



Médiarama

Explore les époques, découvre les médias!

Jeu testé en classe par :

Charlotte Bellotto
Institut Saint-Albert (Jodoigne)

Hafsa Bohajas
École communale Émile André
(Bruxelles)

Charles Bucher
Établissement d'Enseignement
Secondaire Spécialisé de la
Fédération Wallonie-Bruxelles
Henri Rikér (Milmort)

Chany Charlier
École communale Émile André
(Bruxelles)

Cynthia Gandolfo
École Communale de la
Bruyère (Charleroi)

Thomas Ragouens
Établissement d'Enseignement
Secondaire Spécialisé de la
Fédération Wallonie-Bruxelles
« Les Peupliers » (Marloie)

Laura Van de Broek
Établissement d'Enseignement
Secondaire Spécialisé de la
Fédération Wallonie-Bruxelles
« Les Peupliers » (Marloie)

Laetitia Vizziello
École communale du Nord
(Charleroi)

Françoise Wasterlain
École Communale des Haies
(Mont-sur-Marchienne)

Ce jeu est le fruit de la collaboration de membres de la Direction d'Appui du CSEM :

Émilie Dupuis
Chargée de mission

Sébastien Grau
Chargé de mission
(coordination)

Alyssia Ricci
Chargée de mission

Cet outil a été réalisé avec l'aide et les conseils de :

Charlotte Prétat
Haute École Albert Jacquard

Cassiopée Henaff
Tapage Studios

1. Introduction

Médiarama

Explore les époques, découvre les médias

Saviez-vous que l'invention de l'imprimerie a bouleversé autant les mentalités de l'époque que l'arrivée d'Internet dans nos vies ?

Que derrière chaque média se cachent des choix techniques, économiques, politiques... mais aussi des débats éthiques qui nous concernent encore aujourd'hui ?

Avec *Médiarama*, (re)découvrez trente grandes étapes de l'histoire récente des médias, de la presse numérique aux jeux vidéo, de la radio aux plateformes numériques et comprenez comment elles ont façonné nos usages actuels.

Le principe est simple : replacez sur une frise chronologique les événements marquants liés à six médias que nous utilisons tous les jours. Chaque carte comprend une explication courte, prolongée par des éclairages détaillés dans ce fascicule pour aller plus loin.

En jouant, on apprend non seulement à replacer des événements historiques, mais aussi à questionner les liens entre médias, société et citoyenneté.

Au-delà du jeu, l'expérience pourra se poursuivre grâce à deux activités développées dans cet outil :

- ◆ **Produire une extension du jeu *Médiarama*** : après une première expérience de jeu, inviter le groupe à analyser le média jeu pour en comprendre les dynamiques afin de produire d'autres cartes et ainsi créer des variantes.
- ◆ **Échanger sur ses usages médiatiques à partir de *Médiarama*** : à partir des illustrations des cartes du jeu, inviter les membres du groupe à réfléchir sur leurs usages médiatiques. Quelques courtes activités de production permettent ensuite de poursuivre la réflexion.

Que contient cet outil ?

Le jeu *Médiarama* comprenant **30 cartes avec les règles du jeu.**

Le carnet d'accompagnement reprenant les règles, un explicatif détaillé des événements développés dans le jeu ainsi que les propositions d'exploitations pédagogiques.

Des documents numériques (planches de cartes) pour faciliter les activités de productions médiatiques proposées.

2. Attendus pédagogiques pour le jeu

Médiarama

et son exploitation pédagogique

Education culturelle et artistique

P5	Classer des œuvres et de objets culturels selon des critères.
	Interroger collectivement le sens et l'origine d'une œuvre, d'un lieu, d'un objet culturel.
S1	Observer selon des critères établis des éléments du patrimoine, des lieux, des œuvres et des objets de culture.
	Appréhender des lieux, des œuvres et des objets culturels de différentes époques et origines.
	Lors d'expériences culturelles et artistiques : ◆ analyser collectivement, le contexte d'une œuvre, d'un lieu ou d'un objet culturel; ◆ analyser l'origine d'une œuvre, d'un lieu, d'un objet culturel.
	Établir des liens interdisciplinaires, lors de la découverte d'éléments culturels ou artistiques.
	Chercher le contexte d'une œuvre.
S3	Suite aux visites in situ et aux recherches documentaires, apprécier : ◆ l'évolution au sein des domaines et disciplines artistiques et scientifiques; ◆ la diversité des objets culturels, de genres, d'époques et d'origines différents.



Formation historique

P6

Comparer deux documents iconographiques ou deux objets traitant d'un même sujet pour identifier les ressemblances/différences.

Sélectionner dans un document une information utile pour répondre à une question de recherche.

Formation manuelle, technique, technologique et numérique

S1

Retracer l'évolution historique de la répartition des femmes et des hommes quant à l'utilisation d'un outil, d'une technique, d'un objet technologique.

S2

Présenter un bref historique de l'évolution du numérique et de l'Internet.

