THÈSE DOCTORALE

Par Samuelle Ducrocq-Henry

Professeur au département d'Éducation de l'UQAT
Chercheur spécialiste des Sports électroniques

LE « LAN PARTY » :

ASPECTS DE SOCIALISATION,

D'IDENTITÉ ET D'APPRENTISSAGE

RELIÉS AU JEU VIDÉO EN RÉSEAU



Lan ATI 2004, Longueuil, Cégep E. Montpetit.

* Toutes les photos de lan présentées ici et leurs crédits sont de Christian Sirois, photographe.
Consultez : http://www.pbase.com/throughthelense

Aperçu

Volets de cette présentation :

I La dimension théorique

La Théorie de l'Activité ou TA)

- II Des concepts porteurs :

2.1 De l'expérience optimale ou loisirs et quête du bonheur

2.2 Tribus ludiques et Lan party : Miracle ou mirage de socialisation ?

2.3 Jeux vidéo en réseau : Entre sport ou média

La Théorie de l'Activité (TA) et l'approche systémique du lan party comme microcosme

- Nous allons examiner plus en détail quelques concepts provenant des théoriciens soviétiques du début du siècle qui reviennent sur le devant de la scène avec les théories sociales et distribuées de la cognition et de l'apprentissage. On peut voir la TA comme une extension de l'approche socio-culturelle en communication, dit systémique (puisqu'elle analyse un système).

- Issue principalement des travaux des théoriciens et psychologues soviétiques du début du 20ème siècle (***e.g.*** Leontiev, Vygotski, Engestrom, etc.), la théorie de l'activité postule que la conscience n'est pas un ensemble discret d'actes cognitifs desincarnés (de l'anglais *desembodied*) comme telles que la prise de décision ou la classifications. Elle serait aussi distincte de l'activité cérébrale.
  "Activity theorists argue that consciousness is not a set of discrete disembodied cognitive acts (decision making, classification, remembering), and certainly it is not the brain; rather, consciousness is located in everyday practice: you are what you do." (Nardi, 1996, p.7)



Détails sur la TA

- La théorie de l'activité situe la conscience dans la pratique quotidienne et affirme que les actions sont toujours insérées dans une matrice sociale composée d'individus et d'artefacts.

- La prise en compte du contexte dans la compréhension d'une activité est une caractéristique fondamentale de la théorie de l'action.

- Ainsi, comme l'esprit fonctionne à travers des artefacts, son travail ne peut être lié inconditionnellement et exclusivement au cerveau ni à l'individu ; il devrait être perçu comme distribué dans les artefacts liés. Lesdits artefacts lient les individus et les actions d'une manière perméable, changeante et événementielle.

- Alors que certaines approches privilégient la représentation externe, la théorie de l'activité accorde une importance majeure à l'internalisation des artéfacts (***e.g.*** le médium informatique dans le cadre du travail coopératif assisté par ordinateur, la main pour un enfant qui apprend à compter sur les doigts, etc.) et aux processus de médiation.

Action, activité, opération

- Leontiev (1981), l'un des fondateurs de la théorie de l'action, distingue trois niveaux d'activité: les activités proprement dites, les actions et les opérations.
- Les activités sont en relation étroite avec un but conscient, une motivation et peuvent donner lieu à une multiplicité d'actions.
- Les actions s'effectuent par des opérations qui sont des procédures compilées et inconscientes. Une action peut servir plusieurs activités (faire cuire de l'eau peut servir à faire du thé, faire des inhalations pour guérir d'une grippe, pour faire cuire des oeufs etc ...). Les actions et opérations sont dans une relation dynamique qui permet à une action de devenir une opération. Une activité est associée à un motif, une action à un but et une opération à des conditions nécessaires à son exécution.
- Au fur et à mesure que des actions deviennent des opérations, le sujet peut s'occuper d'actions de plus haut niveau. Lorsque les conditions d'exécution d'une opération ont changé, celle-ci peut à nouveau obtenir le statut d'action pour être spécialisée et adaptée à ces nouvelles conditions.
- Un troisième terme intervient dans le modèle de l'activité proposé par Engeström (1987): la communauté. Elle intervient dès lors que l'individu n'est pas seul et se défini comme l'ensemble des individus qui partagent le même objet (le même motif).


OASIS

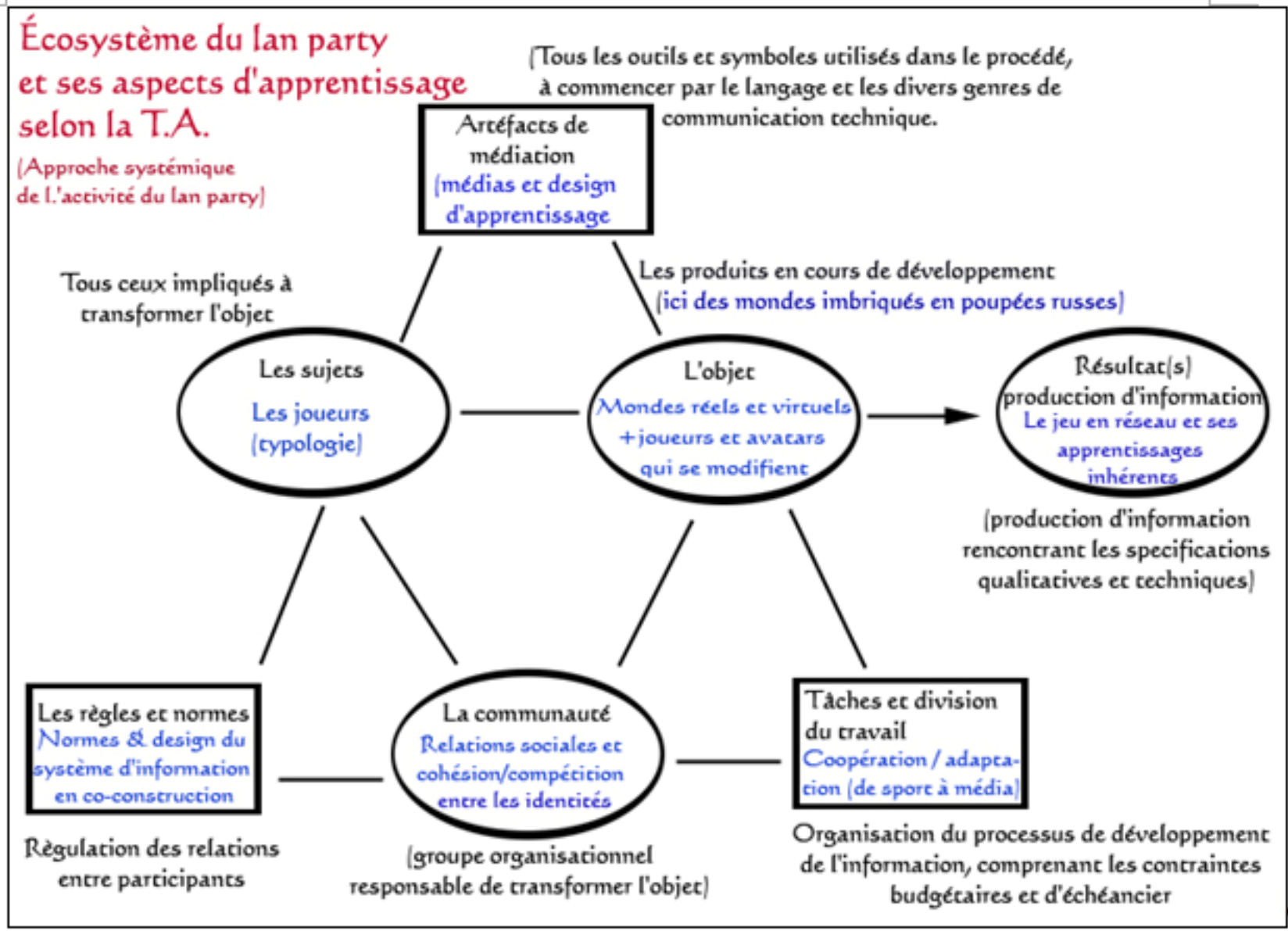


Fig.2°:- Écosystème- du- Lan- Party,- transposé- à- l'approche- systémique- de- la- théorie- de- l'activité-de-Engelström-



Une activité: le jeu

- Huizinga définit le jeu comme :

  « une action libre, sentie comme « fictive» et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité ; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrit, qui se déroule avec ordre et selon des règles données, qui suscite dans la vie des relations de groupe s'entourant volontiers de mystère où accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel ».

