

3^e Forum national professionnel pour la protection de la jeunesse face aux médias

7 septembre 2015 Berne



ATELIER 3

Développement des compétences médiatiques dans le travail avec les jeunes – Utilisation de vidéos sur smartphone et jeux

Christian Ritter, collaborateur scientifique de l'Université de Zurich, institut d'anthropologie sociale et de sciences empiriques de la culture, responsable de projet „vidéos avec smartphone“

ABSTRACT

Réalisation de vidéos sur smartphone : bien plus que du sexe et de la violence

Les vidéos réalisées au moyen d'un smartphone jouissent d'une popularité grandissante, en particulier parmi les jeunes. Mais ce phénomène a mauvaise réputation, car ces vidéos sont souvent en rapport avec des scènes de sexe, le cyberharcèlement ou ce que l'on appelle le « happy slapping ». Pourtant, pour la plupart des jeunes, réaliser ou visionner des vidéos via un téléphone portable est une possibilité aussi simple que naturelle de partager quelque chose. La combinaison de l'image, du mouvement et du son, ainsi que la possibilité de filmer ou de regarder des vidéos n'importe quand et n'importe où, font de ces vidéos une forme d'expression importante de la culture des jeunes d'aujourd'hui.

C'est à cette dimension créative de la vidéo sur smartphone qu'a été consacré un projet de recherche mené entre 2012 et 2014 à l'Université de Zurich et à la Haute école des arts de Zurich et soutenu par le Fonds national suisse (FNS). Il s'agissait de comprendre comment des jeunes utilisent en Suisse la possibilité de réaliser et de visionner des vidéos sur leur smartphone pour rendre compte de leurs expériences quotidiennes, se faire une opinion et échanger avec leurs pairs à propos de ce qu'ils vivent. Cette étude s'est également intéressée à la manière dont les jeunes gens, lorsqu'ils filment avec leur téléphone portable, intègrent dans leur quotidien des modèles de la culture médiatique mondiale de manière ludique, créative et indépendante.

Dans son exposé, l'auteur décrit les principaux constats mis en évidence par ce projet de recherche. Il y présente également l'exposition itinérante « Handyfilme – Jugendkultur in Bild und Ton », qui démarre en octobre 2015. L'exposition interactive présente le fruit de ces recherches à des jeunes comme à des professionnels de l'encouragement scolaire et extrascolaire de la jeunesse, intéressés par une éducation aux médias axée sur les ressources. Plus d'infos sur le site www.handyfilme.net.

CURRICULUM VITAE

Wissenschaftlicher Mitarbeiter und Lehrbeauftragter, Universität Zürich, Institut für Sozialanthropologie & Empirische Kulturwissenschaft. Doktorand (Dr. phil.), Kunsthochschule für Medien Köln (Medienwissenschaften), Arbeitstitel: Bilder transkultureller Jugendkultur. Audio-visuelle Herkunftsinzenierungen zwischen Anrufung und Aneignung. Dipl. FH, Zürcher Hochschule der Künste (Theorie der Kunst und Gestaltung), Lehrbeauftragter an der Zürcher Hochschule der Künste, BA Medien & Kunst und MA Transdisziplinarität. Gastdozent, Master in Sozialer Arbeit, Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften. Wissenschaftlicher Mitarbeiter SNF-Forschungsprojekt (02/12 – 02/14) Handyfilme – künstlerische und ethnographische Zugänge zu Repräsentationen jugendlicher Alltagswelten, Universität Zürich und Zürcher Hochschule der Künste.

Renato Hüppi, GameInfo / responsable du travail en milieu ouvert avec les jeunes à Zurich-Oerlikon / membre de l'AFAJ, groupe de travail « nouveaux médias »

ABSTRACT

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.

CURRICULUM VITAE

Actif dans l'animation jeunesse en milieu ouvert depuis environ neuf ans, dont six à Zurich-Oerlikon. Responsable du travail en milieu ouvert avec les jeunes de ce secteur depuis six mois. Membre de GameInfo, dont l'objectif est de familiariser le public avec les médias numériques, en particulier les jeux électroniques, de mettre en évidence les chances et les risques potentiels de ces jeux, mais aussi et surtout de permettre à chacun de comprendre l'engouement qu'ils suscitent. Membre du groupe de travail « nouveaux médias » de l'AFAJ. BA en animation socio-culturelle 2013, Haute école de Lucerne (HSLU). Ateliers sur les chances et les risques des médias numériques en général et des jeux électroniques en particulier (HFGS, ZHAW, FHNW et HSLU). Formations complémentaires pour travailleurs sociaux lors de soirées parents consacrées aux chances et aux risques des médias numériques et plus particulièrement des jeux électroniques. Ateliers avec des élèves de secondaire sur les chances et les risques des médias numériques.