



RENCONTRES RÉGIONALES PASSEURS D'IMAGES



Le jeu, outil et finalité
du projet d'éducation
aux images

Jeudi 22 février 2024

AU VAISSEAU

1 bis rue Philippe Dollinger
67100 Strasbourg

UNE JOURNÉE ORGANISÉE
PAR LE RECIT

Coordinateur du dispositif
Passeurs d'images en Alsace

LE RECIT

LE RÉSEAU EST CINÉMA
IMAGE ET TRANSMISSION

Programme du matin

9H : ACCUEIL CAFÉ ET ÉMARGEMENT

9H40 : OUVERTURE OFFICIELLE

10H : INTRODUCTION

autour de la thématique du jeu

par Marie Slaghuis, enseignante au DNMADE
« design graphique & innovation sociale »
au Lycée le Corbusier à Illkirch.

10H15 : RETOURS D'EXPÉRIENCES

Quiz cinéophile animé par les
volontaires « Cinéma & Citoyenneté »
de l'association Unis-Cité.

Présentation et échanges autour
de deux projets soutenus par le dispositif
Passeurs d'images: un projet de création
de jeux vidéo porté par le cinéma Cosmos
de Strasbourg et l'élaboration d'un escape
game pilotée par la Communauté
de communes du Pays de barr.
Chacun des projets s'empare du jeu
dans une démarche pédagogique
et une approche de l'éducation
aux images et aux médias spécifiques.

**12H15 : PAUSE DÉJEUNER
BUFFET OFFERT SUR
INSCRIPTION PRÉALABLE**

**1/STAGE DE CRÉATION
DE JEUX VIDÉO**

**animé par le Studio
Les Canards Boiteux
au cinéma Cosmos
à Strasbourg**

Mathilde Feutry, chargée
de médiation au Cinéma Cosmos

Aline Ségura,
coordinatrice culturelle, institut
Saint Joseph, Adèle de Glaubitz

Virginie Lozay,
artiste graphiste, chargée
de production de jeux vidéo

Vincent Beck,
développeur de jeux vidéo

Nicolas Roecklin, game designer

Lors des vacances de la Toussaint, le cinéma Cosmos a proposé à son public adolescent et à l'Institut Saint Joseph, accompagnant des jeunes placés par le juge des enfants, un stage de création de jeu vidéo. Les ateliers animés par trois professionnel.les du Studio Les Canards Boiteux ont plongé les sept participant.es dans la création du jeu vidéo : la découverte d'un panel important de métiers, la mise en application des différentes étapes de création en commençant par un temps de sensibilisation et d'étude des différentes mécaniques de jeu.

**2/ « REMUE-MÉNINGS
AU FRIGO », UN ESCAPE
GAME ITINÉRANT
créé par les jeunes de la
Communauté de communes
du Pays de Barr**

Stéphane Braun, coordinateur
Service Animation Jeunesse
de la communauté de communes
du pays de Barr

Muriel Pont, game designeuse
chez Habill Bill

Maxime Marion, réalisateur
et animateur stop motion

Sur deux années, un groupe de jeunes a créé un escape game, jeu d'énigmes grandeur nature, sensibilisant à la maîtrise des énergies et aux éco-gestes. Ils ont commencé à élaborer un scénario et une vidéo introductive en stop motion. Afin que tous les enjeux soient respectés, ils ont dû faire appel à des professionnel.les de champs divers (animateur stop motion, ingénieur son, game designeuse) pour les accompagner sur la conception du jeu. Animé par un noyau des ancien.nes participant.es, l'escape game s'est implanté dans un premier temps dans des collèges et lycées de la Communauté de communes de Barr avant de sortir du territoire.

Programme de l'après-midi

14h-15h30 ET 15h30-17h :
Atelier de sensibilisation

INTERROGER LES DROITS CULTURELS PAR LE JEU

Cécile Haeffelé,
directrice à TÔT OU T'ART

L'association TÔT OU T'ART s'engage depuis 20 ans pour promouvoir l'accès aux œuvres, aux lieux culturels et aux pratiques artistiques, et plus largement la participation des personnes en situation de vulnérabilité à la vie culturelle. Interroger les droits culturels est un des chantiers de réflexion importants de l'association qui souhaite sensibiliser et impliquer les acteur.ices du territoire. Lors de cet atelier, il sera proposé aux participant.es d'expérimenter une démarche de sensibilisation aux droits culturels par le jeu.

