



colloque international interdisciplinaire
« SAUVER LES JEUNES DES MEDIAS SOCIAUX »
Toulouse – Espé – 22 et 23 novembre 2017

PRÉVENIR « LES RISQUES D'INTERNET » QUEL DISPOSITIF, POUR QUELLE MÉDIATION ÉDUCATIVE: *LE CAS PARTICULIER DE « SOCIOREZO »*

Amandine KERVELLA et Florence RIO

UNIVERSITÉ DE LILLE - GERIICO

Introduction

Une recherche inscrite dans un projet d'investissement régional d'envergure: Le PIA jeunesse de la Métropole Européenne de Lille

Dispositif institutionnel // dispositif socio-technique

Questionnement de recherche: interroger la mise en oeuvre et la mise en scène de la "prévention" des « risques d'internet ».

Plan de la communication

- 1. Cadre de l'étude et dispositif institutionnel
- 2. Le serious Game : un outil pour séduire et rassurer : Analyse du dispositif Sociorézo
- 3. Un outil éducatif aux frontières de l'éducation aux médias ?

1. Cadre de l'étude et dispositif institutionnel

Projet "Investir dans les jeunesses de la Métropole européenne de Lille", de la Métropole européenne de Lille (appel à projets « Projets innovants en faveur de la jeunesse », Commissariat général à l'investissement (CGI) / Agence nationale de rénovation urbaine (Anru))

« Evaluer » ou accompagner les acteurs de terrain : quelle place pour les chercheurs ?

Construire un projet de recherche à partir de la « fiche action 29 » : Les dangers du numérique : "Internet et les réseaux sociaux, une éducation à renforcer"

2. Interroger l'outil Serious Game

Sociorézo : un serious game à message, entre visée informative et éducative

Le contrat ludico-éducatif : rassurant / séduisant

Un outil répondant à des opportunités de financement

3. Sociorezo : un dispositif numérique de jeu

Décrire pour comprendre :

- l'architexte (Tardy, Jeanneret, 2007)
- l'énonciation éditoriale (Souchiez, 1998)

Quels outils pour séduire ?

- a. Créer un climat de confiance et un processus d'identification
 - création d'un cadre situationnel "Ado" : "effet Miroir"
 - personnages adolescents
 - vocabulaire « ado » : "salut Mec" / "je kiffe" /
 - cadre réduit /unité de lieu : univers familier/ intimité / univers scolaire
 - univers "connecté" : **signes passeurs** (Bonaccorci) : acculturation des jeunes aux RSN / pratique incorporée (Cardon)



socioRezo[®]

Jouer

Credits

Jour 0



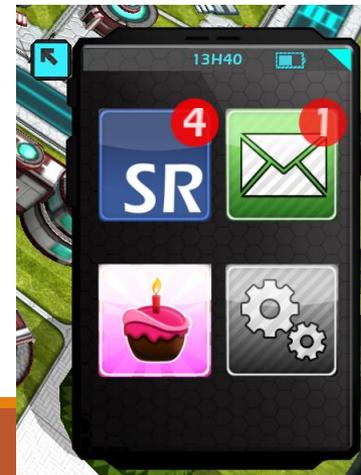
Age : 12 ans

Caractéristiques :

- Élève dans la moyenne
- Spécialiste du déménagement express : a connu 10 maisons en 12 ans, 10 écoles, a joué dans 5 clubs de basket différents, a des amis