- Colas Duflo, dans « Jouer et philosopher » résumera cette idée à : *« un jeu qui est liberté dans la légalité ».*



Les motivations du jeu

- Voilà sur quoi repose la motivation du jeu selon Van der Kooij [1]:

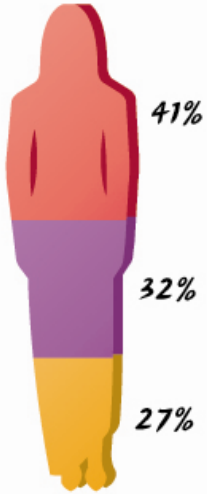
- **La poussée exploratoire** : curiosité, énergie et initiative de comportement du jeu.
- **La durée du jeu** : l'attention est occupée et dirigée vers le jeu.
- **L'intensité qu'offre le jeu** : Niveau d'implication et profondeur des expériences.
- **La joie du joueur** : Expérience de bonheur et nature auto-gratifiante du jeu[2].
- **Stabilité de jeu** : effort gratifiant permettant de réussir à dépasser les obstacles rencontrés dans le jeu.
-

[1]Van der Kooij, R. (1983). Empirische Spielforschung. In K.J. Keruzer (Ed.). Handbush der Spielpadagogik, Band 1. Dusseldorf; Schwann-Bagel.

- [2] À rapprocher ici évidemment de l'expérience optimale

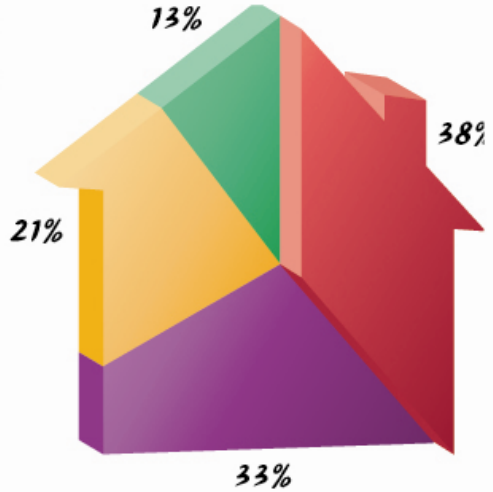
Influencers Over Console Purchases

- Under Age 18
- Age 18-35
- Over Age 36



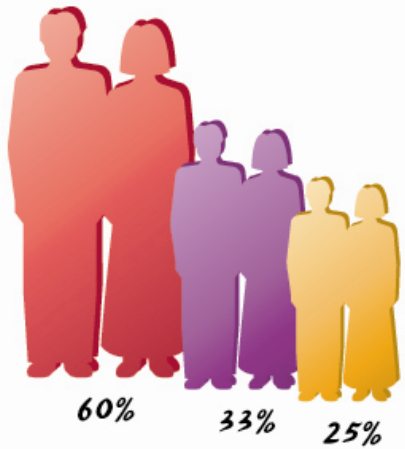
Video Game Console Locations In The House

- Living Rooms
- Children's Bedrooms
- Family Rooms
- Adult's Rooms



Frequent Interactive Game Players

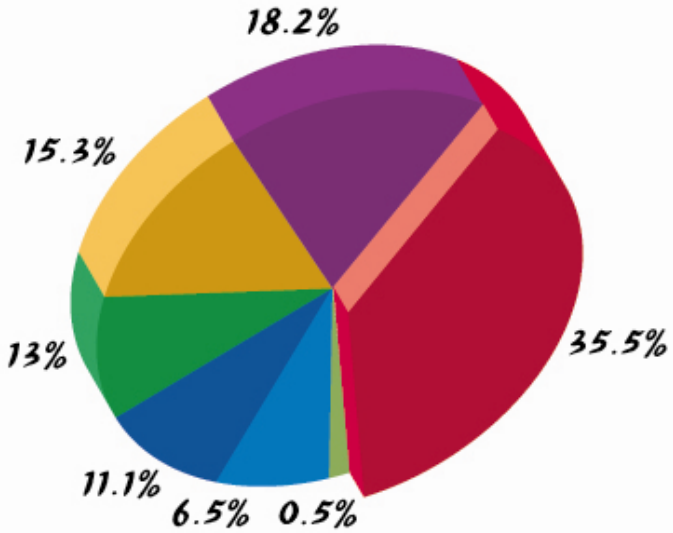
- Play With Friends
- Play With Siblings
- Play With Spouse and/or Parent



Source : IDSA - 2002

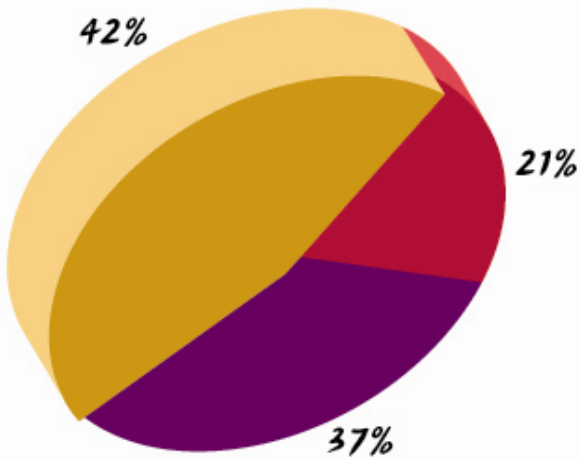
Most Fun Entertainment Activities

- Playing video/computer games
- Watching television
- Surfing the Internet
- Reading Books
- Going out to the movies
- Renting movies
- Pay-per-view television



