

# Les enjeux sociétaux du jeu vidéo

## Catalogue d'interventions

### L'association Game impact

Game Impact est une association de loi 1901 fondée en 2016 qui se donne pour objectif de promouvoir une évolution du jeu (sous toutes ses formes) vers plus de sens et de responsabilité.

Nous organisons des évènements de divers types :

- **Tables rondes mensuelles**, pour interroger les liens entre le jeu et un sujet de société : inclusivité, environnement, modèles de narration, santé, migrations, médiation, mesure d'impact...
- **Game jams**, où nous mettons en contact des jeunes développeur.se.s avec des associations pour développer un jeu engagé.
- **Ateliers et conférences pour le grand public**, de sensibilisation au rôle du jeu dans notre société.

L'association est un espace d'expression, d'information et de création, dans un climat d'équité et de bienveillance, où chaque personne est respectée.

Parmi les acteurs qui ont déjà fait confiance à l'association, l'on peut compter Sorbonne Université, l'école Epitech, la chaîne ARTE et sa plateforme ARTE Creative, les festivals SuperDemain et Stunfest, la bibliothèque Louise Michel, ou l'École d'Ingénieurs de la Ville de Paris.

Aujourd'hui, Game Impact s'investit dans la sensibilisation des futurs créateurs et créatrices des jeux, et propose un catalogue d'interventions par des experts sur ses sujets de prédilection : les enjeux sociétaux du jeu.

## Pourquoi des interventions sur les enjeux sociétaux du jeu ?

- **Une prise de conscience massive** : Le jeu vidéo prend aujourd'hui conscience de son importance dans le monde, du fait du nombre et de la diversité de ses publics. La fiction a toujours cherché à coller aux grandes questions sociétales de son temps pour répondre aux aspirations de ses contemporains, et c'est aujourd'hui plus que jamais le cas.
- **Un besoin pour les étudiant.e.s et pour les studios** : Les studios recherchent des profils multidisciplinaires et ouverts sur le monde, des collaborateur.ice.s capables de construire une réflexion au-delà d'utiliser des outils techniques. Ce sont ces concepteur.ice.s de demain qui répondront au besoin de l'industrie : créer des jeux complexes et aptes à faire résonner leur public. Un bagage intellectuel critique est donc une réelle **opportunité d'emploi pour les étudiant.e.s**.
- **Une responsabilité... qui rime avec une opportunité** : Il devient clair que face aux enjeux immenses auxquels font face nos sociétés contemporaines (réchauffement climatique, montée des extrêmes, crises sociales...), chaque composante de la société civile peut agir à son niveau. Si le jeu n'a pas vocation à porter l'entière responsabilité de la marche du monde, il a un véritable pouvoir d'action sur son public par les narrations, les personnages, et les mécaniques d'action qu'il représente et promeut. Il est ainsi en mesure, à son échelle, d'inspirer les transitions vers les mondes souhaitables de demain. Cette possibilité de faire écho avec intelligence aux enjeux de son temps, de près ou de loin en fonction du type de jeu, est une opportunité incroyable d'**amener notre média au degré de maturité et de reconnaissance auquel il aspire aujourd'hui**.

**Avec les conférences et workshops Game Impact, donnez les moyens à vos étudiant.e.s d'agir sur le jeu de demain.**

## La philosophie des interventions Game Impact

- **Une qualité experte** : Chaque formation est co-conçue par des expert.e.s du sujet et des bénévoles de l'association, puis régulièrement mise à jour, pour garantir la qualité et l'accessibilité du contenu.
- **De la théorie à la pratique** : Dans la philosophie de l'apprentissage par le faire, chaque intervention propose un équilibre entre la diffusion des notions théoriques, et la mise en pratique via des ateliers participatifs. L'échange avec le public est valorisé pour apporter participation, dynamisme et adaptabilité à chaque formation.
- **Une adaptation à vos besoins** : Chaque établissement a un programme, des axes, des besoins et contraintes qui lui sont propres. C'est pourquoi Game Impact présente des formats modulables en termes de longueur, d'activités et de thématiques, à discuter avec vous pour une parfaite adaptation à vos besoins.
- **Une transmission d'outils** : Chaque formation se termine par la transmission d'un ensemble de références accessibles et attrayantes pour permettre au public de continuer à se former de manière autonome.

## Aperçu des interventions 1/2

Cliquez sur un chapitre pour atteindre son descriptif complet.

1 // Inclusivité	
<b><u>Les enjeux fondamentaux : représentations de fiction et contexte professionnel</u></b>	Comprendre l'état actuel des représentations de genre, d'orientation sexuelle et de couleur de peau dans le jeu vidéo, les bonnes pratiques, et les tendances en cours de développement.
<b><u>Améliorer l'égalité hommes/femmes dans l'industrie du jeu vidéo</u></b>	Des pratiques concrètes pour un environnement de travail inclusif.
<b><u>Représentations et enjeux du handicap dans le jeu vidéo</u></b>	Faire évoluer les pratiques de représentations pour faire évoluer les regards
2 // Environnement	
<b><u>Enjeux environnementaux du jeu vidéo : du hardware à l'imaginaire</u></b>	Faire évoluer les pratiques et les narrations du jeu vidéo vers une prise en compte des défis globaux.
<b><u>Imaginaires du changement climatique</u></b>	Conférence : Réflexion critique sur les récits écologiques.  Atelier : Offrir un espace où imaginer un futur désirable.
<b><u>Vulnérabilités systémiques, risques d'effondrement : que faire ?</u></b>	Repenser nos imaginaires de l'avenir pour inspirer un renouveau sociétal.
<b><u>Vers une utilisation du numérique plus responsable</u></b>	Amorcer la réflexion sur les impacts environnementaux du numérique et adopter de nouvelles pratiques dans le quotidien.
<b><u>Sensibilisation aux enjeux de l'informatique responsable</u></b>	Formation avancée sur les impacts environnementaux du numérique et les pratiques à adopter.

## Aperçu des interventions 2/2

Cliquez sur un chapitre pour atteindre son descriptif complet.

<b>3 // Structures narratives</b>	
<u>Faire progresser les figures et narrations héroïques</u>	Saisir les présupposés idéologiques derrière les modes dominants de narration et proposer des alternatives.
<b>4 // Industrie</b>	
<u>Évoluer dans l'environnement professionnel du jeu vidéo</u>	Une initiation aux réalités du marché de notre industrie.
<u>Internet : enjeux et liberté</u>	Les bases du fonctionnement technique d'internet et des enjeux de liberté publiques associés.
<b>5 // Rencontre</b>	
<u>Projection-débat avec Game Spectrum</u>	Inspirer vos étudiant.e.s par un débat avec un créateur.
<b>6 // Au-delà du jeu et du numérique</b> Au fil des années, Game Impact a noué des contacts avec des personnes et institutions travaillant sur bien d'autres domaines que le jeu et le numérique. Pour leur permettre de se rencontrer, nous présentons ici des formations liées à des enjeux de société au-delà de notre sujet de prédilection.	
<u>Pratiquer l'écriture inclusive</u>	Mettre l'écriture égalitaire à la portée de toutes.