Education à la philosophie et à la citoyenneté

S2

Questionner le rôle et les effets de l'information et de la désinformation sur la démocratie.

Produire l'extension du jeu

médiarama

Education culturelle et artistique

P6

A partir de visites, de recherches documentaires et de traces gardées, **compléter** son répertoire d'objets de cultures, d'époques et de pays différents.

Réaliser des prises de vues diversifiées (fixes ou animées) et les traiter.

Exemplifier les fondamentaux caractérisant une image fixe ou animée (formes, rythmes, mouvements, lumière) et les volumes.

Elaborer des images fixes et/ou animées à l'aide d'outils, de supports, de gestes et de techniques variées.

S2

Suite aux visites in situ et aux recherches documentaires, apprécier :

- ◆ l'évolution au sein des domaines et disciplines artistiques et scientifiques;
- ◆ la diversité des objets culturels, de genres, d'époques et d'origines différents.

Combiner des techniques graphiques. S'exercer au traitement numérique (court métrage, animation, construction d'images, projection...)

Traiter un élément sonore de façon numérique (modifier, couper, assembler des extraits...)

Intégrer un élément numérique (projection, son...) dans la représentation.

Formation manuelle, technique, technologique et numérique

S3

Produire et traiter des contenus multimédias de manière collaborative.

Sélectionner un outil de partage en fonction de l'(des) interlocuteur(s).

Education à la philosophie et à la citoyenneté

S1

Explorer la diversité des cultures et des croyances présentes dans la société.



Échanger sur ses usages médiatiques avec le jeu

médiarama

Français

P5 Prendre appui sur ses connaissances culturelles (littéraire, scientifique, artistique...) pour justifier ses préférences (auteur, genre...)

Exprimer son point de vue, son appréciation.

Échanger, partager ses impressions, ses sentiments.

Education à la philosophie et à la citoyenneté

P5 Questionner les effets des médias (information/manipulation) sur ses jugements, ses comportements et ceux des autres.

P6 Questionner les effets des médias (information/manipulation) sur ses jugements, ses comportements et ceux des autres.

Questionner/expliciter des stéréotypes et des préjugés.

S1 Questionner/expliciter des stéréotypes et préjugés.

Identifier les rôles de l'information et de la liberté de la presse en démocratie.

S1 Repérer des producteurs et diffuseurs d'informations, s'interroger sur leurs intentions.

Exploitation pédagogique du jeu

Contexte

Après une première expérience de jeu, expliquer aux jeunes qu'ils vont maintenant décortiquer le jeu pour comprendre ses mécanismes mais également réfléchir à ses contenus.

Attention : Il est important que la phase de jeu qui précède cette activité ne soit pas interrompue pour préserver tout le potentiel d'amusement du jeu. Les deux phases (jeu et activité pédagogique) doivent donc être dissociées.

Petit conseil : pour rendre l'activité encore plus vivante, pourquoi ne pas apporter certains objets et inventions dont il est question (un disque vinyle, des cassettes audios et un walkman, un manga, une game boy, une vieille console...)? L'expérience sera encore plus concrète pour les élèves.

Quelques questions pour analyser le jeu

Ces quelques questions permettent d'aborder le jeu selon différents angles. Il n'est pas nécessaire de toutes les poser. Elles permettent simplement une première approche par une réflexion sur les contenus proposés.

Sur les contenus

1. Comprendre les faits

- ◆ De quoi parlent les cartes ?
- ◆ Quels médias sont concernés ?
- ◆ Quels types d'événements apparaissent (techniques, politiques, culturels...)?
- ◆ Pourquoi ces événements-là ont été choisis ?



Ici, on veut faire comprendre que chaque ligne du temps est toujours un choix subjectif, pas une vérité absolue.

2. Comprendre la sélection

- ◆ Est-ce qu'il manque des événements importants, selon toi ?
- ◆ Est-ce que certaines cartes t'étonnent ?

3. Faire des liens :

- ◆ Qu'est-ce que cette ligne du temps montre sur l'évolution des médias ?
- ◆ Est-ce qu'un média évolue seul ou en lien avec d'autres ?



Ces quelques questions peuvent aboutir à des constats liés à l'arbitrarité des événements charnières sélectionnés, à la définition du média ou encore à l'imbrication des événements liés entre eux. Il peut être pertinent de montrer que l'évolution d'un média est bien souvent liée à l'évolution d'autres médias en parallèle. Ces quelques questions permettent également de préparer le terrain des productions médiatiques proposées plus loin.

Sur l'expérience de jeu

- ◆ As-tu apprécié ce jeu ? Pourquoi ?
- ◆ As-tu trouvé ce jeu difficile ? Pourquoi ?
- ◆ Trouves-tu que tu as appris des choses avec ce jeu ? Si oui, quoi ?
- ◆ Y rejouerais-tu avec tes amis/ta famille ? Pourquoi ?
- ◆ L'explication des dates était-elle pertinente ? As-tu tout compris ?