Most Frequent Video Game Players

- Under 18 Years Old
- Between 18 and 35 Years Old
- Over 35 Years Old

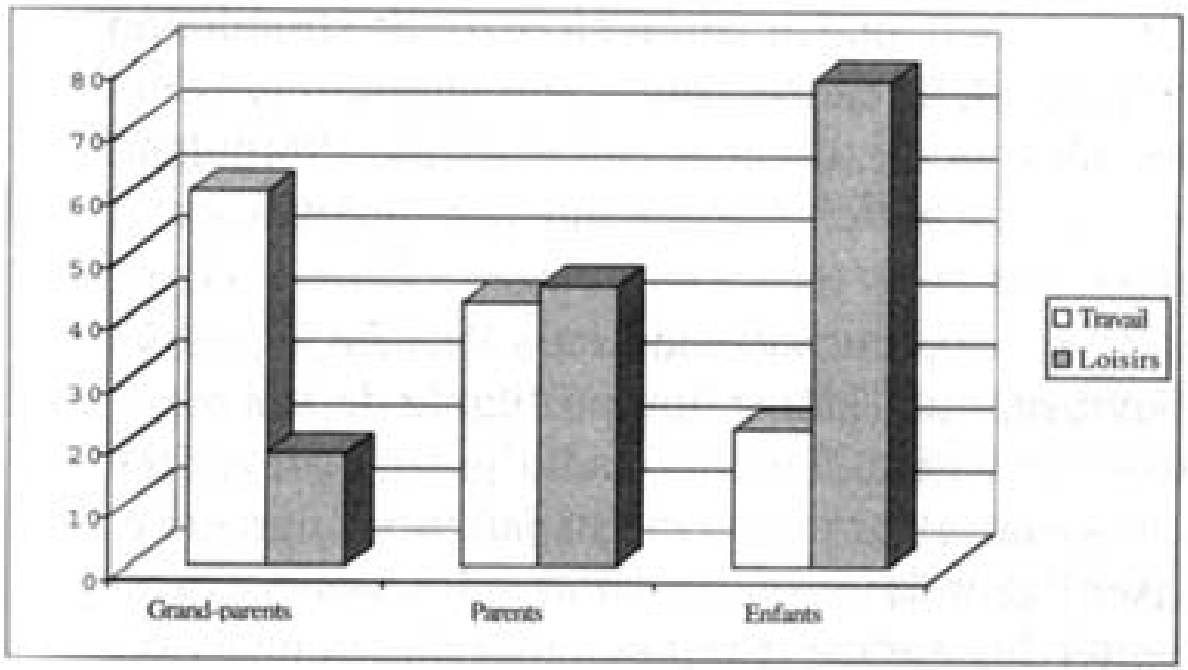


L’expérience optimale

- Il faut nécessairement qu’un loisir apporte aux personnes qui s’y adonnent un bienfait ressenti assez probant pour qu’ils continuent d’y consacrer temps, argent et intérêt. Ce bienfait, ou « bien-être » découlant de l’activité (et ceci sera souvent mentionné par mes sujets), se rapproche ici beaucoup de « l’expérience optimale » définie par le psychologue hongrois Mihaly Csikszentmihalyi, dans son ouvrage « Vivre, la psychologie du bonheur ».

  L’expérience optimale, selon ce professeur à l’Université de Chicago, représente la pratique d’une activité procurant bien-être et renforcement positif de l’image de soi à un individu lui-même apte à reconnaître cet état de fait et donc désireux de renouer avec cette expérience d’accomplissement autant que possible; cela fait de lui une « personnalité autotélique », c’est-à-dire quelqu’un qui « cultive » une ou des activités qui sont facteur de bien-être ».

- Son étude s’appuie sur de longues recherches menées sur des milliers d’individus, par toute l’équipe de recherche du professeur, puis par ses collègues d’autres universités, à travers un rayonnement externe et une poursuite de cette étude à l’international, ce qui en a fait une théorie solidement arrimée et vérifiée.
- « L’expérience optimale » est un concept théorique très intéressant car il définit un certain nombre de facteurs (regroupés en huit « symptômes ») reliés au plaisir qu’une activité exercée procure et que nous décrirons un peu plus loin. Et quelle ne fut pas notre surprise de constater quasi-systématiquement ces mêmes « facteurs » d’expérience optimale à travers les jeux vidéo, décrits avec des mots similaires par nombre de joueurs que nous avons étudiés.



Distribution de la fréquence de l'expérience optimale chez les membres des trois générations d'une famille (n= 46). (Tiré de Delle Fave et Massimini, 1988.)

Fig. 1. Distribution de l'expérience optimale chez les membres des trois génération d'une famille (n = 46) (Tiré de Delle Fave et Massimini, 1988)



Les signes d’une expérience optimale

La phénoménologie de l’expérience optimale élaborée à partir des études mentionnées comporte huit caractéristiques majeures :

1. la tâche entreprise est réalisable mais constitue un défi et exige une aptitude particulière;
2. l’individu se concentre sur ce qu’il fait;
3. la cible visée est claire;
4. l’activité en cours fournit une rétroaction immédiate;
5. l’engagement de l’individu est profond et fait disparaître toute distraction;
6. la personne exerce le contrôle de ses actions;
7. la préoccupation de soi disparaît, mais, paradoxalement, le sens de soi est renforcé à la suite de l’expérience optimale;
8. la perception de la durée est altérée.

La combinaison de ces éléments produit un sentiment d’enchantement profond qui est si intense que les gens sont prêts à investir beaucoup d’énergie afin de le ressentir de nouveau.

- Il fut très frappant pour nous de constater combien les mots des joueurs que nous avons interrogés depuis plus de 4 ans - de même que leurs « symptômes » de bien-être découlant de la pratique du jeu en réseau dans des cadres compétitifs, se rapproche à s'y méprendre de la description faite ici de l'expérience optimale décrite par Csikszentmihalyi.

- Ceci pourrait très largement expliquer le succès rencontré par les jeux vidéo. Les progrès techniques stupéfiants réalisés depuis dix ans en matière d'interactivité et d'amélioration de l'immersion audiovisuelle des sens, mais aussi la complexité croissante des scénarios permettant des temps de jeu de plus en plus longs, renforcent davantage les points quatre à huit de cette analyse de l'expérience optimale.
- En ce sens, les jeux vidéo en réseau sont un média très favorable à la réalisation de l'expérience optimale, laquelle expliquerait la large quantité de temps et d'argent investis dans cette pratique convertissant la monotonie de la vie quotidienne en expériences valorisantes.

- Ces expériences de jeu contribueraient selon cette théorie, à un mélange nécessaire, même s'il est succédané par la dimension virtuelle et mimétique du jeu vidéo virtuel***, à la maîtrise, la perte et finalement l'accroissement de soi.***

Les nouvelles tribus ludiques

Miracle ou mirage de socialisation ?





Les nouvelles tribus ludiques

- Terrain d'exploration et inconnues de recherche:

- Quelles sont les nouvelles pratiques ludiques?
- Portrait des joueurs
- Les Jeux vidéo : sports ou médias ?

- Quelle est plus spécifiquement la place des filles dans ces nouvelles pratiques ludiques?

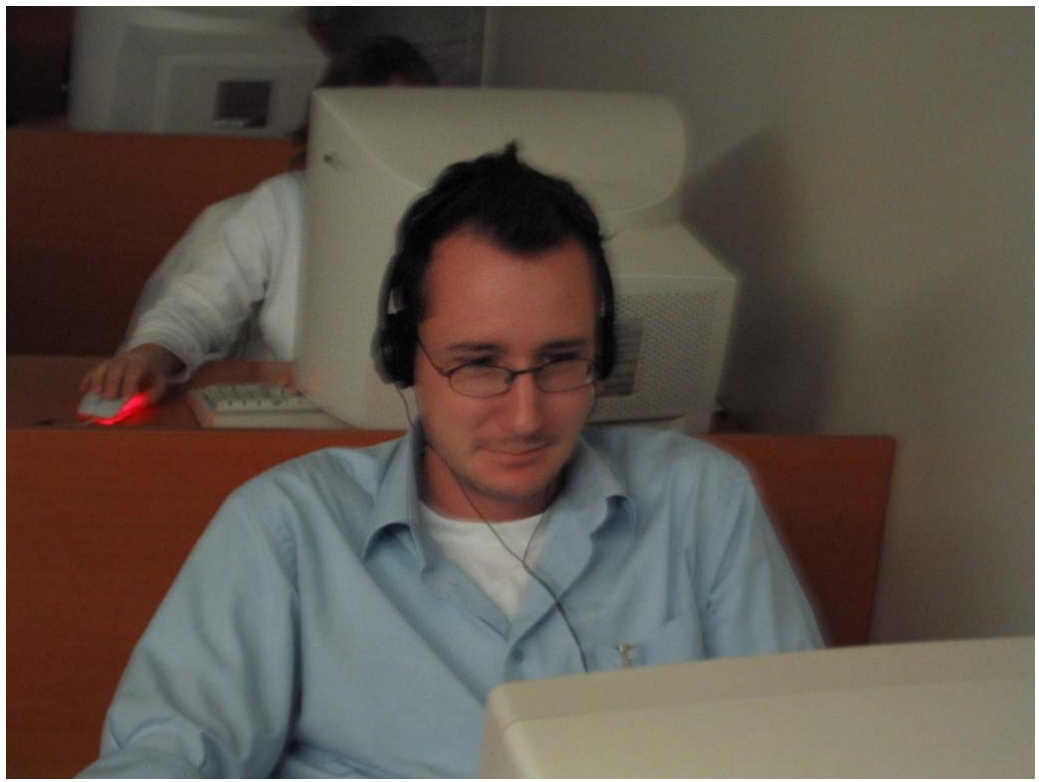
- Nouveaux développements et impacts sociaux
- Qu'apprend-on à travers le jeu ?
  Peut-on parler de bienfaits concernant la pratique de jeux vidéo ?
- A- la question de la socialisation
- B- Vers de nouveaux développements et usages ludiques insolites

Qu’est-ce qu’un Lan party ?



