

L'iceberg audiovisuel

Pourquoi les jeux vidéo fascinent-ils ?



Berne, 7 mars 2013

Sommaire

- Autrefois vs aujourd'hui
- Les joueurs
- La perception des jeux vidéo
- Un climat de peur
- La fascination
- Un monde parallèle
- Le principe

Les jeux vidéo autrefois...



© Bandai

... et aujourd'hui



© Microsoft Game Studios

« Que nous le voulions ou non, le jeu vidéo est le média du présent. C'est un média qui raconte l'histoire de notre civilisation. Le fait qu'il s'agisse en premier lieu d'un instrument utilisé par les jeunes et les jeunes adultes signifie qu'il aura une grande influence sur l'évolution des deux ou trois prochaines générations... »

Sheldon Brown, professeur d'arts visuels et directeur du centre de recherche en informatique et en arts de l'Université de Californie, San Diego



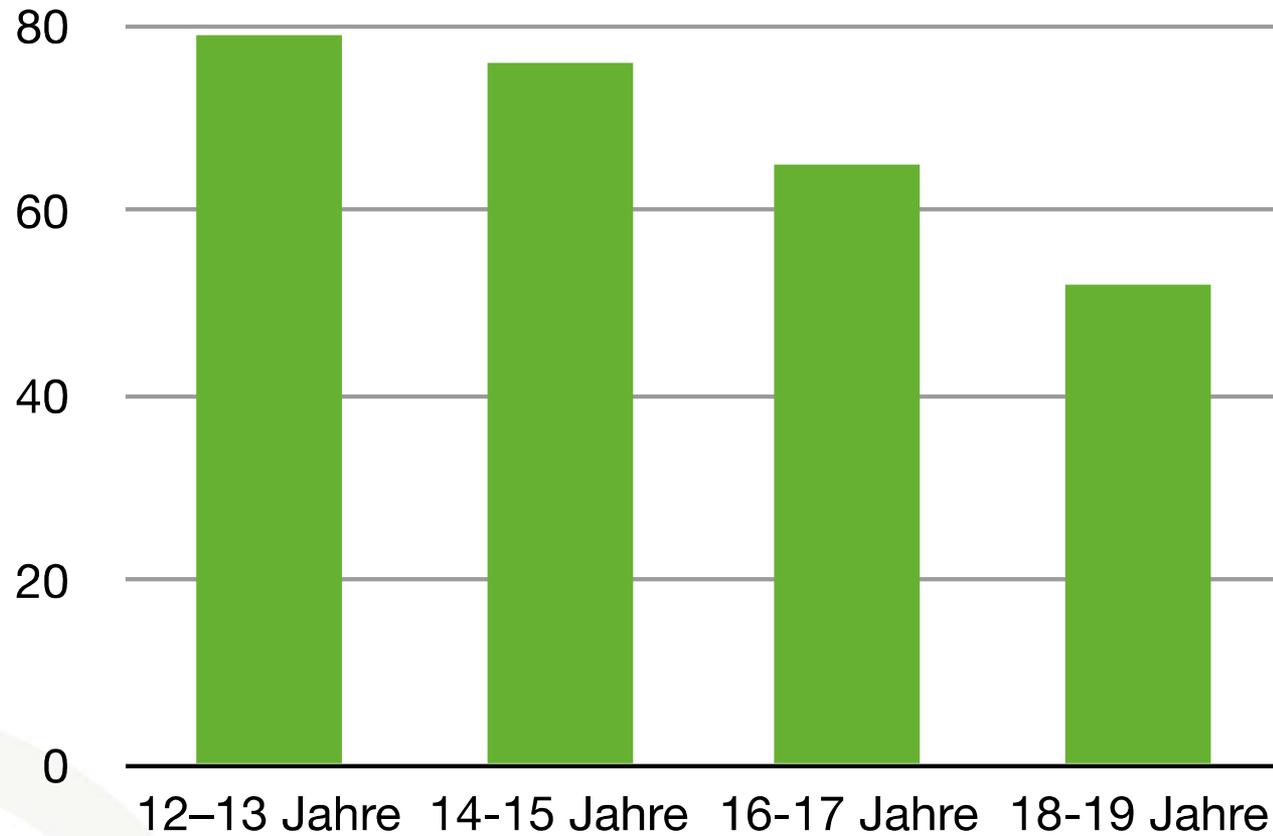


© playfeist.net

Qui sont les joueurs ?