Revenir sur l'expérience de jeu permet d'en savoir plus non seulement sur les goûts de chacun mais aussi d'approfondir les critères d'appréciation du jeu par le jeune.



Sur les usages

- ◆ Aimes-tu jouer à des jeux de société et/ou jeu vidéo ? Si oui, à quel type de jeu ?
- ◆ Ce jeu correspond-il au type de jeu auquel tu apprécies jouer avec tes amis ou ta famille ?
- ◆ Observe l'ensemble des illustrations des cartes. Laquelle/lesquelles (max. 3) te définit/définissent le mieux en tant que consommateur des médias ? Pourquoi ?



Les illustrations sur les cartes sont un bon moyen de parler des usages de chacun et chacune. Ces quelques questions peuvent d'ailleurs faire l'objet d'une courte présentation des usages médiatiques au sein du groupe. Cette discussion peut se poursuivre avec l'activité « Échanger sur ses usages médiatiques avec le jeu Médiarama ».



Échanger sur ses usages médiatiques

avec le jeu **Médiarama**



Durée

2 à 3 périodes



Public

De la 5^e primaire à la 3^e secondaire



Objectifs en EAM

- ◆ **Questionner** les jeunes sur leurs usages médiatiques
- ◆ **Apprendre** aux jeunes à se questionner sur leurs usages médiatiques
- ◆ **Partager** son expérience son ressenti lié à la consommation des médias
- ◆ **Produire** un média pour illustrer les usages médiatiques des jeunes.



Matériel

- ◆ Les cartes du jeu *Médiarama*
- ◆ Les planches de cartes vierges proposées en version numérique



Extension
du jeu



Mes usages
médiatiques



Déroulement

Questionner ses usages à partir des illustrations du jeu

Après avoir échangé grâce aux premières questions d'**exploitation du jeu** (voir plus haut), approfondir les questionnements sur les usages, à partir des médias abordés, mais aussi des illustrations présentes sur le recto des cartes :

- ◆ **Parmi les médias cités**, y en a-t-il que tu utilises plus que d'autres ?
- ◆ **Lesquels ne sont pas abordés** dans ce jeu et qui font partie de tes usages de la vie de tous les jours ?



C'est une occasion d'aborder les réseaux sociaux, ou encore la télévision par exemple, des médias parmi les plus utilisés par les jeunes. Ces questions permettent aussi de donner quelques idées pour produire une extension du jeu (voir activité suivante).

- ◆ **Choisis trois images**, parmi la mosaïque d'images face à toi, qui te représentent le mieux et explique les raisons de ton choix.

Différents moyens de produire un média pour parler de ses usages médiatiques à partir du jeu *Médiarama*.

Proposition A

La carte d'identité des usages

Proposer aux jeunes de créer une carte du jeu pour rendre compte de leurs usages des médias.

Sur cette carte, ils et elles devront :

- ◆ Noter leur nom (et inventer un surnom)
- ◆ Rédiger un bref descriptif de leurs usages médiatiques
- ◆ Créer une illustration (dessin, collage, IA...)

Les cartes sont ensuite réunies sur un grand panneau représentant l'ensemble des jeunes de la classe.



Proposition B

Mettre en relation ses usages avec l'évolution des médias

Par usage médiatique, on entend la manière dont le jeune utilise les médias dans sa vie quotidienne pour s'informer, se divertir, communiquer, créer ou partager du contenu médiatique.



Pour chaque usage, demander aux élèves de noter l'application, le média et l'objectif, dans une phrase courte afin de décrire l'usage.

Ex. : J'adore lire des mangas. J'ai lu toute la série One Piece

Demander ensuite aux élèves de trouver, dans les illustrations, un ancêtre de l'un de leurs usages et répondre aux questions suivantes :

- ◆ Qu'est-ce qui a changé entre l'usage décrit sur la carte et ton usage personnel ?
- ◆ Qu'est-ce qui est nouveau et n'existait pas avant ?
- ◆ L'usage représenté sur l'illustration existe-t-il encore à notre époque ?



Quelques exemples

Poursuivre la réflexion avec un débat philosophique mettant en évidence les dilemmes que chacun de ces médias (et leurs usages) soulève :

Les jeux vidéo :

Les jeux vidéo rendent-ils violents ou permettent-ils d'exprimer une violence symbolique ?

La presse numérique :

L'info gratuite l'est-elle vraiment ?



Proposition C

Se projeter dans les médias du futur

Questionner les représentations des jeunes concernant le futur de l'évolution des médias :

- ◆ Vu l'évolution des médias illustrée par ce jeu, comment imagines-tu les médias de demain ?

Demander ensuite aux jeunes de créer leur (évolution du) média du futur en complétant une carte sur la planche de carte proposée en annexe.



Pour chaque média (ou événement), inventer :

- ◆ une date de création (dans le futur) ;
- ◆ une illustration (découpage, dessin, collage, IA...) ;
- ◆ la fonction principale du média (ou un bref descriptif de l'événement) ;
- ◆ à qui est-il destiné ;
- ◆ ce qu'il a de nouveau.