Portraits de joueurs qui bouleversent industries et médias :

Quand l’âge moyen des joueurs est de 28 ans!



Pratiques émergentes autour des innovations technologiques d’une industrie en pleine expansion



Typologie et innovations autour des pratiques ludiques :

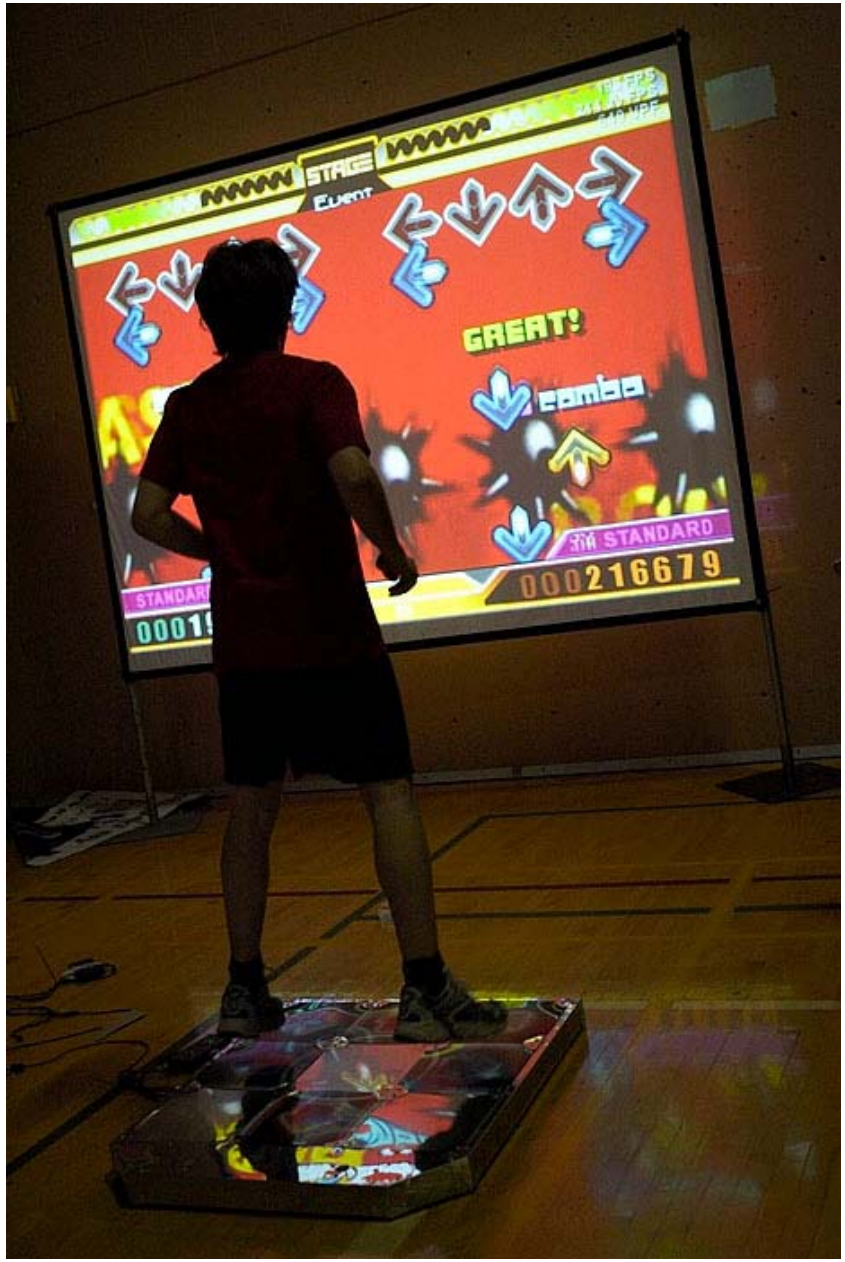
le « ludisme » comme nouveau mode social



De nouveaux camps scouts électroniques ?



Jeux vidéo : sport ou média ?



TECHNOLOGIE

CLAUDIA MORISSETTE
morissettec@metronouvelles.com

BRANCHEZ-VOUS ! LANCE DEUX WEBTÉLÉS GRATUITES

BRANCHEZ-VOUS ! a lancé hier les premières webtélés indépendantes au Québec. BRANCHEZ-VOUS.tv présentera des nouvelles générales et technologiques, alors que BV2.tv sera entièrement consacrée au divertissement. Cette plateforme de contenus vidéo gratuits et accessibles à la demande fait partie de la deuxième génération de portails de plus en plus recherchés par les internautes. MÉTRO

Pour annoncer dans notre section Technologie
Contacter Eve Malépart
@ maleparte@metronouvelles.com
Tél. : 514 286-1066

Le jeu vidéo, un sport électronique ?

DANS LE CADRE du Festival Arcadia, on pourra assister en première canadienne à une démonstration de l'aspect physique du jeu video. L'événement aura lieu le vendredi 4 novembre prochain dès 16 h, dans l'antre du CEPSUM, sur les lieux de la Scène Arcadia. Cette démonstration expérimentale, menée par la professeure Samuelle Ducrocq-Henry de l'Université du Québec en Abitibi fait partie d'une recherche des plus inusitées révélant la dimension sportive du jeu en réseau. La chercheuse a déjà mené ce type d'expérience en Europe mais jamais devant public comme se sera le cas vendredi. Les gens pourront entre autres observer des mesures physiologiques relevées chez les participants, notamment leur rythme cardiaque, présenté graphiquement sur écran. Madame Ducrocq-Henry commentera les résultats de la démonstration le lendemain lors d'une conférence.

Vous avez dit sport ?

Le sport est défini comme une activité physique exercée dans le sens du jeu, de la lutte et de l'effort, et dont la pratique suppose un entraînement méthodique et le respect de certaines règles et disciplines. Dans le cadre d'une compétition amicale opposant les membres de l'équipe féminine Fragdolls aux développeurs du jeu Rainbow Six d'Ubisoft, la chercheuse et spécialiste des sports électroniques, Samuelle Ducrocq-Henry (Département d'éducation de l'UQAT) prouvera que l'appellation sport électronique s'inscrit bel et bien dans cette lignée. En installant des diodes cardiaques sur les joueurs, la professeure fera la démonstration, devant public, du réel effort physique qu'entraîne la pratique du jeu en réseau. Une expérience captivante qui, en démentant le caractère végétatif du jeu vidéo, promet d'en surprendre plus d'un.

MÉTRO

→ Pour plus d'information sur la programmation de la Zone Académique du Festival Arcadia : www.festivalarcadia.com



DENIS TALBOT

ÇA S'BRANCHE OÙ ?