## 1 // Inclusivité

### Les enjeux fondamentaux : représentations de fiction et contexte professionnel

Comprendre l'état actuel des représentations de genre, d'orientation sexuelle et de couleur de peau dans le jeu vidéo, les bonnes pratiques, et les tendances en cours de développement.

Temps : 1 à 3 jours + workshops ½ journée à 1 semaine.



Intervenant.e :  
membre de  
Game Impact

### Présentation

En quelques années, la pop-culture s'est emparée des questions d'inclusivité avec un dynamisme enthousiasmant. La diversité et l'égalité des genres et des ethnies est aujourd'hui un axe de réflexion incontournable pour tout studio de jeu : les publics sont aujourd'hui très variés et réclament des représentations reflétant cet état de fait. C'est une belle occasion pour alimenter notre créativité et explorer des histoires, des personnages, des univers dont le potentiel est encore presque inexploité ! Mais c'est aussi l'occasion de diversifier la population de notre industrie : plus les backgrounds des équipes de développement sont variés, plus leurs productions le seront aussi !

Ces perspectives sont exaltantes, mais passent par des questions complexes. Dans quels schémas archétypaux s'inscrivent les représentations de genre et d'ethnie traditionnelles dans le jeu vidéo ? Comment cela reflète-t-il le monde dans lequel vivent les concepteur.ice.s de jeux ? Quelles sont les bonnes pratiques créatives qui ont prouvé leur efficacité ? Quelles politiques de recrutement, de management et de communication mettre en place pour promouvoir la diversité au sein des équipes ?

Pour y répondre, nous partirons d'une analyse des problématiques pour arriver à des solutions concrètes et inspirantes, pour construire ensemble un média plus inclusif !

### Plan

#### 1 - Stéréotypes de représentations féminines

- Examen de la notion de genre, des représentations physiques, des rôles narratifs, de la hiérarchie des valeurs genrées, objet VS sujet.

- **Éléments de méthode** : Notions de reproduction implicite et explicite, de normativité, division genrée du jeu, rôle formateur du jeu, prophétie auto-réalisatrice, essentialisme VS constructivisme, inversion, test de Bechdel, ordres de grandeur...
- **Pistes de résolutions** : cohérence rôle-design, représenter l'oppression vécue par le personnage sans l'y réduire, embrasser et retourner les stéréotypes, pluralité de représentations, progressivité du changement, lien avec le fonctionnement du studio...

## 2 - Stéréotypes de représentations masculines

- Analyse des représentations physiques, narratives et gameplay et du public (masculin) auxquelles elles s'adressent, examen de la notion culturelle de masculinité, exemples de propositions alternatives.

## 3 - Représentations LGBTQ+

- **Introduction à la notion** : Tour d'horizon des enjeux, définition des termes, explication des façons d'être.
- **Les stéréotypes les plus classiques** : Examen des stéréotypes répandus, avec analyse de leur structure et leurs présupposés, leurs occurrences dans le reste de la pop-culture et de notre société, et des pistes de résolution.
- **Éléments de méthode** : Rappel des éléments de méthode communs à l'ensemble des discriminations, ajout d'éléments spécifiques à la problématique.

## 4 - Représentations ethniques

- **Analyse critique des représentations ethniques communes** : représentations souvent caricaturales, réductrices ou exotisantes.
- **Mise en contexte avec l'histoire des représentations ethniques en Occident** : cinéma, bande dessinée...
- **Outils intellectuels de traitement du sujet** : ethnocentrisme, point de vue situé, notion de contexte, réalisme historique, double standard, whitewashing, méthodologies de documentation et d'inspiration...

## 5 - Les comportements dans les studios de développement et communautés de joueurs

- **Différences de vécu de situations concrètes** : Esprit de groupe, charge familiale, perception des réactions émotionnelles et des compétences techniques
- **Clés de communication pour les équipes** : Répartition du temps de parole, analyse de comportements problématiques (avocat du diable, *mansplaining*, victim blaming, micro-agressions...) et pistes de solution
- **Clés pour le management** : Mise en place de charte, ressources validées, organisme d'écoute et d'étude, traiter les témoignages...
- **Socialisation** : Groupes de parole, organes de médiation, espaces de dialogue, mentoring...
- **Recrutement** : Rédaction et ciblage des annonces, organisation des entretiens...

## Propositions de modalités différentes d'interventions

Chacune des modalités proposées explorera le même ensemble de grands thèmes : la différence de temps disponible permettra d'explorer ceux-ci plus en profondeur, et donc pour le public d'avoir accès à plus de finesse de raisonnement, de notions théoriques et pratiques, d'exemples, de clés de lecture, et de temps de débat. Comme le prouve la présence de ce sujet dans le débat public dans la société et l'industrie du jeu vidéo depuis plusieurs années, la richesse de ces questionnements est importante et même la proposition maximale ne suffirait pas à l'épuiser... loin de là !

Il sera mis dans tous les cas à disposition des étudiant.e.s une bibliographie riche, accessible et présentée en différents niveaux de complexité progressive pour leur permettre d'évoluer par eux-mêmes par la suite.

	Cours	TP
<b>Programme 1 : Sensibilisation</b>	1 jour Tour d'horizon synthétique du sujet.	1 pitch de jeu ou de personnage à rendre en groupes : - ½ journée soutenance (distanciel ou présentiel)
<b>Programme 2 : Exploration</b>	2 jours Tour d'horizon détaillé, avec plus d'espace pour débats et vidéos commentées.	Workshop sur 2 jours avec : • ½ journée consulting sur idées (distanciel), • ½ journée soutenance (distanciel)
<b>Programme 3 : Intégration</b>	3 jours Explorations en détails du sujet, avec temps étendu pour débats et vidéos commentées.	Workshop sur 1 semaine comprenant : • ½ journée consulting au début sur idées de départ (distanciel ou présentiel) • ½ journée consulting au milieu pour réajustement des propositions (distanciel ou présentiel) • ½ journée soutenance finale (présentiel)  Reste du temps en autonomie, accompagnement possible par enseignants de l'école.

