

# FORMATION Comment utiliser l'univers du jeu vidéo Minecraft dans le domaine culturel ?

Minecraft est un outil numérique efficace pour la médiation culturelle en permettant de créer des environnements virtuels qui peuvent être utilisés pour explorer ou reconstituer des monuments, des sites historiques ou des œuvres d'art, mais aussi aborder des enjeux de société ou simuler des situations de vie citoyenne/démocratique. Les joueur·euse·s peuvent interagir avec ces environnements pour apprendre de manière ludique et engageante, quand les éducateur·rice·s peuvent les utiliser pour créer des activités éducatives qui favorisent la collaboration et encouragent l'apprentissage par l'expérimentation. Minecraft offre enfin une grande utilisabilité, permettant de travailler avec des groupes en atelier pour ensuite les partager avec un large public (téléchargement sur serveur et partage en ligne) et, le cas échéant, lui permettre de se les réapproprier ou d'y contribuer.

## Publics

- ✓ Travailleur·euse·s du non-marchand (culture, éducateur·rice·s, assistant·e·s sociaux·ales, animateur·rice·s, syndicats et mutuelles...)
- ✓ Médiateur·rice·s culturel·le·s
- ✓ Porteur·euse·s de projets culturels indépendant·e·s
- ✓ Artistes
- ✓ Enseignant·e·s.

## Objectifs pédagogiques

- Découvrir la richesse de la production vidéoludique (persuasive games, expressive games, molleindustria, etc.).
- Acquérir une connaissance des débats autour du jeu vidéo (genre, violence, addiction)
- Apprendre l'utilisation du jeu vidéo dans une perspective d'éducation au média (donner à comprendre le média et son langage – littérature)

vidéoludique).

- Maîtriser le jeu vidéo dans une perspective d'éducation par le média (le jeu vidéo comme outil).
- Se servir du jeu vidéo dans un cadre culturel et socio-éducatif (publics, lieux, etc.).
- Développer et tester un projet avec des jeux vidéo existants.

## Méthodologie et référentiels

- Passage en revue des notions théoriques (gamification, ludicisation, éducation par/aux médias, littératie vidéoludique, démocratie culturelle/démocratisation culturelle appliquée à la médiation JV).
- Présentation de projets de détournement du jeu Minecraft dans un contexte socioculturel/éducatif.
- Analyse des usages culturels et socioculturels du jeu vidéo.
- Réflexion critique sur les pratiques vidéoludiques.
- Prise en main du jeu Minecraft à travers une série d'exercices pratiques courts (30-60 min).
- Ébauche d'un canevas pour la création d'un projet de médiation culturelle utilisant Minecraft.

## Itinéraire pédagogique

**Jour 1 :** Gamification – Qu'est-ce qu'un jeu ? Les 6 critères de l'éducation aux médias. Introduction à Minecraft comme outil d'animation.

**Jour 2 :** Utilisation du jeu vidéo dans un cadre socioculturel et éducatif (participation et création speed design)

**Conditions/prérequis :** Ce module est destiné aux :

✓ Animateur.rice.s dans les milieux associatifs, de jeunesse (MJ, AMO, service de jeunesse) et culturels (centres culturels)

✓ Enseignant.e.s



## Formateur :

### **Ekin BAL**

Directeur du pôle de médiation numérique d'Arts&Publics, Ekin conçoit et coordonne l'ensemble des activités liées au média vidéoludique telles que les ateliers de création de jeux vidéo amateur et les ateliers Minecraft. Il encadre par ailleurs les porteur·euse·s de projets à vocation numérique/vidéoludique au sein de l'association. Il contribue par ailleurs aux programmes de formation de l'ASBL en tant que formateur ou en tant que membre des jurys de fin de formation.

## Informations pratiques

**Tarif :** 260.00 € par personne TTC

**Dates :** les 12 et 19 mars 2024

**Lieu en présentiel :** 1030 Schaerbeek, boulevard Lambertmont 32 (dans les locaux du STICS asbl)

**Code formation :** Label Arts&Stics 8

**Horaire :** 9h30-16h30 (y compris une heure de pause à midi)