

Année 2022-2023
Support pédagogique de la formation :

« Éducation aux médias : journaux d'information, jeux vidéo et YouTube »

Code de la formation : 405002204 / 43711

Nom du/de la/des formateur-trice-s : Boris KRYWICKI

Organisme de la formation :



Rue Henri Maus, 29 | B-4000 Liège
Tél. : 04/223.58.71 | Fax : 04/237.00.31
Contact : valentine@c-paje.be (Valentine DURIAUX)
Assistante administrative
Site : www.c-paje.be

Le présent support pédagogique est protégé par la réglementation sur les droits d'auteurs et sur les autres droits intellectuels et ne peut donc pas être utilisé, sauf dans les cas prévus par cette réglementation, sans l'autorisation préalable et expresse des titulaires des droits et pour ce qui concerne les références du pouvoir adjudicateur sans l'autorisation préalable et expresse du pouvoir adjudicateur.

PLAN

I. Introduction

II. Les journaux d'information - Faut-il faire confiance aux journalistes... ou s'y substituer ?

- Le contexte
- Comment réagir ?

III. YouTube - Dans le même sac que la télévision ?

- Le contexte
- Comment réagir ?

IV. Jeux vidéo - Sont-ils là juste pour abrutir les jeunes ?

- Le contexte
- Et l'addiction ? Et la violence ?
- Une étude scientifique conteste le lien entre violence et jeu vidéo
- L'utilisation de jeux vidéo en centre de santé mentale

V. Les activités vécues pendant la formation

VI. Liste de Youtubeurs intéressants

VII. Ressources

Annexe I : C-paje, qui sommes-nous ?

I. Introduction

L'éducation aux médias...

« Comment éduquer et sensibiliser les enfants aux médias ? Comment construire une activité bien pensée, adaptée et déclinable autour des médias ? Au départ de quelle source, quel support ? Comment poser ces choix méthodologiques et techniques ?

Cette formation vous proposera de (re)découvrir des techniques et réflexions variées, facile à mettre en place dans les classes ... mais aussi, de réfléchir à l'aspect pédagogique de votre approche pédagogique en classe face à la sensibilisation aux médias. »

Les objectifs de la formation:

- Apprendre aux élèves à utiliser et décoder de manière critique les productions des différents médias dans une perspective citoyenne.
- Identifier, détecter et analyser les représentations et stéréotypes qu'ils véhiculent.
- Prendre connaissance des outils et informations en la matière pour accompagner l'expression et la production médiatique des jeunes de manière collective et individuelle.

Les traces de la formation

Vous trouverez dans ce portefeuille différentes activités vécues en formation. Nous vous invitons à les redécouvrir et à les décliner en modifiant les supports, l'âge visé, la technique, les modes de travail, les alternances dans ces modes...

Ce dossier reprend des questionnements et des réflexions autour de la place de l'éducation aux médias dans l'enseignement fondamental, mais ne pourra vous présenter une trace exhaustive de tout ce que nous avons pu aborder en formation.

Des questions en suspens ?

Le C-paje se tient à votre disposition pour répondre à vos **questions éventuelles** à la suite de la formation.
Vous trouverez aussi des idées à puiser sur notre site (www.c-paje.be)

C-paje

Rue Henri Maus, 29 | B-4000 Liège

Tél. : 04/223.58.71 | Fax : 04/237.00.31

Contact : Valentine DURIAUX

Assistante administrative valentine@c-paje.be

II. Les journaux d'information – Faut-il faire confiance aux journalistes ou s'y substituer ?

Le contexte

À part quelques rares exceptions (Mediapart, Les Jours...), les journaux d'information sont de plus en plus possédés par de grands groupes financiers qui ont fait fortune dans des secteurs qui dépassent largement la presse. En France, par exemple, les quotidiens nationaux appartiennent à seulement cinq groupes différents (citons Le Figaro, propriété du groupe Dassault, fabricant d'avions militaires). En Belgique, le groupe Rossel (Le Soir, Métro, Sudpresse...) est détenu à 100% par la famille Hurbain ; même chose pour IPM (La Libre Belgique, La Dernière Heure...) et la dynastie Le Hodey.



Sans tomber dans le complotisme et fermer les écoutilles en hurlant « journalistes = vendus ! », il semble important de garder à l'esprit ces logiques de concentration à plusieurs desseins :

- **Rester proche des réalités médiatiques** : Pour une majorité de lecteurs, par exemple, Le Soir incarne un journal de référence et La Meuse, elle, une feuille de chou indigente. Pourtant, au-delà de l'emballage éditorial, les articles de l'un se retrouvent régulièrement dans l'autre, et vice-versa. L'image du lectorat est tenace, mais trompeuse et il convient de confronter régulièrement le jugement que l'on se figure a priori d'un média à son contenu réel.
- **Se souvenir que l'autocensure existe** : Certains auteurs parlent de « censure invisible », d'autres de « mise à l'agenda », de théories « constructivistes » de l'information. Ces processus ont une conséquence commune : ce que racontent les médias n'est pas représentatif de « la réalité ». Les journalistes n'ont pas le temps de tout traiter, opèrent des choix en fonction de paramètres multiples (interdiction de certains sujets par la rédaction en chef, proximité d'un événement avec la situation géographique du lectorat...) et choisissent parfois arbitrairement d'ériger des faits en un événement.
- **Ne pas se contenter de blâmer les journalistes** : Ils se trouvent dans une situation de plus en plus précaire, sous le joug du temps médiatique inarrêtable. Une information est publiée avant d'être vérifiée dans la plupart des cas, surtout sur les médias en ligne, que nous consommons majoritairement. On se souvient de l'annonce à tort du décès de Martin Bouygues par l'Agence France Presse. Cette dépêche erronée a été reprise par tous les médias, avec un effet boule de neige notamment dû aux systèmes de notification en direct sur les smartphones, minute par minute, de l'info « chaude ». Ce genre de bourdes vient moins d'un je-m'en-foutisme des journalistes que d'une pression constante des éditeurs web, formulant des injonctions à publier le plus vite possible, quitte à transmettre une fake news involontaire. En parallèle, les modèles économiques favorisent la rentabilité des articles sensationnalistes et certains contrats retards lient la rémunération des journalistes à leur propension à attirer le plus de clics possibles.

Comment réagir ?

Explorer d'autres médias: On l'a dit, certains sites et magazines revendiquent une autonomie éditoriale permise par une détention de l'actionnariat par les journalistes eux-mêmes. Souvent, ce sont d'eux que proviennent les postures informatives les plus rafraîchissantes. *Les Jours*, par exemple, font travailler les journalistes sur des « obsessions » : une thématique qu'ils traitent à fond pendant des mois, à raison d'un « épisode » par semaine. Il peut être également salutaire de se plonger dans l'approche de « Reporters d'espoir » (<https://www.reportersdespoirs.org/>), récemment adapté en Belgique sous le nom « News 6 – acteurs du journalisme constructif » : plutôt que de fournir aux publics des articles anxio-gènes à tout-va, pourquoi ne pas envisager des solutions, élaborer des pistes de réflexion, rendre compte d'initiatives concrètes... Plutôt que de se contenter de s'apitoyer sur le réchauffement climatique et les conflits mondiaux ? On y reviendra, mais il existe enfin quelques chaînes YouTube qui sortent de ces sentiers n'en finissant plus d'être battus par les médias traditionnels :

- ◆ Aude WTFake (une journaliste qui combat les fake news : <https://www.youtube.com/channel/UC8Ux-LOyEXeioYQ4LfzpbXw>),
- ◆ Thinkerview (des interviews approfondies sans langue de bois - <https://www.youtube.com/user/thinkerview>),



- ◆ Partager c'est sympa (une rencontre avec les acteurs de terrain qui proposent des solutions concrètes à des problèmes de société https://www.youtube.com/channel/UCr_3nQ4eRCwm_XUDpf62Mag)
- ◆ Ou encore Le Fil d'actu (un pastiche critique du journal télévisé - <https://www.youtube.com/channel/UC9hHeywcPBnLglqnQRaNSHQ>).

NEWS 6 S
Les acteurs de l'info constructive

S'outiller pour mieux régner : Popularisée par les plaintes autour de la véracité douteuse de l'information partagée en ligne, la pratique du « fact-checking » est devenue une véritable préoccupation de certains médias de qualité. Plusieurs plateformes se consacrent aujourd'hui à passer à la moulinette de l'objectivité les articles viraux qui le nécessitent : Les Décodeurs (et leur outil « Décodex » pour rester vigilant quant à la fiabilité d'un média), Checknews.fr (où l'on peut poser ses propres questions aux journalistes) ou encore Desintox (de Libération et Arte). Pour aller plus loin, nous pouvons nous réapproprier facilement toute une série d'outils utilisés par ces prescripteurs : la recherche par image inversée (de nombreux tutoriels existent en ligne), le recoupement des informations...



Devenir acteur de l'information à son tour : Grâce aux smartphones, il est désormais possible de devenir reporter de son quotidien à tout moment. Dans son ouvrage « Le sacre de l'amateur », Patrice Flichy décrit à quel point la posture d'horizontalité, par laquelle un producteur d'information se positionne comme l'égal de son public plutôt qu'en surplomb, permet de toucher les récepteurs de manière plus directe et positive. Le simple micro d'un téléphone peut devenir une porte d'entrée pour une interview orale d'une source que vous identifiez comme remarquable. Les « stories » d'Instagram ou de Snapchat peuvent être détournées de manière créative pour narrer l'exploration d'un lieu ou d'un événement, à la manière d'un reportage. Avec les plateformes Wordpress, Wiz, Tumblr ou Mixcloud, la création d'un espace personnel où l'on déploie sa propre information devient à la portée de tout le monde. On n'est jamais mieux servi que par soi-même.

III. YouTube – Dans le même sac que la télévision ?

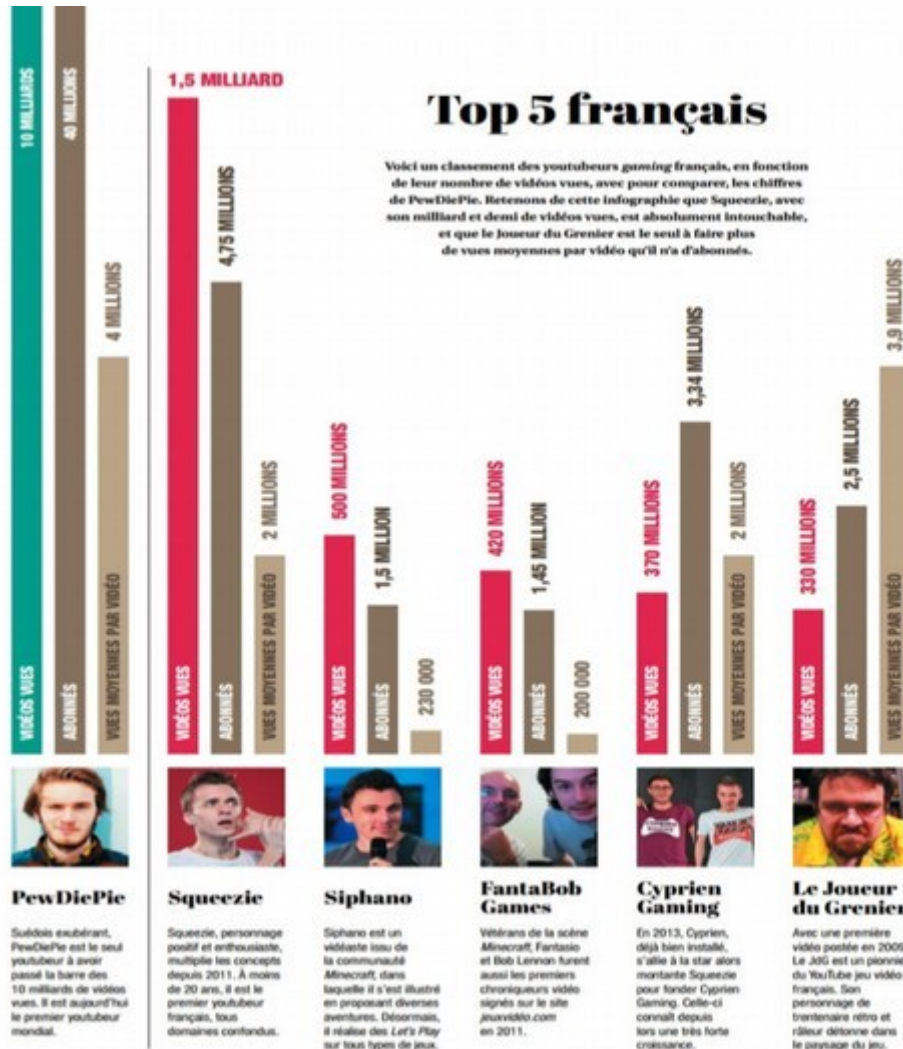
Le contexte

La plupart des jeunes ne regardent plus la télévision. YouTube, premier site d'hébergement de vidéo au monde en termes d'audience, leur assure un contenu à la carte, réalisée par des créateurs dont ils se sentent plus proches. Rachetée par Google en 2006 pour 1,6 milliard de dollars, la plateforme souffre de nombreux défauts, mais a le mérite d'accueillir de plus en plus des vidéastes qui parviennent à vivre à plein-temps de la création de programmes.