Caractéristique		Joueurs en %
Région	Suisse allemande	65
	Suisse romande	74
	Suisse italienne	70
Âge	12-13	79
	14-15	76
	16-17	65
	18-19	52
Sexe	Femmes	50
	Hommes	88
Niveau socio-économique	Bas	68
	Moyen	69
	Elevé	66
Issus de l'immigration	Non	68
	Oui	63
Cycle d'orientation (N=320)	Voie prégyrnasiale	80
	Voie secondaire générale	74
	Voie préapprentissage	72
Domicile	Ville	66
	Campagne	69

© James 2012



© James 2012

Utilisation des jeux vidéo

70 pour-cent

des joueurs sont trop jeunes selon les
recommandations du
PEGI

Systeme de classification par age PEGI



Pan European Game Information:

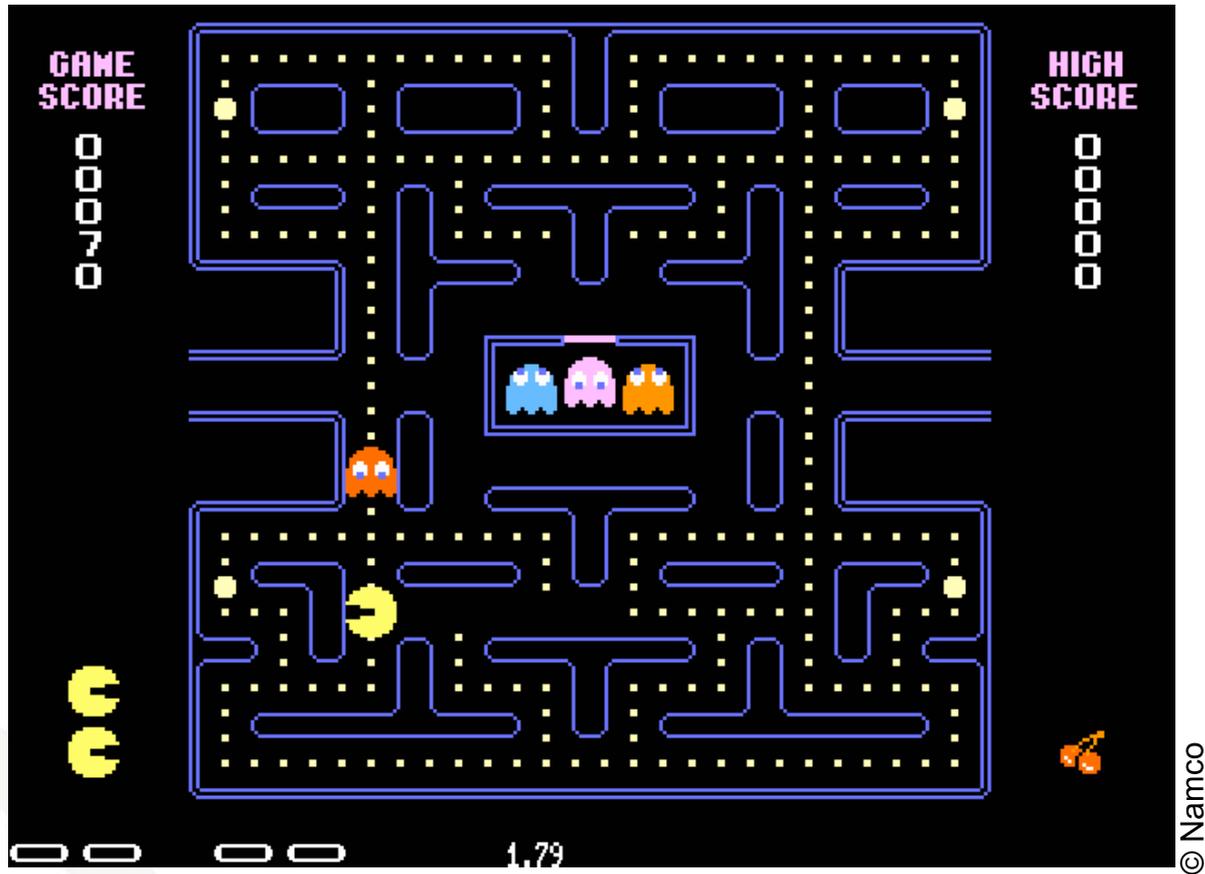
Europaweites Alterseinstufungssystem für Computer- und Videospiele <http://www.pegi.info/>