## 1 // Inclusivité

### Améliorer l'égalité hommes/femmes dans les écoles et studios de jeux vidéo

Des pratiques concrètes pour un environnement de travail inclusif.

Temps : 2h-3h / module, 6 modules disponibles  
Selon le niveau de détail souhaité, en une ou plusieurs interventions.



Intervenante du réseau  
Game Impact :  
**Juliette Lancel**  
Formatrice, chercheuse,  
enseignante

## Présentation

Depuis #metoo, la société dans son ensemble prend conscience du chemin qu'il reste à parcourir vers l'égalité hommes-femmes, notamment sur le lieu de travail, comme un studio de développement.

Chercheuse et féministe, Juliette Lancel vous propose un éclairage sur ces problématiques qui vous concernent, à travers le regard extérieur d'une experte. Son rôle ? Transmettre un savoir et des compétences, mais aussi répondre à toutes vos interrogations avec pédagogie et bienveillance.

Les formations Égalité Hommes/Femmes, ce sont :

- Des modules personnalisables qui conjuguent théorie, exemples concrets et mise en pratique, notamment par le biais du jeu.
- Une réponse à vos questions, en toute confidentialité et dans un cadre bienveillant.
- En fonction de vos demandes: le travail avec un groupe de femmes et/ou d'hommes, le partage de bonnes pratiques, les bases d'une communication non-sexiste, l'aide à la rédaction d'une réponse ou d'un argumentaire, etc.

Ensemble, construisons la formation qui répond à vos besoins !

[Lien vers la présentation des ateliers](#)

## Présentation de l'intervenante

Juliette Lancel est historienne indépendante, enseignante dans le supérieur et formatrice. Elle a également fondé la revue En Marges ! qui explore les enjeux politiques de l'intime à travers les sciences humaines et les arts.

[Lien vers la présentation de l'intervenante](#)

## 1 // Inclusivité

### Représentations et enjeux du handicap dans le jeu vidéo

Faire évoluer les pratiques de représentations pour faire évoluer les regards

Temps : Conférence 1h-2h + workshop ½ journée



Intervenant du réseau  
Game Impact :  
**Damien Fargeout**  
Formateur et consultant  
en accessibilité  
numérique

## Présentation

Dans la mouvance de diversité de notre société, une communauté reste encore à l'écart : les personnes en situation de handicap. Le sujet reste encore peu, ou mal, abordé, notamment du fait d'un manque d'interaction avec les personnes concernées. Cependant, l'accessibilité devient un chantier phare de l'industrie du jeu vidéo, avec des initiatives importantes d'acteurs comme Microsoft ou Ubisoft : il est donc temps de prendre la balle au bond !

En effet, l'accessibilité est nécessaire pour l'inclusion des personnes en situation de handicap dans le monde du jeu vidéo, mais d'autres axes de réflexion sont primordiaux, comme la question de la représentation. À la manière de *Hellblade - Senua's Sacrifice* ou *Overwatch*, comment intégrer un personnage en situation de handicap, en travaillant à la fois son esthétique, son histoire, et son gameplay ?

Cette formation a pour but d'apporter un autre regard sur le handicap et la manière dont le jeu vidéo peut y apporter sa contribution. **Ensemble, comment créer une vision inclusive et cohérente du handicap par le jeu vidéo ?**

## Plan

### 1 – Le validisme, c'est quoi ?

- Définition du handicap : Modèle médical et modèle social
- Définition du validisme : Que désigne ce terme ? À quels vécus se réfère-t-il ? Quelles réceptions reçoit-il dans la société et l'industrie du jeu vidéo ?

### 2 – Le rôle de la représentation dans le jeu vidéo

- Mise en situation : Le pouvoir de la représentation ; archétypes et stéréotypes ; questionnements sur les représentations communes du handicap.

- **Jeu vidéo et handicap** : Problèmes et pistes d'améliorations, agrémentés d'exemples.
- **Comment agir ? À quel niveau ?** Pistes pour la prise en compte lors du processus de conception ; bonnes pratiques de consulting et d'inclusion des personnes concernées.

### 3 – Les emplois de l'accessibilité et la place du référent handicap

- **La popularisation des métiers de l'accessibilité** : accessibility consultant, head of inclusion, UX designer...
- **Le référent handicap** : Son rôle, son importance, ses contextes d'action.
- **Une compétence de demain** : Saisir la rapide évolution de la prise en compte du handicap au niveau juridique (CVAA, European Accessibility Act), business (20% des personnes en situation de handicap dans le monde) et les opportunités qu'elle représente.

### Présentation de l'intervenant

Après l'obtention d'un master en Game Design en 2016, Damien Fargeout découvre le monde associatif du handicap. Pendant ce temps, l'accessibilité de jeu vidéo devient une réelle problématique au sein de l'industrie. Il continue ses investigations autour du handicap et de la représentation dans les médias. Il est aujourd'hui intervenant en UX design en écoles de création de jeux, et consultant en accessibilité web/jeu vidéo.

	Conférence	Workshop
Une conférence et un workshop optionnel de mise en pratique	2 heures - Exposé des enjeux - Interactions avec le public - Session Q/A	Une demi-journée Création de personnages en situation de handicap : axes de travail : - Quelle histoire et design leur associer ? - Quel gameplay leur attribuer ?

## 2 // Environnement

### Enjeux environnementaux du jeu vidéo : du hardware à l'imaginaire

Faire évoluer les pratiques et les narrations du jeu vidéo vers une prise en compte des défis globaux.

Temps : 1 à 4 jours + workshops ½ journée à 1 semaine



Intervenant.e :  
membre de  
Game Impact

### Présentation

C'est une réalité qui commence à devenir une évidence : le numérique est un domaine extrêmement consommateur en ressources, tant énergétiques que matérielles. **Comment concilier la nécessité de ces technologies dans notre quotidien avec un usage raisonné de celles-ci**, en particulier dans une industrie qui en dépend autant que celle du jeu vidéo ?

Au-delà de cette question, ce sujet est l'occasion d'**ouvrir les yeux sur des enjeux globaux** : à l'ère où le réchauffement climatique s'annonce comme le plus grand défi de l'humanité, et où la transition énergétique nécessitera la contribution de toutes les couches de la société, **comment le jeu vidéo et son immense pouvoir de narration peut-il accompagner les changements en cours ?**

Ces conférences et ateliers nous proposent, en tant qu'acteurs et actrices du jeu, de comprendre comment changer les usages et les histoires, et de prendre notre part dans les transitions positives vers une autre société. **À nous de créer des imaginaires d'avenir !**

### Plan

#### État des lieux des problématiques environnementales actuelles

Introduction au fonctionnement du système Terre et de la place qu'y prennent nos modèles de production et de consommation, afin de contextualiser les enjeux évoqués ensuite.