Quelques données : Dans une classe de première secondaire à l'Athénée Léonie de Waha, on a demandé à une quinzaine d'élèves ce qu'ils regardaient sur YouTube :

- ◆ Noémiemakeuptouch (*lifestyle*)
- ◆ Le Beld'Art (Jeux vidéo)
- ◆ Panormal (Jeux vidéo, frère du Beld'Art)
- ◆ Squeezie (Jeux vidéo)
- ◆ FarsAttack (Jeux vidéo)
- ◆ IbraTV (Canulars et défis)

Les jeux vidéo sont souvent les plus représentés, car très adaptés au format (vidéos courtes et divertissantes, répertoire de contenus quasiment infini).



Top 5 des Youtubeurs Jeux vidéo français comparé à PewDiePie, le vidéaste le plus influent (malgré qu'il se soit fait expulser récemment de son network « Maker Gen », propriété de Disney, à cause de blagues antisémites). Source : le magazine JV

La page « tendances » de YouTube met toujours en avant les mêmes types de contenus, les mêmes vidéastes. Si je me connecte sans compte, on va me proposer par défaut des choses déjà très connues, qui font beaucoup de vues ou ont énormément d'abonnés. Si je m'identifie avec mon compte, YouTube va me présenter des vidéos qui s'apparentent à des choses que j'ai déjà vues. On est incités par défaut à toujours rester dans sa zone de confort de spectateur.

« Le temps consacré à la télévision n'arrive pas à la cheville du digital. Les jeunes de 13 à 24 ans regardent pendant moins d'heures la télévision traditionnelle que les contenus de sources digitales. La vidéo en ligne, regardée sur les réseaux sociaux ou des sites comme YouTube, est regardée par 96 % des jeunes, avec une moyenne de plus de 11 heures par semaine. La télévision traditionnelle, en comparaison, est vue par seulement 81 % d'entre eux avec une moyenne de 8 heures par semaine ». YouTube, c'est 400 heures postées chaque minute et un milliard d'heures de visionnage par jour.



Souvent, le public des youtubeurs dit d'eux qu'ils sont comme « une grande sœur » ou « un grand frère » : cela passe par une impression de proximité avec la communauté. On parle de soi ouvertement, on expose son couple (les vidéos « boyfriend tag », où l'on s'affiche avec son conjoint, cela marche généralement beaucoup mieux que les autres), on montre ses sentiments au grand jour ou raconte sa rupture (voir EnjoyPhoenix Vlogmas 21). Paradoxalement, lorsqu'ils rencontrent ces Youtubeurs en vrai, les jeunes y ont accès par le biais d'un dispositif de « starification » classique : ils font la file pour un autographe et sont chanceux s'ils peuvent échanger quelques mots avec eux.

Pour s'enrichir sur YouTube, beaucoup de Youtubers passent par le contenu sponsorisé, parfois sans le mentionner très clairement (« Merci à telle marque » ci-dessous) ou en ne l'indiquant que tardivement (ci-contre). Bien sûr, ce n'est pas autorisé par la loi, mais YouTube reste encore un support jeune et n'est pas encore aussi réglementé que la télévision. En France, la répression des fraudes s'est intéressée récemment à ce cas (voir l'article du Monde La répression des fraudes s'intéresse à la publicité déguisée chez les youtubeurs), mais le dossier ne semble pas avancer très vite. Et quand on voit François Hollande féliciter Cédric Siré, patron de Webedia et propriétaire, entre autres, du network Mixicom de Cyprien et Norman, pour sa « success-story à la française » (voir photo), on comprend pourquoi...



Quelques exemples de vidéos sponsorisées :

- ◆ Cyprien Gaming – « On s’fait un FIFA » (une chanson dédiée à la promotion du célèbre jeu de football) : https://www.youtube.com/watch?v=AA-gbKy_ke4&t=4s
- ◆ Les Questions Cons – « Quelle distance peut-on coller avec un tube de colle ? » (qui inclut, littéralement, une coupure publicitaire pour un jeu vidéo Star Wars) : <https://www.youtube.com/watch?v=DK8wQR8pZQ8&t=22s>
- ◆ Sananas – « What’s in my bag ? J’ai ma maison dans mon sac » (contiens un placement de produit pour une imprimante HP, l’air de rien) : <https://www.youtube.com/watch?v=a3eevho0heU&t=332s>

Comment réagir ?

Devenir un détecteur de publicités : La plupart des utilisateurs d'Internet ont tendance à baisser leur garde depuis l'arrivée des bloqueurs de publicité, ces extensions du navigateur Internet qui empêchent les bannières et autres images issues d'un autre serveur d'apparaître sur leur écran. Malheureusement, il est impossible que ces dispositifs bannissent les partenariats commerciaux, beaucoup plus insidieux, car non séparés du contenu que le spectateur visionne. Un premier réflexe à intégrer relève de l'attitude critique : les vidéastes, tout comme les influenceurs Instagram, peuvent cocher une case pour spécifier que leur publication inclut une communication commerciale ou un partenariat avec une marque. Lorsqu'on les prend, la main dans le sac, le tribunal populaire du NET peut dénoncer cette malhonnêteté, moins pour couvrir le vidéaste de honte que dans un souci d'avertir les utilisateurs plus naïfs. Dans un second temps, il est possible de repérer toute une série d'indices de la publicité cachée : les « merci à [nom de la marque] pour son aide », les liens raccourcis de type « bit.ly », les éléments extérieurs à l'angle de la vidéo qui apparaissent de façon impromptue... C'est en décryptant si une vidéo est sponsorisée ou non que l'on aiguise son radar à publicités dissimulées, évitant de rester dupe.



Regarder et soutenir les vidéastes éthiques : YouTube se dédouane complètement de la problématique de la publicité cachée sur sa plateforme : il s'affiche comme hébergeur, donc récusé toute responsabilité éditoriale. Sur un modèle très libertaire, le site américain laisse chaque producteur de contenu gérer sa politique commerciale comme il l'entend. S'il existe donc certains créateurs peu scrupuleux, YouTube abrite également une foule de talents, d'autant plus méritants qu'ils refusent la publicité. Certains font vivre leur chaîne bénévolement, d'autres vivent de la vidéo à temps plein grâce au mécénat de leurs spectateurs (par exemple, via le site Tipeee). Parmi la frange des « vulgarisateurs », qui rendent accessible au jeune public une série de savoirs dans des disciplines variées (science, économie, histoire...), la plupart abordent leur transmission avec beaucoup de sérieux. Par exemple, Manon Bril, de la chaîne « C'est une autre histoire », est docteure en histoire contemporaine, tandis que l'animatrice de SciLabus est doctorante en biologie. En plus de s'avérer dynamiques et attractives pour les jeunes, leurs vidéos font donc preuve d'une rigueur scientifique remarquable.

Le lexique des Youtubeurs

- **Buzz** : Faire beaucoup + de vues que d'habitude avec une vidéo
- **Challenge** : relever un défi demandé par les abonnés
- **Cover** : vidéo de reprise musicale
- **Draw my life** : biographie en dessin
- **Fail** : échec, ratage
- **Fake** : faux
- **IRL** : dans la vraie vie
- **Les Top** : Vidéos qui classent les choses
- **Meetup** : une rencontre en vrai avec les abonnés
- **Noob** : débutant (en jeu vidéo)
- **Prank** : canular
- **Putaclic** : les titres racoleurs
- **Spammer** : Surcharger quelqu'un de messages
- **Spoiler** : Raconter la fin à des gens qui ne la connaissent pas
- **Strike** : avertissement de *Youtube* pour avoir utilisé du contenu non-libre de droits
- **Tipeur** : personne qui soutient financièrement le youtubeur sur la plate-forme *Tippee.com*
- **Troll** : Quelqu'un qui fait semblant exprès pour faire enrager les autres
- **Tuto** : Vidéo qui montre comment faire quelque chose
- **Viewer** : spectateur (souvent utilisé dans le cadre d'une vidéo diffusée en direct)
- **Vlog** : blog en vidéo
- **Youtube money** : quand un youtubeur gagne beaucoup d'argent grâce à ses vidéos

IV. Jeu vidéo – Sont-ils là juste pour abrutir les jeunes ?

Le contexte

Qu'on le veuille ou non, les jeux vidéo pèsent lourd. Financièrement, ils brassent des dizaines de milliards de dollars à l'échelle mondiale. Socialement, ils sont pratiqués par des couches de plus en plus variées de la population, notamment grâce à l'explosion du jeu sur smartphones et tablettes. Culturellement, ils sont ancrés désormais dans les pratiques des jeunes et des adultes dans énormément de sociétés occidentales et orientales, comme en Corée où le jeu vidéo Starcraft est reconnu comme un sport national. De loin, on a l'impression qu'il n'existe que des jeux vidéo réalistes, de guerre, compétitifs. En réalité, ce sont ceux qui émergent aux yeux des néophytes parce que ce sont eux qui coûtent le plus cher et investissent dans des budgets astronomiques de communication. Mais le paysage vidéoludique s'avère extrêmement diversifié, rempli d'œuvres aux vellétés artistiques ou pédagogiques. Et il ne constitue pas, du moins dans sa globalité, une machine à rendre les têtes blondes violentes.

De la récurrence du discours sur la violence



Toutes les cultures populaires ont toujours été à un moment ou à un autre décriées par le grand public et considérées comme néfastes. C'est le cas du cinéma, dont on disait qu'il était une fenêtre sur le monde des morts, la bande- dessinée et l'univers violent des *comics*, etc. Stigmatiser l'expérience des jeux vidéo comme aliénante, c'est entretenir la convoitise qu'ils suscitent. Réguler ne veut pas dire diaboliser. Par ailleurs, les publics du jeu vidéo s'élargissent de plus en plus, surtout ces dernières années (Delbouille, 2013). Les œuvres vidéoludiques s'invitent même dans des musées de renom, comme le MOMA de New York.

Représentation des joueurs au sein du grand public (2012)

D'après le Syndicat national du jeu vidéo :

- le jeu vidéo concerne plus de 55% des Français
- la pratique a connu une forte évolution au cours des 5 dernières années
- le public vidéoludique comporte pratiquement le même % d'hommes et de femmes
- l'âge moyen des joueurs aurait augmenté

Mais il faut rester prudent avec ces données :

- évolution des pratiques (jeu mobile)
- méthodologies floues
- marché avec des hauts et des bas



D'autant que de nombreux jeux vidéo sont élaborés comme des œuvres d'art qui cherchent à exprimer des sentiments ou à faire réfléchir le joueur. Le documentaire *Indie Game : the movie*, sorti en 2010, part à la rencontre de créateurs de jeu vidéo indépendants. Ils développent leurs œuvres la plupart du temps seuls ou en duo. Il s'agit de l'un des premiers films grand-publics à donner la parole à des créateurs. En conséquence, il ressort de leurs jeux un propos personnel, dont l'ancrage remonte parfois à l'enfance. On comprend également qu'il s'agit de personnes cultivées aux multiples sources d'inspiration.

Il semble indispensable d'arrêter de stigmatiser les jeux vidéo et leur utilisation : oui, il est possible d'en abuser et certaines œuvres sont moins malignes que d'autres. Cette affirmation semble valable pour tous les arts : être accro au cinéma ou à la bande dessinée n'est pas moins nocif qu'un abandon de soi face à la console ou l'ordinateur. De nombreux jeux vidéo sont désormais utilisés à but thérapeutique ou pédagogique, y compris à l'école. D'autres, plus modestement, incarnent des œuvres d'art réflexives ou poétiques qui, au même titre qu'un roman de qualité, permettent au public de s'évader, de réfléchir, de mieux comprendre le monde, de rêver. Ou, parfois, à l'instar des romans de plage... de se divertir. Ce dont on ne doit pas avoir honte.

