



## Concours Étudiants

**Sujet** : la vie est trop courte pour la passer sur un écran

**Rendu** : Vendredi 8 février 2019 - Minuit

**Émetteur** : Le Club des Directeurs Artistiques avec le soutien d'Open : Observatoire de la Parentalité & de l'Éducation Numérique

---

L'irruption des interfaces numériques dans nos environnements est sans cesse questionnée. On retrouve souvent face à face les anciens et les modernes, les pour et les contre, chacun passant l'analyse au filtre de ses intuitions, de son rapport à la culture et aux relations humaines.

Les études les plus documentées portent sur l'exposition intensive à la télévision qui établit une corrélation entre une consommation excessive et des troubles relatifs à la santé physique. L'addiction aux jeux vidéo est désormais identifiée comme une pathologie.

Il est avéré que les troubles générés par les écrans sur la mélatonine altèrent le sommeil. Les risques cognitifs, comportementaux et relationnels liés à l'utilisation importante et régulière des réseaux sociaux sont de plus en plus évoqués.

De l'autre côté de ce miroir, il faut se souvenir que Socrate craignait que l'écriture ne nuise à la capacité de mémoire des jeunes. Il faut également faire le constat que nous disposons aujourd'hui d'outils puissants pour promouvoir la compréhension multiculturelle, pour accéder à la connaissance, pour nous assister en pédagogie et libérer nos cerveaux de tâches « déléguables » au profit d'autres, finalement plus stimulantes. Einstein a inventé la bombe atomique. Chaque médaille a son revers.

Et si l'on convenait, faute de preuves et d'études abouties, faute de référentiel qui permettrait de déterminer définitivement ce qui relève du bon comportement, qu'il y a un salut en dehors des loisirs numériques, que la vie est trop courte pour la passer sur un écran ?

Et si l'on commençait par le commencement ? C'est-à-dire en s'adressant à ceux qui sont les plus fragiles et les plus exposés, à ceux qui construisent leur vision du monde à partir d'une feuille quasiment blanche ?

Et si l'on s'adressait au 10-12 ans, à cet âge de la vie où il y a une vie en dehors des écrans, que disposer de ces outils formidables est une chance, mais qu'il y a un temps pour tout : pour le sport, pour la lecture, pour l'art, pour la musique, pour le temps partagé avec d'autres, pour être "ensemble ensemble"



Et si on s'adressait à eux directement pour les informer, les alerter, les encourager à aller voir ailleurs, sans l'intermédiaire des parents, dans leurs médias, leurs presses, à proximité et dans les établissements scolaires et les équipements sportifs, sur leurs réseaux sociaux, en trouvant les signes, les mots et les images ou les dispositifs susceptibles de les intéresser ?

Avec sérieux, peut-être, avec humour, sans doute, avec les codes pertinents pour les toucher et leur donner matière à penser.

## Challenge

---

Un dispositif de communication qui s'inscrira en 3 temps dont le point de départ trouvera son point d'ancrage dans la rue et se terminera dans la rue.

## La cible

---

10 – 12 ans

Les jeunes eux-mêmes, victimes consentantes et peu conscientes

## Les rendus

---

Au moins un dispositif de communication extérieure

Leurs médias mais aussi les expressions plus classiques du types rédaction, photo, illustration etc.

Toutes formes de l'image fixe ou animée

Presse affinitaire, communications extérieures et dispositifs.

Logo, identité de marque, etc.

Utiliser les médias et les moyens accessibles de la cible

## Les formats

---

### Images

Jpeg, RVB

Résolution.: hauteur et largeur : 2000 min et 4000 max (pixels)

Poids : 5 Mo max

### Vidéos

Mp4 H264

Résolution : Full HD 1920 X 1080 (pixels)

Durée maximale : 5 min (300 secondes)

### Ainsi que

8 Jpeg de narration du film, homothétique à la vidéo, hauteur et largeur de 4000 px maxi, 1080 px mini



## Envoi des fichiers

---

L'inscription est à faire **obligatoirement** via la plateforme accessible sur la page d'accueil du site :

<https://competition.leclubdesda.org/#/auth/login>

---

### 1 Page d'accueil - Créer

Nom de la campagne : Mochi Mochi

Annonceur : École Boule

Secteur : Grandes Cause, civisme

Date de parution : Février 2019

### 2 Onglet 1 – Création

→ Ajouter les créations en numérotant les éléments dans l'ordre d'apparition souhaité

Exemple :

----- > Nom de la création : École Boule\_Mochi Mochi\_Films\_1/5

Retour aux créations

----- > Télécharger l'image 2 École Boule\_Mochi\_Mochi\_2/5

Retour aux création

----- > Télécharger l'image 3 École Boule\_Mochi\_Mochi\_3/5

Retour aux créations

Ect.

→ Télécharger vos fichiers : images, vidéos et/ ou audio

### 3 Onglet 2 – Catégories

Choisissez « Concours Étudiants »

### 4 Onglet 3 – Crédits

Compléter les crédits (Conception, DA ; CR, etc)

### 5 Onglet 4 – Synopsis

Un texte de maximum 800 signes décrivant l'idée et le dispositif

**Une fois l'inscription prête glisser le bouton « clôturer votre inscription »**



## Quelques sources

---

[https://www.liberation.fr/checknews/2018/10/30/la-dangerosite-des-ecrans-pour-les-petits-est-elle-etayee-scientifiquement\\_1681559](https://www.liberation.fr/checknews/2018/10/30/la-dangerosite-des-ecrans-pour-les-petits-est-elle-etayee-scientifiquement_1681559)

<https://www.arretsurimages.net/emissions/arret-sur-images/danger-des-ecrans-pour-les-tout-petits-jusquou-caricaturer-pour-alerter>

<https://www.nouvelobs.com/rue89/rue89-nos-vies-connectees/20180926.OBS2999/ecrans-et-autisme-virtuel-voici-ce-qu-une-fake-news-peut-faire-aux-gens.html>