Il est également possible d'ajouter des éléments menant à une réflexion sur les enjeux citoyens de ce média du futur créé :

- ◆ Qu'est-ce que ce média va améliorer dans notre société ?
- ◆ Que menace-t-il dans notre société ?



Les réponses à ces questions peuvent également être notées sur le verso de la carte.

Créer ensuite une nouvelle zone dans la ligne du temps, représentant le futur.

Intégrer les cartes créées dans le jeu, à la manière des autres cartes.

La bande dessinée :

Une bande dessinée peut-elle être à la fois une œuvre d'art et un produit de consommation de masse ?

La musique :

La musique est-elle un bien culturel qui devrait rester gratuit, ou un produit qui doit rémunérer les artistes ?

L'intelligence artificielle :

Internet nous rend-il plus libres en donnant accès à tout, ou plus dépendants en nous contrôlant via nos données ?



Réaliser une extension

du jeu *Médiarama*



Durée

2 à 3 périodes



Public

De la 6^e primaire à la 3^e secondaire



Objectifs en EAM

- ◆ **Identifier les différents paramètres** du jeu :
 - Les contenus
 - Le support
 - Les mécaniques
 - Les intentions
 - ...
- ◆ **Reproduire les paramètres** du jeu pour en produire une extension
- ◆ **Créer un média ludique** en respectant des paramètres déjà définis.



Matériel

- ◆ Les cartes du jeu *Médiarama*
- ◆ La planche de cartes vierges « extension du jeu » proposée en version numérique



Extension
du jeu



Déroulement

Étape 1

Contextualisation

Expliquer au groupe l'objectif de l'activité. Il s'agit de produire une extension du jeu *Médiarama* en proposant de nouvelles cartes représentant d'autres événements charnières en lien avec l'évolution des médias.

Pour que l'extension s'intègre correctement dans le jeu et que les cartes produites puissent être utilisées lors de prochaines expériences de jeu, expliquer également qu'il est nécessaire de passer par une étape d'analyse du jeu pour en comprendre les mécaniques et les choix qui ont été opérés par ses concepteurs et ensuite les reproduire.

Étape 2

Questionner le jeu et ses mécanismes

Proposer d'analyser le jeu au travers de différentes questions (à la suite de celles proposées plus haut pour analyser les contenus du jeu) :

- ◆ Quelles sont les principales règles du jeu ? Reformule-les en quelques mots.
- ◆ Quel est le but du jeu ?
- ◆ Quand le jeu est-il terminé ?
- ◆ Y a-t-il un gagnant ? Si oui de quelle manière gagner ce jeu ?
- ◆ Résume brièvement ce que représente chacune des cartes.

Mettre en évidence le fait qu'il s'agit d'événements charnières liés à l'évolution du média du point de vue technologique ou dans les interactions entre les personnes ou entre l'homme et la machine, généralement répartis sur au moins un demi-siècle. Ils ne sont donc pas choisis au hasard.



- ◆ Quelle(s) est(sont) la (les) intention(s) poursuivie(s) par les concepteurs de ce jeu ?
- ◆ Pour qui est-il produit principalement ? Qu'est ce qui te permet de le dire ?
- ◆ Quel support est employé pour ce jeu ? Pourquoi est-il adéquat ?

Étape 3

Réflexion sur l'extension à produire

En petits groupes (ou collectivement), revenir sur le début de l'étape d'analyse et les questions sur le contenu des cartes du jeu Médiarama.

Partager en groupes sur les événements/les médias qui n'ont pas été développés dans le jeu et qui auraient pu l'être.

Rechercher, en groupes, sur Internet (ou sur d'autres supports) les dates précises des événements à ajouter dans l'extension, un bref descriptif et un descriptif plus complet de ces derniers.



Cette étape peut être l'occasion de réfléchir à la notion d'exactitude des sources. Elle peut également permettre de revenir sur quelques fondamentaux concernant la recherche sur Internet.



Étape 4

Production de l'extension

Après avoir identifié un (ou plusieurs) événement(s) en lien avec un (ou plusieurs) média(s), passer à l'étape de la conception des cartes.

Pour ce faire, un canevas est disponible via le QR code suivant.

Proposer aux jeunes différentes démarches pour la réalisation de l'illustration de ces cartes : découpage, collage, dessin....



Extension
du jeu



Il est également possible de réaliser les illustrations via des générateurs d'images par IA. Copilot et/ou ChatGPT peuvent être de bons outils pour une première utilisation. Dans ce cadre, il peut être utile de poser les bases de la rédaction d'un prompt pour créer l'illustration.

Étape 5

Vérification des données et de la pertinence des cartes

Après avoir réalisé la (les) cartes, les soumettre à la relecture d'un autre sous-groupe. Se poser plusieurs questions durant cette relecture.