Quelques exemples :

- ◆ That dragon cancer est un jeu expressif (voir la définition du chercheur Sébastien Genvo dans la bibliographie ci-dessous) co-créé par un père dont le fils a un cancer en phase terminale depuis l'âge de un an. À travers la succession de scène qu'il propose, le jeu invite à réfléchir à la force de la famille, à la paternité, à la ténacité face à la maladie. Déchirant, mais sublime.
- ◆ Paper's please. Ce jeu vidéo politique de Lucas Pope nous met dans la peau d'un douanier qui refuse ou non de laisser passer la frontière de son pays à des réfugiés de guerre. L'auteur met en tension le quotidien de ce fonctionnaire avec la portée de ses actes : le joueur est sommé d'agir rapidement (il a une famille à nourrir) et ne dispose pas toujours du temps nécessaire pour traiter équitablement les cas des différents réfugiés... Au point de parfois tomber dans l'excès du « délit de sale gueule ». Interpellant.
- ◆ A normal lost phone propose une expérience ludique inédite : le jeu prend la forme d'un téléphone portable que le joueur aurait retrouvé par hasard. À travers la consultation de ses données (messages, photos...), il va reconstituer petit à petit l'histoire du propriétaire de l'appareil, découvrir ce qu'il lui est arrivé, à la manière d'un enquêteur moderne. Le propos du jeu, fin et subtil, dénonce notamment l'homophobie ordinaire dont sont victimes certain(e)s LGBT.



- ◆ Journey invite les joueurs à un voyage initiatique chargé de poésie et de pacifisme. Il s'agit d'explorer de vastes étendues et, lorsque l'on croise un camarade de jeu, de communiquer avec lui uniquement par quelques sons. Le style visuel et la bande originale sont indiscutablement à la hauteur de certaines perles du cinéma d'art et d'essai.
- ◆ Même les jeux très populaires, comme la superstar du jeu indépendant Minecraft, peuvent être utilisés dans un cadre pédagogique. Par exemple, dans certains collèges français, l'architecture du moyen-âge est étudiée en la reproduisant virtuellement dans le jeu. Mentionnons les projets Rennescraft et Liègecraft, qui proposent d'utiliser de reproduire numériquement les villes que nous habitons pour mieux nous réapproprier l'espace public : créer des espaces verts, changer des monuments de place...



Et l'addiction ? Et la violence ?

Si malgré tous ces exemples vous avez encore des réticences à vous intéresser au jeu vidéo et à l'utiliser avec vos publics, cette dernière partie va livrer des éléments de réponses sur la pertinence de ces deux problématiques-obstacles.

« L'addiction aux jeux vidéo, une vraie maladie ? » - enquête de Nicolas Turcev sur Gamekult.com en mars 2018 (<https://www.gamekult.com/actualite/l-addiction-au-jeu-video-une-vraie-maladie-notre-enquete-partie-1-3050803245.html>)

Le 5 janvier dernier, l'Organisation mondiale de la santé (OMS) annonçait que le « trouble du jeu vidéo » ferait son entrée dans sa prochaine classification internationale des maladies (CIM-11) au sein de la catégorie des comportements addictifs. La décision a immédiatement provoqué une levée de boucliers chez de nombreux joueurs qui s'estiment stigmatisés. Divisée, la communauté scientifique se trouve quant à elle empêtrée dans une querelle qui dure entre pros et anti « gaming disorder ». Alors, l'addiction au jeu vidéo, véritable enjeu de santé publique ou diagnostic à côté de la plaque ? Enquête en deux volets, dont voici le premier.

« L'addiction aux jeux vidéo sera bientôt reconnue comme une maladie par l'OMS »

Abondamment relayée par les médias nationaux, une simple dépêche AFP datée du 5 janvier 2018 a fait l'effet d'une petite déflagration dans le microcosme vidéoludique. On y apprend en effet que l'institution onusienne compte rajouter à sa classification internationale des maladies (qui fait référence) une entrée réservée au jeu vidéo, le « gaming disorder ». Ce trouble du jeu vidéo est défini en trois temps. Il se caractérise par une perte du contrôle sur l'activité de jeu, une priorité accrue donnée au jeu au point de délaisser le reste des activités quotidiennes, et la continuation de l'activité en dépit de conséquences négatives. Le comportement doit être jugé assez sévère sur une durée de douze mois pour provoquer une détérioration fonctionnelle de l'individu dans les domaines importants de l'activité (sociale, familiale, éducative...).

Les cliniciens opposés à la décision d'en faire une maladie : Lors de la publication de la CIM-11, prévue en juin après l'assentiment des états membres, le trouble du jeu vidéo figurera dans le livre consacré aux troubles mentaux, rangé dans la sous-catégorie des troubles liés aux comportements addictifs. Une seule autre addiction comportementale reconnue par l'OMS s'y trouve : l'addiction aux jeux d'argent. Après l'annonce de la décision, les réactions outrées de joueurs n'ont pas tardé à déferler sur les réseaux sociaux. Puis à leur tour, des associations représentant les intérêts de l'industrie du jeu vidéo se sont emparées du sujet. Les branches américaines et canadiennes de l'Entertainment Software Association, le syndicat patronal britannique UKIE, ses pendants australiens (IGEA) et européens (ISFE) ont tous exprimé leur désaccord avec l'OMS, critiquant [une proposition « profondément imparfaite »](#). Pour Serge Tisseron, la classification profitera surtout aux industriels de la médecine.

En France, deux cliniciens réputés pour leurs travaux sur la question de l'addiction au jeu vidéo se sont également érigés contre la décision. Serge Tisseron, psychiatre et chercheur associé à l'Université Paris VII Denis Diderot, auteur de "Qui a peur des jeux vidéo ?" (Albin Michel), averti dans [un billet de blog](#) du « piège de l'addiction au jeu vidéo ». La classification profitera avant tout, selon lui, aux laboratoires pharmaceutiques qui pourront écouler leurs molécules via d'éventuelles prescriptions chimiothérapeutiques. Yann Leroux, psychologue auteur de "Les jeux vidéo, ça rend pas idiot !" (FYP Éditions), évoque [sur son site Psy et Geek](#) une définition « problématique » du trouble, qui n'entre pas en conformité avec la définition classique des addictions.

Mais l'OMS persiste et signe : « Il y a un problème », [déclarait Tarik Jašarević](#), le porte-parole de l'organisation, le 5 janvier. Et quand l'institution de référence en matière de santé publique décrète que l'addiction au jeu vidéo représente un danger, on a tendance à se fier à son diagnostic. Pourtant, à y regarder de plus près, un certain nombre d'éléments mis au jour par des chercheurs vient nuancer la position de l'OMS. Sinon insensée, celle-ci apparaît assez contestable au regard de l'état de la recherche – et l'institution en semble consciente.

La valse des acronymes : L'ajout du trouble du jeu vidéo à la CIM-II marque la fin d'une séquence qui s'est ouverte en 2013 dans le monde de la recherche. Cette année-là, l'American Psychiatric Association (APA), plus grande association états-unienne de psychiatres, publie la cinquième révision de son manuel de diagnostic et statistique des troubles mentaux (DSM-5), une référence mondiale en matière de codification des maladies mentales. Dans une annexe figure la catégorie « Internet Game Disorder » (IGD ou trouble du jeu sur Internet). Ce nouveau trouble mental n'est pas considéré comme un diagnostic officiel, mais comme une « catégorie nécessitant plus de recherches ». Le DSM propose ainsi neuf critères qui pourraient permettre aux cliniciens d'identifier cet éventuel trouble du jeu vidéo. Parmi ceux-ci, on trouve des symptômes qui paraissent bénins comme « la perte d'intérêt pour de précédents passe-temps », et d'autres, plus sérieux comme l'accoutumance ou des symptômes de retrait (anxiété et tristesse lorsque le jeu s'arrête). Cinq critères sur les neuf doivent être constatés sur une durée de douze mois pour établir le diagnostic. L'objectif alors affiché par l'APA est de stimuler la recherche sur la question de l'addiction au jeu vidéo en lui donnant un cadre et des outils. De fait, les publications dans les journaux scientifiques se sont largement intensifiées ces dernières années (on en dénombre des centaines), cherchant à prouver ou falsifier la théorie de l'APA.

Un an plus tard, des dizaines de chercheurs du monde entier, dont certains ayant travaillé sur l'IGD, sont conviés à Tokyo par l'OMS pour participer à une conférence de trois jours sur les troubles liés à l'utilisation d'Internet. L'institution cherche à mettre à jour sa Classification internationale des maladies, celle en vigueur (la dixième) datant du début des années 1990, et veut explorer à cette occasion les usages déviants des nouvelles technologies. Est évoquée l'utilisation abusive d'Internet, du smartphone, mais aussi des jeux vidéo. Seule la pratique de ces derniers sera retenue comme potentiellement addictogène lors des conférences suivantes organisées à Hong Kong et Séoul. Certaines conclusions mentionnent le chiffre de plus de 30% de joueurs concernés. D'autres font plus régulièrement état d'une prévalence située autour de 10%. Selon Ferguson, ces chiffres anormalement hauts sont boostés par l'utilisation des marqueurs liés à l'addiction aux drogues.

« Les preuves scientifiques ont été jugées suffisamment robustes pour le jeu vidéo, mais pas pour les autres troubles », explique Joël Billeux, professeur de psychologie à l'Université de Louvain et membre du groupe de travail de l'OMS ayant participé aux discussions. Selon l'organisation, cette orientation aurait été décidée à la quasi-unanimité des participants présents, signe qu'un certain consensus s'est formé parmi les experts onusiens. Courant 2016, à la suite de cette série de conférences, la proposition pour le trouble du jeu vidéo est rendue publique via son introduction dans la version préliminaire de la onzième CIM, accessible en ligne. Peu après, la classification est vivement contestée par une vingtaine de chercheurs, psychologues ou spécialistes des médias dans un article paru dans le *Journal of Behavioral Addiction*. Parmi les principaux griefs, ils reprochent une décision prématurée au vu des données empiriques disponibles, de leur faible valeur scientifique et des risques sociaux liés à la « panique morale » autour du jeu vidéo que pourrait susciter un tel référencement. Malgré d'évidentes nuances selon les chercheurs, la rupture semble alors consommée entre les pros et anti « gaming disorder », tant leurs arguments et contre-arguments ont dessiné, au fil des articles qui suivirent, une infranchissable ligne de démarcation.

« On nage en plein désordre » : Le principal point d'achoppement entre les chercheurs concerne la nature de ce trouble du jeu vidéo. Existe-t-il vraiment ? Comment se manifesterait-il ? Deux questions fondamentales auxquelles les scientifiques apportent des réponses très différentes. « Il n'y a pas de consensus sur la nature des symptômes d'une addiction au jeu vidéo », explique Christopher Ferguson, psychologue et professeur de psychologie à l'université de Stetson en Floride, l'un des principaux signataires de l'article critiquant la décision de l'OMS. « Il existe littéralement des douzaines de questionnaires très différents pour tenter de mesurer ce trouble ». D'après Ferguson, ce manque d'unité dans les outils et les construits employés pose un problème capital : les chercheurs ne parviennent pas toujours à répliquer les résultats de leurs collègues, condition pourtant sine qua non à toute démarche scientifique. « Les études ne sont pas consistantes et elles se contredisent toutes les unes les autres, c'est compliqué de savoir quoi en tirer, déclare le chercheur. On nage en plein désordre ».

Le diagnostic provisoire proposé par l'APA en 2013 visait justement à unifier le champ autour d'un certain nombre de lignes directrices. Cependant l'effet inverse se produisit, comme le résume le titre d'un des principaux articles consacrés à l'IGD : « [Chaos et confusion autour du diagnostic du trouble du jeu sur Internet du DSM-5](#) ». Trois éléments ont contribué à ce que la recherche dédiée à la notion d'IGD soit remise en question. Premièrement, les neuf critères proposés ont été interprétés de manière bien différente selon les chercheurs. De telle sorte que les outils conçus pour mesurer le trouble varient grandement d'une enquête à l'autre, ce qui a alimenté le manque d'unité de la discipline. Deuxio, la proposition de l'APA a eu pour effet de verrouiller une certaine partie de la recherche dans une approche confirmatoire. Pour le dire simplement, plutôt que de jauger le bien-fondé du diagnostic, le champ s'est employé à confirmer sa validité. Enfin, les critères retenus par l'APA pour évaluer l'addiction au jeu vidéo sont pour tout ou partie inspirés de l'addiction aux substances psychoactives (drogues, alcool...), comme le manque ou l'accoutumance. Or, le trouble du jeu vidéo, s'il existe, relève de l'addiction comportementale, dont le fonctionnement diffère en nature (physiologiquement et socialement).