#### Enjeux environnementaux du numérique : le hardware

Analyse des causes et conséquences du fonctionnement de l'écosystème matériel actuel du jeu vidéo, introduction à la notion de *low tech*, analyse des différentes tendances à venir et des pistes de solution.

## Créer des imaginaires durables : accompagner la transition énergétique et sociale par la fiction

Analyse de plusieurs mythes fondateurs de notre civilisation et de leur transmission par le jeu vidéo (compétition, expansion, déconnexion de l'écosystème, technophilie) sous l'angle de la narration et du gameplay, avec inspirations d'alternatives pour chacun. Découverte d'imaginaires alternatifs (solarpunk, utopies politiques, etc), transmission de clés de réflexions personnelles et sociales sur les problématiques environnementales.

### Propositions de modalités différentes d'interventions

	Cours	TP
<b>Programme 1 : Sensibilisation</b>	1 jour Tour d'horizon synthétique du sujet	1 pitch d'histoire ou de design fiction à rendre en groupes : <ul style="list-style-type: none"> <li>• ½ journée soutenance (distanciel ou présentiel)</li> </ul>
<b>Programme 2 : Exploration</b>	2 jours Tour d'horizon détaillé, avec plus d'espace pour débats et vidéos commentées	Atelier design fiction en groupes sur 1 journée
<b>Programme 3 : Intégration</b>	4 jours Exploration en détails du sujet. Interventions de spécialistes en ingénierie, narration, et conception visuelle.	<b>Workshop sur 1 semaine</b> comprenant : <ul style="list-style-type: none"> <li>• ½ journée consulting au début sur idées de départ (distanciel ou présentiel)</li> <li>• ½ journée consulting au milieu pour réajustement des propositions (distanciel ou présentiel)</li> <li>• ½ journée soutenance finale (présentiel)</li> </ul> <p>Reste du temps en autonomie, accompagnement possible par enseignants de l'école.</p>

## 2 // Environnement

### Imaginaires du changement climatique

Conférence: Réflexion critique sur les récits écologiques.  
Atelier: Offrir un espace où imaginer un futur désirable.

Temps : 1 jour



Intervenante du réseau  
Game Impact :  
**Clarisse Podesta**  
Designer graphique,  
médiatrice culturelle et  
chercheuse indépendante

### Présentation de la conférence

Réflexion sur l'iconographie et les récits entourant les enjeux climatiques, articulée en trois axes thématiques: la nécessité des histoires pour compléter le savoir, préserver une forme de complexité face à des discours simplificateurs, et tenter de formuler des imaginaires positifs.

### Plan de la conférence

Les enjeux environnementaux – et le changement climatique en particulier – sont généralement traités sur un registre technique ou scientifique. Or la transition écologique vise à faire émerger d'autres modes d'existence, et en cela, constitue aussi une bataille culturelle. Les artistes, auteur.ice.s, créateur.ice.s ont donc un rôle à jouer dans la formulation de récits et d'imaginaires qui pourraient rendre cette transition désirable.

« On ne réagit pas aux rapports sur le changement climatique parce qu'ils sont présentés de façon managériale. Ils ne disent pas que cela pourrait être le point de départ d'un nouveau futur. » Adam Curtis, réalisateur britannique (2018)

Cette présentation vise à synthétiser deux recherches amorcées en 2018: « leclimat.jpg » d'une part, un panorama des types d'image les plus utilisés pour évoquer le changement climatique, et « Entre savoirs et histoires » d'autre part, une réflexion sur les enjeux liés aux récits à inventer pour permettre de se projeter sur une planète endommagée. La réunion de ces deux sujets (l'iconographie et les récits) constitue une approche large des imaginaires, et prend en exemple aussi bien des jeux vidéo que la littérature ou l'art contemporains.

En effet, les industries culturelles en général ont tout intérêt à investir ce sujet, de plus en plus plébiscité. Leur pouvoir d'influence pourrait ainsi contribuer à un grand changement

sociétal. Tout comme les formes savantes, la pop-culture n'a pas encore trouvé le ton juste pour aborder une telle question, difficile mais incontournable.

Cette réflexion critique sur les récits écologiques s'articule en trois axes :

- La nécessité de l'imaginaire pour compléter le savoir
- Préserver une forme de complexité face à des attitudes simplificatrices
- Tenter de formuler des discours positifs

## Présentation de l'atelier

Alors que l'avenir prend forme dans des images lointaines de tours végétalisées, truffées d'innovations vertes et d'objets connectés, comment envisager la vie du futur à partir de nos expériences individuelles, de détails, du quotidien ?

L'atelier « Décrire et imaginer le futur décarboné » invite à la description, visuelle ou textuelle, de ce à quoi peut ressembler notre existence dans un futur proche (environ 2050), dans un monde qui a stabilisé ses émissions de gaz à effet de serre en utilisant beaucoup moins d'énergie.

Nos représentations du futur sont conditionnées par de nombreuses images issues de la culture mainstream (en particulier les films et séries télévisées). Alors qu'un changement radical de nos modes d'organisation est nécessaire pour amorcer la transition écologique, il est aussi temps de décoloniser nos imaginaires pour déployer tous les potentiels !

Cet atelier vise à offrir aux participants un espace où chacun puisse imaginer – se faire une image – d'un futur décarboné et désirable. Il n'y a donc que deux consignes :

- La moindre action doit être expliquée au prisme de la neutralité carbone,
- Ce doit être un futur dans lequel on a envie de vivre !

L'atelier peut être organisé en deux temps : d'abord raconter une histoire à partir d'une situation donnée en petits groupes, puis laisser libre cours à son imagination dans une contribution personnelle qui peut s'appuyer sur des listes de questions thématiques (vêtements, transport, nourriture, relations sociales, etc.). Un temps de restitution est à prévoir après chaque étape d'animation, pour permettre aux participants d'avoir une vue d'ensemble et d'échanger sur les idées qui ont émergé.

## Plan de l'atelier

### Déroulé indicatif pour 2h avec 60 participant-es (15 groupes)

- 40 min : En groupes, réfléchir à une situation précise
- 20 min : Restitution de chaque situation aux autres groupes
- 40 min : Atelier de prospective en dessin. Chacun peut coucher sur le papier sa vision idéale d'un futur écologique, en choisissant le thème / l'approche qui lui parle le plus.

- 20 min : Les contributions sont exposées. Les participants circulent. Temps d'échange spontané ou médiation (analyse des motifs récurrents, des points de vue, etc.).

