

ATELIERS JEUX VIDÉO

Le jeu vidéo est un média encore peu exploité par la scène culturelle, plus particulièrement celle de la médiation. Et il est encore mal connu, souvent jugé pour sa violence. Pourtant, l'univers vidéoludique est vaste et son catalogue propose des expériences bien différentes: Mario Kart ou Fifa ne sont pas les seuls titres existants. Le but de ces ateliers est ainsi de faire découvrir d'autres jeux, plus poétiques, ou esthétiques.

Nous vous proposons trois formes d'ateliers. L'idée de ces ateliers est d'aborder la diversité des jeux vidéo, et ainsi découvrir des jeux moins connus, intelligents et qui ont pour but d'amener à un échange avec le public. Ce sont principalement des jeux de la scène indépendante. L'animateur présente le ou les jeux programmés, et le public va, à tour de rôle, jouer. C'est tout l'intérêt de ces temps: s'emparer de la manette, écrire sa propre histoire et décrypter son ressenti face au jeu vidéo.

À l'image de l'éducation aux images, le but de ces temps est de faire découvrir un patrimoine vidéoludique et de développer sa sensibilité à cet univers. Il est important que, lorsqu'on découvre une œuvre (film, peinture, jeu vidéo, etc), nous puissions exprimer notre ressenti, discuter de la manière dont le récit nous emporte ou non. Cela développe également des champs de l'éducation aux médias, en dédiant ce média et en apprenant à en parler.



MATÉRIEL

Nous apportons tout le matériel pour jouer (PC portable, console Switch ou PS4, manettes, câble). Pour ce qui est de l'écran, il existe plusieurs possibilités.

Grâce à la malle jeu vidéo du pôle d'éducation aux images Image'Est, il est possible de jouer en salle de cinéma ! L'espace a déjà été investi par l'association Playful. La salle de cinéma est intéressante, car le public est installé confortablement, l'écran donne une sensation exceptionnelle, qu'un joueur n'a pas depuis chez lui, ce qui crée un temps unique. L'expérience jeu vidéo permet de créer des moments de médiation directement en salle de cinéma.

Nous pouvons également intervenir sur un vidéoprojecteur classique ou sur un grand écran, si votre espace en est pourvu.

Pour l'atelier n°2, papier et stylo peuvent être fournis par la structure ainsi qu'un support pour écrire ou bien une table.



ATELIER N°1: INITIATION AU JEU VIDÉO

L'atelier permet de découvrir un ou deux jeux vidéo, sélectionnés en amont pour la séance. Il est précédé avant chaque session d'une présentation du jeu (auteur, studio, thème). Après cette présentation, le public est amené à jouer au jeu. La manette tourne dans la salle afin que tout le monde puisse jouer. Après chaque session, il y a un temps d'échange pour discuter autour du ou des jeux proposés (ressenti, analyse, sensation, difficulté, etc).

Objectifs pédagogiques: cultiver sa sensibilité, sa curiosité et son plaisir à rencontrer des œuvres, réfléchir sur sa pratique, exprimer une émotion esthétique et un jugement critique.

Publics: À partir de 12 ans. Ouvert aux adultes. 40 personnes max.

Espace: salle de cinéma, pièce munie d'un écran ou d'un vidéoprojecteur

Matériel spécifique: voir p.1

Durée: 2h

ATELIER N°2: CARNET DE VOYAGE VIDÉOLUDIQUE

Dans cet atelier, un jeu vidéo est programmé. Le jeu est présenté en amont de la séance puis chacun va jouer. La manette circule afin que tout le monde joue. À la fin de la séance, nous distribuons un carnet de feuilles blanches à chacun. L'idée est que tout le monde écrit ou dessine ce qu'il a ressenti, ce qui l'a marqué dans le jeu durant la session. Il est parfois compliqué de mettre des mots ou d'oser prendre la parole, et le dessin permet de donner une réponse créative et poétique à la manière dont on a appréhendé le jeu.

Objectifs pédagogiques: cultiver sa sensibilité, sa curiosité et son plaisir à rencontrer des œuvres, réfléchir sur sa pratique, exprimer une émotion esthétique et un jugement critique, utiliser des techniques d'expression artistique.

Publics: De 10 à 15 ans. Groupe de 6 à 8.

Espace: libre

Matériel spécifique: vidéoprojecteur ou écran, papiers, stylos, feutre, table.

Durée: 2h

ATELIER N°3: CONSTRUCTION ET DECONSTRUCTION

Comment sont faits les jeux vidéo ? A travers cet atelier, il est proposé aux participants de construire leur propre niveau dans « Super Mario Maker 2 » ou « L'Atelier du Jeu vidéo ». L'idée est de montrer de manière ludique comment un niveau dans « Super Mario Bros » a pu être pensé. À travers cette démarche créative, les participants sont confrontés à la manière dont sont construits les jeux.

La séance débute avec une première partie, un temps de jeu. Ici, on découvre le jeu «Super Mario Bros» de 1985 où les participants sont amenés à jouer, à observer comment sont faits les niveaux, chacun son tour.

La deuxième partie est un temps de réflexion et de création à partir du jeu « Super Mario Maker 2 », qui permet de créer ses propres niveaux de Super Mario. À tour de rôle, les participants sont amenés à créer leur propre niveau. L'idée ici est de permettre par le jeu et ensuite la pratique, de voir comment sont construits les jeux vidéo, avec l'exemple du jeu Super Mario.

Objectifs pédagogiques: utiliser des techniques d'expression artistique adaptées à une production, mettre en œuvre un processus de création, s'intégrer dans un processus collectif, mobiliser ses savoirs et ses expériences au service de la compréhension de l'œuvre

Publics: De 8 à 15 ans. Groupe de 6 à 8.

Espace: libre

Matériel spécifique: vidéoprojecteur ou écran

Durée: 2h