

« LES JEUX VIDÉO : UN PHÉNOMÈNE DE SOCIÉTÉ À ACCOMPAGNER »

Notre objectif : accompagner les citoyens, jeunes et adultes, joueurs ou non, afin qu'ils puissent rester « maîtres du jeu »

GÉNÉRATIONS PIXEL

Maîtrise le geek qui est en toi !

Festival des Jeux Vidéos les **5 et 6 février 2016**

à la Maison de la Citoyenneté Nord (Minimes)

HORAIRES DU FESTIVAL

Le festival se déroulera sur deux jours, avec un temps réservé à l'accueil de scolaires.

le vendredi de 9h à 16h30 : accueil des scolaires

le vendredi soir, de 17h à 23h : tout public

le samedi de 11h à 22h : tout public

CONTACT :

Association École Citoyenne
@ : ecolecitoyenne@gmail.com
tél : 06 76 75 82 97

Maison de la Citoyenneté Nord
4 place du Marché aux cochons
Métro ligne B : arrêt Minimes

PRÉSENTATION DE CONTENU

Sur l'ensemble du festival, les publics pourront profiter de différents espaces et activités :

- **Une exposition interactive sur 'l'évolution de l'interface Homme-Machine'**

Parcours historique à travers l'évolution technologique, des premières bornes d'arcades aux lunettes 3D... Une dizaine de machines seront présentées et prêtes à l'essai.

Enrichissement artistique : présentation et démonstration d'une marionnette numérique géante, en présence de l'artiste-créateur.

- **L'espace Rétro-Gaming**

Atelier proposé par l'association Ça l'effectue fortement. Plusieurs consoles *old-school*.

Dans une dynamique intergénérationnelle, découverte et décodage des jeux sur console. Organisation de tournois.

- **L'espace Jeux en Réseau**

Atelier proposé par la ludothèque du centre social Alliances et Cultures Nord. 4 à 6 postes informatiques. Dans une dynamique intergénérationnelle, découverte et décodage des jeux en réseau.

- **Le Théâtre interactif**

Des débats seront impulsés par des impromptus de Théâtre en immersion, proposés par les comédiens d'École Citoyenne.

Ils aborderont les thèmes suivants : relation parents-enfants, addiction au jeu, gestion des rythmes de vie, ...

- **L'espace Jeux de Plateau**

Un espace dédié à la découverte des jeux de plateau, et notamment les jeux coopératifs (les joueurs collaborent ensemble contre un adversaire commun, le jeu lui-même).

- **L'espace convivial**

Une buvette (éventuellement tenue par des jeunes de la Petite Maison?) proposera boissons et en-cas. Un petit salon accueillera un espace d'échanges de paroles, et invitera à la rencontre et au partage d'expériences, dans une ambiance plus au calme.

- **L'espace littérature**

Table thématique proposée par la Bibliothèque des Izards. Un coin de lecture pour découvrir différents ouvrages (romans, BD, mangas, DVD...) liés aux jeux.

- **L'espace Libres Logiciels, réseau et matériel**

Sous réserve, stand tenu par les associations Tetaneutral et TouLibre, respectivement fournisseur d'accès internet indépendant, et développeurs de logiciels libres et jeux en réseau. Mise en lumière des alternatives indépendantes à l'industrie des grandes entreprises.

- **Le Gamer du festival**

Un personnage numérique et interactif développé spécialement pour le festival, par un professionnel infographiste. Sur la base d'un '*Tamagotchi*', ce personnage sera un gamer comptabilisant le temps de jeu de tous les postes proposés sur le festival, et il faudra pour son bien-être, s'occuper de lui.

Il pourra par ailleurs nous fournir des statistiques à propos de ses comportements, choisis par le public.

LES TEMPS FORTS DU FESTIVAL

Afin de créer une émulsion collective et intergénérationnelle, différents temps forts seront proposés au public.

- **Le Théâtre Forum**

Plusieurs sessions de Théâtre Forum seront proposées par l'équipe d'École Citoyenne, vendredi et samedi. Ils aborderont les thèmes suivants : relation parents-enfants, addiction au jeu, gestion des rythmes de vie...

- **Les Finales des tournois**

Les finales des différents tournois seront projetées sur grand-écran et animées par un commentateur.

- **Le Battle parents-enfants**

Afin de favoriser l'échange entre adultes et enfants, et de valoriser les compétences des plus joueurs, une partie spéciale opposera une équipe de parents à une d'enfants.