### **Matériel**

Papier, feutres, de quoi afficher les contributions (scotch, punaises), tables et chaises, un espace d'exposition (murs ou cimaises).

### **Présentation de l'intervenante**

Clarisse Podesta est designer graphique, médiatrice culturelle et chercheuse indépendante. Diplômée de l'école Estienne et de l'École Supérieure d'Art et Design Grenoble Valence, sa pratique ne se définit pas par une technique privilégiée mais par une multitude de formes dans lesquelles on voit émerger un geste éditorial.

En 2017 elle rejoint Avenir Climatique, association nationale de sensibilisation et d'éducation populaire aux enjeux énergie et climat. Elle y trouve un espace d'expérimentation pour la recherche active, dont elle se saisit pour réfléchir à l'élaboration d'une culture visuelle du changement climatique et d'imaginaires alternatifs au récit dominant.

[Lien vers la présentation de l'intervention et de l'intervenante](#)

## 2 // Environnement

### Vulnérabilités systémiques, risques d'effondrement : que faire ?

Repenser nos imaginaires de l'avenir pour inspirer un renouveau sociétal.

Temps : ½ journée à 1 journée (avec ou sans atelier)



Intervenant du réseau  
Game Impact :

**Arthur Keller**

Spécialiste des risques  
systémiques et des  
stratégies de transition  
Spécialiste du storytelling  
Consultant - Formateur -  
Conférencier - Auteur

### Présentation

Vulnérabilités, « effondrement(s) », durabilité, résilience, complexité... Autant de notions qui constellent la littérature scientifique et les débats sur la transition écologique et le dérèglement climatique. Issues notamment de l'analyse systémique, elles nous secouent individuellement et collectivement en questionnant aussi bien nos manières de réfléchir que nos modes d'action.

**En quoi prendre conscience de nos fragilités peut-il favoriser une dynamique constructive ? Comment penser ces contraintes et engager une mobilisation via de nouveaux récits pour demain ?**

Arthur Keller propose une intervention suivie d'échanges pour désambiguïser, « challenger » puis dépasser des concepts clés de plus en plus répandus mais souvent mécompris, par un voyage à travers les champs des sciences naturelles, des technologies, de la psychologie sociale, de la communication et du récit de fiction... afin de caractériser les contraintes du XXI<sup>e</sup> siècle ainsi que l'espace des possibles et des opportunités, pour pouvoir dégager des pistes d'action individuelle et collective, notamment bien sûr en matière de création de récits et d'imaginaires.

### Plan

#### Introduction

- Présentation de l'intervenant, des objectifs de présentation

#### Intervention

- Définition / clarification des termes et notions clefs
- État des lieux de la « collapsologie » : intérêts et limites

- Analyse systémique des dynamiques d'évolution du système Humanité-Terre
- Vulnérabilités des sociétés modernes
- « Problèmes » et « symptômes », « solutions » et « aménagements »
- Développement durable, croissance verte, économie circulaire, dématérialisation, transition énergétique et écologique, etc.
- Complexité, verrouillages systémiques, syndrome de la reine rouge, autonomie et hétéronomie
- Caractérisation de l'espace des possibles (démêler bon grain et ivraie)
- Déconstruire les faux espoirs pour pouvoir construire des espoirs lucides
- Outils de changement et de mobilisation
- Stratégies de résilience
- Importance majeure des imaginaires
- Notions de psychologie sociale (l'importance des émotions ; « pessimisme » vs « optimisme » ; peur, désir, espoir : des notions trompeuses ; social mood ; preparedness ; dénis et biais cognitifs)
- Notions de storytelling : construire des récits captivants et inspirants (structure d'un bon récit ; notion de genre ; création d'histoires et de protagonistes qui font mouche ; techniques utiles)

L'objectif : **amorcer une conversation informée sur la situation et les réponses possibles, équiper les participants de notions et d'outils utiles pour donner de la puissance à leurs récits voire une capacité à influencer positivement sur le monde réel.**

### Questions-réponses

Croiser l'expertise de l'intervenant et celle des participants pour **faire jaillir des idées neuves.**

### Atelier d'écriture

L'atelier, basé sur la discussion et la pratique, permet de saisir les forces et les limites des récits, pour en faire le meilleur usage dans un objectif de participation aux transitions.

- Focus sur l'usage des récits : pourquoi ils sont indispensables... mais pourquoi ils sont aussi insuffisants, et potentiellement dangereux. Mobilisation de notions de psychologie sociale et sociologie.
- Déduction d'un ensemble de recommandation pour des récits contribuant à l'intérêt général durable.
- Pistes techniques sur la manière d'écrire un récit avec un impact positif.
- Production de récits en groupes.
- Restitutions et discussions.
- Conclusion : Ancrage des principaux éléments à retenir et des pistes d'action

### Valeur ajoutée pour les participants

Saisir la nature des grandes problématiques auxquelles les sociétés vont être confrontées dans les prochaines décennies, concevoir l'étendue de nos vulnérabilités, réaliser le manque de pertinence de nombre de stratégies pourtant officiellement présentées comme des « solutions », comprendre les notions clefs de soutenabilité et de résilience: **des clés essentielles pour préparer l'avenir.**

Cogiter ensuite ensemble avec écoute, ouverture d'esprit, humilité et bienveillance, en se plaçant au point de contact de ces prises de conscience et des connaissances qu'ont les participants de la création et du monde du jeu vidéo... puis **stimuler les créativité pour se projeter dans des conceptions clairvoyantes de l'avenir et faire naître des inspirations neuves et « pertinentes ».**

La manière singulière d'Arthur Keller de communiquer sur ces sujets, dont les gens redoutent parfois *a priori* la tonalité « pessimiste », aboutit précisément à l'inverse des intuitions réductrices: **les participants ressortent de l'atelier avec de nouveaux espoirs et des principes fondamentaux actionnables.**

### Présentation de l'intervenant

Ingénieur de formation, Arthur Keller est spécialiste des limites et vulnérabilités des sociétés modernes, des risques systémiques (notamment les processus d'effondrement) et des stratégies de résilience. Conférencier, formateur et consultant sur ces sujets complexes, il développe des propositions pour construire des systèmes socio-écologiques soutenables. Ex coordinateur national de la commission Environnement du parti Nouvelle Donne, il a piloté l'écriture d'un grand programme de transition pour une société résiliente. Il est aussi scénariste, et intègre les enseignements de la psychologie sociale pour faire du storytelling un outil de mobilisation citoyenne et de transformation sociétale.