- ◆ La carte est-elle pertinente ?
Est-elle une date clé pour comprendre l'évolution du média ?
- ◆ Le contenu (date et développement) est-il correct ?
En cas de doute, une discussion peut être menée sur la pertinence de la source employée.
- ◆ Les cartes créées s'intègrent-elles correctement au reste du jeu ?



La réponse à cette question nécessite d'avoir abordé le jeu Médiarama en tant que média ainsi que le lien avec l'intention du jeu, le public cible, le support, afin que l'extension produite soit en accord avec le reste du jeu.

Passer ensuite à l'étape de la finalisation des cartes.

Étape 6

Test des extensions

Tester l'(les) extension(s) produite(s) en situation de jeu en les mélangeant avec les cartes du jeu de base.

Le test des extensions peut être une des variantes du jeu proposées dans les règles.

Intelligence artificielle

Quelques explications sur les dates



Invention des premiers ordinateurs

1941-1945

Le Z3, créé en 1941, était capable de faire des calculs automatisés à l'aide de relais électromécaniques mais restait assez lent. Avec l'ENIAC, en 1945, les calculs se font plus rapidement. Ces machines étaient immenses, parfois aussi grandes qu'une pièce entière. Elles servaient surtout à faire des calculs complexes pour la science et l'armée.

1956

Première utilisation du terme d'« intelligence artificielle »

En 1956, des chercheurs se réunissent au Dartmouth Collège (USA) pour imaginer les machines capables d'imiter l'intelligence humaine. John Mc Carthy utilise alors le terme d'intelligence artificielle pour désigner ce nouveau type de machine. Il crée ainsi un nouveau champ de la recherche scientifique. Ce mot deviendra un mot clé dans le monde des médias, illustrant à la fois l'évolution technologique, ses bienfaits, mais aussi les craintes qu'elle suscite.



Naissance d'Internet

1983

Le système TCP/IP permet une communication universelle entre des réseaux différents, créant ainsi un « réseaux des réseaux ». D'un réseau fermé entre deux ordinateurs (avant), avec ce nouveau système, on passe à un Internet ouvert, permettant l'interconnexion planétaire d'ordinateurs.



Deep Blue bat le champion d'échecs Garry Kasparov

1997

Ce match entre l'homme et la machine a été très médiatisé. Après une victoire humaine en 1996, la machine « prend sa revanche » en 1997. Cela crée un choc car c'est la première fois que l'intelligence humaine est battue dans un domaine complexe.

Cet évènement illustre le fait que les machines sont capables de prendre des décisions stratégiques et plus seulement exécuter ce qu'on leur demande, questionnant donc leur place dans notre société.

2009

Début des voitures autonomes de Google

Programme d'abord secret, ce projet de voitures autonomes deviendra une filiale à part entière de la société Google. Ces véhicules utilisent des capteurs, caméras et algorithmes pour analyser l'environnement et prendre des décisions.

Il s'agit d'une avancée majeure dans l'intégration de l'IA dans les objets du quotidien.



Naissance de ChatGPT

2022

Basé que le modèle de langage GPT (Generative pre-trained transformer), *ChatGPT* est capable de comprendre et générer du texte cohérent dans de nombreuses langues et contextes. Sa facilité d'accès et d'utilisation démocratise l'usage des intelligences artificielles génératives, tout en posant de nouveaux enjeux éthiques, sociaux et éducatifs.

Phénomène médiatique mondial, *ChatGPT* pose les bases de questionnements du rôle des machines dans la création d'infos (et de la désinformation) et de savoirs.

Jeu vidéo

Quelques explications sur les dates



Création du jeu *Tennis for two*

1958

Bien que rudimentaire, ce jeu marque un tournant dans l'interaction homme-machine. Il n'est pas commercialisé mais permet l'expérience de l'interactivité entre l'homme et la machine, à mi-chemin entre calcul scientifique et loisir numérique.

Ce jeu préfigure ce que sera le jeu vidéo, basé sur l'interactivité où l'utilisateur devient l'acteur du contenu. En cela, le jeu vidéo s'oppose aux médias traditionnels où l'utilisateur reste cantonné à un rôle de consommateur (radio, presse, etc.)

1971

Invention de la première borne d'arcade

Inspirée du jeu *Spacewar* ! (jeu sur ordinateur dans lequel le joueur contrôle une fusée et combat des soucoupes volantes qui lui tirent également dessus), cette borne est installée dans les lieux publics et constitue la première expérience payante pour un jeu vidéo. Elle aura un succès modeste mais elle ouvre la voie à d'autres bornes et à l'explosion de ce support dans les années 1980.

La borne d'arcade devient une nouvelle forme de consommation culturelle collective renforçant le caractère social du média jeu vidéo.



1976

Invention et diffusion de la première console de jeu à cartouche

Conçue par Jerry Lawson, la console *Fairchild Channel F* permet de changer de jeu sans changer de console, grâce à ses cartouches. Elle propose également des fonctions nouvelles (pause dans le jeu, manettes directionnelles...). Son succès commercial est relatif mais elle introduit la dimension modulaire et évolutive du média jeu vidéo.