Utilisation des jeux vidéo

- Personnes ayant joué aux jeux vidéo à l'adolescence :
 - plus de 40 ans : 30 %
 - moins de 40 ans : 80 %



Les jeux vidéo – autrefois



Les jeux vidéo – aujourd'hui



© Rockstar Games

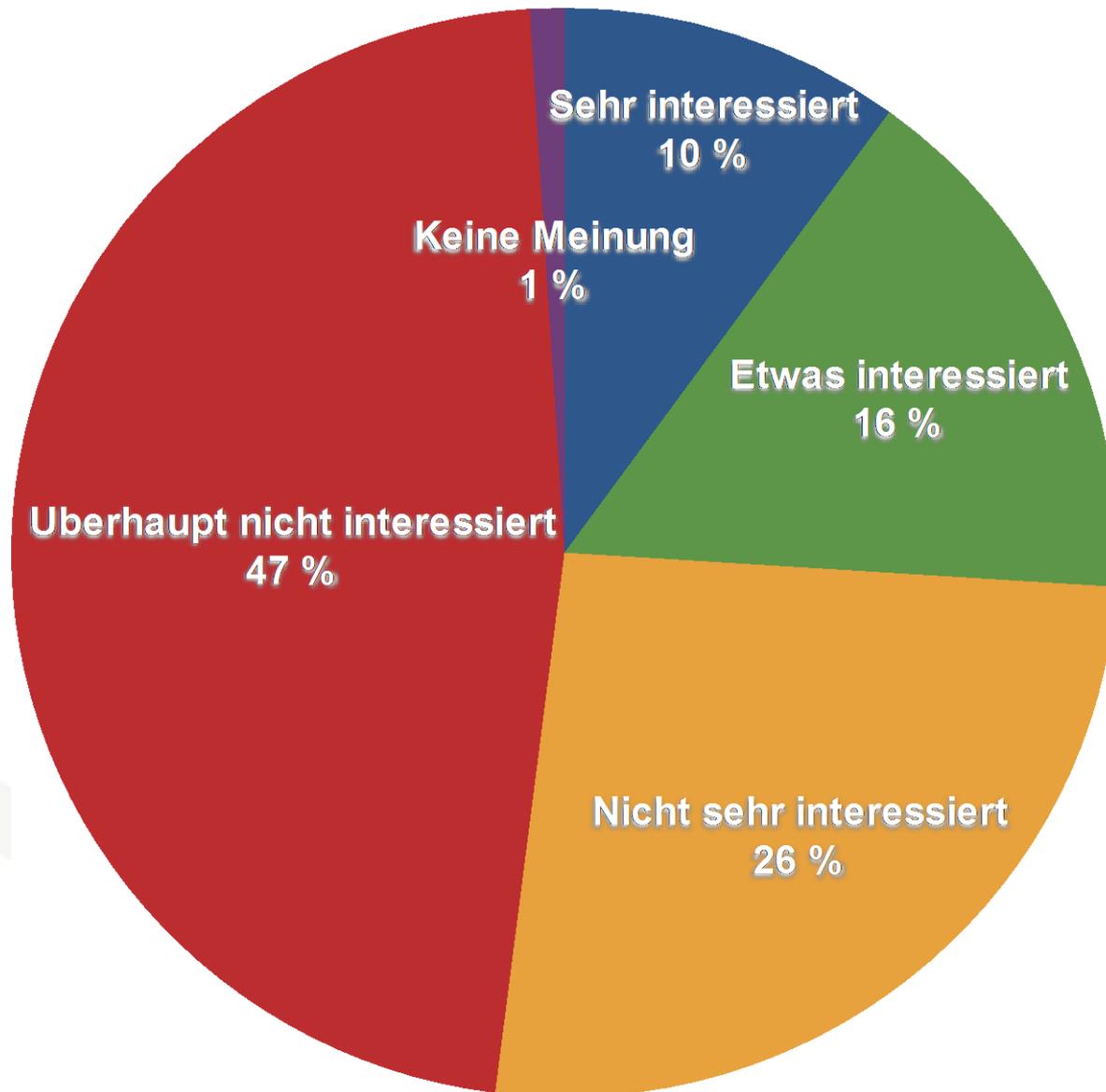
Qualité des jeux vidéo – autrefois vs aujourd’hui



