



Association
des Ludothèques
Françaises

Formation d'été 2022

Mythes et légendes autour du jeu vidéo

Positionnement, accompagnement et mise en place d'une proposition de jeu vidéo.

Du 27 juin au 1^{er} juillet à Paris (75)

PROGRAMME

1- L'ALF UN ORGANISME DE FORMATION

Une association nationale d'éducation populaire

L'Association des Ludothèques Françaises a pour objet de fédérer, représenter et accompagner les ludothèques et les structures ludiques françaises qui partagent son projet politique et les façons de faire autour du jeu qui y sont décrites.

Après avoir réalisé la charte des ludothèques puis la fiche métier du ludothécaire, l'ALF a écrit en 2015 un projet politique qui affirme sa démarche d'éducation populaire, une certaine définition du jeu et des intentions en direction des ludothèques, des ludothécaires, du réseau et du public accueilli en ludothèque.

L'ALF souhaite, en collaboration avec les ALF régionales, les structures adhérentes et tous ses partenaires, répondre aux missions suivantes :

- Une mission de représentation, de veille et d'influence. Ce travail s'effectue en direction de réseaux, d'institutions, ou instances reconnues comme ayant trait au jeu et à l'action des ludothèques, ou que nous identifions comme pertinent au regard de notre action.
- Une mission de création et de diffusion d'outils et de procédures. Ce travail s'effectue à la fois en direction des ludothèques et des différents niveaux d'ALF. Il a pour but de mettre en cohérence notre réseau, de centraliser nos ressources, et d'optimiser notre fonctionnement en mettant en place des outils et procédures rendant le travail plus efficace.
- Une mission d'animation de travail créatif, d'expérimentation et de formation. Ce travail est transversal. Il a pour finalité d'enrichir la réflexion autour des ludothèques et de leur environnement, des notions de jeux et de jouer, et de leur place dans les sociétés dans lesquelles ils s'inscrivent.
- Une mission de soutien, d'animation et de développement du réseau. Cette mission a pour objectif de soutenir et d'animer le réseau en place, et de favoriser son développement, notamment celui de nouvelles structures.

Une certaine définition du jeu

« Le fait de jouer présuppose une action libre, gratuite, fictive, réglée et incertaine. Par libre, nous entendons une action reposant sur les décisions des joueurs, leur choix de jouer ou de ne pas jouer, leur choix d'actions dans le jeu ; par gratuite, une action pour laquelle il n'y a pas d'attentes de résultat, on joue pour jouer ; par fictive, une action au second degré, en dehors de la réalité ; par réglée, une action qui se déroule selon des règles existantes ou se construisant au fil du jeu ; par incertaine, une action dont l'issue ne peut être déterminée par avance ».

Les intentions pédagogiques générales

- Enrichir les pratiques et les réflexions sur les enjeux du jeu et des ludothèques.
- Favoriser la professionnalisation des ludothécaires et des acteurs du jeu.
- Contribuer à la reconnaissance d'une approche spécifique du jeu et de ses acteurs.
- Construire une culture commune, mettre en cohérence les discours et les pratiques.
- Permettre à chacun-e de positionner sa pratique à la fois dans un champ théorique et dans l'actualité de son territoire.
- Améliorer l'efficacité de l'accueil en ludothèque et de la place du jeu en général dans les pratiques professionnelles.

La méthodologie choisie :

Les différents contenus de formation sont issus de la fiche métier, de la charte des ludothèques, du projet politique, de la classification ESAR, des pratiques et de l'actualité du réseau. Ils sont proposés dans une démarche d'éducation populaire, à partir d'expériences de terrain, de construction collective et d'appropriation individuelle, d'alternance d'apports théoriques et pratiques.

Un bilan de fin de stage sera à chaque fois réalisé, une attestation de présence remise à chaque participant-e et une évaluation aura lieu a posteriori à partir des retours de terrain à moyen terme des participant-e-s.