Justin Peudeux





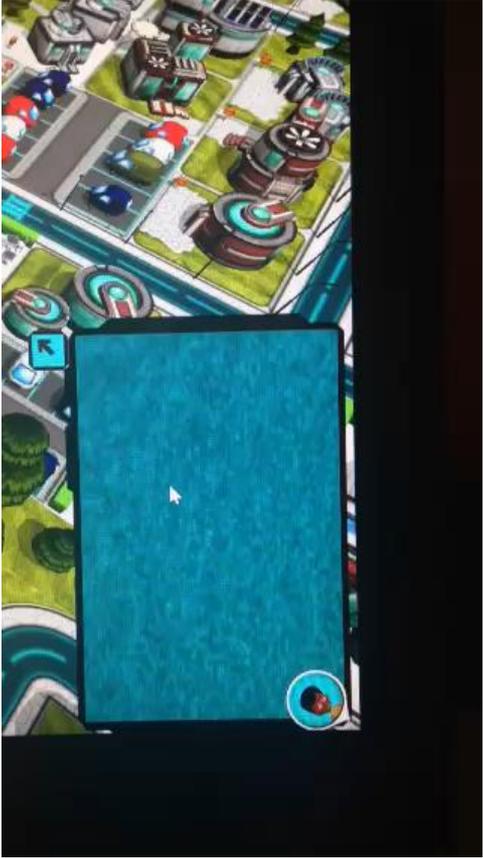


Jour 1

13H40

SR





“ce n’est qu’au moment où le joueur a décidé de s’immerger fictionnellement dans le jeu que celui-ci peut commencer à se développer en tant qu’activité ludique » (Genvo, 2006)

b. La promesse du Jeu

Un dispositif “Gaming”

Injonction à jouer :

- “Vouloir-faire” (Genvo 2006)
- Rappel de l’usage : TUTORIEL

Un schéma narratif de **quête** :

« essaie d’avoir le plus d’amis possible à ton anniversaire »



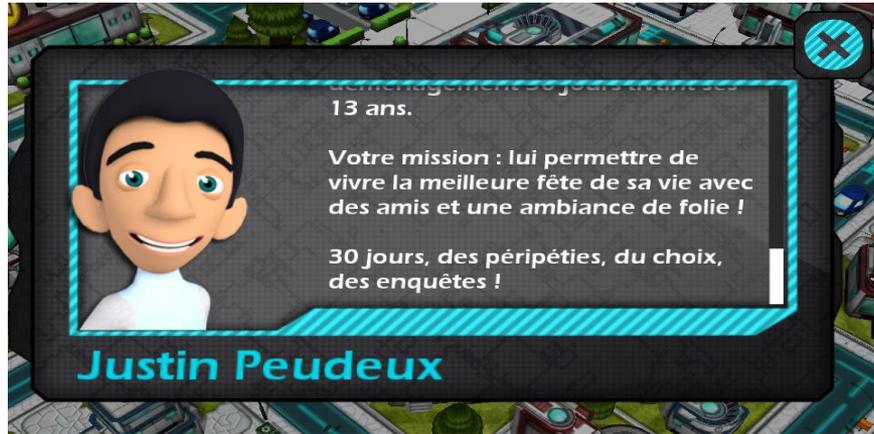
Comment jouer

- Déplace toi au dessus de la ville en cliquant sur le sol ou en utilisant les flèches du clavier 
- Clique sur le portrait de tes amis pour interagir avec eux 
- Clique sur les nouveaux SMS  et consulte les messages de ton mur SocioRézo pour déclencher la suite des évènements ! 

Essaie d’avoir le plus d’amis possible à ton anniversaire !

La question de l'actantialité et cadre participatif

- Schéma actantiel flou
Identification et projection identitaire par trope communicationnel (Kerbrat-Orechioni, 1996)