Invention et diffusion de la première console de jeu portable

1989

Créée par Gunpei Yoko, la *Game Boy* associe simplicité, portabilité et autonomie. Malgré un écran monochrome, elle séduit immédiatement grâce à des jeux devenus cultes, comme *Tetris*.

Elle démocratise le jeu mobile et influence de façon durable la manière dont on perçoit et utilise le jeu vidéo dans la vie quotidienne. Grâce à cette invention, le jeu vidéo devient un média nomade.

1997

Organisation du premier tournoi d'E-Sport

Le Red Annihilation Tournament est un tournoi de E-sport qui a rassemblé plus de 2000 joueurs. Avec cet événement, le jeu vidéo n'est plus seulement un média compétitif.

Il devient un véritable phénomène médiatisé, avec des sponsors, un public et une reconnaissance publique pour les vainqueurs. Ces tournois posent les bases de nouveaux enjeux économiques pour l'industrie vidéoludique.



Création de la première plateforme de jeu sur console en réseau.

2002

Avec *X Box Live*, les consoles ne sont plus limitées aux jeux solo ou multi-joueurs locaux. Elles permettent de jouer en ligne, créer des communautés, acheter des contenus numériques.

Le jeu vidéo devient ainsi un média social permanent, influençant les codes de la culture numérique et des réseaux sociaux.

Musique

Quelques explications sur les dates



Invention du phonographe

Invention du phonographe

1877

Le phonographe utilise un cylindre recouvert d'étain sur lequel une aiguille grave, grâce à des vibrations sonores, des sillons (rainures) en spirales sur un cylindre recouvert de cire. Pour la première fois, la voix humaine et les sons deviennent reproductibles, indépendamment de leurs sources. Cette invention ouvre la voie à l'industrie du disque, de la radio, et du son enregistré.

Le phonographe crée un nouveau média non visuel, permettant l'écoute et la diffusion de son au-delà du temps et de l'espace.

1914

Première radiodiffusion musicale connue en Europe

Organisée par Camille Gutton au Palais Royal de Laeken (Belgique), cette diffusion retransmet un concours musical en direct par des récepteurs à distance. Il s'agit, à la base, d'une expérience scientifique.

Étape clé dans le développement de la radio en Europe, cette diffusion ouvre la voie à la diffusion radio de masse dans les années 1920. C'est l'une des étapes faisant de la musique un média de masse, non plus seulement réservé à une élite.



Première radiodiffusion musicale connue en Europe



Invention du vinyle

Invention du vinyle

1948

Le vinyle 33 tours (LP, ou Long Play) permet d'enregistrer jusqu'à 25 min. de musique par face. Il devient un standard de l'industrie musicale, car il facilite la diffusion d'albums complets. Durable, pratique, son support visuel en fait également une expérience culturelle auditive et visuelle.

Il s'agit d'une vraie avancée dans la conservation, la lecture, la reproduction et la diffusion de musique, préparant l'arrivée des supports suivants (cassette, CD, MP3).



Création de la cassette audio

1963

Plus petite et pratique que le vinyle, la cassette audio permet d'enregistrer sa propre musique, la radio, la voix, etc. Elle facilite également l'essor du walkman (1979) qui permet une écoute personnelle et mobile de la musique.

Avec ce support, la musique évolue vers une écoute plus individuelle et initie la copie privée.

1999

Première plateforme de partage et de téléchargement de musique

Créé par Shawn Fanning et Sean Parker, *Napster* permet à des millions d'utilisateurs de télécharger de la musique sans payer. L'apparition de cette plateforme (et des suivantes) provoque un effondrement du modèle économique de l'industrie musicale.

La plateforme place l'accès libre et rapide à la musique au cœur des attentes des consommateurs et révolutionne les usages de consommation de ce média.

La création de cette plateforme illustre la tension qui existe entre culture libre, innovation technologique et économie des médias.



Premier album créé uniquement avec l'intelligence artificielle

2018

Taryn Southern crée la musique, les harmonies et les rythmes de son album « *I AM AI* » avec l'IA *Amper Music*. Par contre, elle a écrit les paroles et les interprète. Il s'agit donc d'une nouvelle forme de collaboration entre l'homme et la machine, dans un contexte culturel.

Cette première pose la question du statut de l'artiste et du rôle de l'IA dans les processus créatifs.

Presse numérique

Quelques explications sur les dates



Invention du Télétex

Le télétex, lancé commercialement en 1974 au Royaume-Uni sous le nom *Ceefax*, permettait aux téléspectateurs d'accéder à des informations textuelles (actualité, météo, programmes télé) directement sur leur téléviseur, en naviguant par numéro de page.

Bien qu'assez rudimentaire, ce service constitue une étape importante dans l'accès électronique à l'information, préfigurant les services en ligne et les portails d'actualité.

Dans plusieurs pays, il sera utilisé jusque dans les années 2010.

