

Résumé du texte de l'exposé

Développement des compétences médiatiques dans le travail avec les jeunes – Utilisation de jeux

Dans l'industrie du jeu, les coûts de production et les chiffres d'affaires évoluent désormais à un niveau légèrement plus élevé que les autres secteurs du divertissement, par exemple l'industrie cinématographique hollywoodienne. Contrairement à ce que l'on croit généralement, l'utilisateur moyen de jeux électroniques n'est pas un adolescent, mais un adulte dans la trentaine. Ce domaine n'est plus non plus l'apanage du sexe masculin. Les joueuses sont en effet en train de rattraper leur retard, en particulier parce que l'on joue de moins en moins souvent dans un sous-sol mal éclairé, et de plus en plus sur des appareils mobiles tels que tablettes ou smartphones. Fait incontestable, les jeux électroniques suscitent un véritable engouement auprès des jeunes, en particulier entre 12 et 16 ans. Outre le divertissement qu'il procure, le jeu leur permet de s'immerger dans d'autres réalités, de se mesurer à des connaissances ou à des étrangers par le biais de la compétition et de vivre des histoires palpitantes dont ils peuvent orienter le cours. Cette fascination conduit même certains jeunes à perdre la notion du temps passé à jouer. Dans certains cas, ces mondes virtuels offrent aussi la possibilité d'échapper à un quotidien difficile. Il est donc important pour les jeunes que des adultes s'intéressent à leurs jeux et interviennent lorsque cela devient nécessaire. Il serait d'ailleurs souhaitable que les jeunes soient dans tous les cas pris en considération dans l'exercice de leurs loisirs. Les enfants et les jeunes peuvent et doivent donc raconter le contenu de leurs jeux ainsi que leur motivation aux adultes, qui bénéficient ainsi d'une information de première main. Au cours de la discussion, les adultes peuvent découvrir quels contenus intéressent les jeunes joueurs et faire savoir à ces derniers que leurs connaissances et leurs compétences sont précieuses. Les professionnels peuvent eux aussi rencontrer les jeunes sur le terrain de leur savoir-faire et motiver ces derniers dans le but, par exemple, de développer des projets ensemble. Pour nous autres, adultes, il est parfois difficile de comprendre pourquoi la fascination exercée par les jeux est si grande. Nous devrions donc donner aux jeunes l'occasion de nous expliquer l'objet de leur enthousiasme et les aider à s'adonner à leur hobby dans un cadre sain et favorable.