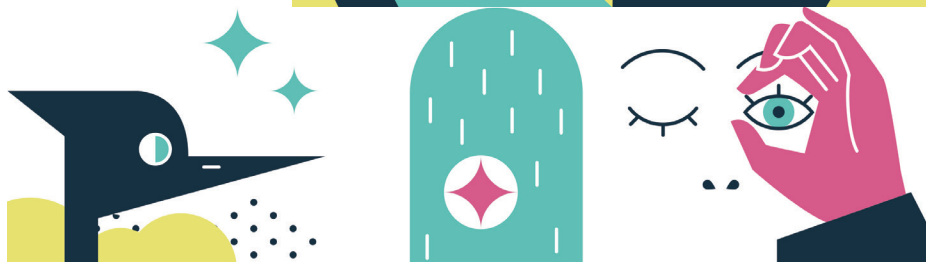


Centre image

Pôle d'éducation aux images
de Bourgogne-Franche-Comté



JEU VIDÉO

& REPRÉSENTATION DES MINORITÉS DE GENRES

JEUDI
20.11
2025

9h30
-
16h30

TONNERRE (89)
CINÉMA-THÉÂTRE LE CYCLOPE

DISCUSSION

*La représentation des minorités
de genres dans le Jeu*

PRÉSENTATION

de la mallette pédagogique Jeu vidéo

WORKSHOP

La fabrique du jeu

contact@centre-image.org • 03 81 91 10 85
www.centre-image.org

GRATUIT, SUR INSCRIPTION

**JOURNÉE OUVERTE AUX
PROFESSIONNEL·LES DE
LA CULTURE,
DE L'ENSEIGNEMENT,
DE L'ANIMATION,
DE L'ÉDUCATION,
DE L'AUDIOVISUEL,
AUX ÉTUDIANTS ...**

9H30, Accueil café

10H, Discussion

“La représentation des minorités de genres dans le Jeu Vidéo”

Modérée par Olivia SADIER, médiatrice et animatrice spécialisée dans l'éducation aux images et le jeu vidéo et secrétaire de l'association Playful

En présence de **Anna BRESSAN** et **Lucie BERNARD**

14H, Présentation de la mallette pédagogique Jeu vidéo

15H30, Workshop “La Fabrique du Jeu”

par **Max WAICHE**, concepteur et game designer et **Theo DARNOIS**, graphiste 3D

ANNA BRESSAN est directrice artistique et enseignante conférencière depuis huit ans dans l'industrie du jeu vidéo. Spécialisée dans la création de décors, elle collabore avec des studios indépendants et enseigne dans plusieurs écoles en France. Elle partage son temps entre ses missions en studio, l'écriture et la dispense de cours sur la direction artistique et les outils graphiques. Parallèlement, elle intervient en hôpital de jour dans le cadre de projets d'ateliers numériques, favorisant l'expression et la créativité par la création. Investie dans le milieu associatif, elle est également référente événementiel pour Women In Games France. Son expertise s'étend de la gestion de projets, à la création numérique en 2D/3D et la prise de parole.

LUCIE BERNARD est MCF en anglais médical à l'université de Dijon, au sein du laboratoire TIL. A côté de sa mission principale, elle se spécialise depuis sa thèse dans l'étude des représentations du féminin et du masculin dans les récits fantastiques, qu'il s'agisse de romans ou de jeux vidéo.

OLIVIA SADIER est Médiatrice et animatrice évoluant dans les sphères de l'éducation aux images en Lorraine. Elle s'intéresse tout particulièrement à la manière dont le jeu vidéo peut bénéficier des mécanismes et objectifs de l'éducation aux images afin de réaliser une éducation pour le jeu vidéo. L'éducation au jeu vidéo a pour objectif d'inviter le public à jouer et rencontrer un champ culturel majeur au 21^e siècle, tout en apportant un questionnement autour du média vidéoludique. Elle amène à rencontrer des œuvres majeures du jeu vidéo, qui ne sont pas forcément les jeux les plus connus du grand public.

La mallette pédagogique «Jeu vidéo» permet aux professionnel·les d'animer des ateliers de découverte et d'éducation aux images et au jeu vidéo. Elle contient une console, des manettes, une sélection de jeux adaptés, ainsi que des outils pour accompagner l'analyse et le débat. Elle contient également un émetteur DV et un récepteur. Pensée pour les cinémas, les médiathèques, les structures éducatives et les lieux culturels, elle favorise le jeu collectif, l'esprit critique et l'échange entre participant·es. Un outil clé-en-main pour explorer le jeu vidéo comme média culturel, social et créatif.

Journée proposée dans le cadre du Festival Diversité
En partenariat avec Playful & le Cinéma-théâtre Le Cyclope