[Lien vers la page Wikipédia de l'intervenant](#)

## 2 // Environnement

### Vers une utilisation plus responsable du numérique

Amorcer la réflexion sur les impacts environnementaux du numérique et adopter de nouvelles pratiques dans le quotidien.

Temps : 2h



Intervenantes du réseau  
Game Impact :  
**Bela Loto ou Céline Ferré**  
Formatrices-consultantes,  
Spécialistes du numérique  
responsable  
M.I.R Conseil et Formation

### Présentation

Notre système technique repose essentiellement sur des ressources non renouvelables (énergies fossiles, ressources métalliques), avec un risque de raréfaction ou pénurie à plus ou moins long terme. La fabrication des technologies de l'information et de la communication produit des effets environnementaux désastreux et a une part de responsabilité dans le dérèglement climatique, l'augmentation des gaz à effet de serre, l'acidification des océans, l'eutrophisation des eaux, la diminution de la couche d'ozone, la désertification, la perte de la biodiversité, l'impact sur la santé humaine. La liste est longue.

Que l'on soit né avec un smartphone dans la main ou que l'on ait vécu les multiples transitions liées à l'évolution des outils informatiques, nous sommes souvent en manque de repères pour mettre en place de meilleures pratiques qui permettront, à notre échelle, de contribuer à un numérique plus durable.

Cette conférence comprend une partie magistrale proposant un état des lieux des impacts environnementaux du numérique et une partie échange avec les participants.

L'objectif est d'inviter le public à amorcer une vraie réflexion sur les impacts environnementaux du numérique et d'adopter de nouvelles pratiques dans le quotidien.

### Plan

#### Introduction

- Informatique et environnement, quelle relation entre les deux ?
- Illustration des propos par quelques supports vidéo (chacun de courte durée)

## État de l'art

- Analyse systémique des impacts environnementaux : l'accent sera mis sur les trois étapes du cycle de vie : extraction/fabrication, usage et fin de vie. Des chiffres clés seront donnés ainsi que des correspondances imagées permettant de faire passer le message plus aisément.

## Les bonnes pratiques & gestes simples

- Acquisition
  - Labels, matériels reconditionnés, guides
- Usage
  - Gestion de l'énergie, poste de travail, navigation, messagerie, impression
- Gestion de la fin de vie
  - Matériel en état de marche, matériel HS

## [Lien vers la présentation de la conférence](#)

## Présentation des intervenantes

Devant les sollicitations toujours croissantes et en parallèle des actions de bénévolat toujours dispensées par [l'association Point de M.I.R](#) qu'elles ont cofondée, Bela Loto Hiffler et Céline Ferré ont créé [M.I.R Conseil & Formation](#) en Novembre 2019 pour s'adresser spécifiquement aux demandes des entreprises et à l'enseignement supérieur. À la croisée de deux transitions, écologique et numérique, ces deux entités ont pour objectif de sensibiliser le grand public et les entreprises à la problématique du « Numérique Responsable » via des conférences, des formations, des témoignages, etc.

## 2 // Environnement

### Sensibilisation aux enjeux de l'informatique responsable

Formation avancée sur les impacts environnementaux du numérique et les pratiques à adopter.

Temps : 3 jours



Intervenante du réseau  
Game Impact :

**Bela Loto**

Formatrice-consultante,  
Spécialiste du numérique  
responsable  
M.I.R Conseil et Formation

### Présentation

Cette formation avancée sur 3 jours reprend les bases de la formation "Vers une utilisation du numérique (plus) responsable" et s'adresse aux professionnel.le.s du numérique pour permettre d'acquérir des éléments de réflexion applicables à la stratégie d'entreprise.

#### Objectifs :

- Avoir une vue d'ensemble sur les questions de développement durable
- Identifier les principales actions en matière de numérique responsable
- Maîtriser les réglementations du secteur
- Évaluer les bénéfices d'une stratégie informatique responsable
- Évaluer les bénéfices de l'éco-conception logicielle

**Organisation :** Un support de cours chapitré sera remis au fur et à mesure de la formation.

**Validation :** À la fin du module, un questionnaire à choix multiple permettra de vérifier l'acquisition correcte des connaissances.

**Attestation :** Une attestation sera remise en fin de stage à chaque participant.e.

### Plan

#### Jour 1 : État de l'art

- Chiffres clés, ordres de grandeur et perspectives
- Impacts environnementaux
- Indicateurs, outils, unités, tableaux de bord
- Cadre réglementaire
- Acquisition responsable (Informations et labels, normes, réglementations, certifications)
- Parc (postes de travail, smartphones)

## **Jour 2 : État de l'art et bonnes pratiques**

- Impression
- Datacenters
- Fin de vie (filière DEEE, collecte, réglementation, éco-organismes)
- Éco-conception de services numériques
- Maturité Green IT dans les grandes entreprises, benchmarks, baromètres, exemples...
- Mise en place d'une stratégie Green IT : mesure, décision, sensibilisation
- Actions clés & éco-gestes : Acquisition et gestion du parc, gestion de l'énergie, politique d'impression, navigation, messagerie
- Check-list : au bureau comme à la maison, à la maison comme au bureau

## **Jour 3 : Bonnes pratiques**

- Diagnostic / besoins spécifiques par poste de travail et amorce d'un plan d'action

[Lien vers la présentation de la formation](#)

### 3 // Structures narratives

#### Faire progresser les figures et narrations héroïques

Saisir les présupposés idéologiques derrière les modes dominants de narration et proposer des alternatives.

Temps : 1h30-3h



Intervenant du réseau  
Game Impact :  
**Nicolas Bourgeois**  
Docteur en informatique  
Paris-Panthéon Sorbonne  
Epitech

#### Présentation

Le schéma narratif d'un très grand nombre de jeux vidéo repose sur l'idée d'un héros ou d'un petit groupe résolvant des problèmes politiques et sociaux de grande ampleur par leurs actions individuelles. Ce parti pris de design, qui repose aussi sur des facilités d'écriture bien compréhensibles, est porteur de nombreux biais. Il sera proposé d'analyser ceux-ci pour comprendre au mieux la figure du héros, mais aussi pour servir de base à la réflexion sur des questions d'organisation sociales au-delà du jeu ; nous proposerons aussi un ensemble de modèles alternatifs de narrations.

#### Plan

##### Dissimulation de la permanence et de la complexité des conflits

Beaucoup d'œuvres résument une réalité sociale ou géopolitique complexe, parcourue de conflits et d'associations imbriquées et mouvantes, en un nombre limité d'oppositions manichéennes. Américains contre islamistes, spartiates contre athéniens, civilisés contre barbares, etc, sont autant de grilles d'analyse grossières qui masquent la possibilité de divisions internes à chaque camp, d'alliances entre ennemis supposés, de trajectoires mouvantes, ou d'évolutions de paradigmes. Pourtant, retranscrire la complexité est un grand levier d'enrichissement des gameplays et narrations.