1970

1978

Création du premier journal électronique

Le groupe du journal du *Birmingham Post and Mail* expérimente la diffusion de contenus via un service de « vidéotex ». Les lecteurs pouvaient lire des articles courts et des dépêches avec un téléviseur raccordé au téléphone.

Bien qu'assez limité (textes courts, aucune interaction possible), ce système annonçait l'arrivée de la presse numérique en ligne.



1996

Création du premier site d'information en Belgique

Au début, le site *Le Soir.be* propose une sélection d'articles du journal papier puis évolue vers une actualisation en continu.

Ce premier site est le symbole en Belgique de la transition des médias traditionnels vers le numérique





Lancement de Google Actualités

2002

Avec *Google Actualités*, ce n'est plus un rédacteur qui décide de la hiérarchie de l'information, mais un algorithme.

Les articles sont indexés en continu, regroupés par sujet et classés selon leur actualité et leur popularité.

Ce service change profondément la façon dont les lecteurs découvrent l'information en ligne et influence le trafic vers les sites d'actualité.

Il soulève aussi des débats sur la dépendance des médias aux plateformes et sur la sélection automatisée des contenus.

2007

Création du premier pureplayer français

Fondé par d'anciens journalistes de *Libération*, *Rue 89* propose une nouvelle vision du journalisme : interactif, participatif et 100% numérique. Il mêle articles professionnels, productions d'internautes et contenus issus de blogs.

L'apparition du pureplayer valorise le débat, la transparence dans la construction de l'information, avec la volonté de donner au lecteur un libre accès à cette dernière.



Apparition du paywall en Belgique

2013

En 2013, de grands éditeurs belges (*Le Soir*, *La Libre Belgique*, *L'Écho*, *La Dernière Heure*...) s'associent autour de la plateforme Media ID. Ce système permet aux lecteurs d'utiliser un seul identifiant pour se connecter aux sites partenaires et accéder à certains contenus réservés aux abonnés. L'objectif est de trouver un nouveau modèle économique face à la baisse des revenus publicitaires et à la concurrence de l'information gratuite sur Internet.

Cette étape marque une transformation importante dans les habitudes de consommation de l'information en Belgique, relançant le débat sur la gratuité et la valeur du journalisme numérique.

Bande dessinée

Quelques explications sur les dates



Première utilisation du mot « manga »

1814

Le peintre Hokusai publie en 1814 un recueil de 4000 dessins représentant des scènes de la vie quotidienne, des animaux, des personnages caricaturaux ou fantastiques. Il marque la naissance d'un style graphique et populaire qui influencera la culture visuelle nipponne.

C'est dans ce recueil qu'apparaît pour la première fois le mot « manga ».

1827

Première manifestation de la bande dessinée en Occident

Avec ses bandes de dessins et de textes, Töpfer invente un nouveau modèle de narration visuelle séquentielle, ancêtre direct de la bande dessinée moderne.

Dans ses bandes, il associe dessins, en séquences, et textes manuscrits, dans un style humoristique et critique.



1938

Lancement du comic *Superman*

Créé par Jerry Siegel (scénario) et Joe Shuster (dessin), *Superman* devient une icône culturelle qui étend son influence dans les journaux, la radio, le cinéma, la télévision... Il crée le genre du superhéros, entre le fantastique, la justice sociale et la mythologie moderne.

Superman est l'exemple du personnage transmédiatique, issu du média bande dessinée, au même titre que d'autres personnages de bandes dessinées issues du monde de la bande dessinée franco-belge et nipponne.





Lancement du journal *Tintin*

1946

Créé le 26/09/1946, *Le journal de Tintin* rassemble les aventures d'Hergé mais aussi d'autres auteurs comme Edgar P. Jacobs (*Blake et Mortimer*). Le « journal des 7 à 77 ans » a pour vocation de proposer une bande dessinée de qualité, familiale et éducative. L'hebdomadaire a influencé de manière durable la culture Jeunesse en Europe.

Avec l'apparition de ce type de publication, la bande dessinée devient un média culturel, représentatif des usages d'une génération de jeunes, avec des représentations liées à l'époque (notamment en termes de colonialisme, guerre, morale...)

1968

Lancement du *Weekly Shonen Jump* au Japon

Le *Weekly Shonen Jump* s'adresse principalement aux garçons, avec ses histoires d'action, d'aventure, d'entraide, de dépassement de soi. Publié chaque semaine, il contient plusieurs séries en parallèle, dont le succès est décidé par le vote du lecteur. Ce dernier devient de cette manière un acteur central de la culture manga.

Ce fonctionnement est très différent de ce que nous connaissons. En effet, le public est, au Japon, invité à participer à la création et à la construction des modèles héroïques. Il est également un acteur clé pour comprendre l'industrie culturelle japonaise.



