si le temps de jeu affecte les comportements sociaux.

**3\_** La troisième et dernière expérience ressemble à la deuxième, mais les jeux ont changé. C'est désormais après avoir joué à deux jeux rétro (*Lamers* et *Lemmings*) que les cobayes sont jugés.

## QU'ONT-ILS CONSTATÉ ?

Les observations ne sont pas significatives en fonction des différents contextes.

**Le nombre de joueurs altruistes, prêts à rendre service à l'organisateur ne dépend pas du jeu.**

En attestent les résultats pour les jeux violents: 6 joueurs sur 16 ont aidé l'organisateur dans le premier test, 11 sur 16 pour le troisième. Et pour les jeux favorables aux liens sociaux, 3 joueurs sur 13 ont mis la main à la pâte dans la première expérience contre 9 sur 16 dans la troisième.



# Quelques pistes de lecture



**www.pedagojeux.fr**  
le site internet

Est un site d'information et de sensibilisation des parents et des médiateurs éducatifs à l'univers du jeu vidéo, destiné à tous ceux qui ont un rôle éducatif.



**Yann Leroux,**  
l'expert

Psychologue,  
Membre de  
l'Observatoire des  
mondes numériques  
en sciences  
humaines, et joueur  
invétéré, **Yann  
Leroux** s'intéresse  
au virtuel et à la  
dynamique des  
relations en ligne.

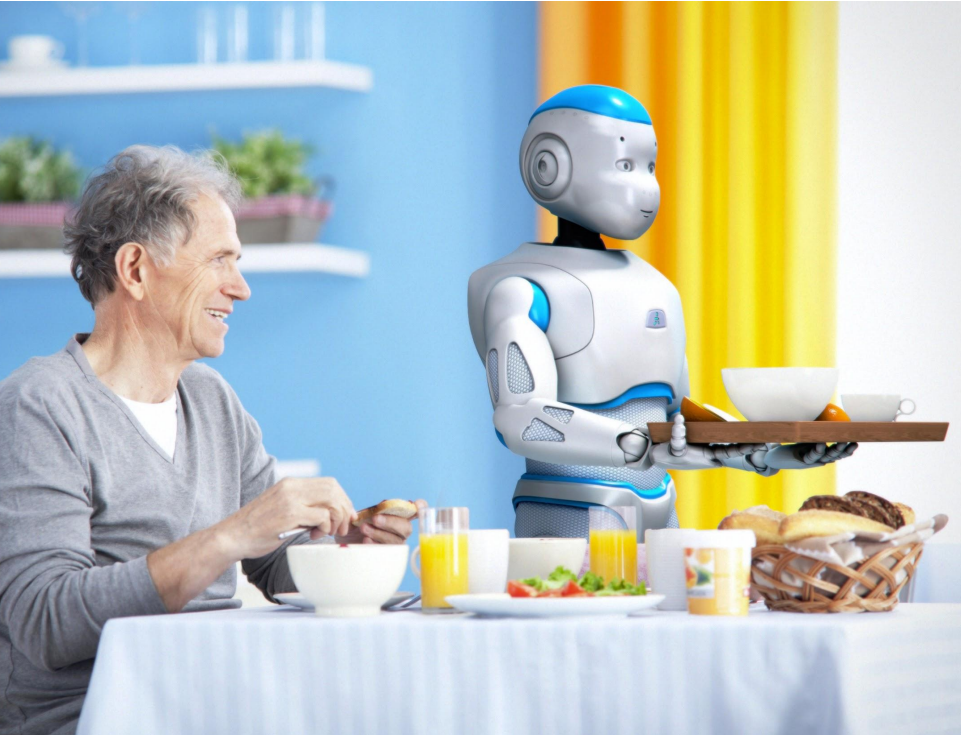


**www.commonsensemedia.org**  
pour ceux qui parlent anglais

Common Sense est une association d'intérêt général, leader de l'éducation aux médias et au numérique aux États Unis. L'association propose des articles, des classements, et note en particulier les jeux vidéos en fonction de ce qu'ils peuvent transmettre aux enfants. Leurs guides sont adressés aux éducateurs comme aux parents qui souhaitent apprendre sur ces sujets. **Attention : ce site est en anglais. Il est toutefois si intéressant qu'on a voulu vous en parler quand même ...**