On se trouve donc dans la situation suivante : une partie de la recherche voulant valider le modèle de l'IGD a importé les marqueurs et méthodes de l'addiction « traditionnelle » pour mener ses enquêtes épidémiologiques. Résultat : les estimations de prévalence (importance du phénomène dans la population étudiée) relevant de la pratique pathologique du jeu vidéo ont crevé les plafonds. Certaines conclusions mentionnent le chiffre de plus de 30% de joueurs concernés. D'autres font plus régulièrement état d'une prévalence située autour de 10%. Selon Ferguson, ces chiffres anormalement hauts sont boostés par l'utilisation des marqueurs liés à l'addiction aux drogues. « Si j'utilise X pour me sentir mieux après une mauvaise journée, X étant de l'héroïne, évidemment, c'est une mauvaise chose. Mais si X représente un hobby habituel comme le golf, le jardinage, ou bien le jeu vidéo, ce n'est plus si terrible », analyse le professeur. C'est pourtant cette analogie entre drogue et jeu vidéo qui, dans un certain nombre d'études, aboutit à une exagération des estimations de prévalence. « Si l'on définit des comportements sains comme pathologiques, alors évidemment on obtient des estimations plus hautes, mais qui sont absurdes ».

Un trouble, pas une maladie ?: Par conséquent, la majeure partie des scientifiques remettent en cause le modèle de l'APA, y compris ceux qui sont favorables à la classification de l'OMS. « Mon avis est que les études de prévalence ne sont pas fiables, indique ainsi Joël Billeux. Les critères du DSM-5 risquent de confondre une pratique intense, mais saine et un engagement problématique » Comprendre : la formulation proposée par l'OMS permettrait d'éviter cette confusion. Et de fait, le brouillon de la CIM ne recycle pas les critères les plus controversés importés de l'addiction aux substances comme la tolérance ou le manque. « La force de la formulation de l'OMS est qu'elle se concentre [avant tout] sur la perte de contrôle et l'impact fonctionnel [sur l'activité de l'individu] », rajoute Joël Billeux.

En sus, contrairement au DSM, la CIM opte pour une définition monothétique du trouble. C'est-à-dire qu'au lieu d'énoncer que X critères sur Y sont nécessaires pour établir un diagnostic, peu importe leur pertinence (très variable), l'OMS insiste sur le besoin de constater tous les symptômes mentionnés, sans exception, avant de tirer des conclusions. Ainsi, selon Daniel King, chercheur associé en psychologie à l'université d'Adélaïde (Australie) et membre du groupe de travail de l'OMS, « la classification du trouble du jeu vidéo ne pathologise pas la pratique. En réalité, elle fait en sorte que la pathologisation du jeu vidéo soit moins courante puisqu'elle définit la maladie clairement, plutôt que de la laisser libre à l'interprétation. La pratique saine du jeu vidéo et le trouble du jeu vidéo sont des concepts mutuellement exclusifs, mais compatibles ». Malgré ces arguments, Christopher Ferguson n'est toujours pas convaincu. « La définition de la CIM est en fait assez vague et évasive. Elle se fonde sur l'idée centrale d'interférence, sur le fait que les jeux vont interférer avec votre vie. Mais cela pose la question de savoir qui décide de cela, et de quel degré d'interférence nous parlons ».

Selon les critères retenus par l'OMS, testés dans plusieurs études sérieuses, la prévalence des problèmes liés à la pratique du jeu vidéo chute drastiquement pour s'établir autour de 1% de la population de joueurs. Ce chiffre n'est pas contesté par les anti « gaming disorder » comme Ferguson, qui reconnaissent que le jeu vidéo peut être attaché à des comportements à risque. En revanche, leur interprétation de ce pourcentage diffère grandement de celle des scientifiques de l'institution genevoise.

Face à l'addiction, le jeu vidéo est l'œuf ou la poule : Que cache donc ce petit pourcentage de joueurs identifiés comme ayant une pratique problématique ? Chez les réfractaires au trouble du jeu vidéo, on analyse les usages déviants comme l'expression d'un mal-être plus profond. C'est ce que l'on appelle la comorbidité. Autrement dit, l'addiction au jeu vidéo existe dans la mesure où elle est favorisée par une maladie mentale sous-jacente, comme la dépression. Christopher Ferguson [démontrait dans une enquête menée auprès d'enfants hospitalisés](#) que les usages abusifs du jeu vidéo sont postérieurs à la présence de syndromes d'hyperactivité ou de troubles du spectre autistique. Il espérait ainsi prouver que ce n'est pas la nature de l'activité qui doit être mise en cause, mais le passif de la personne. « C'est le fameux dilemme de l'œuf ou la poule, analyse Ferguson. Est-ce l'activité qui est addictive, ou bien est-ce la personne qui est addict ? Honnêtement les gens peuvent dépasser les bornes dans n'importe quel domaine d'activité ». Sur son blog, le psychiatre Serge Tisseron formule la même remarque : « il a été montré que les personnes qui ont perdu le contrôle des impulsions, que ce soit sous l'effet d'un trouble mental ou de l'abus de substances toxiques, au premier rang desquels le tabac, peuvent développer diverses addictions à des produits ou à des objets qui ne sont pas réputés addictogènes ».

Selon Ferguson, pour que l'addiction au jeu vidéo soit reconnue comme un trouble légitime, il faudrait que des études puissent démontrer qu'elle peut exister seule, sans comorbidité. En d'autres termes, il serait nécessaire de prouver qu'une pratique trop intensive du jeu vidéo puisse d'elle-même engendrer d'autres troubles comme la dépression. Quelques rares études pointent vers une possible existence d'un tel syndrome primaire. Mais d'après Ferguson et plusieurs de ses collègues cosignataires de la tribune, les données sont encore trop fragiles pour l'instant. Côté chercheurs de l'OMS, on ne nie pas la prégnance du phénomène de comorbidité, mais on insiste en même temps sur la réalité bien particulière du trouble du jeu vidéo. « Chez environ 50% des patients, on ne travaille pas forcément avec le modèle de l'addiction puisque chez eux c'est un "coping" [procédé de gestion de la maladie mentale, littéralement "faire face"] dysfonctionnel et le jeu excessif est favorisé par la confrontation à un trauma, une anxiété sociale, une dépression, ou autre, détaille Joël Billeux. [Mais] le problème selon moi est bel et bien présent, et le reconnaître est nécessaire à une prise en charge et un traitement adéquat, tout en diminuant les risques de surpathologisation ». Pour le psychologue Yann Leroux, le risque de mettre les projecteurs sur le jeu vidéo est de manquer le mal sous-jacent. Le « coping » évoqué par Billeux inquiète justement ceux qui voient le trouble du jeu vidéo d'un mauvais œil. Il arrive régulièrement qu'une pratique intense ou déviante du jeu vidéo soit un moyen pour le malade de parvenir à gérer sa maladie, comme une sorte de béquille mentale. Or, plusieurs chercheurs et cliniciens comme Yann Leroux s'inquiètent de ce que la nouvelle classification pourra pousser les professionnels de santé à traiter uniquement la béquille et non le problème sous-jacent. D'où le risque accru d'établir un mauvais diagnostic, ce qui pourrait s'avérer extrêmement dommageable pour les patients : « Il y a en fait un risque important, souligne Ferguson. Si tout ce que vous faites c'est réduire le temps de jeu ou priver de jeu la personne alors qu'elle s'en sert pour pallier sa dépression, vous pourriez faire plus de mal que de bien ». Pourtant, arguent les partisans du « gaming disorder », il est grand temps de s'alarmer. Selon eux, les réticents à la modification de la CIM font l'impasse sur l'importance du phénomène, qu'ils n'hésitent pas à qualifier d'enjeu de santé publique. Mais encore une fois, le camp d'en face s'oppose à un tel qualificatif, extrapolé d'après eux sur la base d'une réalité clinique discutable.

Une étude scientifique conteste le lien entre violence et jeux vidéo

Article publié dans Le Monde, 21 mars 2018

C'est une conclusion qui tombe à pic. Une étude scientifique publiée dans *Molecular Psychiatry* le 14 mars, soit une semaine après [la convocation des représentants de l'industrie du jeu vidéo par Donald Trump](#), conteste l'influence des productions violentes sur le niveau d'agressivité des joueurs.

Menée sous la supervision de Simone Kühn, professeure associée en psychologie au sein de la société Max-Planck pour le développement des sciences en Allemagne (Max-Planck-Gesellschaft zur Förderung der Wissenschaften), l'expérience a réuni 77 cobayes pendant deux mois. Ceux-ci ont été divisés en trois groupes, l'un exposé quotidiennement à un jeu vidéo violent (la superproduction *Grand Theft Auto V*, déconseillée aux moins de 18 ans) ; le second à un jeu vidéo pacifique (la simulation de vie *Les Sims 3*) ; tandis que le troisième ne jouait à aucun jeu.

Les auteurs de l'étude ont évalué le niveau d'agressivité et d'empathie des participants, leurs compétences interpersonnelles, leur impulsivité, leur anxiété, leur humeur, et leur contrôle de soi à travers des questionnaires et une évaluation comportementale informatisée, détaille la revue dans un communiqué explicatif. « Les chercheurs n'ont trouvé aucun changement significatif dans aucune des variables observées, et particulièrement pas dans l'évolution du niveau d'agressivité d'aucun des trois groupes, » conclut-il. Sur le total de 208 tests statistiques réalisés au cours de l'expérience, seuls trois pics de comportement violent ont été observés, et ne s'expliquent pas par les jeux pratiqués, précise l'étude.

Pour Simone Kühn, cette expérience, la première à tenter de mesurer les effets du jeu vidéo sur une longue période, réfute les accusations encore récemment portées contre le jeu vidéo :

« L'American Psychological Association a récemment résumé les précédentes découvertes sur les jeux vidéo violents en indiquant qu'ils présentaient un risque en termes de rapport à autrui, notamment d'agressivité accrue et de diminution de l'empathie. [Cette étude] contredit clairement cette conclusion. »

L'étude remarque que dans une expérience datant de 2001, une hausse d'agressivité a pu être observée chez certains sujets après la pratique de jeux vidéo violents, mais précise que celle-ci est temporaire et s'estompe en moins de quinze minutes. Elle rappelle par ailleurs qu'aucune méthode de mesure de l'agressivité ne fait référence en psychologie.

Les effets supposés des jeux vidéo sur les joueurs font l'objet de débats récurrents depuis la fin des années 1990 dans les médias, la sphère politique et le monde universitaire. Leur influence sur les tueurs de masse n'a jamais été prouvée.

L'utilisation de jeux vidéo en centre de santé mentale

Par Ellen Replay, Canard PC, 26 février 2019

Quand Rocket League, Rayman et Street Fighter s'invitent dans un département de soins pour adolescents.

La plupart du temps, on trouve réunis les termes « jeux vidéo » et « santé mentale » dans deux types de discours. Ceux qui suggèrent que les jeux peuvent entraîner addiction et perte de contrôle chez leurs utilisateurs – c'est d'ailleurs les grandes lignes de la définition proposée par l'Organisation mondiale de la santé pour ce qu'elle appelle le « [trouble du jeu vidéo](#) ». Les autres affirment que les jeux peuvent aussi faire office d'outil thérapeutique, dont nombre de psychologues se servent dans leur pratique. Comme souvent dans la vie, j'imaginai que la réalité se situait un peu entre les deux, mais je ne savais pas trop à quoi m'attendre en assistant à des ateliers jeux vidéo organisés par un département de soins pour adolescents en souffrance psychique. J'imaginai des jeunes contraints de jouer à des serious games dont ils ne se seraient même pas approchés avec un bâton en temps normal, ou encore des infirmiers dépassés par le nombre de câbles requis pour faire fonctionner une Wii U. Comme souvent dans la vie, j'avais tort.

