



Compte-rendu du Groupe de travail *Solidarité – Droits de l'enfant - Humanitaire* du Conseil Général des Jeunes 13 janvier 2009

Déroulement de la journée :

- Présentation de Julien et Nicolas de l'association ARTIST KIDS et notre présentation par écrit (sur nos goûts, sur notre rapport à Internet et les jeux vidéo, si on y passe du temps ou pas) et tour de table par oral.
- Nicolas nous demande notre définition de l'Art. Il nous explique plus précisément le 7^{ème} art : le cinéma. Il nous explique que Georges Méliès est le premier à avoir inventé le scénario et les effets spéciaux. Faire du cinéma, c'est utiliser les espaces et le temps.
- Le choix du groupe s'oriente vers un documentaire avec un peu de fiction.
- Tour de table des idées pour commencer le film :

PROJET VIDEO : ADDICTION ET JEUX VIDEO

Introduction, première séquence

- * Enfant devant un ordinateur qui s'énerve sur son clavier
- * Des parents encouragent l'enfant à quitter les jeux vidéo
- * Ce personnage peut se retrouver au milieu du film et à la fin (fil rouge)
- * Entre-temps interviews, témoignages, appui théorique avec Stéphanie BIOULAC (Psychiatre Centre Abadie) pour prendre du recul.

Deuxième séquence

- * Faire apparaître à travers le film que les jeux vidéo sont partout : Internet, téléphone portable, la télévision...
- * Réflexion autour des lieux d'intervention, dans la rue, dans un magasin (MICROMANIA)
- * Qui interviewer ?
 - un vendeur de jeux vidéo. *Contactez Micro mania à Mériadeck.*
 - des parents, des jeunes
 - un psychiatre spécialiste. Mme Bioulac vient nous rendre visite le 10/03 à 9h30
 - un « geek » « une personne qui est « no life ou on-line »
 - une personne qui n'aime pas les jeux vidéo ...

A ce niveau de l'organisation Julien propose d'initier à la prise de vue les volontaires : Antoine, Pierre, Carell, Nicolas, Kenza.

- * Histoire du jeu vidéo/ évolution/ les genres/ l'industrie

- * La simulation, l'utilisation des jeux à des fins pédagogiques ou thérapeutiques (code de la route, orthophonie)
- * L'entraînement cérébral, la cuisine, la création de dessins animés...les nouvelles applications
- * La réalité virtuelle : le passage du spectateur en tant qu'acteur
- * les effets positifs...
- * les problèmes majeurs : addiction et violence.

* Les supports du film

- le livre des records
- la vidéo du jeune qui explose son clavier
- article coréen mort de déshydratation
- utilisation scientifique et médicale des jeux vidéo dans l'intérêt des personnes exemple les personnes atteintes de la maladie d'Alzheimer
- les jeux de rôle : les dangers
- adaptation des films en jeux vidéo (Tron) et des jeux vidéo en films...(Lara Croft)

Troisième séquence

Rapport de l'enfant aux jeux vidéo. Société de consommation. Les avancées technologiques.

La prévention, les usages et les individus.

Les acteurs (APPORTER LA TENUE ADAPTEE AUX ROLES)

Tom le héros (voix off)

Les copines Marine Angel et Marie Lila et Carell

Le copain Anne

Les sœurs Morgane et Ambre

La maman Jeniell

Les intervieweurs Carell et Lila

www.artist-kids.com

login : CGJ 33

password : geek