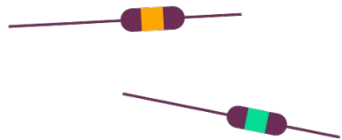
ROBOTS, CODE ET  
PROGRAMMATION \_

# Soit tu programmes, soit tu es programmé





ET SURTOUT,  
APPRENDRE À CODER,  
**CE N'EST PAS**  
APPRENDRE À CODER



Apprendre à coder, c'est **apprendre à comprendre les machines qui nous entourent.**

C'est avoir les capacités de **transformer des idées minuscules** ou folles **en un vrai projet.**

C'est prendre des idées **très complexes**, et **les réduire en une série d'idées très simples.**

C'est **travailler ensemble** pour construire des solutions à nos problèmes.



« Les **jeunes d'aujourd'hui** ont une **grande expérience** et une grande facilité pour interagir avec les nouvelles technologies, mais **beaucoup moins** pour **créer** et **s'exprimer** avec.

C'est un peu comme s'ils savaient lire, mais pas écrire avec les nouvelles technologies. »

- **Mitchel Resnick, MIT** -

# ECRANS ET PETITE ENFANCE \_

“ Non ! Les écrans ne sont pas responsables de retards du développement chez l'enfant !, s'énerve, avec raison, le psychologue, psychanalyste et « geek » Yann Leroux (@yannleroux, blog), auteur notamment des *Jeux vidéo, ça rend pas idiot !* ou de *Mon psy sur internet*. Une tribune énervée en réponse à quelques amalgames... Une tribune qui nous rappelle une vieille interview... où le plus surprenant finalement est qu'il doive quasiment se répéter...

Des professionnels de l'enfance (pédiatres, orthophonistes, psychologues) ont publié dans le journal *Le Monde* daté du 31 mai 2017 une tribune alarmante, ils affirment que les écrans sont dangereux pour la santé des enfants et appellent à la mise en place de recherches sur ce sujet. Cette affirmation est surprenante parce ces recherches existent et que les éléments qu'elles apportent sont à l'opposé d'une vision aussi négative.

Yann Leroux \_ Juillet 2017

“

**C'est finalement la solitude et le sentiment d'abandon qui amènent des parents à laisser de longues heures leurs enfants devant des écrans. Quand des parents sont trop marqués par la frustration, le sentiment de déshumanisation et la rage impuissante, comment pourraient-ils s'occuper de leurs enfants ?**

Ils ne peuvent même pas les voir, et encore moins leur sourire. C'est pourquoi se limiter à conseiller la limitation du temps d'écran serait se donner bonne conscience facilement et en même temps commettre une grave erreur. Ce serait confondre la cause réelle, à savoir la misère sociale et le désespoir de ces parents souvent isolés, avec le moyen par lequel ils tentent de rendre leur vie supportable, à savoir les écrans. Et ils seraient légitimement en droit de penser que leurs problèmes sont ignorés.

Tribune de Serge Tisseron \_ Mai 2017



# Ecrans : incroyable, les parents de la Silicon Valley sont comme les autres !

*« Les cadres de la Silicon Valley mettent leurs enfants dans des écoles sans ordinateur » = argument énervant.*



**Xavier de La Porte** · Publié le 04 janvier 2017 à 11h01



Mais il y a quelque chose de dégueulasse dans le recours à cet argument. Car après tout, les enfants des ingénieurs en informatique - qu'ils soient de la Silicon Valley ou pas - sont les derniers à avoir besoin de l'école pour familiariser leurs enfants avec les outils numériques, leurs usages, les problèmes qu'ils posent et les possibilités qu'ils offrent.