Dans la salle d'accueil du département de soin pour adolescents rattaché au Centre de Santé Mentale Angevin (CESAME), il y a plusieurs fauteuils de couleur vive, une table basse sur laquelle reposent quelques exemplaires du Monde des ados, et une jolie guirlande de papier suspendue au plafond. Un peu plus loin, dans une pièce réservée au personnel de santé, il y a souvent un employé pendu au téléphone – et des bribes de conversation qui rappellent la dure réalité à laquelle les infirmiers, éducateurs spécialisés et autres médecins sont quotidiennement confrontés. Le CESAME, situé dans la ville d'Angers, dispose de plusieurs unités pour accueillir des patients nécessitant des soins psychiatriques, de centres médico-psychologiques ou encore de structures de soins intersectoriels. C'est à cette dernière catégorie qu'appartient le département de soin pour adolescents (DSA), qui prend en charge des jeunes âgés de 14 à 18 ans, lesquels se trouvent en souffrance psychique – ce qui peut couvrir un champ très large de maux, allant des questionnements existentiels à la phobie sociale, en passant par les troubles alimentaires ou les risques suicidaires. Le DSA travaille sur tout le département du Maine-et-Loire, à l'exception des villes de Cholet et Saumur – plus de 600 jeunes y sont suivis par année scolaire, et rien qu'en 2018, 350 premières demandes de surveillance supplémentaires y ont été effectuées. Afin d'assurer un complément à leur suivi médical, le département propose une vingtaine d'ateliers de médiation – avec des activités allant de la pâtisserie à la danse, en passant par le sport et la musique. L'un de ces ateliers est centré autour du jeu vidéo, et les soignants du CESAME s'y adonnent à des parties de Rocket League, de Just Dance et de TrackMania en compagnie des adolescents.

Quand la console console : Si ce type d'initiative reste relativement rare au sein des hôpitaux français, ce n'est pas la première fois que les jeux vidéo font office d'outil thérapeutique. Comme le rappelait la journaliste Chloé Woitier ^{Note :1} en 2011, François Lepinasse est le premier psychologue français à avoir utilisé les jeux vidéo au cours de thérapies. En 1995, alors qu'il travaillait à l'hôpital de jour de Bordeaux, il décide d'utiliser les jeux comme moyen pour socialiser des patients inhibés. À l'époque, il se heurte à la défiance de ses collègues, qui craignent « que le jeu vidéo devienne une source d'angoisse pour les enfants ». Depuis, plusieurs psychologues lui ont emboîté le pas – c'est par exemple le cas de Vanessa Lalo, Michael Stora ou Yann Leroux, dont les employés du CESAME suivent les travaux respectifs, et qui utilisent des jeux tels qu'ICO en thérapie. Ce qui contribue en partie à la spécificité de l'atelier du CESAME tient au fait que les jeux proposés sont « classiques », là où de nombreux hôpitaux ont exclusivement recours aux serious games – comme Clash Back, développé par le psychiatre Xavier Pommereau, qui est un « simulateur de comportement adolescent » visant plutôt à faciliter le dialogue entre le personnel de santé et les jeunes. Sur son site, Vanessa Lalo évoquait la réticence des personnels de santé « quant à l'introduction du ludique dans leurs espaces de travail », invoquant notamment la mauvaise réputation des jeux vidéo au sein des médias – et des parents. « Toujours dans cet esprit, si l'on se tourne vers les jeux vidéo, ils doivent rester "sérieux" pour être crédibles. Intégrer trop de ludique dans une sphère sérieuse reste encore difficile, car les commanditaires souhaitent des outils qui répondent à un besoin. » ^{Note :2} Face à un tel constat, il est peu étonnant que les initiatives comme celles du CESAME restent encore très rares.

Hôpital à thème : Gwendoline Aristée, éducatrice spécialisée qui travaille au département de soins pour adolescents depuis 2011, considère les serious games comme de très bons outils pour traiter certaines problématiques. Mais ce n'est pas ce qu'ils cherchent à exploiter au cours de leurs ateliers, dont l'objectif est de partir des problèmes que les jeunes viennent traiter, et du principe que ces derniers peuvent se montrer réticent aux soins conventionnels. Parce que les adolescents sont en pleine mutation, on peut difficilement établir un diagnostic – les soignants parlent plus volontiers de « symptômes ». « On essaie de proposer des choses qu'ils aiment afin de les accrocher un peu et de trouver un moyen de les faire parler, résume-t-elle. Même si notre service n'est pas trop étiqueté, ce n'est pas toujours facile de faire venir un jeune en soins et en psychiatrie. » Au DSA, il y a notamment une PlayStation 4 et une Switch, et les jeunes y jouent aussi bien à Street Fighter V qu'à FIFA, Worms ou Minecraft. « On évite les jeux individuels – et forcément, ceux qui sont interdits aux moins de 18 ans, résume Mickaël Breton, infirmier au DSA. On essaie de privilégier les jeux où il faut collaborer, qui changent un peu des titres auxquels ils peuvent jouer chez eux. » Lorsqu'un infirmier éducateur reçoit une nouvelle demande de suivi, le personnel se charge de faire les premiers entretiens avec les adolescents afin de comprendre ce qui les amène au DSA. « Nous recevons le jeune, en individuel ou avec sa famille, puis nous le mettons en relation avec un référent psychiatre ou psychologue, poursuit Gwendoline. Ensuite, si le besoin se présente, nous lui proposons un atelier, qu'il suivra généralement tout au long de l'année scolaire. » Parfois, il arrive que les soignants soient confrontés à la désapprobation des parents – notamment si leur enfant passe déjà ses journées à jouer aux jeux vidéo et peine à tisser des liens sociaux. « Dans ces cas-là, on leur explique que c'est une prescription médicale, pas juste une activité, souligne Gwendoline. Ça peut être lent, mais on constate des évolutions au fil du temps, et on voit des jeunes très inhibés prendre de l'aisance en groupe, tout en abordant des sujets qui les intéressent », ajoute-t-elle, avant de préciser qu'ils n'en sont encore qu'aux prémices de l'atelier.

Dessine-moi une maison : L'atelier jeu vidéo du CESAME existe depuis fin 2014. À l'initiative de Véronique Laccourreya, médecin et ancienne cheffe du service à l'hôpital, le DSA a répondu à un appel à projets de la Fondation de France, qui proposait de financer des initiatives liées aux risques suicidaires chez les adolescents. « Beaucoup des jeunes que nous suivons ont ce type de profil, et on considérait le jeu vidéo comme un moyen adapté pour les rattraper », déclare Stéphane Bourel, cadre de santé au CESAME. Le DSA a été retenu par la Fondation de France et a obtenu une dotation de 11 000 euros, laquelle leur a permis de s'offrir les services de professionnels du monde du jeu vidéo au cours des deux premières années – les associations Spirit LAN et Ouest Games ont par exemple assuré des animations régulières au DSA et leur ont prêté du matériel. À côté, Gwendoline a suivi une formation à Bordeaux avec Yann Leroux. « Je voyais l'intérêt du jeu vidéo dans le soin, mais j'étais encore limitée d'un point de vue technique », se rappelle Gwendoline. C'est aussi ce qui est intéressant avec le jeu vidéo, précise Stéphane : « Ils nous apprennent énormément de choses, et nous ne sommes plus dans cette position où c'est l'adulte qui sait. » Derrière cet atelier, il y a très manifestement l'idée de valoriser les jeunes, à qui ils ont fréquemment besoin de demander de l'aide pour savoir sur quelles touches appuyer. En outre, mes trois interlocuteurs estiment que les pratiques des jeunes peuvent parfois en dire long et leur apprendre à mieux les connaître. « Il y a un jeune garçon qui n'utilise que des avatars féminins, ce dont on ne peut absolument rien déduire, mais qui nous permet d'amener une réflexion sur les raisons qui le poussent à le faire », cite Mickaël à titre d'exemple. Au cours d'un atelier précédent sur Minecraft, les jeunes ont aussi été chargés de construire leur maison idéale – l'un d'eux a créé une maison souterraine, tandis qu'un autre a privilégié un espace complètement ouvert. Le DSA essaie au possible de mêler des profils différents et d'éviter de ne mettre que des jeunes souffrant du même type de trouble. « Il y a deux niveaux dans le soin, étouffe Stéphane. La médiation et ce qu'elle représente pour le jeune, ainsi que la dynamique de groupe dans la médiation. On travaille sur ce que peuvent apporter les soignants, mais aussi leurs pairs. »

Pour une poignée de V-Bucks :



Au total, l'atelier jeu vidéo peut accueillir jusqu'à huit adolescents entre 14 et 18 ans. En ce soir du 19 décembre, ils ne sont que trois. Comme Gwendoline et Mickaël me l'ont expliqué un peu plus tôt, il est parfois difficile pour certains jeunes de sortir de chez eux, ou même de se confronter au reste du groupe. Parmi eux, il y a Maxime* (NB : tous les prénoms suivis d'un astérisque ont été changés), 16 ans, puis Lucas* et Chris*, tous deux âgés de 15 ans. L'atelier débute par une discussion entre les soignants et les jeunes, où s'échangent des formalités sur ce que chacun a prévu de faire pour le Nouvel An, parfois entrecoupées de silences. Mais lorsque vient le sujet des jeux vidéo, les langues ont effectivement tendance à se délier. Sans grande surprise, ils aiment tous énormément Fortnite – et je réalise malheureusement que j'aurais beaucoup de mal à les impressionner avec mon plus haut fait d'armes sur ce jeu, qui se résume plus ou moins à une partie passée dans un buisson. Maxime* me confesse qu'il passe l'essentiel de son temps devant son PC – environ quatre heures à jouer, et le reste à regarder des streamers comme Sardoche ou la team LDLC. Il est passé en hospitalisation complète et commence tout juste à reprendre des cours d'anglais. De son côté, Chris* pense redoubler sa seconde cette année, mais aimerait se tourner vers une filière professionnelle pour poursuivre des études en informatique. À terme, il aimerait apprendre à coder, ce qui pourrait notamment lui permettre de concrétiser le projet de battle royale au design minimaliste qu'il a imaginé en troisième, avec des amis. Lorsque je lui demande son jeu préféré du moment, il me cite Ring of Elysium sans la moindre hésitation. Lucas*, quant à lui, se fait plus discret – mais quand vient à nouveau le sujet de Fortnite, il parle sans ambages de ses victoires passées.

Hospital Tycoons :



À l'approche de Noël, l'atelier prend une tournure différente – plutôt que de se dérouler au DSA, les soignants et les jeunes se rendent dans un bar à jeux vidéo, le Level-Up, où sont disposés plusieurs ordinateurs et quelques consoles. L'un des trois adolescents exprime le vœu de jouer à Super Smash Bros., un autre à Marvel vs. Capcom, et nous nous divisons en deux groupes. Je n'ai absolument aucune idée de ce qu'ils peuvent ressentir, mais le fait est que tout le monde joue et se chambre gentiment, et que je me surprends moi-même à tout faire pour gagner et pavaner comme le monstre que je suis – au point que je finisse par complètement oublier les circonstances qui nous ont amenés ici. Après la session de jeu, qui ne dure qu'une heure, nous revenons au DSA. Gwendoline et une autre soignante, Anne, préparent une raclette aux côtés des adolescents. Chaque semaine, ils leur demandent ce qu'ils souhaitent manger et s'attachent à répéter ce rituel, afin d'éviter l'écueil de la nourriture d'hôpital. « C'est aussi important pour nous de segmenter : pour qu'il y ait un temps de jeu face à l'écran, mais aussi un temps pour cuisiner, manger et discuter. On n'a jamais eu de problème avec ça. Aucun jeune n'a jamais pété un câble au moment où l'on s'arrêtait de jouer, alors qu'on sait que ça peut arriver chez eux », m'a confié Gwendoline. Cette fois-ci, Maxime* a suggéré de reproduire des aliments de jeux vidéo – en l'occurrence, une potion Fortnite : un mélange de Red Bull, de Powerade, de menthe glaciale et de colorant bleu – et dont le résultat est jugé, à l'unanimité, aussi imbuvable que la recette pouvait le laisser présager. À la fin de cet atelier, Anne et Gwendoline rédigent des transmissions écrites sur chacun des jeunes, lequel sera consultable par l'ensemble du personnel médical pour rendre compte de l'évolution de leur comportement. La voix d'Anne s'élève : « Comment on épèle Fortnite, déjà ? ».

Double jeu : Le deuxième atelier auquel j'ai pu assister, à la fin du mois de janvier, était plus classique que le précédent : il se déroulait intégralement au sein du DSA, et comme de coutume, s'étalait sur trois heures divisées entre les prises de parole, le temps de jeu et le repas commun. Comme les soignants me l'ont évoqué lors de notre première rencontre, leur plus gros obstacle est parfois de faire venir les jeunes à l'atelier – ils disposent d'un téléphone dédié pour rester en contact permanent avec eux, et je les entends, à plusieurs reprises, tenter d'en faire venir certains, sans succès. Chris* et Maxime* y sont à nouveau présents, mais j'apprends que Lucas* a décidé d'arrêter d'assister à cet atelier pendant un temps. Selon Gwendoline, il arrive parfois que des jeunes choisissent d'arrêter une médiation, et en discutent ensuite en rendez-vous avec son référent. Ce soir-là, je fais la rencontre d'une autre adolescente, Sarah*, qui précise à la cantonade qu'elle n'avait aucune envie de revenir à l'atelier, prétextant être venue chercher une ordonnance. Mais en réalité, sa simple présence semble constituer une petite victoire pour les soignants. Elle choisit de ne pas participer au moindre jeu et reste en retrait sur son siège, même si son regard se promène régulièrement sur notre écran. L'un des deux autres adolescents suggère une partie de Rocket League, durant laquelle Chris* nous aiguille sur les commandes à privilégier. Après plusieurs parties – durant laquelle Mickaël et moi avons notamment constaté notre terrible inaptitude au hockey –, quelqu'un propose de jouer à Rayman Origins.





