

Journée professionnelle

« Le jeu vidéo au service de l'action culturelle »

Comment les jeux vidéo peuvent-ils, en tant que pratique culturelle, enrichir notre compréhension de l'histoire, améliorer nos capacités cognitives et éducatives et stimuler l'innovation tout en répondant aux enjeux sociétaux actuels ?

Informations pratiques :

Date : Mardi 19 novembre de 8h45 à 16h30

Lieu : CNFPT, Site de Clermont-Ferrand, 42/44 rue Auger

Code IEL pour les agents territoriaux : JPCTN002 ([inscriptions jusqu'au lundi 4 novembre](#))

Programme détaillé :

8h45 - 9h30 : Accueil café

9h30 - 10h30 : Conférence d'ouverture en jeu par William BROU, enseignant d'histoire géographie et créateur de contenus

10h45-12h15 : Table ronde « *Intégrer la diversité des récits portés par le jeu vidéo dans la médiation culturelle, un enjeu pour les services publics ?* » avec Sarah BEAULIEU, Narrative designer chez Ubisoft, Marlène ASON, Médiatrice culturelle et intervenante en éducation aux médias et Esteban GINER, chercheur associé au Centre de Recherche sur les Médiations, Université de Lorraine et enseignant coordinateur des diplômés à l'école des Gobelins.

12h15 - 13 h 45 : Déjeuner au restaurant administratif CASI SNCF (pris en charge par l'organisation)

14h - 16h25 : Ateliers de 45 minutes chacun :

- « *Le jeu vidéo dans les projets culturels, créer un jeu vidéo collaboratif à partir d'un patrimoine culturel* », animé par William BROU. À partir de la démonstration de jeux créés par et avec le public, l'animateur présentera l'outil de création et la démarche pédagogique montrant que la co-création est au cœur de l'action culturelle.
- "*Explorer le jeu vidéo comme outil de médiation culturelle*", animé par Sarah BEAULIEU. Cet atelier invitera les participants à explorer des jeux vidéo ayant une portée culturelle ou sociale. Ensemble, nous testerons ces jeux et débattons de la manière dont une thématique donnée peut être « mise en jeu ». L'objectif est de réfléchir à l'utilisation de l'interactivité, en examinant comment le jeu vidéo peut devenir un outil puissant pour informer, éduquer, ou transmettre des messages.
- « *Rallye photo in-game* », animé par Marlène ASON : le jeu vidéo peut être un excellent outil d'expérimentation d'autres pratiques médiatiques. L'atelier permettra de découvrir les principes de la photographie (cadrage, focale, lumière, exposition) grâce au « Mode Photo » intégré dans les jeux vidéo AAA. Les participants pourront mettre le jeu en pause, prendre le cliché de leur choix, qu'il s'agisse de paysages, d'animaux, ou des personnages en pleine action ! A la fin de l'atelier, chaque participant aura contribué à une galerie photo qui peut donner lieu par la suite à une exposition virtuelle ou tangible.

16h25 - 16h30 : Conclusion de la journée

Contacts :

CNFPT : Elise MONTET, Conseillère formation, elise.montet@cnfpt.fr ; Carine GOUZEL, Secrétaire formation, carine.gouzel@cnfpt.fr, 04 73 74 52 22

Conseil départemental :

Emma-laure.gros@puy-de-dome.fr, chef de projet formations, 04 73 42 29 67

Laetitia.metenier@puy-de-dome.fr, cheffe de projet Culture et Numérique, 04 73 42 23 71

Les frais de transport ne sont pas indemnisés dans le cadre de cette journée.

Les participants seront acceptés dans la limite des places disponibles, l'information leur sera communiquée environ 10 jours avant la journée.