

## JEUX POSITIFS POUR LA FAMILLE

À quoi ressemble un quotidien médiatique positif? Forum 6 de la 1<sup>re</sup> Journée nationale des compétences médias Fribourg, le 27 octobre 2011

### Médias en mutation



1445	L'imprimerie (Gutenberg)
1605	L'hebdomadaire
1660	Le quotidien
1837	Le télégraphe électrique (Morse)
1839	La photographie
1876	Le téléphone (Bell)
1906	Première émission de radio
1929	Première émission de télévision

1962	McLuhan: Fin de la séparation entre espace et temps, entre travail et loisirs
1981	Présentation du premier CD
1982	Définition du format eMail
1989	Le WWW naît au CERN
1992	Envoi des premiers SMS
1995	Définition du format MP3
2004	Création de Facebook

### Loi de la participation

(Power Law of Participation)

Engagement fort avec la communauté

Read North Tad Comment scribe share work write actor moderate Lead

Seuil d'accès bas grâce à des outils

© Ross Mayfield 2006



Johan Huizinga (1938):

HOMO LUDENS Essai sur la fonction sociale du jeu Johan Huizinga (1938) Caractéristiques formelles :

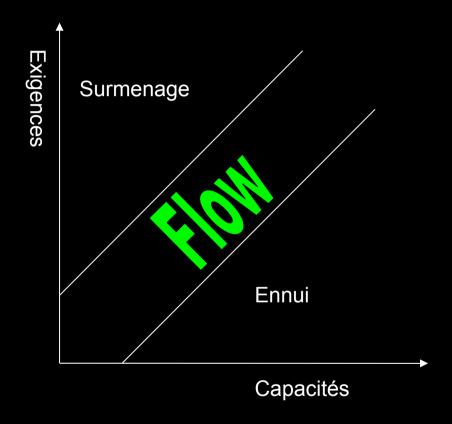
- Liberté d'agir
- Pas la vie « ordinaire » ou la vie « véritable »
- Confinement et limites
  - Temps et espace
  - Répétabilité
- Le jeu crée l'ordre, le jeu est l'ordre
- Elément de tension



Citation de : Huizinga 1938/2004: 15

Les jeux sur ordinateur sont des jeux!

## Flow (flux)

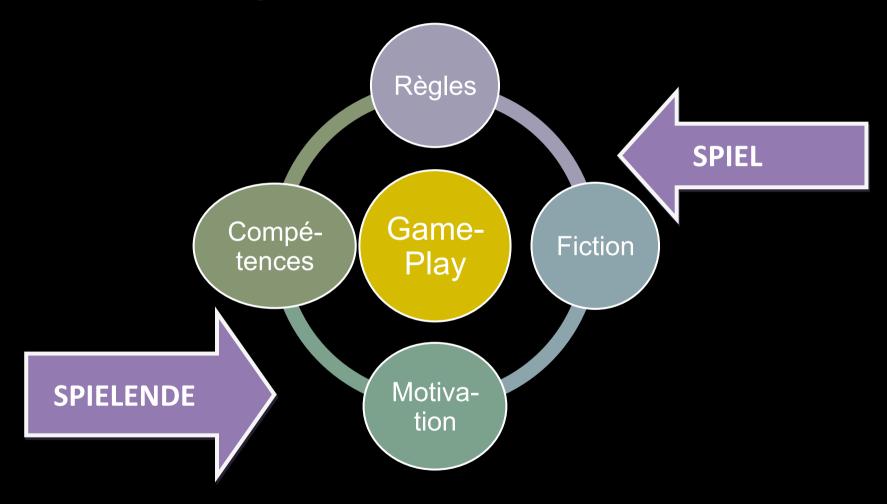






Csikszentmihaly 1990

## Game-Play (jeu)



Compétence critique

Fritz, Jürgen (1997):

« La capacité de stimuli à trouver les cadres appropriés, et à faire dépendre le processus de la combinaison structurelle de cette décision cadre. »

#### PEGI



- Pan European Game Information
- Avis (facultatif) de l'industrie sur le caractère adapté d'un jeu pour telle et telle classe d'âge
- PAS la jouabilité!
- www.pegi.info





« Il faut trouver des moyens de rendre enrichissantes les activités éprouvantes, afin que ceux qui les accomplissent continuent à déployer des efforts, et ne se limitent pas à apprendre et à penser ce qui est simple et facile. » (Gee: 6)

### Le potentiel de bons jeux

Concentration, résolution de problèmes, mémoire, conclusions, planification, etc.

Compétence cognitive

Coopération, interaction, capacité d'empathie, communication, etc.

Compétence sociale

Introspection

Compétence liée à la personnalité

Autocritique/-réflexion, autocontrôle émotionnel,, etc.

Habileté, coordination main-œil, perception, réaction, etc.

Compétence médiatique

Etude des médias, usage autodéterminé, navigation, utilisation de la technique, etc.

Sensomotricité

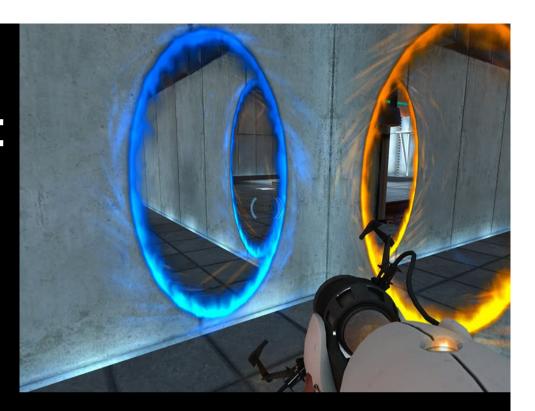
Tiré de : Gebel, Ch., Gurt, M., Wagner, U (2005)

# Sollicité et encouragé



## Ce que les bons jeux savent faire :

- Expérience plutôt qu'explication
- Echec sans dommage
- → Essayer
- Fascination du monde du jeu
- Succès & récompense immédiate
- Information en temps réel
- Ce qui est appris est toujours important
- Communauté



### 3 échelons:

- 1. Ouverture, intérêt et acceptation
- 2. Attention portée à un thème
- 3. Nouveaux « anciens » chemins



### Nouveaux anciens chemins

- Jeux thématiques
- Machinima
- Case Modding
- Level design et map design
- Parties Lan
- etc.



## JOUER EST LA SEULE FAÇON D'APPRENDRE À COMPRENDRE

(Frederic Vester)

## Schauplatz Computerspiele

#### **Schauplatz Computerspiele**

Herbert Rosenstingl et Konstantin Mitgutsch

Format relié avec jaquette, 264 pages, € 19,90 2009. ISBN: 978-3-99100-004-4

Editions : Lesethek

