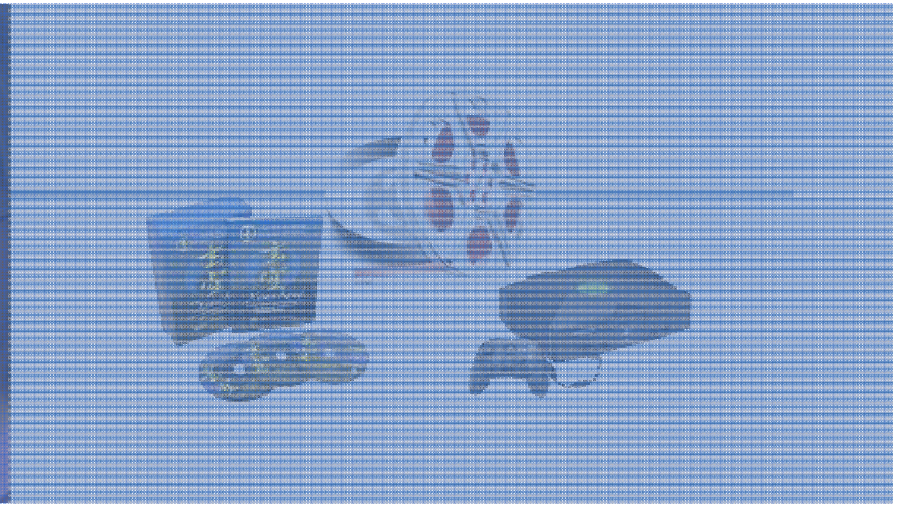


Les films et les jeux vidéo dans les univers sociaux des jeunes : stratégies de recherche

André H. Caron
Directeur du CITÉ
Université de Montréal

Letizia Caronia
Université de Bologne

Midi-CITÉ
Montréal, 21 novembre 2007

Recherche réalisée pour la

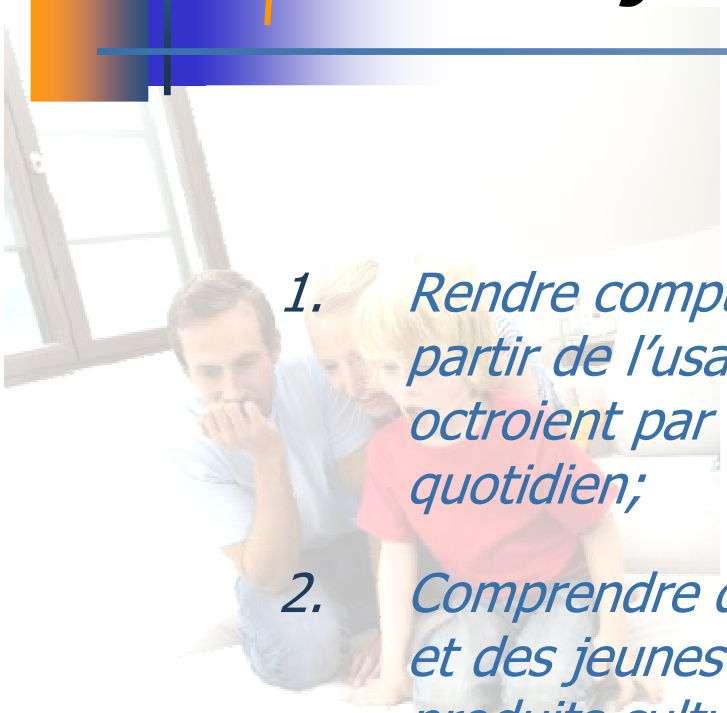
Régie du cinéma Québec

La problématique

- *Quels sont les enjeux culturels, sociaux et identitaires des pratiques sociales reliées aux images ?*
- *Comment sont-elles intégrées dans la culture spécifique de la famille et du groupe des pairs ?*
- *Comment intégrer la perspective de la responsabilité sociale de façon écologique ?*

© Centre de recherche Interdisciplinaire sur les Technologies Émergentes – Université de Montréal – 21 novembre 2007

Les objectifs de la recherche



1. *Rendre compte du rôle des images des nouveaux écrans à partir de l'usage que les jeunes en font, du sens qu'ils leur octroient par leurs interactions familiales et sociales au quotidien;*

2. *Comprendre quelles sont les préoccupations des parents et des jeunes concernant la qualité des contenus et des produits culturels visuels qui occupent l'environnement des jeunes, et valider leur légitimité;*

3. *Saisir comment les jeunes développent une pensée critique par rapport aux images; comprennent-ils et utilisent-ils eux-mêmes les notions d'effets des contenus, de protection de la jeunesse et d'éducation aux médias.*

© Centre de recherche Interdisciplinaire sur les Technologies Émergentes – Université de Montréal – 21 novembre 2007

La perspective théorique

L'écologie de l'usage et de l'appropriation

- *La consommation des images est une pratique sociale située.*
- *Renversement de l'hypothèse classique:*

«Qu'est-ce que les images font aux jeunes?»