Ce jeu a été choisi parce que la collaboration y est essentielle, même si nous avons passé plus de temps à nous castagner entre nous qu'à faire preuve de solidarité. Pour les soignants, il est essentiel de « verbaliser » lors de ces sessions de jeu, quitte à surjouer à l'occasion : « On veut leur montrer qu'on peut être en rivalité et rire gentiment d'eux sans que cela détruise le lien pour autant. On peut s'exprimer, rire de nous-même et nous charrier mutuellement, ne serait-ce que pour qu'ils comprennent qu'il n'y a rien de dramatique » synthétise Gwendoline. Dans l'obscurité de la salle, j'entends plusieurs personnes rigoler ; encore une fois, pendant l'espace de quelques minutes, j'oublie les circonstances qui nous ont amenés ici. Au final, c'est Maxime* qui me rappelle qu'il est là par obligation lorsque je le prends à part pour lui demander ce qu'il pense de l'atelier. « Mais je trouve quand même cet atelier cool, parce qu'on peut y jouer aux jeux vidéo, et j'aime bien les soignants », assure-t-il. En fond sonore résonne la bande originale d'Undertale, tandis que l'on continue de discuter, et je constate qu'il ne parle que de jeux multijoueurs – Fortnite, League of Legends, CS Go et WoW – et se contente de regarder des Let's Play de jeux solos. « En fait, j'aime bien le fait de pouvoir jouer avec mes amis, de me comparer aux autres, et l'idée de me sentir progresser. » Chris* évoque le même argument – il a le sentiment de pouvoir toujours s'améliorer quand il joue en multijoueur, et a rencontré une communauté de gens qu'il apprécie vraiment par ce biais. « Je joue parce que ça me détend, et j'aime bien la notion de coopération. » Les deux voient les jeux vidéo comme un potentiel outil thérapeutique, même s'ils considèrent qu'ils ne se suffisent pas à eux-mêmes. À l'issue de l'atelier, il m'est forcément difficile d'estimer l'impact que celui-ci pourra potentiellement avoir sur leur suivi médical – ni même si les adolescents auront l'envie de revenir aux ateliers suivants.

V. Les activités vécues pendant la formation

- **Activité #1 - Un média, c'est quoi ?**: Dans un tas de magazines et de journaux, choisir une image ou un gros titre représentatif des médias au sens des participants. Agir dessus en la décalquant sur un plexi (feutre noir au recto, POSCAS au verso). Faire attention à laisser de la place. Dans un coin du plexi, rédiger une phrase affirmative et définitoire qualifiant ce que sont les médias de leur point de vue (« un média, c'est... »). Les productions ne sont pas mises en commun pour le moment.
- **Activité #1B - Débat mouvant** : Les deux formateurs se placent chacun d'un côté de la pièce en s'étant partagé les définitions qui viennent d'être rédigées. Les participants se placent au centre de la pièce, à mi-chemin entre les deux formateurs. À tour de rôle, les formateurs énoncent à voix haute une de ces définitions. Les participants qui sont en accord avec la définition qui est énoncée se déplacent en direction du formateur qui l'a formulée. Ce déplacement est graduel : au plus l'on est d'accord, au plus on se rapproche de l'orateur. Les formateurs interrogent les personnes placées aux extrêmes et leur demandent de justifier leur opinion. Lorsqu'un participant change d'avis suite aux propos que quelqu'un d'autre a formulés, il a tout à fait le droit de se déplacer à nouveau pour marquer cette évolution de sa pensée.
- **Activité #1C - Brise-glace deuxième journée** : De nouveau plexi/poscas => Reprendre la définition de la veille et agir « par-dessus » pour y ajouter une question/thématique qui reste en suspens, qu'ils aimeraient qu'on aborde lors de cette deuxième journée (en texte et/ou en dessin). Redéfinir un cadre sur le second plexi et retravailler dessus directement en gardant à l'esprit qu'il va être superposé au premier. Ce deuxième plexi est plus épuré, par exemple au feutre noir. Pour s'inspirer, les participants peuvent se remémorer un moment lors duquel ils se sont sentis désarmés face à un contenu – qu'est-ce que c'est que ce truc que je viens de voir ? ...de lire ? Un moment où ils ont pensé « c'est dangereux/c'est génial, il faut éduquer les enfants/les gens à cela » ? Une fois l'activité terminée, tour de table général qui sert à la fois de présentation de la production (et de ses attentes) et de retour sur sa définition (a-t-on envie de la modifier/de la nuancer ?).

■ **Activité #2 - Ras le bol et coup de bol / Marre, souhait et wouaw :** Dans cet exercice, les participants sont invités à se remémorer ce qu'ils ont entendu dans les médias, que ce soit positif ou négatif. Attention, le mot « média » est ici envisagé dans son acception la plus large, et désigne YouTube, la télévision, la radio, le web, les réseaux sociaux... Chaque participant réfléchit et rédige séparément :

- ➔ Une phrase entendue/lue dans les médias qui l'a agacé et qu'il souhaiterait ne plus entendre Catégorie Marre !
- ➔ Une phrase qu'ils auraient envie d'entendre/lire dans les médias (si seulement on entendait cela plus souvent ! Les participants sont encouragés à rêver autant qu'ils le veulent, mais si possible sans tomber dans la science-fiction) Catégorie souhait
- ➔ Une phrase entendue/lue dans les médias et qui l'a accroché (ça l'a sorti de sa torpeur, d'un coup, il s'est mis à écouter alors qu'il était distrait auparavant. Catégorie Wouaw

Les phrases sont toutes rédigées sur des papiers ou des post-its identiques, sans distinction entre les trois catégories. L'animateur les récolte et les mélange dans un chapeau ou un sac en tissu. Ensuite, il les pioche un par un et les lit à voix haute : il faut associer chaque phrase avec sa catégorie d'origine. Les phrases sont collées au fur et à mesure sur trois grands panneaux, un pour chaque catégorie.

Ex. « Dans 10 ans, on marchera sur Mars » => s'agit-il d'une phrase qu'on a réellement entendue ? Ou d'une phrase qu'on aurait envie d'entendre ? Ou alors, le participant est agacé par le fantasme constant du voyage dans l'espace ?)

En bonus, les participants peuvent essayer d'identifier l'auteur de chaque phrase, voire son média d'origine. Enfin, les auteurs de chaque phrase sont libres de confirmer ou d'infirmer les hypothèses des autres, ou de ne rien dire si le choix du groupe leur convient.

- **Activité #3 - YouTube en classe : Inspiration :** « On va faire cours », « Jeu vidéo et Histoire » (et le mode « Découverte » du jeu vidéo Assassin's Creed <https://www.youtube.com/watch?v=vCLiwULQx24>), Le collectif « Le Vortex » (<https://www.youtube.com/watch?v=qDheQ9f2BIM>)

- ➔ Premier tour de table : Quels noms de youtubeurs connaissez-vous ? Regardés par les jeunes, vos enfants, noms entendus en classe... Savez-vous de quoi ils parlent, comment les décririez-vous ? Création de « catégories » : humour, lifestyle, vulgarisation... (si les participants n'en ont aucune idée, on explore ensemble la plateforme ensuite, en essayant de se faire une idée rapidement, ce qui est aussi l'occasion de se frotter à l'architecture de YouTube). Montrer quelques minutes de Mc Fly et Carlito, initiation au principe des « générateurs de chaos »...
- ➔ Deuxième tour de table : Les participants énoncent tour à tour des verbes d'action qui répondent à « pourquoi les jeunes regardent-ils YouTube ? » : s'évader, apprendre, se divertir, s'amuser... Éventuellement, relier ces verbes à des chaînes YouTube qu'on a citées (Ex. Youtubeur Fortnite ☒ s'améliorer).

Objectif final : Les participants choisissent une catégorie (éventuellement en lien avec un verbe) et l'associent à leur cours pour imaginer une capsule vidéo de quelques minutes (le décor, les intervenant.es, le sujet...). Ils la présentent ensuite avec un ton dynamique, singeant celui des vidéastes, pendant 30 secondes/1 minute.

Finalité : S'approprier les codes. Faire vivre sa matière. Proposer un défi créatif qui se déroule en terrain connu aux élèves.

- **Activité #3B - Deux exercices facultatifs :**

- ➔ Comment modifieriez-vous la vidéo que vous venez de créer si elle était sponsorisée par une marque ? Qu'est-ce qui vous semblerait le moins dérangent ? Une « coupure publicitaire » comme dans l'exemple vu ensemble ? Un partenariat avec un acteur qui a un lien avec la thématique de votre cours ? Ou quelqu'un qui n'a rien à voir ? Où l'intégreriez-vous dans votre narration ?
- ➔ Comment sérialiser (« netflixiser ») ses cours ? Installer des personnages récurrents, consacrer le même créneau semaine après semaine à la même histoire au long cours, inventer un background à des théorèmes mathématiques, mettre en narration une matière qui n'a rien d'historique...

■ **Activité #4 - Deux jeux, seize mots :** Le groupe est divisé en deux. Pendant qu'une moitié joue à un jeu vidéo ensemble, l'autre l'observe et note les mots que leur évoque la scène.

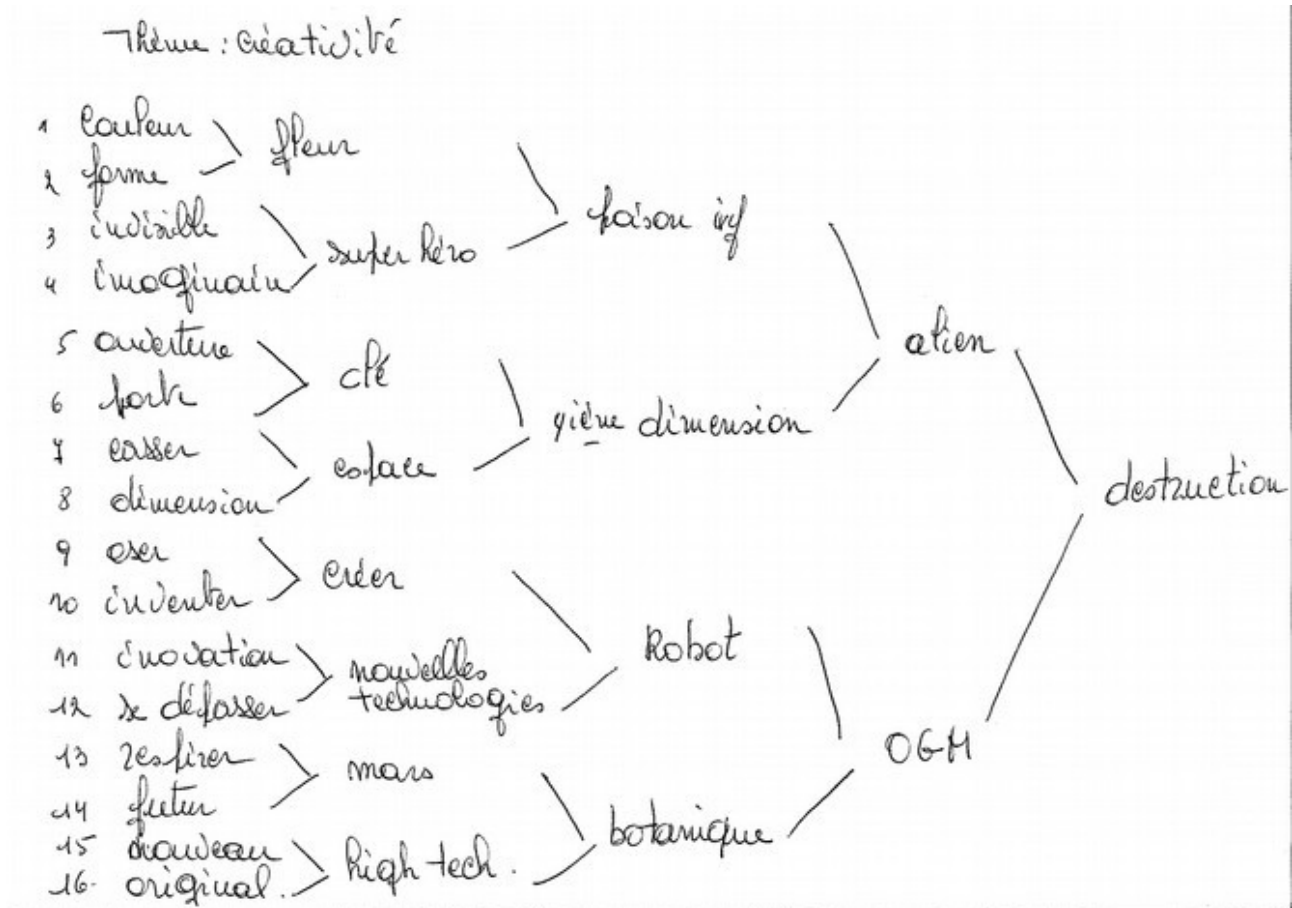
- Jeu vidéo A : Baba is You (Switch, PC) – les 5 à 10 premiers niveaux (tutoriel).
Permet de travailler le langage, la logique, la réflexion commune, la persévérance.
- Jeu vidéo B : Overcooked 2 (Switch, PC, PlayStation 4, Xbox One) – niveaux 1-1 à 1-3.
Permet de travailler l'entraide, la coordination, la discussion de groupe, le sang-froid



Les participants non-joueurs observent les joueurs et notent des mots-clés que leur évoque la partie en cours, d'abord au brouillon. L'objectif est de se mettre d'accord, au terme de l'activité, pour en garder 16. Ces 16 mots sont inscrits au propre sur le côté gauche d'une feuille A3 en format paysage. Ils sont pour l'instant laissés en suspens, et on inverse les groupes en faisant jouer les suivants.