##### Culte de l'homme providentiel

Bien des jeux mettent en scène la résolution d'un conflit majeur comme le résultat de l'intervention d'une individu.e ou d'un petit groupe doué d'une destinée singulière. Cette vision est éminemment politique : en masquant le rôle de l'action collective, elle contribue à diffuser des pratiques de désengagement, de fatalisme ou de césarisme, mais également à invisibiliser les acteur.ice.s qui n'ont pas la chance d'être au premier plan. Sortir de ce

paradigme peut être complexe puisqu'il s'agit de jongler entre le maintien de l'intensité dramatique et le souci de ne pas susciter des représentations à la fois contre-factuelles et anti-démocratiques.

### **Mythe de la volonté toute-puissante**

Une évolution de la figure héroïque a déplacé la caractérisation du/de la héros/héroïne depuis une prédominance des valeurs extrinsèques (naissance noble ou divine, statut social, prédestination) ou physiologiques vers une mise en avant des qualités morales, en premier lieu la résilience et la volonté. Ce qui pourrait sembler une forme de démocratisation de l'héroïsme a cependant plus d'un aspect pervers, par exemple la diffusion du mythe de la volonté toute-puissante. L'énoncé "Quand on veut, on peut" étant équivalent à "Quand on ne peut pas, c'est qu'on ne veut pas", cette mythologie méritocratique a pour principal enjeu et effet de transformer les inégalités structurelles en échecs personnels. Sortir de cette rhétorique implique de repenser la façon dont le jeu pense la réussite, le progrès et le passage du temps.

### **Justification des hiérarchies et des segmentations sociales**

Beaucoup de jeux favorisent une approche par spécialistes : l'efficacité maximale est atteinte en plaçant des individus sur-spécialisés en charge d'une tâche. Cette idéologie, héritée des approches tayloristes, est perverse selon de nombreux aspects : elle occulte l'importance de l'intelligence collective et de la transmission des savoirs, elle crée des individus irremplaçables et justifie leur situation au-dessus ou à l'écart du groupe et, pire, frappe d'obsolescence des populations à mesure que leurs compétences spécifiques perdent en intérêt.

### **Conceptions téléologiques de l'histoire**

En histoire, une erreur très répandue est de réinterpréter un processus à partir de son résultat final, par exemple considérer l'histoire de l'Allemagne comme un prélude au nazisme, ou penser le capitalisme comme un aboutissement logique des modes de production préexistants. Les logiques narratives des jeux vidéo, généralement adossées à l'atteinte d'un objectif pré-défini, incitent les joueur-ses à interpréter et optimiser l'ensemble de leur cycle de vie en l'évaluant à l'aune de l'accomplissement de cet objectif, et de surcroît à interpréter l'histoire de l'univers dans lequel ils et elles évoluent comme un support à cette progression.

### **Occultation des mécanismes d'attention à l'autre et d'interdépendance à grande échelle**

Si le/la héros/héroïne de jeu vidéo reçoit parfois l'aide d'autres entités, il/elle reste perçue comme un élément agissant autonome. Les aventures qui se présentent à lui/elle sont perçues comme des problèmes à résoudre par lui/elle en utilisant les ressources mises à sa disposition. Cette narration renforce une mythologie sociale de l'indépendance des

supposés agissants (par opposition aux dépendants : personnes âgées ou handicapées, sans emploi, etc) en mettant en avant certains types d'actions et en en rejetant d'autres dans l'ombre, oubliant combien une société est constituée de liens d'interdépendance et comme elle progresse de façon collective.

### **Pistes pour la production d'alternatives**

À partir de l'identification des idées sous-jacentes portées par les mécaniques évoquées, des pistes d'alternatives seront débattues et travaillées avec le public. L'on s'appuiera sur diverses expériences déjà menées (depuis les histoires sans héros de Bertolt Brecht aux narrations sans conflit en passant par de nombreux exemples de contradiction directe de ces schémas dans la pop-culture) afin d'inspirer le public pour la création de narrations plus riches et plus profondes.

### **Présentation de l'intervenant**

Docteur en informatique, Lead game designer de Beyond The Pillars (Winter Voices), maître de conférences en modélisation mathématique en sciences humaines et sociales, et maintenant CDO d'Epitech, Nicolas Bourgeois donne depuis plusieurs années des conférences régulières sur l'impact du jeu vidéo sur diverses problématiques sociales (éducation, inégalités, écologie).

## 4 // Industrie

### Évoluer dans l'environnement professionnel du jeu vidéo

Une initiation aux réalités du marché de notre industrie.

Temps : 2-3h



Intervenant.e :  
membre du réseau  
Game Impact

#### Présentation

Le jeu vidéo est une industrie concurrentielle, qui compte beaucoup d'appelé.e.s et peu d'élu.e.s. Un.e étudiant.e qui souhaite y entrer aura besoin de clés de lecture variées : les niveaux de rémunération qui lui seront accessibles, la variété des statuts de travail et de leurs conditions respectives en termes de droits et devoirs, les savoir-être et savoir-faire qui seront attendus, le cadre légal d'un studio de développement, l'importance de l'inclusivité dans les entreprises d'aujourd'hui... Une préparation concrète à ces enjeux offrira à vos étudiant.e.s une crédibilité supplémentaire sur le marché de l'emploi ainsi qu'une capacité à identifier les pratiques non souhaitables et à participer à une évolution positive de notre écosystème. En effet, devant des remises en question croissantes concernant les modèles de production et l'accueil des femmes et des minorités, les studios et éditeurs déploient aujourd'hui les efforts nécessaires pour identifier les irritants, améliorer le climat social et fidéliser les collaborateur.ice.s : il s'agit donc pour les nouveaux.elles entrant.e.s de saisir pleinement la mesure de ces enjeux pour construire ensemble une industrie plus durable.

#### Plan

##### Statuts et niveaux de rémunération

- Statuts : fonctionnements et différences
- Rémunérations et types de métiers

##### Contribuer à un environnement de travail sain

- Connaître les principaux jalons légaux sur l'entreprise et le travail
- Mettre en place un rythme de production adapté
- Agir pour l'inclusivité
- Intégrer les savoir-être indispensables

##### Les pistes à explorer

- Comprendre les différents acteurs de l'industrie et leurs enjeux
- Des pratiques concrètes : mentoring, recrutement, médiation, sensibilisation, responsabilisation, connaître ses limites

## 4 // Industrie

### Internet : enjeux et liberté

Les bases du fonctionnement technique d'internet et des enjeux de liberté publiques associés.