Vs.

«Qu'est-ce que les jeunes font avec ces images»

© Centre de recherche Interdisciplinaire sur les Technologies Émergentes – Université de Montréal – 21 novembre 2007

Les intruments de collecte de données

Entrevues exploratoires

Entrevues familiales (guide d'entrevue semi-structurée)

Journal de bord

Caméra vidéo

Blogue

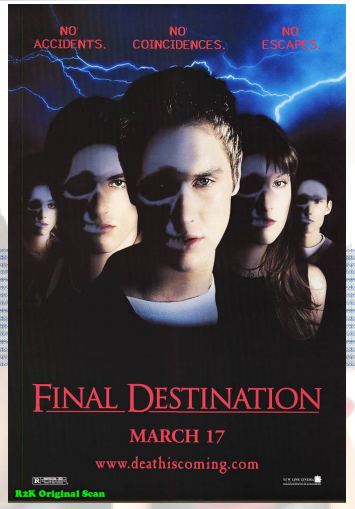
Groupes de discussion des mères/pères
(guide d'entrevue semi-structurée; format: conversationnel)

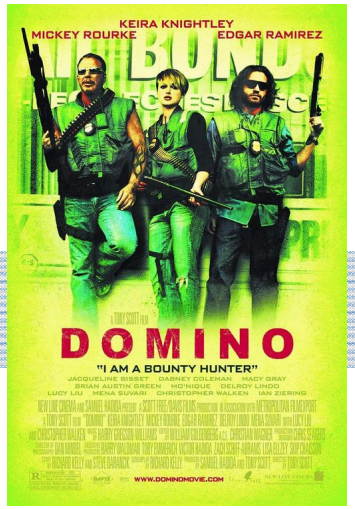
Groupes de discussion des jeunes comme évaluateurs
(grilles d'évaluation individuelle de films et de jeux;
guide d'entrevue semi-structurée; format: discussion collective)

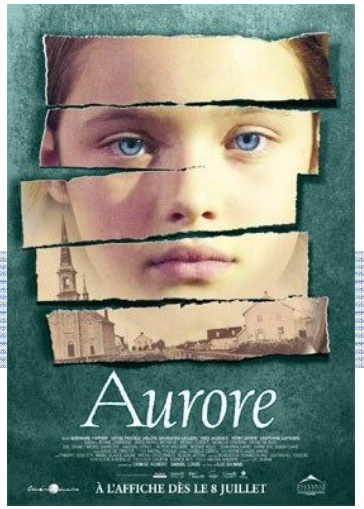
© Centre de recherche Interdisciplinaire sur les Technologies Émergentes – Université de Montréal – 21 novembre 2007