Naissance du *Club Dorothée*

1987

Diffusé tous les mercredis, les week-ends et pendant les vacances, animé par Dorothée et son équipe, le *Club Dorothée* propose des chansons, des jeux, et surtout des mangas animés tels que *Dragon Ball*, *Les chevaliers du Zodiaque*, *Nicky Larson*, *Sailor Moon*. Ces programmes popularisent le manga en France mais suscitent aussi la polémique à cause de la violence et des stéréotypes qu'ils contiennent.

Au-delà de ces considérations, la diffusion de ces anime marque une véritable évolution des goûts, des modèles et des représentations médiatiques de la jeunesse de l'époque.



Solutions pour les quelques dates

À trouver dans les règles pour définir le premier joueur (actuellement p. 4) :

Événement	Date	Bref descriptif
Réalisation du premier film	1895	Réalisé par les frères Lumières, <i>La sortie de l'usine Lumières à Lyon</i> est le premier film réalisé.
Première télévision en couleur	1954	Le premier téléviseur couleur est commercialisé en 1954 aux USA.
Création du Jeu <i>Tetris</i>	1984	<i>Tetris</i> a été créé par l'ingénieur russe Alekseï Pajitnov pour l'ordinateur <i>Elektronika 60</i> .
Mise en vente du premier smartphone	1994	L' <i>IBM Simon</i> est le premier téléphone qui combine les fonctionnalités d'un téléphone et celles d'un ordinateur.
Naissance de Facebook	2004	Créé par Mark Zuckerberg, ce réseau social a tout d'abord été créé uniquement pour les étudiants de l'Université d'Harvard (USA)



Ressources

- ◆ BERNIERE, V., « L'histoire mouvementée de la bande dessinée », dans *L'Éléphant*, 2017.
- ◆ CANIVET-FOUEZ, C., *Manga. Une synthèse de référence qui éclaire en image l'origine, l'histoire et l'influence de la bande dessinée Japonaise*, Paris, ed. Eyrolles, 2014.
- ◆ DEGAND, A., GREVISSE, B., (dir.), *Journalisme en ligne. Pratiques et recherches*, De Boeck, Bruxelles, 2012.
- ◆ DELFORGE, H., VOLDERS, G., *Une histoire du jeu de société. 40 jeux contemporains qui ont tout changé*, Paris, 404 éditions, 2022.
- ◆ DI PRIMA, C., « De la petite histoire du soir.be à la grande histoire d'internet », dans *Le Soir.be*, 2016.
- ◆ Éducation aux médias et jeux vidéo. Des ressorts ludiques à l'approche critique, Média Animation, Bruxelles, coll. « Les dossiers de l'éducation aux médias », 2015.
- ◆ « Et le manga dans tout ça ? », dans *Semaine de l'éducation aux médias 2025. Ressources, témoignages et activités*, CSEM, 2025, p. 66-68
- ◆ « Évolution des pratiques de l'écoute de la musique et de son support », dans *Semaine de l'éducation aux médias 2025. Ressources, témoignages et activités*, CSEM, 2025, p. 42-44.
- ◆ « Focus bande dessinée » dans Éducation aux médias et Tronc commun. Activités à vivre en P5-P6, p. 75-78.
- ◆ Jeux vidéo : du divertissement à l'approche critique, CSEM, coll. « Repères », 2020.
- ◆ « L'intelligence artificielle », dans Semaine de l'éducation aux médias 2024. Ressources, témoignages et activités, CSEM, 2024, p. 42-44.
- ◆ Les intelligences artificielles : comment les comprendre ?, CSEM, coll. « Repères », 2025.
- ◆ « Le jeu (vidéo) », dans Semaine de l'éducation aux médias 2024. Ressources, témoignages et activités, CSEM, 2024, p. 26-27.
- ◆ *LIRE, le magazine littéraire* (Hors-Série), Manga, le phénomène enfin décrypté, janvier 2022.
- ◆ MULAS MARCELLO, N., BERTOLAZZI, A., *La révolution du gaming. L'Histoire du jeu vidéo de 1958 à nos jours ?* Nuinui, Chermignon, 2022.
- ◆ PINON, M., LEFEBRVE, L., *Histoire(s) du manga moderne (1952-2022)*, Paris, Ynnis, 2022.
- ◆ « Qu'est-ce que la presse en ligne ? », dans Ouvrir mon quotidien numérique. Dossier d'exploitation pédagogique, LA PRESSE.be, 2023, p. 5-11.

Notes

[illegible]

médiarama

Éditrice responsable:

Claire Berlage – CSEM

CSEM

Boulevard Léopold II, 44 – 6E630
1080 Bruxelles

www.csem.be • csem@cfwb.be

Les illustrations de ce jeu ont été produites à l'aide d'un outil d'intelligence artificielle générative (modèle OpenAI – ChatGPT / DALL·E).

Ce procédé a été utilisé dans un cadre créatif et éducatif, sous supervision humaine. Cet outil a été utilisé afin de rendre accessible à tous la génération d'images dans le cadre de la production d'une extension du jeu.

Aucun exemple de prompt n'est donné. La rédaction de ces prompts doit en effet faire partie des compétences à mobiliser avec les élèves.