Chose certaine :
les compétitions de jeux électroniques redéfinisseent la notion de sport




WC3
COD

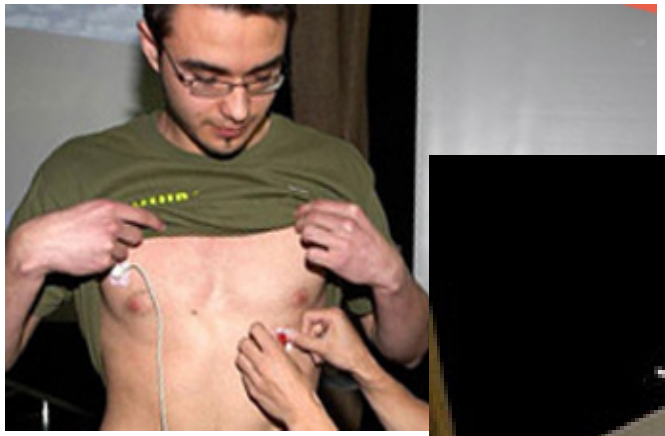
Méthodologie d’expérimentation

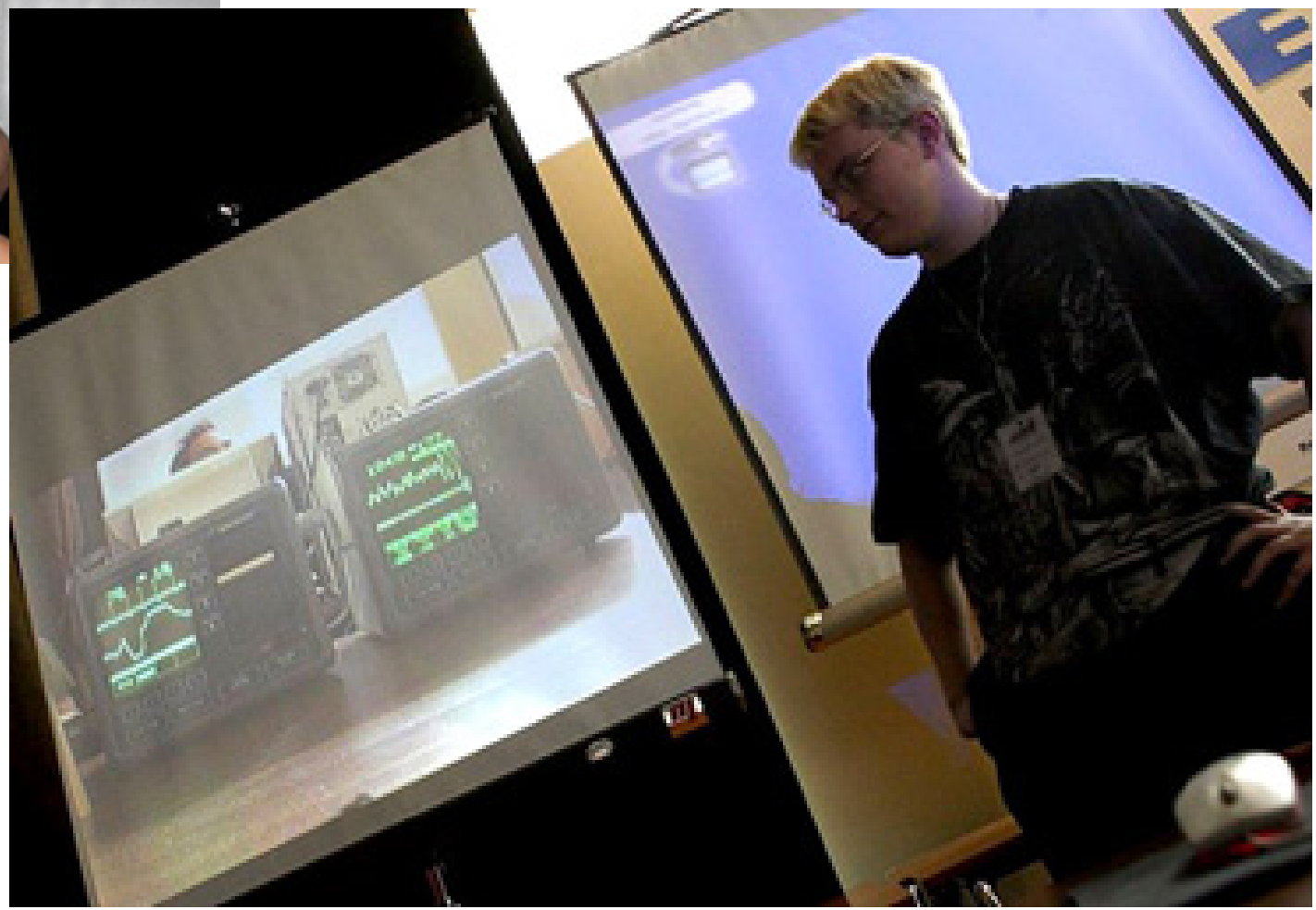


Impacts physiologiques



Observations par cardiofréquencemètre



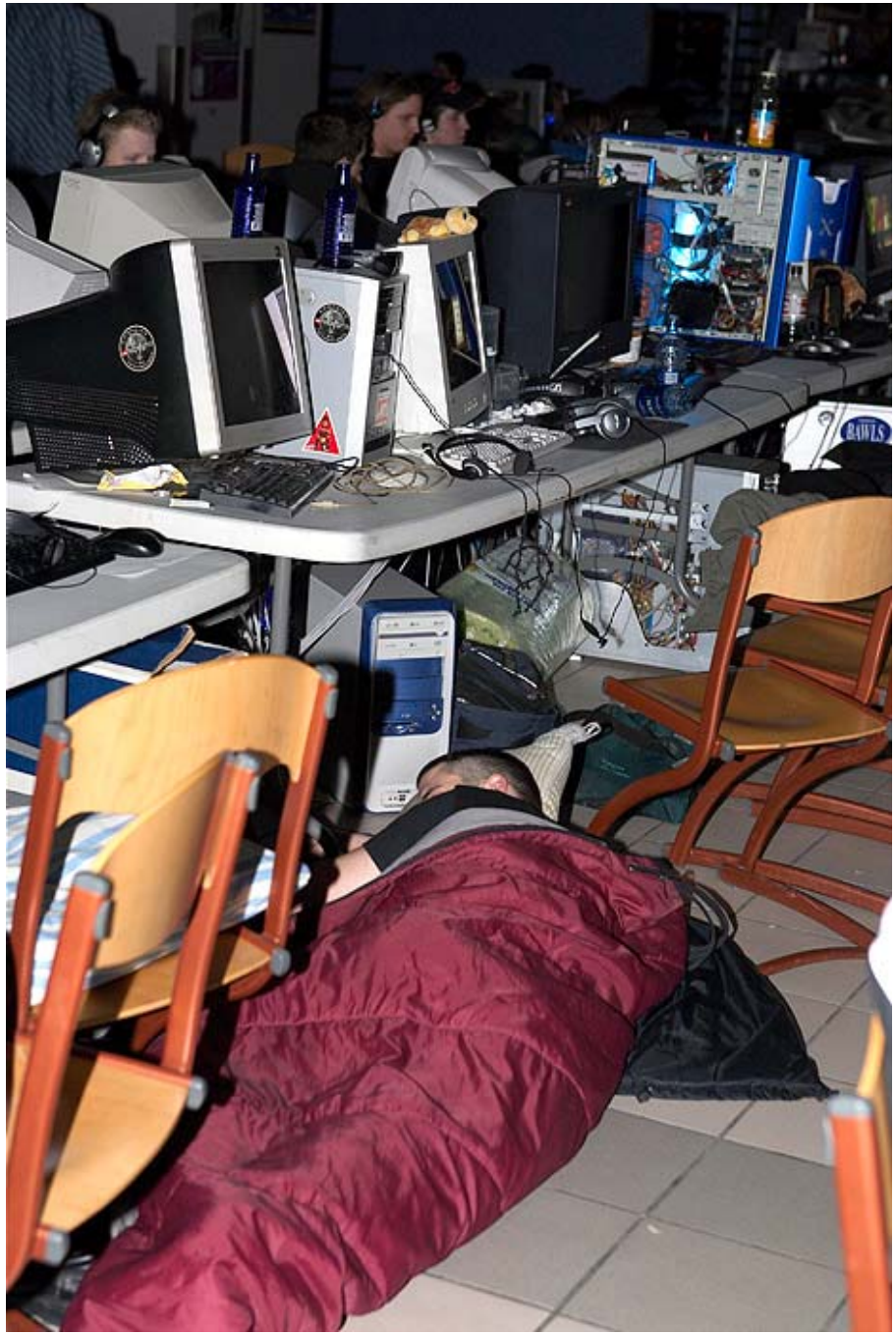


Paramètres

- La fréquence cardiaque n'est pas exactement représentative de l'effort car ce n'est qu'un élément du métabolisme. D'autres paramètres importants (concentration de globules rouges, volume d'éjection systolique, vasodilatation, etc.) influencent la fréquence et sont capables de fluctuer dans le temps (jour après jour). Ainsi, les pourcentages entre fréquence cardiaque minimum et maximum ne sont proportionnels à l'effort qu'en dessous de 80%.

- Limites de l’étude
  Variations physiologiques : par sexe, par âge, par individu

- Divers facteurs explicatifs ou voies d’interprétation possible à l’analyse


RAWLS

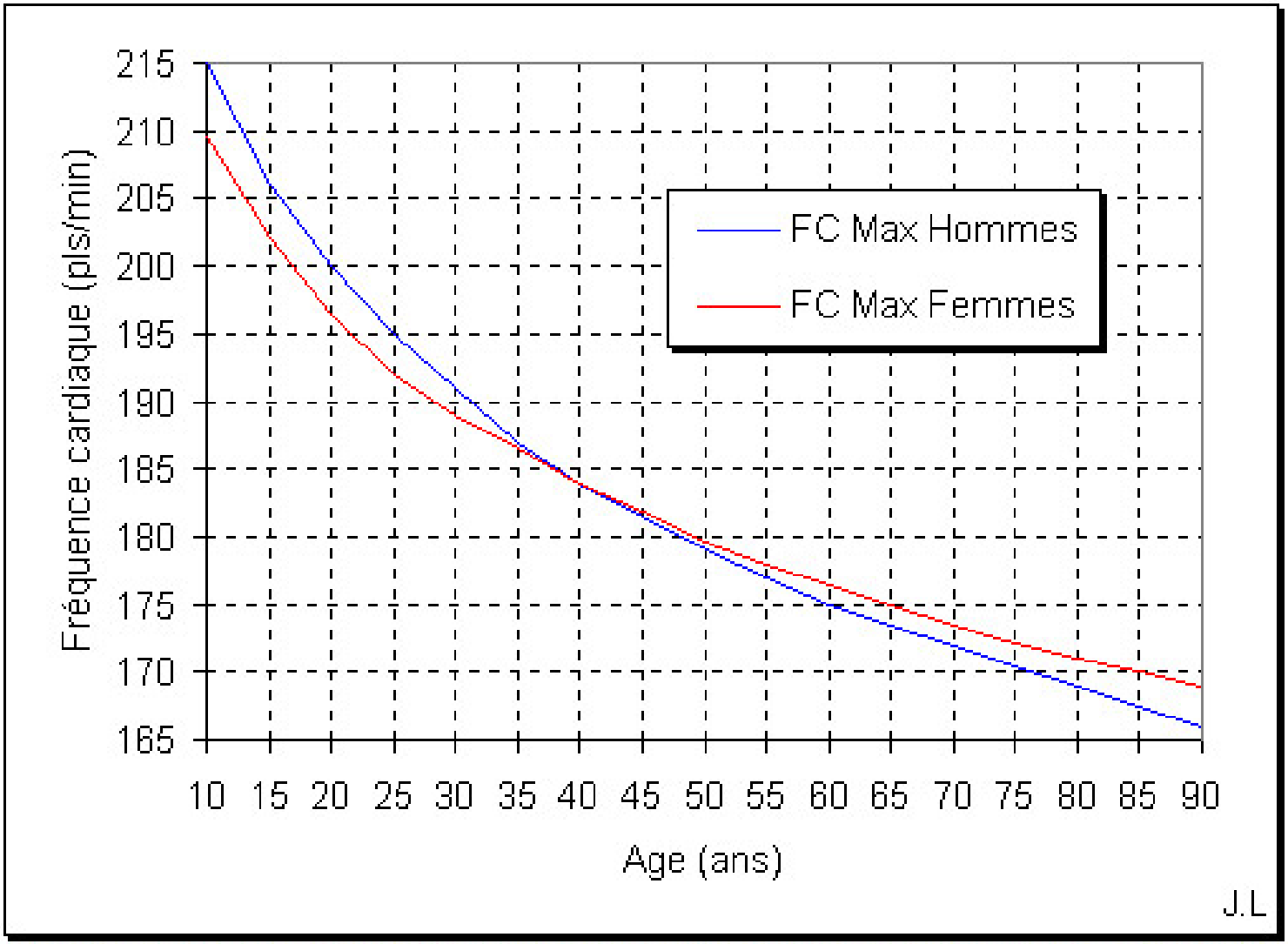
Types d’efforts, types de jeux

Comment définir, à partir des fréquences cardiaques minimum et maximum, les zones d'effort :

Fréquence minimum:	70	pls/min
Fréquence maximum:	170	pls/min

Effort très faible	70-119
Effort faible	120-139
Effort modéré	140-154
Effort intense	155-164