Les contenus médiatiques

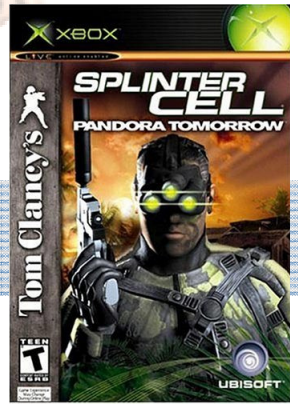
Films







Jeux vidéo



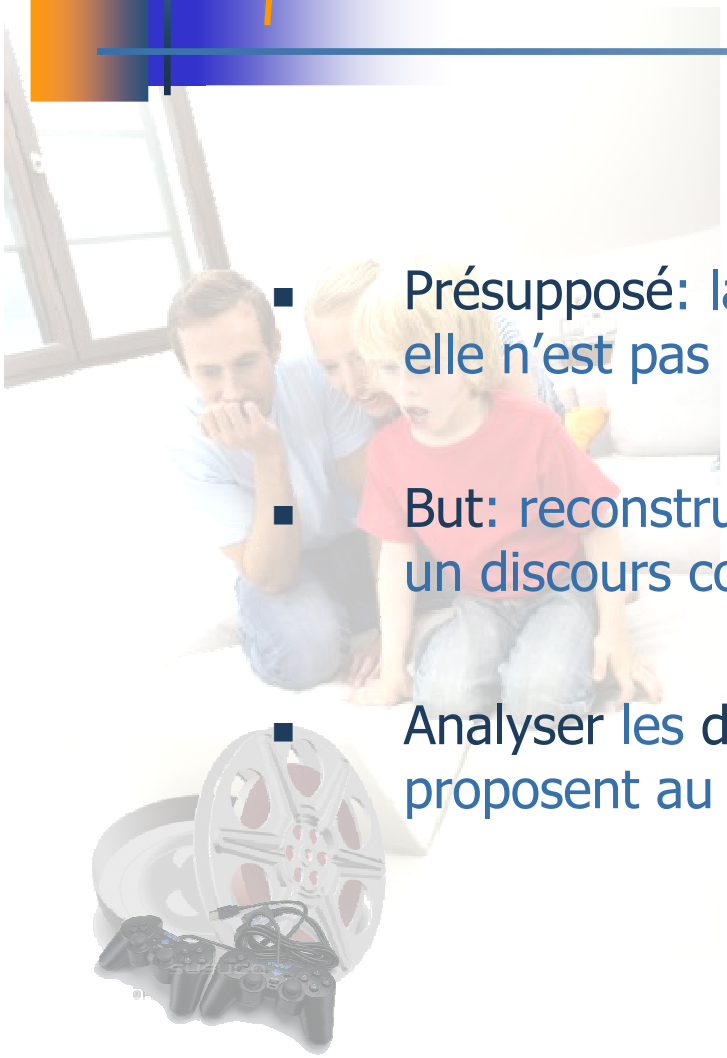
© Centre de recherche Interdisciplinaire sur les Technologies Émergentes – Université de Montréal – 21 novembre 2007

Les données recueillies en chiffre

- *Entrevues*
  - *40 heures d'entrevue*
  - *600 pages de transcription*
- *Vidéos*
  - *15 heures de films*

© Centre de recherche Interdisciplinaire sur les Technologies Émergentes – Université de Montréal – 21 novembre 2007