Lorsqu'on a deux fois seize mots, les participants du groupe A donnent au groupe B la feuille A3 affichant les mots à leur sujet, et vice-versa. Chaque groupe prend les deux premiers mots de la colonne et les associe pour qu'il leur inspire un nouveau mot, et ainsi de suite jusqu'à obtenir huit mots. Puis, les deux premiers de ces huit mots sont associés pour amener un nouveau mot, et ainsi de suite jusqu'à en obtenir quatre. Ces deux fois quatre mots sont associés selon le même principe pour en trouver deux, qui sont enfin associés pour que le groupe aboutisse à un seul mot.

Cet exercice d'écriture peut ensuite inspirer une poésie, définir des termes imposés à placer dans un exposé ou un texte, faire office de point de départ d'un atelier littéraire plus conséquent... À partir d'un moment « fun », il est possible de faire émerger de la créativité.



- Activité #5 - Pense ton jeu !:** Les participants sont rassemblés en cercle. Au centre du cercle, on étale des images grand format de jeu vidéo imprimées en couleur. Chacun en choisit une d'un jeu qu'il ne connaît pas. Chaque participant invente un jeu à partir de cette image : qui est le héros ou l'héroïne, quel est l'objectif et comment se déroule le jeu (obstacles, actions à réaliser, compétences demandées – plutôt réflexion ou dextérité, etc.) ? Chacun parle et présente son jeu à son tour (un nom au jeu, c'est encore mieux). Le formateur peut éventuellement faire le lien avec le « vrai jeu » dont est issue l'image. L'important, c'est de faire travailler son imagination, de sortir de ce que l'on connaît du jeu vidéo, de se représenter la diversité de ce secteur artistique.

VI. Liste des YouTubeurs intéressants

- ◆ Collectif YouTube pour sourds et malentendants
https://www.youtube.com/watch?v=-Wz_IFCCmA&index=5&list=PLZqQ7z4EjYSCvFMdORHJkDpKDLCVJ3MRs
- ◆ Collectif Vidéotheque d'Alexandrie
<https://www.youtube.com/channel/UCsqvprYnU8J8K449VAQZhsQ>

YouTubeurs vulgarisation

Le savais-tu ?

- ◆ Anecnotes <https://www.youtube.com/channel/UCEE9FbcjgG3EtctdfOndgtQ>
- ◆ Axolot <https://www.youtube.com/user/Axolotblog>
- ◆ Balade Mentale https://www.youtube.com/channel/UCS_7tpUgzJG4DhA16re5Yg
- ◆ DidiChandouidou <https://www.youtube.com/user/DidiChandouidou>
- ◆ DocSeven https://www.youtube.com/channel/UC5TwtjIAxp_-9HlsZ5o_cEQQ
- ◆ Les revues du monde <https://www.youtube.com/channel/UCnf0fDzIvTYW-sI36wbVMbg>
- ◆ Poisson Fécond https://www.youtube.com/channel/UC4ii4_aeS8iOFzsHuhJTq2w
- ◆ Romain Teatime <https://www.youtube.com/channel/UCvqbpqno9DcJpza4Hms-n7g>
- ◆ Une histoire sur terre <https://www.youtube.com/channel/UC0fUZOVxpeLkCxbW5scvcaA>

Histoire/Art

- ◆ Arcana : Mystères du monde <https://www.youtube.com/channel/UCNpjtIHR25fpXmb-H28yajQ>
- ◆ Attention, ça glyphe (typographie)
<https://www.youtube.com/channel/UCVcg0ify3ghouZVCYJMpDSg>
- ◆ C'est une autre histoire <https://www.youtube.com/channel/UCKjDY4joMPcoRMmd-G1yzlQ>
- ◆ Castor Mother https://www.youtube.com/channel/UCfO4BQD5_S1272GVmuXmTxA
- ◆ Enfants de l'Est (culture russe) <https://www.youtube.com/channel/UCfqYDo0XQC3tgkt7rs1-NqQ>
- ◆ Histoire brève <https://www.youtube.com/user/histoirebreve>
- ◆ Histony <https://www.youtube.com/channel/UCt8ctlakiflnSG0ebFps7cw>
- ◆ KronoMuzik (musique) https://www.youtube.com/channel/UC5C9-4yOwAINR2NHqz_r69g/featured

- ◆ La forge d'Aslak (armes) <https://www.youtube.com/channel/UCqJmbly4ElxonGjXzntcemg>
- ◆ La Micro histoire <https://www.youtube.com/channel/UCHuCwRiFO52FavjPSBGrW8Q>
- ◆ Les lieux extraordinaires <https://www.youtube.com/channel/UCdEOJI4DvKzn4F1p9VxYVew>
- ◆ Minute art https://www.youtube.com/channel/UCKA-OY_5M5zIzI_hJFSverw
- ◆ Muséonaute <https://www.youtube.com/watch?v=by09PwR4Fkg>
- ◆ NART <https://www.youtube.com/channel/UCQq9fMRQhXOyOZeageaj6ag>
- ◆ Nicolas Martigne (sounddesign) https://www.youtube.com/channel/UCPyS8-mrVOFgnQTg_D5nIIA
- ◆ Nota Bene <https://www.youtube.com/user/notabenemovies>
- ◆ Pallas Athénée <https://www.youtube.com/channel/UCLsjb-32UWEOIsKggOfxnIq>
- ◆ Parlons Y-stoire <https://www.youtube.com/user/ParlonsYstoire>
- ◆ Quart d'heure historique <https://www.youtube.com/channel/UCDLgrInNebhFtBNnJThy9mg/videos>
- ◆ Samaï Cédart https://www.youtube.com/channel/UCeV94bPERQK3_VqxxWRw6SQ
- ◆ Unboxing the music https://www.youtube.com/channel/UCkmQIjM_70UfZHBspYikurw

Science

- ◆ Antoine VS Science <https://www.youtube.com/channel/UCwteC8dluTeKLJtySneTiPw>
- ◆ ASCL&PIOS <https://www.youtube.com/channel/UCDqEttzOpPbDoeC05HRPPDQ/videos>
- ◆ Bio Logique https://www.youtube.com/channel/UCG-O7s_-BIT_mWGIYw-SEHg/feed
- ◆ Biologie Tout Compris https://www.youtube.com/channel/UC9JQQII_r5kIO_Y18ymTp4g
- ◆ Climen <https://www.youtube.com/user/Flexouz>
- ◆ Cygnification <https://www.youtube.com/user/CygnificationCNV/featured>
- ◆ Cyrus North (philosophie) <https://www.youtube.com/channel/UCah8C0gmLkdtvsy0b2jrjrw>
- ◆ Dans ma pharmacie <https://www.youtube.com/watch?v=R2WsxLH6Z-Q>
- ◆ Dans ton corps <https://www.youtube.com/channel/UCOchT7ZJ4TXe3stdLWISfxw>
- ◆ E-penser <https://www.youtube.com/user/epenser1>
- ◆ Et comment ? <https://www.youtube.com/channel/UCN-zqtDt2gHFs-vRtFfiaNQ>
- ◆ Florence Porcel (astronomie) <https://www.youtube.com/channel/UC9HapjjoLqdDNwKEWQRaiyA/videos>
- ◆ Heu?reka (finance) <https://www.youtube.com/channel/UC7sXGI8p8PvKosLWagkK9wQ>
- ◆ Hygiène Mentale <https://www.youtube.com/channel/UCMFCmhePnH4onVHT2-ltPZw>

- ◆ I need space <https://www.youtube.com/channel/UCW-Qte750fJkyM-geafGf2Q>
- ◆ L'envers de la blouse <https://www.youtube.com/channel/UCZnVzAaoJu37Tkz6YJn4EUQ>
- ◆ La statistique expliquée à mon chat
https://www.youtube.com/channel/UCWty1tzWZ_WNSp5GVGteaA
- ◆ Latroncheenbiais <https://www.youtube.com/channel/UCq-8pBMM3I40QlrhM9ExXJQ>
- ◆ Le bretzel (pop culture) <https://www.youtube.com/channel/UC2zXpcz4WIP8rh2UPaJOa0A>
- ◆ Le loup de Wall Street (finance)
<https://www.youtube.com/channel/UC7sXGI8p8PvKosLWagkK9wQ/featured>
- ◆ Le Mythologue (mensonge) https://www.youtube.com/channel/UCizHq3k-LPNcNuwjmkYk_cw
- ◆ le PsyLab <https://www.youtube.com/channel/UC72Iswiocu5Asjt6j9RWh7A>
- ◆ Le tradapteur (traduction et adaptation)
<https://www.youtube.com/channel/UCCiG3GdmssNqMdl-zfCgRiw>
- ◆ Linguisticae <https://www.youtube.com/channel/UCofQxJWd4qkqc7ZgaLkZfcw>
- ◆ M@ths et tiques <https://www.youtube.com/channel/UCaDqmqzanCq4ZYhdEm0Df9Qg>
- ◆ Macroscopie <https://www.youtube.com/channel/UCCSN5zJTKjl6UKvPcLzLuiw>
- ◆ Main baladeuse <https://www.youtube.com/channel/UC4V8I0YMJ3IAOTcX5SdVug/featured>
- ◆ MicMaths <https://www.youtube.com/channel/UC4PasDd25MXqIXBogBw9CAg>
- ◆ Minute Science <https://www.youtube.com/user/LaMinuteScience>
- ◆ NatVie (Nature) https://www.youtube.com/channel/UCgKWb_EssWMgOXSmhIxANVQ
- ◆ Primum non nocere <https://www.youtube.com/channel/UC9BnGZLT4iPaJtDOXYwQuHQ>
- ◆ Projet Lutétium (rencontre de chercheurs)
https://www.youtube.com/channel/UCkwx826rWd3pDEoybx_kZZQ
- ◆ ScienceEtonnante <https://www.youtube.com/channel/UCaNIbnqhtwlsGF-KzAFThqA>
- ◆ Science de comptoir https://www.youtube.com/channel/UCE_LWXcsdp7cWbo4DR4ZA-A
- ◆ Scilabus https://www.youtube.com/channel/UCeR8BYZS7IHjYk_9Mh5JgkA

- ◆ Vivien le souffleur de mots (sourd)
<https://www.youtube.com/channel/UCSblAHbsj7vSEDtb8vd0TOA>
- ◆ MélanieDeaf (sourde) <https://www.youtube.com/channel/UCNFhDctkot31eMVV-yqJ2vw>
- ◆ Un Peu Pointu https://www.youtube.com/channel/UCj2sb4hak2L_UpW-1AQ6Qhw

Juridique

- ◆ 911 avocat <https://www.youtube.com/channel/UC1g4IZctFqTpZDrJEiw9Quq>
- ◆ Angle droit https://www.youtube.com/channel/UC_KidpuCqhbvqZedgq2DPPa
- ◆ Lex Tutor <https://www.youtube.com/user/NunyaFR>