Effort très intense	165-170

Evolution de la fréquence cardiaque maximum en fonction de l'age



N.B. Ces courbes proviennent d'une analyse statistique sur 2000 personnes mais un sportif de bon niveau peut très bien être en dessous ou en dessus selon sa morphologie cardiaque.
La formule souvent employée "220 - age" n'est qu'une approximation linéaire



Tableaux des moyennes

Ces moyennes et écart-types ne tiennent pas compte des effets de l'âge, ni des effets croisés entre le sexe et le niveau et donc doivent être considérés avec prudence.

Sexe		FCRepos	FCSeuil	FCMax
F	Moyenne	54.6667	172.6667	193.8333
	N	6	6	6
	Ecart-type	5.1640	3.9328	10.2453
M	Moyenne	47.6471	171.0294	187.2059
	N	34	34	34
	Ecart-type	3.3474	3.1765	5.8609
Total	Moyenne	48.7000	171.2750	188.2000
	N	40	40	40
	Ecart-type	4.3981	3.2971	6.9474

Sexe		FCRepos	FCSeuil	FCMax
3 +	Moyenne	48.5000	171.0625	189.1875
	N	16	16	16
	Ecart-type	4.0000	3.2755	7.0637
3 -	Moyenne	48.8333	171.4167	187.5417
	N	24	24	24
	Ecart-type	4.7243	3.3740	6.9406
Total	Moyenne	48.7000	171.2750	188.2000
	N	40	40	40
	Ecart-type	4.3981	3.2971	6.9474

Diagrammes de dispersion

Pour les diagrammes donnant les résultats d'ensemble on a tracé l'intervalle de confiance correspondant à 90%. Pour tous les diagrammes on a tracé la droite de régression.