2- LA FORMATION D'ETE 2022

Les intentions pédagogiques

La formation d'été 2022 propose une progression pédagogique pour les ludothécaires et vise à donner les moyens aux participant-es :

En terme de savoirs :

- D'acquérir des connaissances de base sur le jeu vidéo aujourd'hui
- D'analyser et de classer les jeux vidéo
- De relier les pratiques vidéoludiques aux enjeux sociétaux

En terme de savoir faire :

- De constituer un fonds de jeux vidéo diversifié
- D'aménager un espace de jeu vidéo
- D'accompagner les publics sur les spécificités du jeu vidéo

Les contenus

Le jeu vidéo, un jeu à part ? Cette formation propose aux stagiaires de cerner les caractéristiques de cet univers ludique qui attire autant qu'il interroge. Entre pratiques et théories, il s'agira de se construire une pensée qui favorise le choix d'intégrer ou non du jeu vidéo comme usage à part entière de la ludothèque, et d'acquérir les connaissances nécessaires à sa mise en place et son accompagnement. Ces cinq jours permettront aux participants de découvrir les réalités du monde vidéoludique, de construire ou de développer une proposition de jeu vidéo, d'identifier les enjeux sociétaux qui y sont rattachés et le rôle que peut la ludothèque vis-à-vis des publics et des politiques publiques.

Les moyens pédagogiques et d'encadrement :

Dans une démarche d'éducation populaire, à partir d'expériences terrain, de constructions collectives et d'appropriation individuelle, d'alternance d'apports théoriques et pratiques, l'ALF vous invite à interroger le positionnement pédagogique spécifique des ludothécaires.

Un programme d'animation et de renforcement de la dynamique du groupe sera également proposé en marge des travaux : soirées jeux, visite de ludothèque...

La formation sera dispensée par des théoriciens (universitaires), des praticiens (ludothécaires...) et des représentants institutionnels et associatifs.

Des restitutions seront faites par les participant-es dans un objectif d'appropriation collective. A l'issue de la formation, l'ALF effectuera une première évaluation de la formation à l'aide d'un

questionnaire. Elle délivrera au stagiaire une attestation de fin de formation mentionnant les objectifs, la nature et la durée de l'action.

Programme :

LUNDI 27 JUIN : Découvrir l'univers du jeu vidéo

MATIN

I 9h30-10h30 : Accueil des participant-e-s, dynamique de groupe et séance d'ouverture.

I 10h30-12h : Conférence introductive

Ce temps d'introduction a pour objet de préciser les contours de la thématique de la semaine : quelle définition du jeu vidéo aujourd'hui ? Qui sont les joueurs ? Quelles sont leurs pratiques ?

Conférence de Vincent Berry, maître de conférences à l'Université Sorbonne Paris Nord

APRES-MIDI

I 14h-15h : Atelier des pratiques

Ces ateliers sont amenés à évoluer durant la semaine au regard des besoins repérés par les participant-es et les formateurs-trices. Ils peuvent venir compléter au fur et à mesure les questionnements et les pratiques des participant-es.

Atelier de co-construction

I 15h-18h : Les jeux vidéo : diversité des supports, des styles, des créateurs

L'offre de jeu vidéo est aujourd'hui d'une diversité qui peut facilement échapper aux néophytes aussi bien qu'aux passionnés. Ce temps a donc pour objectif de permettre à chacun-e, au travers d'une appropriation par l'expérimentation, de découvrir l'ampleur et la diversité des jeux, aussi bien en termes d'appareillage technique que de game design ou de production.

Atelier de co-construction

MARDI 28 JUIN : Analyser les jeux

MATIN

I 9h-9h30 : Accueil et dynamique de groupe.

I 9h30-10h45h : L'analyse des jeux avec la classification ESAR

Les ludothécaires qui ne pratiquent pas ce type de jeux peuvent se sentir démunis lorsqu'ils s'y trouvent confrontés. Pourtant, les outils d'analyse et de classification des jeux, comme le système ESAR, s'appliquent parfaitement à ce type de supports et permettent aux professionnels de se les approprier.

Atelier de co-construction

I 11h-12h : Les jeux vidéo sont-ils des jeux comme les autres ?