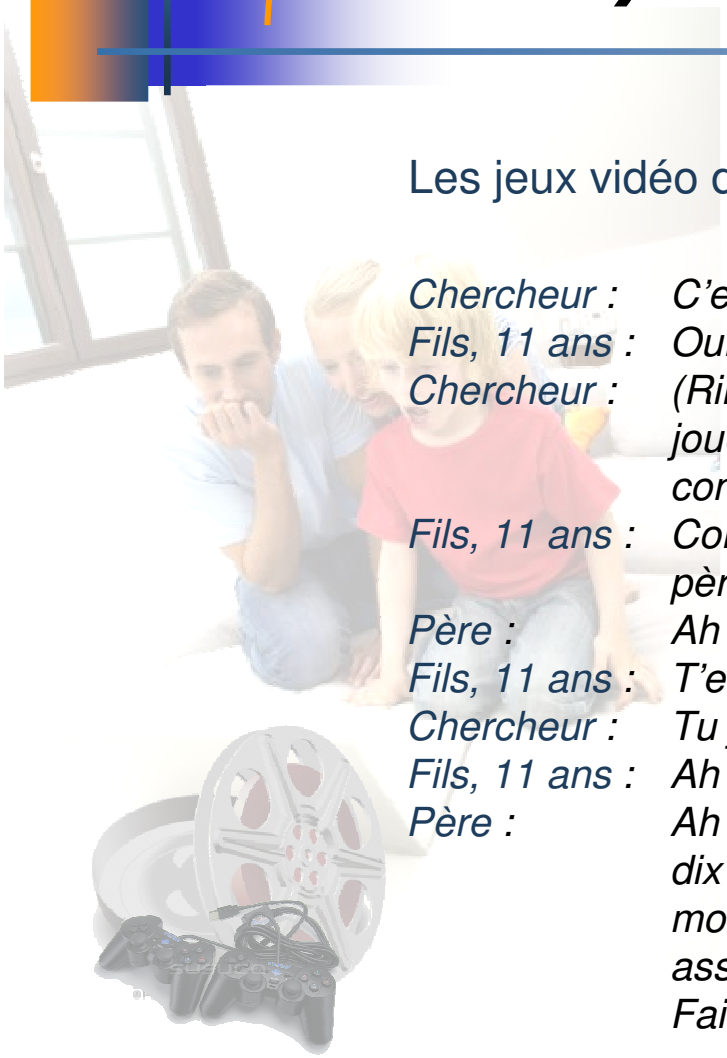
Les entrevues familiales



- Présupposé: la famille est une cellule socioculturelle, elle n'est pas la somme de ses composantes.
- But: reconstruire le discours familial, un discours collectif et public.
- Analyser les descriptions et les *accounts* que les participants proposent au chercheur en tant que membres de la famille.

© Centre de recherche Interdisciplinaire sur les Technologies Émergentes – Université de Montréal – 21 novembre 2007

L'analyse des entrevues familiales



Les jeux vidéo dans la famille.

Chercheur : *C'est le fun. Es-tu bon?*
Fils, 11 ans : *Oui. Je n'ai aucune défaite.*
Chercheur : *(Rire) Ça c'est quand tu joues tout seul ou quand tu joues avec quelqu'un? Parce ce jeu-là tu peux jouer contre quelqu'un.*
Fils, 11 ans : *Contre quelqu'un c'est trop facile. Hen, contre mon père.*
Père : *Ah non. Moi je joue pu. Ça me tanne.*
Fils, 11 ans : *T'es vraiment poche.*
Chercheur : *Tu joues avec ton père?*
Fils, 11 ans : *Ah oui. Mais y'est vraiment poche.*
Père : *Ah non. J'pas capable de rien faire. J'me fais scorer dix points. Dix à zéro, dix…pffff. Y'a trop de boutons, moi j'ai de la misère. Moi les jeux faut que ça soit assez simple. J'viens plus de la génération arcade. Fait que moi là ding ding ding là quand c'est rendu…*

Famille Br.

© Centre de recherche Interdisciplinaire sur les Technologies Émergentes – Université de Montréal – 21 novembre 2007

L'analyse des vidéos ethnographiques

Saisir le sens des images:

Le point de vue des jeunes à travers leurs vidéos

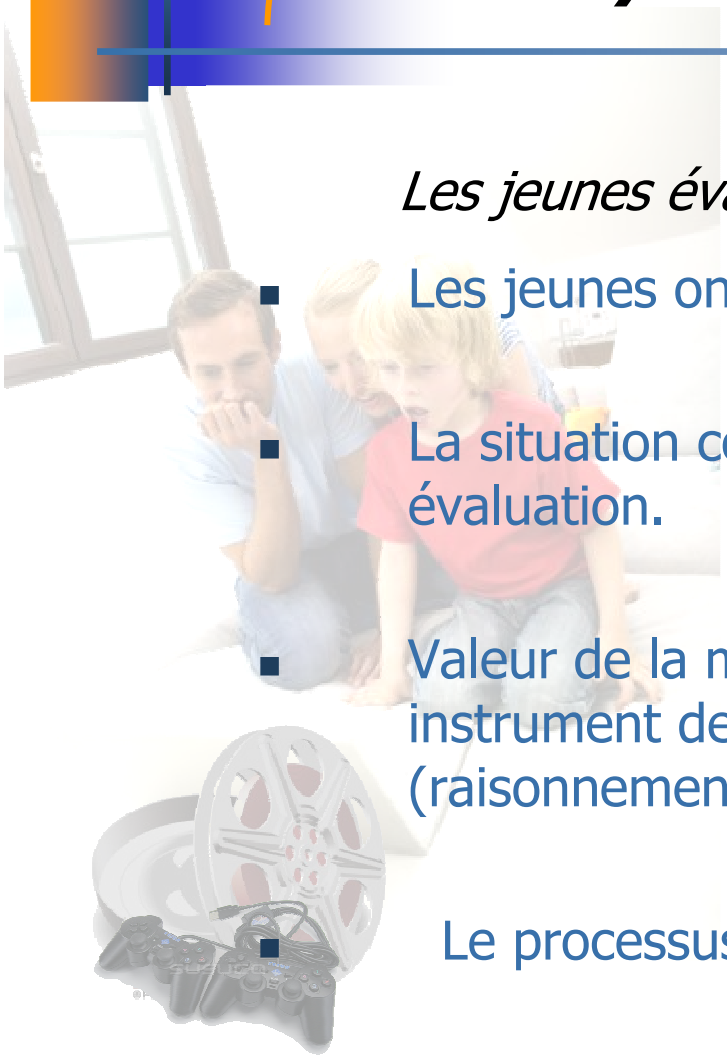
L'univers des jeunes

© Centre de recherche Interdisciplinaire sur les Technologies Émergentes – Université de Montréal – 21 novembre 2007