vs.



Wahrnehmung



© ISFE 2012

Games?



73%

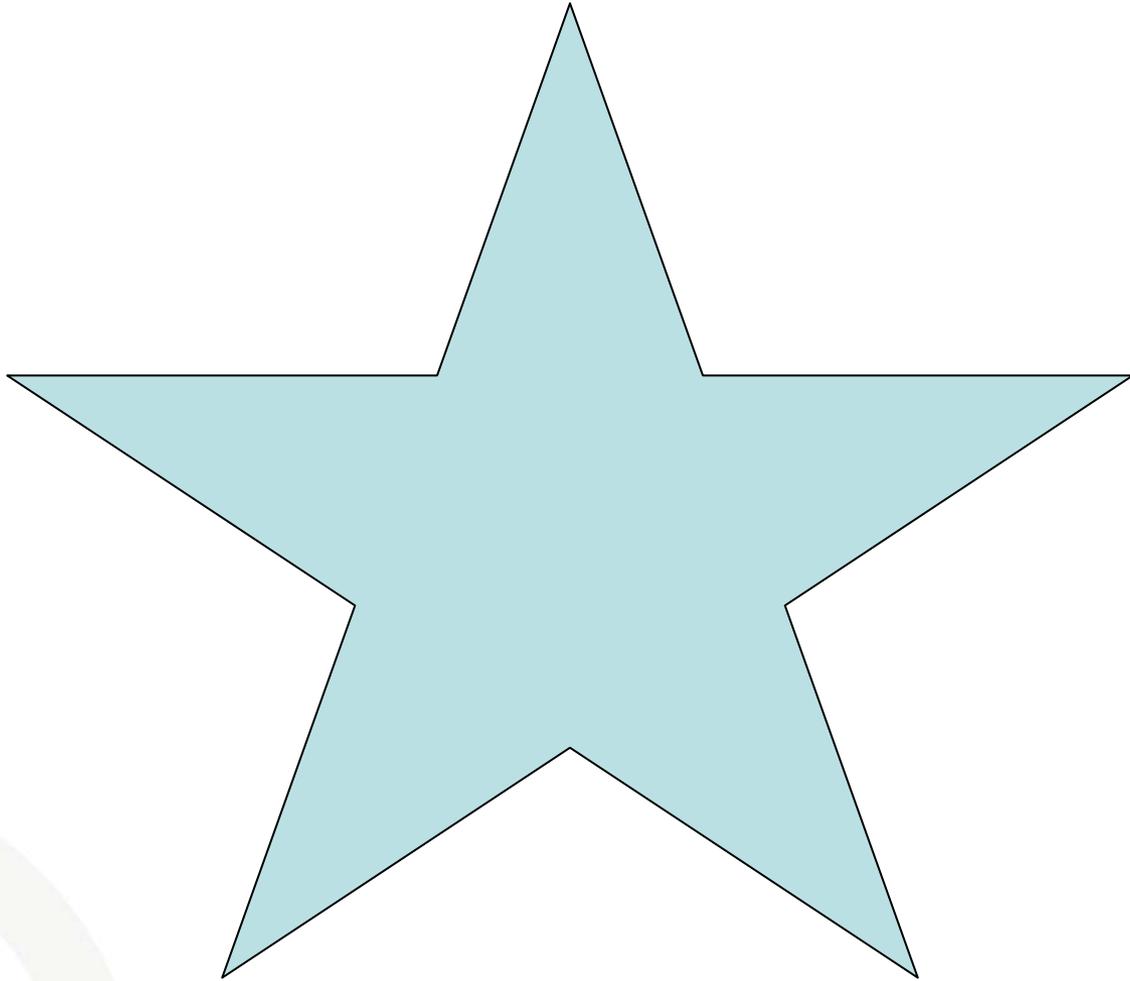
© ISFE 2012

MARC BODMER

43%

© ISFE 2012

MARC BODMER