Temps : 2h



Intervenant :  
Émeric Tourniaire

#### Présentation

Internet est le réseau d'information le plus utilisé au monde. Mais plusieurs aspects techniques fonctionnent de manière invisible pour la plupart des utilisateur-ices. Cette conférence présente certains de ces protocoles sous un angle technique, ainsi que les enjeux politiques associés. Ainsi, nous évoquons certains aspects centralisés du réseau (affectations des adresses IP ou des noms de domaines), des volontés de contrôle étatique (DNS menteurs, sites blacklistés, lutte antiterroriste), ou par des entreprises disposant d'un monopole sur certains aspects numériques (GAFAM). La conférence se conclut par l'évocation d'outils permettant de protéger ses communications et ses pratiques sur internet.

#### Plan

##### Internet, c'est quoi ?

- Terminaux, fournisseurs, applications
- Modèle OSI, définition de la panne

##### Centralisation

- Fonctionnement du protocole IP
- Notion de routage

##### Contrôle étatique

- Problèmes liés au DNS

##### Monopoles

- GAFAM

##### Bonnes pratiques

- Anticiper un budget
- Choisir des alternatives
- Favoriser le local
- Chiffrer ses échanges

#### Présentation de l'intervenant

Docteur en informatique, Émeric Tourniaire enseigne l'informatique aux élèves de classes préparatoires du lycée Henri 4 (75). En marge de son travail, il réalise depuis 5 ans une veille sur les enjeux sociaux et politiques d'Internet, et donne régulièrement des conférences à ce sujet.

## 5 // Rencontre

### Projection-débat avec Game Spectrum

Inspirer vos étudiant-es par un débat avec un créateur.

Temps : 2-3h (selon durée documentaire)



Intervenante du réseau  
Game Impact :  
**Game Spectrum**  
Vidéaste engagée dans  
l'éducation populaire  
par le jeu vidéo

### Présentation

La vidéaste Game Spectrum produit des documentaires explorant en détails les enjeux sociétaux du jeu vidéo : conditions de travail, inclusivité de genre, monétisation et addiction, impact environnemental... La qualité exceptionnelle de son travail, **largement reconnue**, lui a valu d'être incluse dans [la sélection de vidéastes recommandé par le Ministère de la Culture pour des objectifs éducatifs](#).

Game Impact propose l'organisation de projections-débats de son travail, soit la projection d'un de ses documentaires, suivi d'une discussion avec l'autrice pour construire ensemble des questions et des réponses permettant de pousser plus loin la compréhension du sujet.

- [Comment Fortnite a conquis ses joueurs](#) : Un regard critique sur l'utilisation grandissante de la psychologie cognitive pour créer la rétention de l'utilisateur dans les jeux vidéo, avec discussion de ses enjeux éthiques et ses conséquences.
- [Comment se fabriquent les jeux vidéo](#) : Un tour d'horizon des principales problématiques actuelles dans la gestion des ressources humaines au sein de la production des jeux vidéo : conditions de travail, salaires, pratiques de management.
- [Qui sont les joueurs de jeux vidéo ?](#) : Une analyse des masculinités geek à l'aune des études de genre.
- [Les jeux vidéo vont-ils disparaître ?](#) : Un exposé des enjeux environnementaux du numérique et du jeu vidéo en particulier, dans le contexte des transitions environnementales et sociales à venir.

## 6 // Au-delà du jeu et du numérique

### Pratiquer l'écriture inclusive

L'écriture égalitaire à la portée de tou·tes grâce à une formation et des mises en pratique.

Temps : 1h à 1 journée (avec ou sans ateliers)



Intervenantes du réseau  
Game Impact :  
**Les Inclusives**  
Chercheuses, formatrices  
et communicantes

### Présentation

La langue nous sert à décrire le monde et évolue avec notre société. Pendant longtemps, la société a écarté les femmes des sphères de pouvoir et de création ; l'un des outils de cette invisibilisation a été de masculiniser la langue. Aujourd'hui, l'importance de sortir les femmes et le féminin de cette invisibilisation est communément admise. Pourtant, beaucoup d'entre nous hésitons encore à franchir le pas de l'écriture inclusive. Nous vous proposons de vous accompagner dans sa découverte et sa prise en main.

### Présentation des intervenantes

Nous sommes des militantes féministes qui pratiquons l'écriture inclusive quotidiennement depuis plusieurs années. Nous souhaitons transmettre cette compétence de manière efficace, ludique et de la façon la plus large possible. Nous considérons que les écritures inclusives sont l'avenir de la langue française et nous avons à cœur de les rendre accessibles à tou·tes.

Chercheuses, formatrices et communicantes, nous sommes formées aux différents usages de la langue française. Nous détenons une expertise dans la rédaction, l'édition, la recherche et la communication construite pas à pas grâce à nos expériences professionnelles variées.

Emmanuelle Delarras Pauly est spécialiste des communications institutionnelles et politiques. Elle sait adapter les discours aux différents positionnements et contextes de chaque structure. Elle appartient au courant du féminisme radical. L'adaptation à chacune, la patience et la pédagogie sont ses forces.

Juliette Lancel est historienne, spécialisée dans l'époque moderne. Elle a plusieurs casquettes : enseignante dans le supérieur, formatrice et rédactrice en chef de la revue En Marges. Féministe queer, elle aime questionner les normes. Ses points forts : enthousiasme communicatif, pédagogie et créativité.

Lison Noël est docteure ès lettres, chercheuse en littérature et rédactrice freelance. Elle est une plume rigoureuse et efficace, à l'aise dans tous les exercices d'écriture. Féministe touche-à-tout et déterminée, elle pose un regard résolument positif sur le monde et sait donner confiance aux autres.

## Autres sujets

Game Impact proposera bientôt d'autres sujets de formation! En voici un rapide avant-goût...

### Rhétorique procédurale

Explorer la manière dont les messages des jeux passent non seulement par leur narration mais aussi par leur gameplay, et acquérir des clés de lecture sur ceux-ci via l'analyse de nombreux exemples pour pleinement maîtriser sa création.

## Modalités d'intervention et contact

Les tarifs sont variables en fonction des intervenant.e.s et des structures. Nous vous invitons à nous contacter.

## Contact

Pour toute question ou proposition, une adresse : [contact@gameimpact.fr](mailto:contact@gameimpact.fr)

## Ils nous ont fait confiance



make sense



## Un réseau d'acteurs engagés





**MERCI**