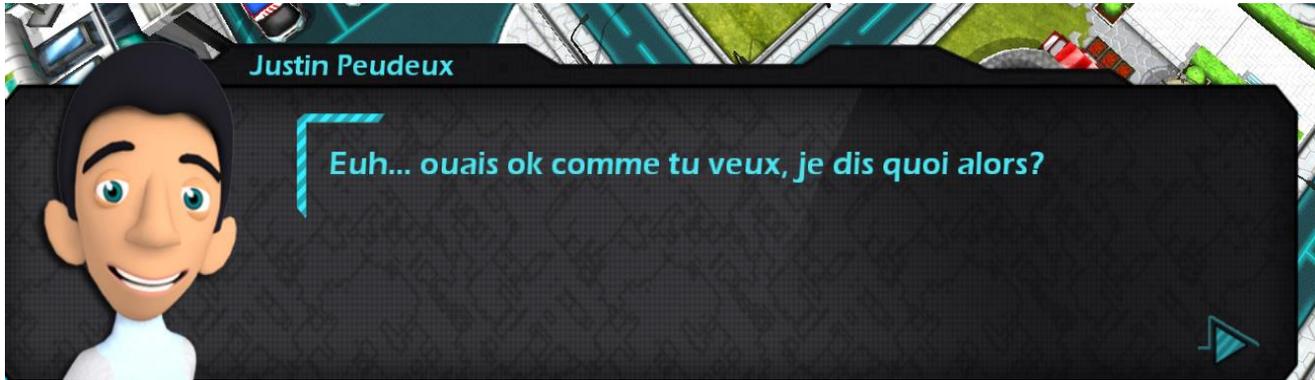
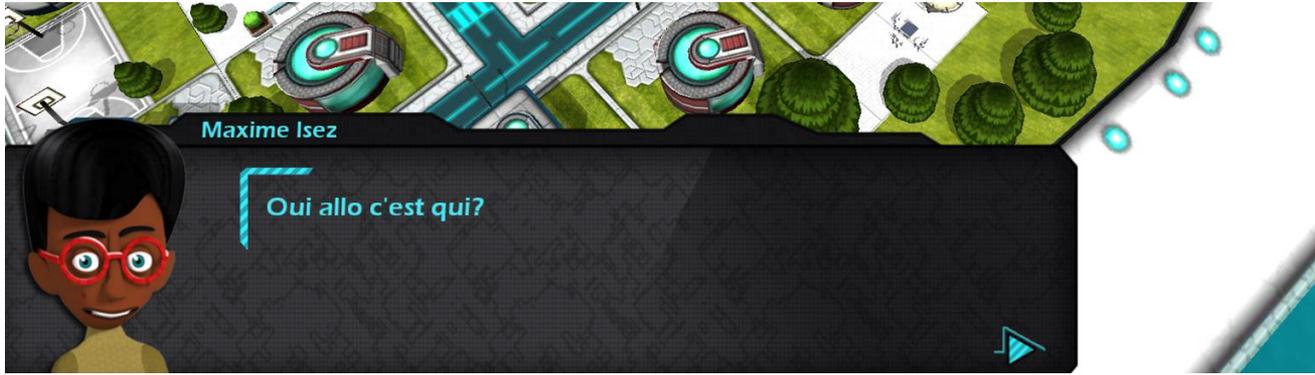


- Processus de décrédibilisation vs visée ludique : dénomination des personnages : Justin Peudeux – Nicole Nicrayon – Louis Fine
- Indétermination des « zones de textes »



Justin Peudeux

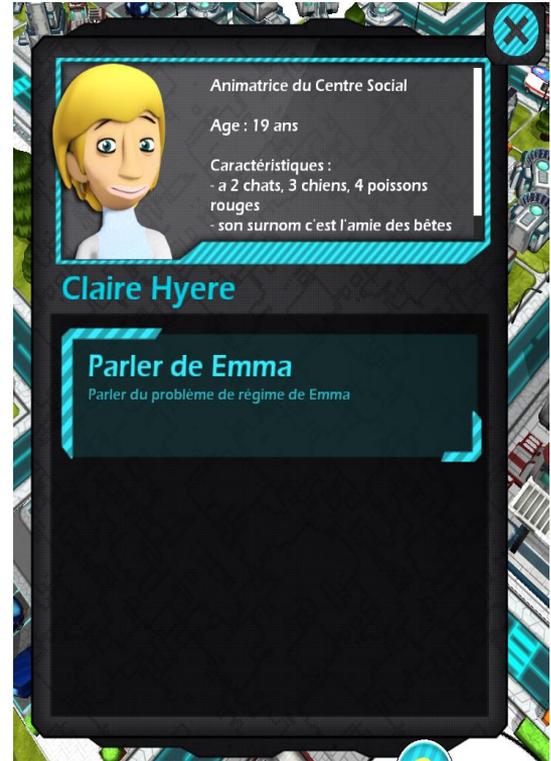
Et en f



Une structure de « JEU COULOIR »

- Pas toujours de choix
- Obligation d'avancer

Ecart important entre la promesse
et le contrat et la situation de communication



4. Entre éducation aux médias et à l'information...

Des messages relevant de l'EMI

Un écho aux pratiques des jeunes...

...et aux représentations ordinaires d'Internet et des réseaux sociaux comme danger

Visées moralisantes et adultes prescripteurs de « bons comportements »

5. ... Et éducation par les médias / le numérique

L'opportunité de traiter d'autres sujets

Éducation aux médias / éducation par les médias

Une éducation à ... particulièrement englobante

Conclusion : hypothèses de travail

Intérêt d'interroger les représentations de l'EMI portées par les acteurs

Les difficultés à offrir du « gaming »

nos interrogations :

pas assez de gaming. lenteur et passivité ?

... observer les usages du jeu en situation

Rapport usages imaginés/usages réels

frontière complexe entre ludique et informatif