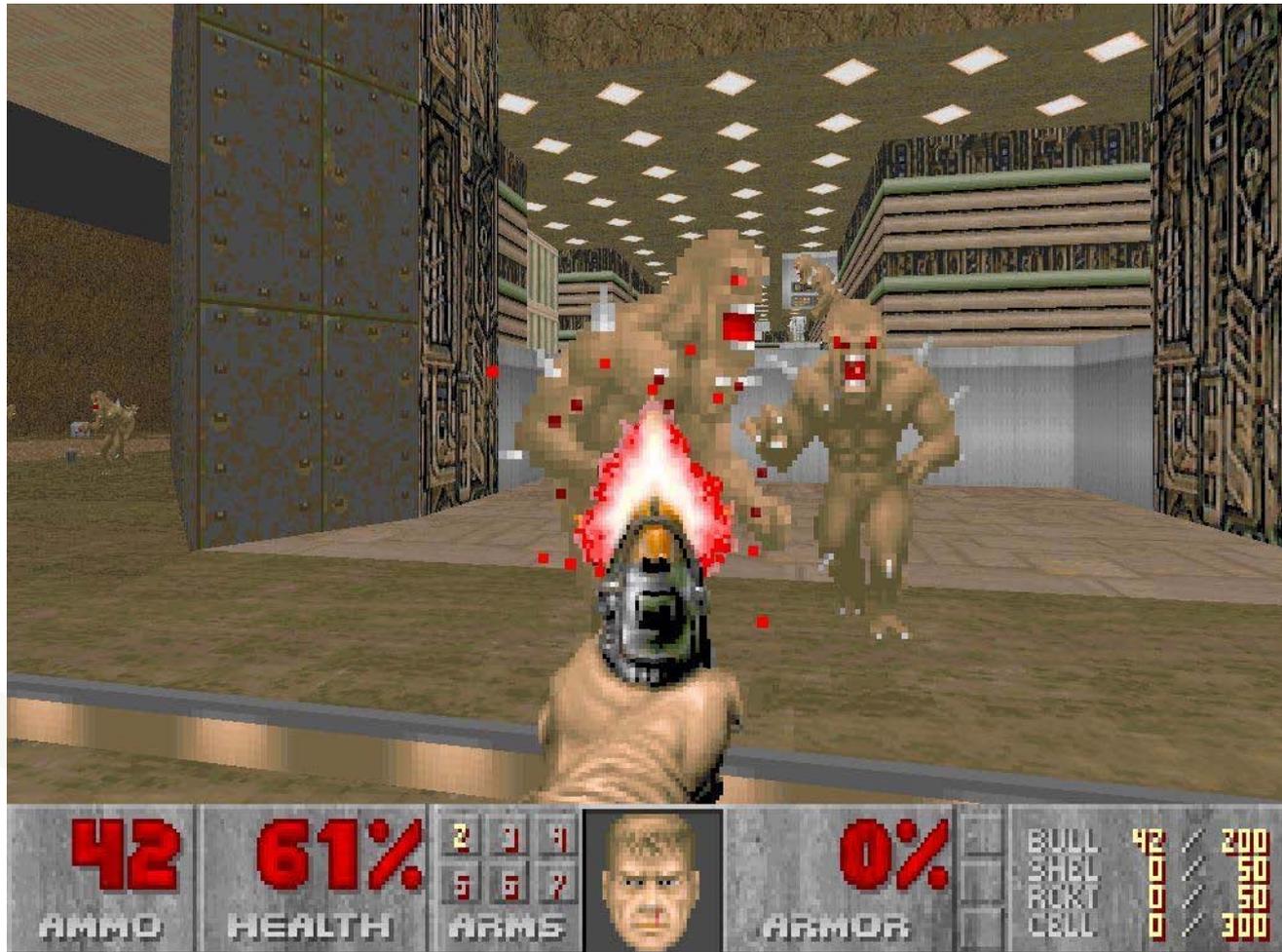
Un climat de peur

Quelle: Dorfman/Schiraldi, Justice Police Institute, 2001

© ISFE 2012

MARC BODMER

Doom (1993)