Des observations intéressantes

- Des résultats spectaculaires, variant selon plusieurs facteurs : motivation du jeu (coupe du monde, gains financiers versus pratiques amicales)
- Pratiques soutenues versus pratiques occasionnelles

Entrevues avec les joueurs : Impacts observés et particularités du sport électronique (après un match intensif d'une durée d'une à deux heures de jeu):

- Soif marquée
- mention d'une concentration maximale soutenue
- Reflexes et stratégies en synchronie entre action et pensées
- Gestions des ressources et initiatives : différences fondamentales entre sexes
- Tous remarquent avoir perdu la notion du temps et des exigences corporelles (ignorance des crampes, faim, soif, fatigue, besoins divers) : symptomatiques de ce que Mihaly Csikszentmihalyi qualifie «d'expérience optimale » (passion observable implicant également le corps et l'esprit), observée auprès de passionnés d'escalade, de musique, etc

La situation des filles



Vers de nouvelles perspectives en éducation et innovation médicale ?

- Friday, July 08, 2005 **Games as educational aids DDR May be Used to Treat Children Suffering From ADHD**
  A recent study suggests that games with visual and rhythmic stimulation, like Konami's DDR, can help children improve their reading skills by boosting focus and attention, leading some to believe that the game is the perfect treatment for kids with ADHD. DDR and other "exertainment" titles can also help kids stay fit in an age when too many children have become sedentary.
- According to a report by ABC News, video games ironically may be an ideal solution to help the "ADD generation" improve concentration and memory, which in turn would enable children to do better with their schoolwork. Researchers have found that kids with attention deficit disorder have actually been able to enhance their reading comprehension by playing *DDR*.

- **Burn the fat away**
  Video games' role in fighting attention deficit disorder may be new, but *DDR* and other "exertainment" software products have long been heralded for their positive health effects on children and adults. There have been dozens of success stories of people who have shed many pounds and started to lead healthier lives because of "exertainment."
  "The fact that [*DDR*] has such a compelling interface, exciting gameplay and addictive action—it's easy to forget you're getting a workout as you play the game. That's a very powerful message that has schools, doctors and researchers looking at *Dance Dance Revolution* as a solution to fighting issues like obesity and inactivity and renewing kids' interest in physical education and fitness," commented Jason Enos, Product Manager for Konami Digital Entertainment - America, in his *GameDAILY BIZ* My Turn article.

- **Monday, December 20, 2004 Nintendo surgeons**
- Surgeons who play video games three hours a week have 37 percent fewer errors and accomplish tasks 27 percent faster, (Rosser) says, basing his observation on results of tests using the video game "Super Monkey Ball."...
- **Game, cinema, and medical experts will hold a conference to highlight the medical benefits of games and animation.**
- Games are often blamed for increasingly sedentary lifestyles, but a conference this month will highlight new games in which players must track their blood sugar, relax their minds, or pedal their way to a cardio workout.

- The first-ever **Videogame/Entertainment Industry Technology and Medicine Conference**, which will be held December 10-11 in Marina Del Rey, California, will feature a talk by game journalist and author Steven Kent on games' role in medicine. George Johnsen, chief animation and technology officer for Threshold Digital Research Labs, the lead animation team for *Spider-Man 2*, will also speak, along with other cinema and medical experts.
- One of those experts, Dr. James "Butch" Rosser, comes from the Advanced Medical Technology Institute of Beth Israel in New York. His 2003 study found that surgeons who played games made 37 percent fewer errors in the operating room.
- Rosser said that there are correlations between gaming and hand-eye coordination, reaction time, spatial visualization, visual attentiveness, and mental dexterity. "Those are all skills that are required to be a successful surgeon," he added.



Innovations, recherche et développements insolites

- **Je joue donc je guéris**
- Ce traitement s'adresse à des adultes de plus de 18 ans, atteint d'une peur spécifique comme l'arachnophobie, l'acrophobie, la claustrophobie ou l'agoraphobie. Il consiste en une séance de 90 minutes ou deux séances d'une heure par semaine pendant huit semaines d'exposition virtuelle : un casque immergeant la vue et l'ouïe du patient est relié à un ordinateur sur lequel est installé un jeu. Chaque rencontre comporte des objectifs spécifiques. Les jeux sont choisis pour leur degré d'immersion dans un monde. Max Payne et Half Life permettent de traiter l'arachnophobie. Unreal Tournament est utilisé pour traiter l'acrophobie (peur des hauteurs) ou la claustrophobie. Ces jeux en 3D mettent le joueur en scène, comme s'il était dans l'écran, d'où leur intérêt pour les expériences du professeur Bouchard. Leur caractère violent (il s'agit quand même de tuer des adversaires à la base) est supprimé grâce à un éditeur de niveau qui permet d'inventer un décor de A à Z et de contrôler ce qu'il s'y passe. Les effets secondaires sont très limités. On parlera surtout d'un éventuel cybermalaise, qui s'apparente plus à un mal des transports, causé soit par le port du casque de réalité virtuelle, soit par un décalage entre les animations à l'écran et les mouvements du patient. Les moins de 21 ans et les femmes sont susceptibles d'être plus sensibles au cybermalaise.

- **Et ça marche !**
- Le traitement des phobies à l'aide de la réalité virtuelle apporte moult avantages :
  Meilleur contrôle : l'environnement virtuel permet de contrôler les imprévus pouvant surgir dans un environnement réel (ascenseur en panne, turbulences d'un avion, trafic intense). Il aide également le patient à être exposé à certaines peurs difficiles à reproduire en situation réelle, comme la peur de voyager en avion, dans des conditions sécurisantes.
  Respect de la confidentialité : Il n'est plus nécessaire au patient de sortir du bureau du thérapeute pour apprivoiser sa peur lorsqu'elle le nécessite, comme la peur de la foule ou le vertige. Il peut rester dans un bureau, à l'abri des regards.
  "Evitement" impossible : Très souvent, le sujet phobique évite du regard le stimulus. Ici, le thérapeute peut observer ce que regarde précisément le patient dans son casque, grâce à un petit moniteur de contrôle. Il peut alors l'obliger, en cas d'évitement du regard, à regarder précisément le stimulus en prenant le contrôle du déplacement.
  Sécurisation : en cas d'anxiété trop importante, le patient peut enlever son casque et revenir à un état normal.
  Efficacité : des dizaines d'études ont démontré que les personnes traitées dans le cadre d'arachnophobie (peur des araignées) et d'acrophobie (peur des hauteurs) par un processus virtuel gardent leurs acquis dans le monde réel.

- Comme si nous étions pas au courant de ce qui ressemble à une évidence : les jeux vidéo, c'est bon pour la santé. Enfin, si l'on en croit une étude du docteur Griffiths, de l'université de Nottingham, les jeux vidéo peuvent soulager la douleur, et distraire les patients suivant, par exemple, une chimiothérapie. Selon les propos du spécialiste médical tenus dans un éditorial pour le *British Medical Journal : "le degrès d'attention requis pour jouer peut faire oublier au joueur la sensation de douleur"* .

  Aux bons soins du docteur Griffiths
- Non content de suivre ces observations sur des patients sous chimiothérapie, d'autres sujets ont étés observés. Le medecin déclare que les personnes blessées aux bras pouvaient ainsi remuscler leurs membres antérieurs, et renforcer leur dextérité, ou que certains enfants éprouvant des difficultés pouvaient développer, grâce aux jeux vidéo, leur perception spatiale. Ces mêmes bienfaits thérapeutiques ont été observés sur des sujets atteints d'atrophies musculaires, ayant la moelle épinière endommagée (et donc en chaise roulante pour la plus grande partie d'entre eux), ou encore, des grands brûlés.

