

FORMATION La Médiation Culturelle par le Jeu Vidéo

Les transformations numériques ont remodelé les façons dont la culture est créée, consommée et médiatisée. Dans ce contexte, la médiation culturelle joue un rôle crucial pour créer des ponts entre les publics et les nouvelles formes artistiques. Cette formation sur deux jours se penche sur la médiation culturelle avec le jeu vidéo. Elle vise à outiller les participants pour utiliser le jeu vidéo comme un moyen de médiation culturelle innovant, favorisant ainsi une meilleure compréhension et intégration de ce média dans les pratiques d'animation et de médiation contemporaine.

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 – littératie 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

Cette formation se donne en format séminaire, combinant des sessions théoriques et interactives. Les participants seront encouragés à préparer les séances et à participer activement dans une dynamique de co-apprentissage.

Jour 1:

- Introduction à l'évolution du jeu vidéo et son impact sur la culture.
- La médiation culturelle face aux défis et opportunités du jeu vidéo.
- Études de cas inspirants de projets de médiation culturelle liés au jeu vidéo.
- Ateliers pratiques: Initiation créative d'un outil de création de jeu vidéo (Construct)

Jour 2:

- Enjeux et limites de la médiation avec le jeu vidéo
 - Jeu vidéo et apprentissage
 - Jeu vidéo et panique morale
 - Le jeu vidéo comme objet technique
- Travaux pratiques: conception de projets de médiation culturelle avec le jeu vidéo.



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 de la 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.

Des experts du jeu vidéo et des professionnels de la médiation culturelle jeu vidéo interviendront dans la 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)