A partir de l'expérience des participant-es, enrichie par les temps d'expérimentations de la veille, les stagiaires sont invités à réfléchir aux éventuelles spécificités des jeux vidéos par rapport aux autres supports. A partir de leur propre expertise du jeu, les ludothécaires, même s'ils ne pratiquent pas personnellement ce type de jeux sont en capacité d'analyser les jeux et les pratiques, notamment en termes d'effets induits.

Atelier de co-construction

APRES MIDI

I 14h-15h : Atelier des pratiques

Ces ateliers sont amenés à évoluer durant la semaine au regard des besoins repérés par les participant-e-s et les formateurs-trices. Ils peuvent venir compléter au fur et à mesure les questionnements et les pratiques des participant-e-s.

Atelier de co-construction

I 15h-16h : Le lexique du jeu vidéo

Si les ludothécaires disposent déjà d'outils pour analyser et accompagner le jeu vidéo, un échange fluide avec les publics nécessite également de connaître le langage utilisé couramment par les joueurs eux-mêmes.

Intervention d'Elodie Maizeray, Cheffe de projet web et gaming

I 16h15-18h : Les effets potentiels du jeu vidéo : démythification et prévention

Selon qui parle, les jeux vidéos sont soit la cause, soit le remède, à tous les problèmes du monde actuel. L'objet de ce temps est d'aider les participant-es à y voir clair et élaborer leur propre positionnement sur les effets positifs et négatifs des jeux vidéo sur les publics.

Table-ronde : Pédagojeux, ALF, ASNAV

MERCREDI 29 JUIN : Accompagner les publics

MATIN

I 9h-9h30 : Accueil et dynamique de groupe.

I 9h30-10h30 : Jeu vidéo et discriminations, quels problèmes ?

Comme tous les jeux et tous les médias, les jeux vidéo reflètent la société dans laquelle ils s'inscrivent, avec ses dynamiques de discrimination et d'exclusion. Ce premier temps sera consacré à l'exposé des problèmes et comportements toxiques qui peuvent survenir dans la pratique du jeu vidéo.

Table-ronde : Loisirs Numériques, Game'Her, Afrogameuses

I 10h45-12h : Jeu vidéo et discriminations, quelles réponses ?

Dans la continuité du temps précédent, il s'agira pour les participant-es d'inventer des solutions aux problèmes qui auront été mis en exergue et de construire des réponses adaptées à la pratique des ludothèques.

Atelier de co-construction

APRES MIDI

I 14h-15h : Atelier des pratiques

Ces ateliers sont amenés à évoluer durant la semaine au regard des besoins repérés par les participant-e-s et les formateurs-trices. Ils peuvent venir compléter au fur et à mesure les questionnements et les pratiques des participant-e-s.

Atelier de co-construction.

I 15h-16h : La place du jeu vidéo dans la société

Au delà de la pratique ludique elle-même, le secteur du jeu vidéo occupe une place croissante dans la société : poids de l'industrie, esport, youtubeurs et influenceurs, dérives utilitaristes, ... Pour un meilleur accompagnement des publics, une connaissance minimale de ces pratiques nous semble nécessaire.

Conférence de Xavier Calvi, CEO de WildCatsProduction et producteur d'émissions radio

I 16h15-18h : Jeu vidéo et soutien à la parentalité

A partir des questionnements évoqués au cours de cette journée et des précédentes, l'objectif est ici de construire collectivement pour les ludothèques des modes d'accompagnement des familles autour de la thématique du jeu vidéo.

Atelier de co-construction

JEUDI 30 JUIN : Proposer du jeu vidéo dans sa structure

MATIN

I 9h-9h30 : Accueil et dynamique de groupe.

I 9h30-12h : Construire une proposition de jeu vidéo

Ce premier temps de travail, qui servira de base aux temps de l'après-midi, permettra aux participants de réfléchir aux différentes modalités de proposition de jeu vidéo et de construire un projet aux regards de leurs intentions. Ce temps abordera également la question de la réglementation applicable aux jeux vidéo.