  Elargir l'étude

  Toujours selon le Docteur Griffiths, des effets négatifs auraient été observés, comme des douleurs aux poignets, des troubles de la perception, ou des cas de fatigue nerveuse. Ces derniers troubles seraient temporaires, et Mark Grifiths souhaiterait voir élargir ce type d'étude, tant pour déterminer les effets sur le long terme, que pour observer des effets dus à une pratique trop assidue des jeux vidéo.



- Une autre école de Redlands en Californie vient aussi de mettre sur pied un programme d'éducation physique utilisant les jeux vidéo.
- **PlayStation to become part of school curriculum in California** Posted Jun 16, 2005, 11:21 AM ET by Barb Dybwad

- Dude, every kid's dream day has just arrived: the Redlands, Calif., school district is in the process of designing an "exertainment center" to combat growing levels of obesity by using workout games like Dance Dance Revolution and EyeToy: Play as part of the physical education curriculum. They're working with local health care facilities to design the center and raise money to install Sony PlayStation units in at least one of the district's elementary schools, incorporating five to seven different stations to handle classes of 35 students as they game their way into better fitness. We can't even tell you how gypped we feel right now about all those youthful hours we endured playing capture the flag.

- Time was, the only video games kids got to play in school were educational titles like the Western-settlement simulator Oregon Trail.
- But now, the school district in Redlands, California, is planning to put PlayStation in the classroom in a big way by adding "exertainment" -- exercise plus entertainment -- to its usual physical-education curriculum.
- The classes would see elementary-school children getting their daily workout through popular video games like Konami Digital Entertainment's Dance Dance Revolution and Sony's EyeToy: Play that include active, physical elements.
- "One of the things being blamed for childhood obesity is video games, so this is fighting fire with fire," said Sue Buster, the district's director of elementary education.
- The proposed program would require space in the school for exertainment, with five to seven different stations capable of handling a full class of 35 children for the 50 minutes they'd ordinarily spend on the basketball court.
- Besides Konami's popular dance-pad game and Sony's EyeToy camera games, which let players control the onscreen action with their arms and head, the district is looking into other types of exertainment software, such as products that marry stationary bikes with video-game displays and devices that use special controllers to teach students how to throw a baseball correctly.

- Le centre universitaire des **grands brûlés de Washington Harborview a** récemment utilisé la réalité virtuelle pour traiter ses patients. Au repos, la morphine fonctionne très bien pour contrer la souffrance des grands brûlés, mais elle est peu efficace lors du changement des pansements. C'est lors de ces interventions qu'on a demandé à des grands brûlés de porter un casque de réalité virtuelle et d'interagir avec l'environnement virtuel durant l'opération. L'ajout de la réalité virtuelle au traitement conventionnel a fait diminuer la douleur de façon radicale (de 50% à 75% moins douloureux que le traitement conventionnel seul).
Alors imaginez. Nous avons en ce moment des problèmes d'addiction aux jeux vidéo et à l'internet. Les balbutiements de la réalité virtuelle, eux, sont capables de faire oublier à des grands brûlés une partie significative de leur douleur.
- Le professeur de psychologie de l'université du Québec Stéphane Bouchard, pour transformer cette fiction en une réalité... qui n'a rien de virtuel. Car notre professeur étudie plus particulièrement les phobies. Et s'imagine qu'il serait possible de soigner diverses pathologies phobiques à l'aide de la réalité virtuelle, exactement comme dans le film ! Depuis les années 80, nombres d'expériences très concluantes ont eu lieu à travers le monde. Grâce à cette technique, on parvient par exemple à diagnostiquer plus rapidement et précisément une maladie mentale. En 2000, une étude canadienne a permis de mettre en évidence l'efficacité de la télépsychothérapie sur des personnes atteintes de troubles comme l'agoraphobie (peur de la foule).

Recherches et lan party : un travail d'équipe!



Bibliographie

- Caillois, Roger. (1991), **Les jeux et les hommes** : le masque et le vertige. Ed. rev. et augmentée, Paris, Gallimard , 1991, 374 p.
- Cassell, Justine & Jenkins, Henry. (1998) **From Barbie to mortal kombat** : gender and computer games, Cambridge, Mass. MIT Press, 360 p.
Csikszentmihalyi, Mihaly. « **Vivre, la psychologie du bonheur** », Éd. Robert Laffont. Pocket. Paris, 2005.
- Dubar, Claude. (2000), **La socialisation, construction des identités sociales et professionnelles** - 3e éd. rev., Paris : A. Colin, Collection U. Sociologie, 255 p.
- Duflo, Colas. (1997), **Jouer et philosopher,** Presses universitaires de France Paris , 1997, 253 p.
- Debord, Guy. (1996; 1987), **Commentaires sur la société du spectacle**, Paris. Gallimard.
- Engeström, Reijo Miettinen, Raija-Leena Punamäki. **Perspectives on activity.** Cambridge, Angleterre : Cambridge University Press , c1999**theory**
- Fichez, Elisabeth; Noyer, Jacques. (2001) **Construction sociale de l'univers des jeux vidéo /** textes rassemblés et édités par Élisabeth Fichez et Jacques Noyer. Lille, France : Conseil scientifique de l'Université Charles-de-Gaulle - Lille 3, 173 pages.
- Gee, James Paul. **What video games have to teach us about learning and litteracy** ». Palgrave, MacMillian 2004.
- Goffman, Erving. **(**1973**), La mise en scene de la vie quotidienne ,** Les relations en public,V.2 La presentation de soi,V.1, Paris : Éditions de Minuit, Collection Le sens commun.
- Huizinga, Johan. (1988), **Homo ludens** : essai sur la fonction sociale du jeu / traduit du néerlandais par Cécile Seresia. Paris : Gallimard , 340 p.
- Le Diberder, Alain et Frédéric. (1998) **L'univers des jeux vidéo**, Paris : La Découverte, 274 p.
- Lévy, Pierre. (1997), **L'intelligence collective** : pour une anthropologie du cyberspace, Paris : La Découverte , 1997, 245 p.
- Maffesoli, Michel (2000). **Le temps des tribus** : le déclin de l'individualisme dans les sociétés de masse, Paris : Librairie générale française, collection Le livre de poche, 283 pages.
- Maffesoli, Michel (1991). **L'ombre de Dionysos** : contribution a une sociologie de l'orgie, Paris : Librairie générale française, collection Le livre de poche, 245 pages.
- Mcluhan, Marshall, (1968), **Pour comprendre les médias : les prolongements de l'homme**, Paris : Éditions HMH.
- Mucchielli, Alex. **L'identité.** Que sais-je?. Presses universitaires de France Paris , 2002. 127 p.
- Perriault, Jacques, (1989), **Logique de l'usage : essai sur les machines à communiquer**, Paris : Flammarion.
- Rifkin, Jeremy. (2002) **L'âge de l'accès :** la révolution de la nouvelle économie; traduit de l'américain par Marc Saint-Upéry. Paris : La Découverte, 494p.
- Tremel, Laurent. (2001), **Jeux de rôles, jeux vidéo et multimédia, Les faiseurs de mondes**. PUF Sociologie d'aujourd'hui, Vendôme, 311 pages.
- Turkle, Sherry. (1995), **Life on the screen** : **identity in the age of the internet** / New York ; Toronto : Simon & Schuster , 347 p.
- Turkle, Sherry. (c1984), **The second self** : **computers and the human spirit**, New York : Simon and Schuster, 362 p.
- Weissberg, Jean-Louis (1999), **Présences à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques : Pourquoi nous ne croyons plus la télévision**, Éditions l'Harmattan, 304 p., Paris.
- Wolton, Dominique. (1999) ; **Internet et après?** : une théorie critique des nouveaux médias, Paris : Flammarion, 240 p.
- Winkin, Yves. **Anthropologie de la communication**, de la théorie au terrain, Collection Point, essais, 2000.