- **Le Quizz**

Dans une ambiance ludique, il mettra à l'épreuve les connaissances du public sur l'univers des jeux vidéo. Et afin de mettre en valeur le savoir des plus âgés, le quizz nous interrogera plus généralement sur la culture geek des années 80. Proposé par l'association Ça l'effectue fortement.

- **Le Concert**

Afin d'animer l'apéro du vendredi, un concert sera proposé. Seront présentés des artistes évoluant et/ou détournant l'univers du jeu vidéo.

- **Rencontre avec un professionnel du milieu**

Encore sous réserve. Afin de créer une ouverture sur le milieu professionnel des jeux vidéo, le samedi un temps d'échange sera proposé avec le créateur du Tamagotchi. Cet infographiste pourra partager autour de son expérience professionnelle, et de la conception de son jeu.

DRESSER UN ÉTAT DES LIEUX

Afin d'obtenir un état des lieux de la perception, des attentes et des comportements du public par rapport à la thématique, nous proposerons un **questionnaire** en ligne, et sur papier. Il sera diffusé le plus largement possible en amont du festival, mais également pendant.

Les résultats de ce questionnaire nous permettront d'affiner notre approche du sujet, et de répondre au mieux aux besoins du public, à l'occasion de cette première édition du festival, tout comme dans les éditions futures.

LE VENDREDI – JOURNÉE SCOLAIRE :

2 sessions proposées : le matin (9h-11h30) ou l'après-midi (14h-16h30).
Capacité d'accueil par session : 2 à 3 classes, soit 60 élèves.
Durée : 2,5 heures.

Déroulé des animations :

- **Accueil, découverte de l'espace**
- **1er module - 3 ateliers**

Jauge par atelier : 20 élèves
Durée : rotation 3 x 20 minutes, soit 1 heure au total.
Chaque atelier est encadré par un à deux animateurs.

– **Atelier Interface Homme-Machine**

Visite de l'exposition interactive sur *'l'évolution de l'interface Homme-Machine'*.

Intérêts pédagogiques :

Parcours historique à travers l'évolution technologique, des premières bornes d'arcades aux lunettes 3D... Une dizaine de machines seront présentées et prêtes à l'essai.

Enrichissement artistique : présentation et démonstration d'une marionnette numérique géante, en présence de l'artiste-créateur.

Ouverture à l'imaginaire : « quelle serait votre interface du futur ? »

– **Atelier Décodage du jeu**

Courte pratique de jeux vidéos sur consoles, suivi d'un temps d'échanges.

Intérêts pédagogiques :

Sur la base de l'expérience, interrogations et prises de conscience autour des questions suivantes : à quoi joue-t-on ? Qu'apporte le jeu en matière de compétences, cultures, sensations, satisfactions.. ? Comment rester maître du jeu ?

– **Atelier Jeux en Réseau**

Courte pratique de jeux vidéos sur PC en réseau, suivi d'un temps d'échanges.

Intérêts pédagogiques :

Sur la base de l'expérience, interrogations et prises de conscience sur les thèmes suivants : la relation à l'autre – réelle / virtuelle, la coopération / l'individualisme, qualités et défauts émergents de ce type de jeu.

- **2nd module – Représentation d'un Théâtre Forum :**

Séance plénière, menée par un Joker, assisté de 3 comédiens professionnels.

Durée : 1 heure.

Intérêts pédagogiques :

Prendre conscience de ses consommations et comportements face au jeu, reconnaître les compétences acquises, différencier jeu et addiction, conserver son libre arbitre face aux jeux, savoir expliquer aux parents et savoir organiser son temps de jeux.

Favoriser une culture du respect même au travers des personnages « avatars ». Comprendre les mécanismes d'oppression qui persistent au travers de la toile.

PARTENAIRES :

- Ludothèque Alliances et Cultures Nord
- Association ÇA l'effectue fortement
- Médiathèque des Izards
- SiT Libre
- Association Negreneys Curie
- Association MAPCU
- Association Tetaneutral
- Association TouLibre (à confirmer)
- Association Spirale
- La Petite Maison (à confirmer)
- Accueil jeunes des Chamois (souhaité)
- Centre d'animation des Chamois (souhaité)
- Centre social Izards-Borderouge (souhaité)
- ASV Nord (à confirmer)
- ...

CONTACT :

Association École Citoyenne
@ : ecolecitoyenne@gmail.com
tél : 06 76 75 82 97

Maison de la Citoyenneté Nord
4 place du Marché aux cochons
Métro ligne B : arrêt Minimes