



# IMAGE'EST

Les formations d'IMAGE'EST s'adressent aux acteurs de l'action culturelle, de la transmission, de l'éducation artistique et de la formation aux images (enseignants, animateurs, éducateurs, formateurs, médiateurs socio-culturels, médiathécaires, etc.) et plus largement à toute

personne sensible aux enjeux de l'éducation aux images. La participation à cette journée est gratuite et ouverte à tous, dans la limite des places disponibles (15 places).

**MERCI DE CONFIRMER VOTRE PARTICIPATION AVANT LE 25/04/2019**  
[contact@image-est.fr](mailto:contact@image-est.fr)

DATE : Vendredi 03 MAI 2019  
LIEU : Salle Georges Sadoul, IMAGE'EST  
9 rue Michel Ney - 54 000 Nancy

POUR PLUS D'INFORMATIONS :  
+ 33 (0)3 29 33 78 34  
[www.image-est.fr](http://www.image-est.fr)

Conception graphique : [www.appartement303.com](http://www.appartement303.com)

# FORMATION

PAR IMAGE'EST PÔLE D'ÉDUCATION  
AUX IMAGES EN LORRAINE

**VENDREDI 3 MAI 2019**

**RACONTER PAR  
LES JEUX VIDÉO**

**NANCY**

SALLE GEORGES SADOUL,  
PÔLE RÉGIONAL DE L'IMAGE, MANUFACTURE



IMAGE'EST  
[WWW.IMAGE-EST.FR](http://WWW.IMAGE-EST.FR)



## RACONTER PAR LES JEUX VIDÉO : ENJEUX DE LA NARRATION VIDÉOLUDIQUE POUR LES ARTS ET MÉDIAS CONTEMPORAINS

Depuis leur apparition dans les années 60, les jeux vidéo ont su renouveler la façon dont on transmet et raconte des histoires, que ce soit en développant des formes innovantes de récit (du fait de leurs spécificités) ou en tissant des liens avec d'autres formes d'expression (le cinéma, la bande dessinée, mais aussi le théâtre, la création sonore et musicale ou encore l'architecture). Certaines thématiques se sont retrouvées au centre des imaginaires développés par ces productions (en investissant entre autres les genres de l'heroic fantasy, de la science-fiction, de la guerre, des mythologies nordiques et asiatiques...).

Néanmoins, il faut aussi souligner que depuis le début des années 2000, un nombre croissant de jeux, issus de la scène «indépendante» du domaine, abordent des sujets liés à la vie quotidienne, à l'individu ou la société. A présent les jeux vidéo servent également fréquemment de modèle à d'autres formes de narration contemporaine, que ce soit pour le journalisme (que l'on pense au webdocumentaire) ou pour le transmédia (séries TV, fictions interactives,...).

Cette formation donnera des clés de compréhension permettant de construire une éducation à l'image visant à analyser à la fois la forme et le fond des messages, valeurs et émotions véhiculés par ces productions, qui sont à présent devenues incontournables dans les pratiques culturelles et dans les loisirs contemporains.

### LE FORMATEUR

**Sébastien Genvo** est Professeur des universités, membre du laboratoire Crem (Centre de recherche sur les médiations) de l'Université de Lorraine.

Il a notamment publié «Le game design de jeux vidéo : approches de l'expression vidéoludique» (L'Harmattan, 2006), et plus récemment « Le jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser les jeux vidéos » (L'Harmattan, 2009).

### MATÉRIEL

Travaux pratiques par groupe : si possible, les participants sont invités à apporter leur propre ordinateur portable.

### PUBLIC CIBLE

Acteurs culturels, sociaux et éducatifs (enseignants, animateurs, médiateurs, éducateurs, formateurs, médiathécaires, exploitants, réalisateurs etc.) ayant ou non une expérience de l'éducation aux images et désireux de se former.

## PROGRAMME

9H00 **Accueil Café**

9H30 – 12H30 Introduction

### # FORMATION THEORIQUE

Une brève histoire de l'émergence de la narration vidéoludique : formes, contenus et contextes de production

Comment raconter par le jeu sur support numérique ?

Faire des analyses de jeux vidéo au prisme de leurs modes narratifs

Conclusion

Le rôle des jeux vidéo dans les formes actuelles de narration

12H30 – 14H00

**Repas**

14H00 – 17H00

### # ATELIERS PRATIQUES

Répartition en 4 groupes de 3 participants

Construire une médiation culturelle autour des jeux vidéo dans une optique d'éducation à l'image ( atelier par groupe de 3 personnes )

Restitution des groupes de travail et bilan de la formation

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Découvrir comment mettre en place une pédagogie vidéoludique

Aborder l'histoire du jeu vidéo comme pratique artistique, sous l'angle du récit

Découvrir les compétences que permettent de développer les jeux vidéo

Aborder la conception d'un atelier d'éducation aux images par le jeu vidéo avec des outils simples