Jeux vidéo

- ◆ Chaîne du canapé https://www.youtube.com/channel/UCNGW-hPzzOqGpl-Dqa7_OyQ
- ◆ Doc Géraud <https://www.youtube.com/user/DocGeraud>
- ◆ Game next door <https://www.youtube.com/channel/UCIN4UmOd7x7Q3SRCo8quGzw>
- ◆ GE-2 <https://www.youtube.com/user/LordGE2>
- ◆ Le jeu vidéoal <https://www.youtube.com/channel/UCMQSwUNSnMOP4IRysfeg8EA>
- ◆ Olbius <https://www.youtube.com/user/MrOlbius>
- ◆ Un drop dans la mare <https://www.youtube.com/user/UnDropDansLaMare>

YouTubeurs critiques

Cinéma/Séries

- ◆ Animétrage https://www.youtube.com/watch?time_continue=41&v=16ugWjv0xy0
["https://www.youtube.com/watch?time_continue=41&v=16ugWjv0xy0"](https://www.youtube.com/watch?time_continue=41&v=16ugWjv0xy0)
["https://www.youtube.com/watch?time_continue=41&v=16ugWjv0xy0"](https://www.youtube.com/watch?time_continue=41&v=16ugWjv0xy0)
- ◆ Chroniques du désert rouge <https://www.youtube.com/channel/UC9ba8F0t-wFiYUV-7ogVITw>
- ◆ Clapclap <https://www.youtube.com/channel/UCbewa9u9TG7Kjt3x9XFsklw>
- ◆ Comixrays (aussi comics) <https://www.youtube.com/channel/UCbTnJG9l-hIGycV234R4sQw>
- ◆ CUB <https://www.youtube.com/user/CubProduction/featured>
- ◆ Culture porn <https://www.youtube.com/channel/UCXuNHXk3viPaBXJUUnX2vTSg>
- ◆ Durendal <https://www.youtube.com/user/Durendal>
- ◆ FLIM https://www.youtube.com/channel/UCvoweaplz8M7_Hbd6CwxRKQ/featured
- ◆ Le Fossoyeur de films <https://www.youtube.com/user/deadwattsofficie>
- ◆ Les critiques du MaSQue (aussi jeu vidéo)
<https://www.youtube.com/channel/UCrRycntBMywurKJOseDhPjw>
- ◆ Loki=jackal <https://www.youtube.com/channel/UCUcwCpnKF4meLwZEiQtJc7g>
- ◆ Math se fait des films https://www.youtube.com/channel/UChV2oq_a-UZfJF-UiW0u-DQ
- ◆ Nat and Alice <https://www.youtube.com/channel/UCbHalz9BPcU58YYK987F2zA>
- ◆ Old VHS <https://www.youtube.com/channel/UCApr8sdJlQkbQq4k64sZNLw>
- ◆ Pilote la chronique série <https://www.youtube.com/user/glitchmoviespr/videos>
- ◆ Subjectivement objectif <https://www.youtube.com/user/SeriouslyCrazyProd/featured>

Livres

- ◆ Bulledop <https://www.youtube.com/user/bulledop>
- ◆ Le cahier de lecture de Nathan <https://www.youtube.com/user/NNathanou>
- ◆ Le carnet enchanté https://www.youtube.com/channel/UCv78W5qQ799_FJ8lwvkHM_g
- ◆ Le Marque page <https://www.youtube.com/channel/UCJgYXYDJV9UZfxMcKuvC-0g/featured>
- ◆ Le souffle des mots <https://www.youtube.com/channel/UC3BSLDP8DnptZUDTQCI0JBA>
- ◆ Rhapsodies <https://www.youtube.com/user/maximpisano>
- ◆ Super-Libraire <https://www.youtube.com/user/garancebonadonna/featured>

YouTubeurs Lifestyle

Bien dans sa peau

- ◆ Le corps la maison l'esprit <https://www.youtube.com/channel/UClhucq0kKFA5tSmk3H7Yz6w>
- ◆ Princess Wild (handicap) <https://www.youtube.com/user/TheGwenwild>
- ◆ Queer Chrétienne <https://www.youtube.com/channel/UC0lpphv4QQwTkHeucB6c7bA>
- ◆ Sophie Riche https://www.youtube.com/channel/UCNUizu_G5HluKmlfef6MNEw/feed

Jeux vidéo

- ◆ Belho <https://www.youtube.com/channel/UCmJLFMqNFtRVi44W3NG2BrQ>
- ◆ DocGéraud <https://www.youtube.com/user/DocGeraud>
- ◆ GameNextDoor <https://www.youtube.com/channel/UCIN4UmOd7x7Q3SRCo8quGzw>
- ◆ Ixost <https://www.youtube.com/user/XxixostxX>
- ◆ Lasalle <https://www.youtube.com/user/OopsChucky54>
- ◆ MrLev12 <https://www.youtube.com/user/MrLEV12>
- ◆ Olbius <https://www.youtube.com/user/MrOlbius>
- ◆ Quantic Shark <https://www.youtube.com/channel/UCEn6lvHbHZGbUYVASBt4MiA>
- ◆ StudioDynamo (aussi courts métrages, etc.)
https://www.youtube.com/channel/UCdcpEAtBR2qEdwDr_8CHiyQ

Cuisine

- ◆ Chef Michel Dumas <https://www.youtube.com/user/ChefMichelDumas>
- ◆ FastGood cuisine <https://www.youtube.com/user/FastGoodCuisine>
- ◆ François & François cuisine <https://www.youtube.com/channel/UCeBdlmbHtYK0Et9MV9p59jQ>
- ◆ Hervé Cuisine <https://www.youtube.com/user/hervecuisine>
- ◆ Oum Shaina https://www.youtube.com/channel/UCCPnDQJdi9E6lPOf_AAj6Nw
- ◆ YouCook <https://www.youtube.com/channel/UCT4mPf6yV7QJmHRsckfwghA>

Sexualité

- ◆ Princ(ess)e <https://www.youtube.com/channel/UCbIOqOXBjp4QYNL2CGRDXLg>

Make-up/Vêtements

- ◆ Ainlina (cosplay) <https://www.youtube.com/channel/UC8H4oXugKEHB2VKLFg7KwXg/featured>
- ◆ Pastel <https://www.youtube.com/user/WildPastelHair>

Art/DIY

- ◆ Khundian (objets jeu vidéo) <https://www.youtube.com/channel/UCDF8aNrMyRuxeIJ9eJ0tTdQ>
- ◆ Libé bulle (fimo) <https://www.youtube.com/channel/UCO5nUm4QBtVARQMpRYcc3jQ>
- ◆ Yeah Cy <https://www.youtube.com/channel/UCdnLGVqAi5QIQ2SunCsEsDA>

YouTubeurs journalisme

- ◆ Absol vidéos (critique YouTube) <https://www.youtube.com/channel/UCUR03ZSZIEvCO6EWwv4jU2w>
- ◆ Gouse Donnelly (aventure) <https://www.youtube.com/channel/UCiAKHgT83zBVpFXbg4s0TZg>
- ◆ Version originale (débat) <https://www.youtube.com/user/madeinloriginale>
- ◆ Mister Geopolitix <https://www.youtube.com/channel/UCX9lsdsTKfTtleqoyL-RS-Q>
- ◆ Mrs Roots https://www.youtube.com/channel/UC-BLL3dvEzp8Fr5we_hJzDw/video

YouTubeurs humour

- ◆ Amixem <https://www.youtube.com/user/FPSCoopGameplays>
- ◆ Golden moustache <https://www.youtube.com/user/GoldenMoustacheVideo>
- ◆ Greg Romano <https://www.youtube.com/user/koidricolor>
- ◆ Pierre Croce <https://www.youtube.com/user/pierrecroce>
- ◆ Seblafrite <https://www.youtube.com/user/SeblafriteOfficiel>
- ◆ Studio Bagel <https://www.youtube.com/user/StudioBagel>
- ◆ UpperCut <https://www.youtube.com/channel/UCr6qEHYXEpi2wV6seZizUJg>

VII. Ressources

- ◆ Laurent Mauduit, *Main basse sur l'information*, Don Quichotte (2016)
- ◆ Patrice Flichy, *Le sacre de l'amateur*, Seuil (2010)
- ◆ Patrick-Yves Badillo, « Réorganisation des médias : la "presse" d'information en France, entre destructions et créations », dans *Vers une culture médi@TIC ?*, L'Harmattan (2015).
- ◆ Geoffrey Geuens, *Les vieilles élites de la nouvelle économie*, Presses universitaires de France (2001).
- ◆ Mathieu Tricot, *Philosophie des jeux vidéo*, Zones, 2011.
- ◆ Vincent Manilève, *YouTube, derrière les écrans*, Lemieux (2018)
- ◆ Sébastien Moricard et Alain T. Puysegur, *Le guide des Youtubeurs*, Castelmor (2016)
- ◆ Boris Krywicki, « Comment les vidéastes gagnent-ils leur vie sur YouTube ? » [en ligne] http://culture.uliege.be/jcms/c_3026480/fr/comment-les-videastes-gagnent-ils-leur-vie-sur-youtube?part=1 (2017).
- ◆ Sébastien Genvo, « Les jeux expressifs : vie quotidienne et jeux vidéo » (<https://www.youtube.com/watch?v=fcX43KP6gIU>), 2016.
- ◆ Le blog d'un thérapeute qui utilise le jeu vidéo avec ses patients : Bruno Berthier, « Médiation thérapeutique avec les jeux vidéo » (<http://therapieetjeuvideo.fr/author/brunob/>).
- ◆ Le documentaire « Indie Game : the movie » (2010), qui raconte la création de plusieurs jeux indépendants du point de vue du vécu de leurs auteurs : <http://buy.indiegamethemovie.com/>
- ◆ Le projet Liegecraft qui invite des participants à reconstruire un Liège virtuel dans le jeu Minecraft pour se réapproprier l'espace public : <http://liegecraft.be>
- ◆ « Comment les jeux peuvent-ils nous aider », chaîne YouTube de Game Spectrum : <https://www.youtube.com/watch?v=9jiNWK9dUy8&feature=youtu.be>
- ◆ Le jeu-phénomène Fortnite et son modèle économique : « Game Anatomy - Fortnite manipule votre cerveau ? », chaîne YouTube de Doc Geraud : https://www.youtube.com/watch?v=_YnncJ8NTvA
- ◆ Débats Première : « Introduire les jeux vidéo à l'école, une bonne idée ? » : https://www.rtf.be/auvio/detail_debats-premiere?id=2368163



Annexe I : C-Paje. Qui sommes-nous?

Identité

Une ASBL



- *Collectif pour la Promotion de l'Animation Jeunesse Enfance
- *une équipe pluridisciplinaire
- *un siège social à Liège (rue Henri Maus, 29 4000 Liège)
- *une reconnaissance d'Organisation de Jeunesse (Communauté française)

Un réseau



L'ASBL C-paje est un réseau qui réunit plus d'une centaine de structures regroupant divers acteurs de l'animation jeunesse enfance (animateur socioculturel, éducateur, accompagnateur social, enseignant). Toutes personnes proposant un travail d'animation peut intégrer le réseau C-paje.

Objectif



Notre objectif : soutenir, développer et promouvoir une animation de qualité au service de l'épanouissement social et culturel de l'enfant et du jeune.

Activités

Point commun de nos activités : la créativité comme outil favorisant le développement de savoirs, de savoir-faire et de savoir-être.

Formation



L'objectif de nos formations est de renouveler ou d'approfondir les compétences, de varier les possibilités d'actions en fonction des différents publics ou de simplement échanger avec d'autres travailleurs du secteur. Participer à nos formations permet de bénéficier de l'expérience et de la créativité d'artistes-formateurs et de praticiens confirmés.



Le C-paje orchestre, depuis plusieurs années, des projets communautaires d'envergure où se mêle le travail social, culturel et créatif. Ceux-ci réunissent plusieurs structures d'animation et bénéficient d'une large diffusion. Ces projets valorisent et développent les capacités d'expression et les ressources créatives des enfants et des jeunes, au sein d'une dynamique collective.

Information



Nous proposons à travers nos différents canaux d'informations un large panel d'idées, d'outils d'animation et de personnes-ressources. Nous permettons aux acteurs du secteur de se tenir au courant de ce qui se passe dans le réseau C-paje et dans le monde socioculturel.

Diffusion



Par diverses publications, C-paje fait connaître le travail ambitieux et de longue haleine du secteur de l'animation jeunesse-enfance, la variété de ses méthodes et l'impact socioculturel de ses actions.