Atelier de co-construction

APRES MIDI

I 14h-17h : Mettre en place le jeu vidéo

Le travail de l'après-midi se déroulera en sous-groupes, qui tourneront sur trois thématiques de travail différentes :

- Aménagement de l'espace : quelles installations, quelle organisation de l'espace ?
- Constitution du fonds de jeux : quels supports et quels jeux choisir ?
- Fonctionnement de l'espace : quelles règles, quelles pratiques spécifiques à l'espace ?

I 17h-18h : Temps de restitution et d'échanges

Mise en commun des réflexions et projets produits par les différents groupes.

VENDREDI 1er JUILLET : Rendre le jeu accessible à tous.tes

MATIN

I 9h-10h : Accueil et dynamique de groupe.

I 10h-11h30 : Visite de l'espace jeu vidéo de la ludothèque de Pantin (93)

Dans la continuité des travaux sur l'aménagement des espaces, la visite commentée de la ludothèque de Pantin constituera un cas pratique d'analyse d'aménagement d'espace.

Visite commentée avec l'équipe de la ludothèque.

APRES MIDI

I 13h30-15h : Jeu vidéo et handicap

Pour que le jeu vidéo soit réellement accessible à tous et toutes, des aménagements techniques peuvent être nécessaires. Ce temps de travail permettra aux participant-es de trouver des pistes pour une pratique inclusive dans leur structure.

Conférence participative de Ludovic Lacanal, Éducateur de Jeunes Enfants

I 15h-15h30 : Synthèse des travaux

I 15h30-16h : Présentation de la Formation d'été 2023

I 16h-16h30 : Bilan, évaluation et clôture de la Formation d'été.

Organisation et administration

Accès à la formation

La Formation d'été est accessible aux adhérents de l'ALF : ludothécaires, professionnel-le-s utilisant le jeu, porteurs de projet, salarié-e-s, bénévoles et volontaires en service civique. Si ça n'est déjà fait, merci de vous rendre sur notre site pour procéder à votre adhésion.

L'accueil :

Horaires : 9h à 18h, soit 7h/jour.

Lieu : à confirmer prochainement

Repas : le repas du midi peut être réservé auprès de l'ALF (voir bulletin d'inscription) et sera pris à l'Auberge de jeunesse. Le repas du soir n'est pas pris en charge.

L'inscription :

Les bulletins d'inscription sont à retourner **le plus tôt possible** par courrier postal au : 180 bis rue de Grenelle, 75007 Paris ou scannés par mail à : courrier@alf-ludotheques.org.

Le/la stagiaire ne pourra entrer en formation qu'à compter de la signature de la présente convention. Les demandes de rétractation doivent être adressées par écrit **au moins 10 jours** avant la date de début du stage.

Pour les salarié-e-s, passé ce délai, les annulations qui ne seront pas justifiées par un document (certificat médical, d'accident, de défaut de transport...) feront l'objet d'une facturation de l'ensemble des frais. Dans tous les cas, des **frais de dossier** (20€) seront conservés par l'ALF.

L'ALF peut être amenée, pour des raisons indépendantes de sa volonté, à annuler ou modifier un stage. Dans tous les cas, elle s'engage à prévenir les stagiaires au moins 10 jours avant le début prévu et, en cas d'annulation, à rembourser l'intégralité des frais éventuellement engagés.

Prise en charge des frais

Les frais pédagogiques et les frais annexes sont à la charge des participant-e-s. Pour les salarié-e-s (et à priori les volontaires en service civique), ces frais peuvent être pris en charge dans le cadre de leur plan de développement des compétences, l'ALF est enregistrée comme organisme de formation sous le numéro : 11 75 50 772 75 (ce numéro ne vaut pas agrément d'Etat) et son projet de formation est certifié Qualiopi.

Off

Des espaces de rencontre, d'échanges, de jeu et des activités seront proposés aux stagiaires qui le souhaitent en marge de la formation, en lien avec l'ALF régionale accueillante. La participation à ces temps est facultative et n'est pas prise en charge.