L'analyse des groupes de discussion

Les jeunes évaluateurs

- Les jeunes ont évalué les images individuellement.
- La situation collective les amène à justifier et expliquer leur évaluation.
- Valeur de la mise en discours:
  instrument de construction de sens, d'élaboration de théories (raisonnement conjoint, conflits d'interprétation, etc..)
- Le processus cognitif s'alimente de l'interaction sociale.



© Centre de recherche Interdisciplinaire sur les Technologies Émergentes – Université de Montréal – 21 novembre 2007

L'analyse des groupes de discussion

Les jeunes évaluateurs

Images, proximité et réalisme : un exemple de construction locale d'une théorie explicative

[…] y'a toujours une partie de ton corps, une partie de ton cerveau, même si tu t'en aperçois pas, qui va réagir à ça. Si tu tues des bibittes qui viennent carrément d'une autre planète, dans ta tête tu sais que ça arrive pas. Mais si tu tues des personnes, des vraies personnes qui existent pour de vrai là. Ben pas qui existe pour de vrai, mais t'as vraiment l'impression que c'est vrai*…[…] Tu sens que c'est quelqu'un qui te ressemble. Pis t'aimes moins ça.* Normalement, *t'aime moins ça.*

Rosalie, 14 ans, à propos des jeux en général

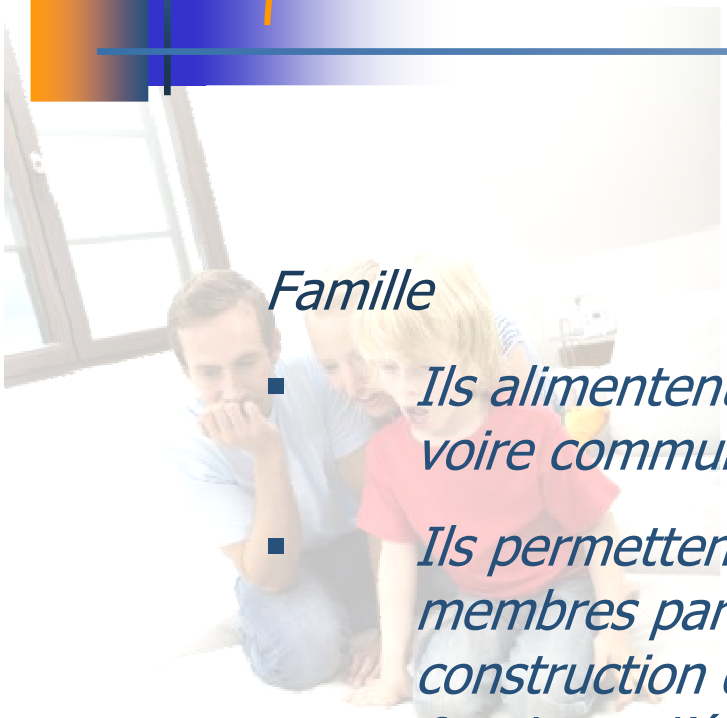
© Centre de recherche Interdisciplinaire sur les Technologies Émergentes – Université de Montréal – 21 novembre 2007

L'analyse des groupes de discussion

Les jeunes évaluateurs

© Centre de recherche Interdisciplinaire sur les Technologies Émergentes – Université de Montréal – 21 novembre 2007

Conclusions



Famille

- *Ils alimentent la construction d'une dimension collective, voire communautaire, de la vie familiale.*
- *Ils permettent aussi la singularisation de chacun de ses membres par rapport aux autres en ce qui concerne la construction de l'identité individuelle, des différents rôles familiaux, l'établissement de différentes cultures.*

Groupe des pairs

- *Les films et les jeux vidéo sont utilisés pour construire un sentiment d'appartenance au groupe, la cohésion sociale interne et la construction d'une culture commune et partagée par les membres.*

© Centre de recherche Interdisciplinaire sur les Technologies Émergentes – Université de Montréal – 21 novembre 2007