**Ces parents ont les moyens de le faire et peuvent s'offrir le luxe d'une école qui ne prenne pas en charge la question numérique. Le numérique à l'école, ce n'est pas seulement une lubie moderniste et technophile, c'est aussi un impératif social, celui de ne pas encore plus laisser se creuser le fossé des inégalités que l'école peine à combler (voire contribue à élargir).**

# Le stress émotionnel des images violentes et les manières de le gérer

Certaines images – notamment les images violentes – peuvent provoquer chez l'enfant un stress émotionnel intense, sous la forme d'émotions massivement désagréables comme l'angoisse, la peur, la colère ou le dégoût. Et, pour se protéger contre ces impressions désagréables, il tente de les transformer. **Il utilise pour cela trois moyens complémentaires : les mots, les scénarios intérieurs et la symbolisation sur un mode émotionnel, sensoriel et moteur.**

- 1.** Les enfants qui ont vu des images violentes cherchent un interlocuteur.
- 2.** Ils se racontent de petits scénarios dans lesquels les héros du film agiraient différemment, ou des scènes dans lesquelles ils s'imaginent eux-mêmes dans une situation identique. Ces petits scénarios intérieurs sont parfois racontés, mais certains enfants ont besoin de passer par la construction d'images matérielles pour les expliciter et les communiquer, comme des dessins, des story-boards, des photographies ou la réalisation d'un petit film.
- 3.** Certains enfants présentent des attitudes, des mimiques et des gestes qui évoquent ceux qu'ils ont vus représentés. Ils imitent. C'est une manière de prendre de la distance par rapport à ce qu'ils ont éprouvé et de le socialiser en se rassurant sur le fait que les autres ont éprouvé la même chose. C'est pourquoi les parents qui voient leurs enfants jouer à imiter des scènes pénibles qu'ils ont vues au cinéma ne doivent pas les en empêcher, bien au contraire !

<b>CONSIDÉRER LA FATIGUE LIÉES AUX ACTIVITÉS NUMÉRIQUES</b>	<b>CONSIDÉRER LE POTENTIEL RELATIONNEL DE CES ACTIVITÉS</b>	<b>IDENTIFIER LA LIMITE DES MODÈLES ÉCONOMIQUES</b>
<p>&gt; <b>L'impact de la lumière bleue</b> On savait déjà la lumière intense en soirée <u>nuisible à la qualité du sommeil</u>, surtout lorsqu'elle est riche en tonalités bleues. Elle agirait aussi directement sur le métabolisme.</p>	<p>&gt; Le jeu nécessite de <b>l'accompagnement parental</b> et du cadre</p>	<p>&gt; <b>Si c'est gratuit, qui est le produit ?</b> Les parents, par économie, préfère bien souvent les jeux gratuits alors que le modèle économique de ces jeux questionne l'intérêt de l'enfant.</p>
<p>&gt; <b>La concentration / la fatigue</b> Les écrans concentrent les enfants, les sollicitent. C'est une activité exigeante donc fatigante.</p>	<p>&gt; Le jeu nécessite de <b>la mise en mot et du dialogue</b> pour échanger, comprendre, formuler.</p>	<p>&gt; <b>Une avalanche de productions</b> Les outils sont nombreux ainsi que les contenus. Le système de production est sur-croissant. sans compter que l'équipement est inégal. Il y a en effet tablettes et tablettes...</p>
<p>&gt; <b>Les besoins en motricité libre des petits.</b> Les premiers mois, le nourrisson a besoin d'être entouré physiquement pour se constituer une sécurité affective. Cette sécurité de base acquise, l'enfant va pouvoir ensuite s'exprimer par sa motricité. Et il est fondamental de lui permettre, dans cette période cruciale, d'être libre de ses mouvements : le laisser bouger, explorer l'espace, saisir des objets, les relâcher, sentir les formes, les textures...</p>		