14h-15h30 ET 15h30-17h :
Ateliers de découverte d'outils

ECRIRE UN SCENARIO DE JEU VIDEO

Antoine Herren,
co-fondateur de Random Bazar

Depuis le début des années 2000, de nombreux outils de création de jeux vidéo voient le jour et démocratisent l'accès au développement de jeux vidéo. Ces outils marient littérature, narration et jeux vidéo. Spécialisée dans la médiation du jeu vidéo indépendant, l'association Random Bazar propose une initiation à la narration vidéoludique, donnant un bon aperçu de ses particularités. Les participant.es seront invité.es à découvrir le logiciel Moiki et à échanger sur les modalités d'ateliers envisageables auprès de différents publics.

ANIMER UN ESCAPE GAME EN SALLE DE CINEMA

A MAZE IN, société spécialisée dans l'animation et la conception d'escape game

« Le film dont vous êtes le projectionniste » est un escape game créé par Habile Bill, «laboratoire» de la société strasbourgeoise A MAZE IN, à destination du réseau de salles de cinéma du RECIT. Ce jeu se présente sous la forme d'une boîte facilement transportable et se joue exclusivement en salle de cinéma en petit groupe. Pour l'exploitant.e, il s'agit d'accueillir autrement son public. En tant qu'animateur.ice socioculturel.le et spectateur.ice potentiel.le, il s'agit de découvrir ou redécouvrir la salle de cinéma à l'occasion d'une visite peu ordinaire...!

ANIMER UN ATELIER PARENT-ENFANT AVEC LA MALLE JEU VIDEO

Olivia Sadier, médiatrice culturelle indépendante jeu vidéo

La malle « Jeu vidéo » conçue par Image'Est, Pôle d'éducation aux images en Lorraine, vous permet d'animer des ateliers de jeux vidéo en collectif. En s'appuyant sur des retours d'expériences et sur des œuvres vidéoludiques peu connus du grand public, l'atelier s'attachera à aborder des questionnements récurrents liés à la parentalité vis-à-vis des jeux vidéo : en tant que médiateur.ice, comment recréer du dialogue entre parents et enfants ? Comment dédramatiser le jeu vidéo auprès des parents et amener les enfants à développer leur esprit critique vis-à-vis des jeux vidéo ?

LES MOTS DU CLIC : UN JEU CITOYEN AU SERVICE DE LA CRITIQUE D'IMAGE

Maïté Smerz, médiatrice à STIMULTANIA

Image de photographie d'art, de presse ou publicitaire, imprimée, affichée, ou projetée, comment en parler ? Comment analyser sa construction et sa destination ? Le jeu LES MOTS DU CLIC a été créé par Stimultania, Pôle de photographie basé à Strasbourg, pour questionner le regardeur. Il est à la fois un jeu d'observation, d'interprétation, d'acquisition de vocabulaire et de réflexion citoyenne. Il vous sera proposé d'y jouer à partir d'un corpus inédit autour du sport !

ESCAPE MOVIE, LE FILM DONT VOUS ÊTES LE HEROS

Pierre Médy, réalisateur et intervenant audiovisuel

Initiée en 2022 par Pierre Médy, adepte des jeux de rôle bien avant de devenir réalisateur, l'Escape movie est une expérience immersive et collective qui donne corps aux récits et aux personnages imaginés dans un scénario à choix multiples. En effet, le dispositif met en jeu deux groupes distincts, non concertés : chaque groupe écrit un scénario à choix multiples que l'autre groupe tourne. Lors de cet atelier, en vous basant sur un scénario à choix multiple déjà écrit, vous formerez une équipe de 7 personnes, à la fois acteur.ices et réalisateur.ices de votre propre film.

Inscription

Inscription gratuite et obligatoire en cliquant sur ce lien : questionnaire.lerecit.fr

Date limite d'inscription : mercredi 14 février 2024

Contact

Sophie Gangloff

Chargée de coordination Passeurs d'images & Pôle d'éducation aux images
coordination@lerecit.fr / 03 88 10 82 77