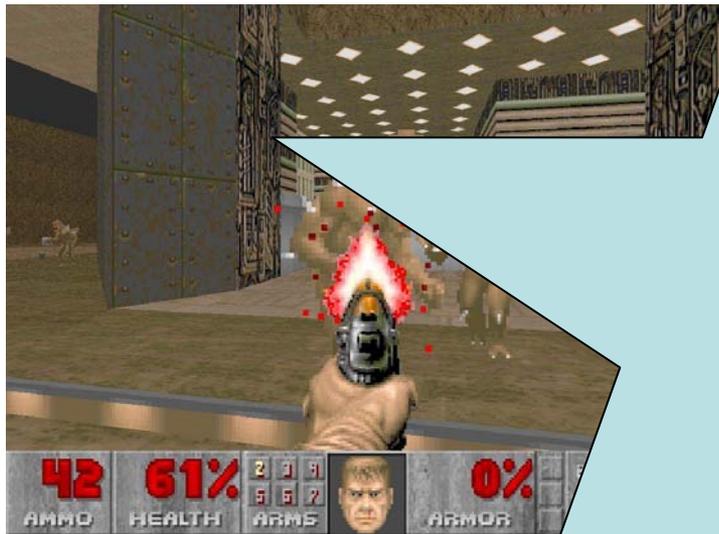
© Id software

MARC BODMER

Eric Harris et Dylan Klebold, Columbine
USA, 20 avril 1999



Un couple numérique

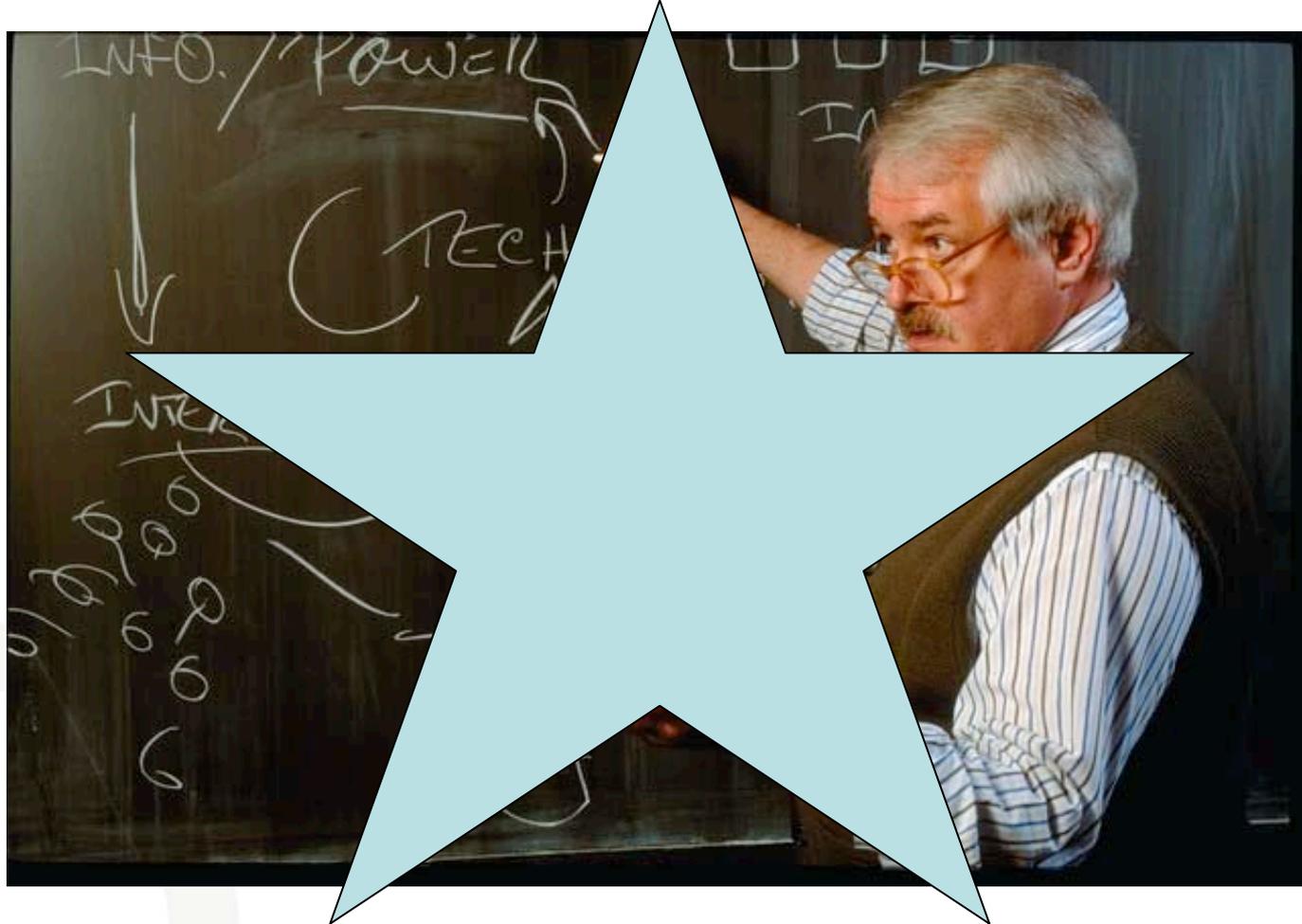


« L'école est ennuyeuse ! »



© Keystone

« Les jeux vidéo sont un gaspillage de temps ! »



© Keystone

MARC BODMER

La pointe de l'iceberg audiovisuel



© Keystone

MARC BODMER

La fascination des jeux vidéo

- Efficacité personnelle
- Symétrie et feed-back
- Pouvoir et contrôle
- Règles
- Faire quelque chose qui, dans la vie réelle, serait...
... impossible
- ... interdit (☞ compétence d'encadrement)
- Suspense, facilité d'accès
- Acquisition d'une certaine maîtrise (défi adéquat)
- Mondes fantastiques, graphiques épatants
- Récompense
- Sentiment d'appartenance

Un monde parallèle



Les interdictions appartiennent au passé



Autrefois...



... aujourd'hui

© Ubisoft

MARC BODMER

Les consoles



Sony Playstation 3

Microsoft
Xbox 360



©2006 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
Design and specifications are subject to change without notice.



Sony Vita

Nintendo Wii U



Apple iPhone

Nintendo 3DS





© Nintendo

L'iceberg ludique



Le joueur n'est pas qu'un spectateur,
mais un acteur !



© ubisoft

Merci beaucoup pour votre attention !

Contact : number1@marcbodmer.com

www.marcbodmer.com



MARC BODMER