# UN ENFANT... UN ÉCRAN

De 9 à 12 ans



## + 4 Pas

- Pas d'écrans le matin
- Pas d'écrans pendant le repas
- Pas d'écrans avant de s'endormir
- Pas d'écran dans la chambre de l'enfant

Quel que soit l'âge de l'enfant, les parents peuvent retenir **4 grands principes** :

- **Apprendre à l'enfant à s'autoréguler en fixant des tranches horaires** pour regarder des programmes spécifiques, choisis avec les parents pour les plus jeunes.
- **Alterner les activités pour varier les stimulations et encourager leur création** en développant des occupations qui mobilisent les 5 sens et les 10 doigts pour les plus jeunes.
- **Inviter l'enfant à parler de ce qu'il a vu à la télévision ou fait sur son écran interactif.** Aidé par l'adulte, l'enfant apprend à construire le récit de ce qu'il a vu, et passe de la pensée spatialisée propre aux écrans à la pensée linéaire du langage parlé ou écrit.
- **Couper le WIFI la nuit et laisser les portables dans la cuisine**



# Développer l'esprit critique



# The 4 Kinds of "Free"

(Chris Anderson)

1.



## Free 1:

Get One Thing Free,  
Buy Another



2.

## Free 2:

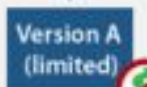
Advertising, Sponsors &  
Paid Media



3.

## Free 3:

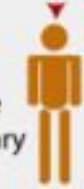
"Freemium": Only Some Pay  
For Full Version



4.

## Free 4:

"Gift Economy" Give  
Away For Non-Monetary  
Rewards



key



costs nothing



costs something



reputation

> Faire le point sur les modèles économiques des médias

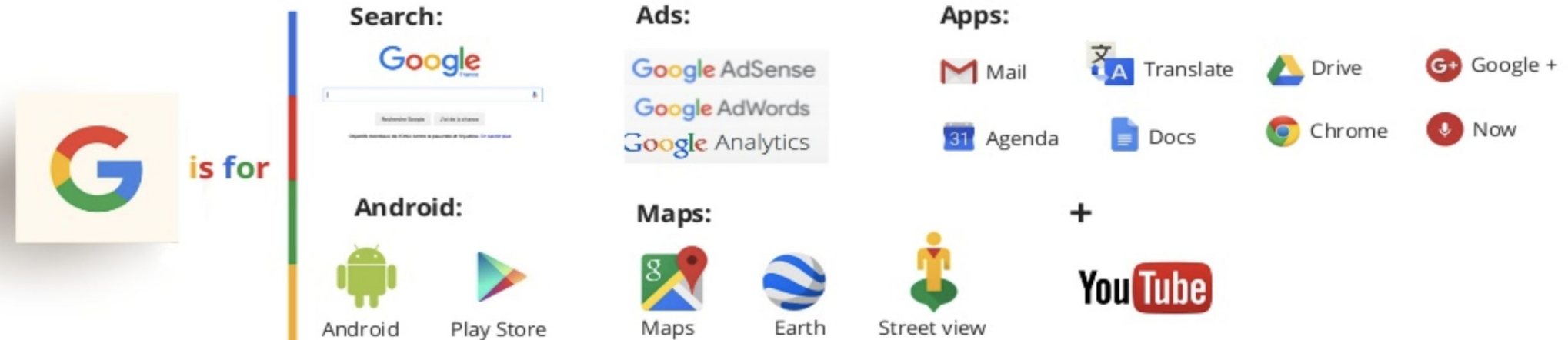
→ 4 kinds of free / Richardson

Youtube se concentre sur le développement d'outils d'exportation de contenus.

Encourager tous les fournisseurs de contenus à enrichir le service

Attirer une audience importante

Monétiser en développant des outils de publicité pertinents





**MERCI**

The  
best is  
yet to  
come

www