

APPEL A CANDIDATURE

Accueillez une résidence numérique dans votre bibliothèque !

Contexte :

Dans un objectif de réduction de la fracture numérique et d'appropriation des outils par le plus grand nombre, la Médiathèque départementale expérimente avec les bibliothèques du territoire et leurs publics les outils avancés du numérique. Elle propose aux territoires volontaires des résidences numériques dans le cadre du Schéma départemental de développement de la lecture publique (orientation 3.1).

Objectifs de la résidence :

L'objectif général des résidences numériques est de donner accès à une facette de la création numérique, de faire découvrir une pratique, des outils, des technologies peu accessibles, en mettant en relation les usagers avec des professionnels experts dans ce domaine. L'accent est mis sur la pratique : les usagers sont acteurs de la rencontre et deviennent à leur tour producteur d'un contenu, qui pourra ensuite être valorisé au sein de la bibliothèque.

La résidence « Création de jeu vidéo » répond plus spécifiquement aux objectifs suivants :

- Comprendre les enjeux qui sous-tendent la création d'une narration dans un jeu vidéo ;
- Découvrir un outil et des techniques d'élaboration d'un scénario de jeu vidéo ;
- Produire un scénario jouable.

Description de la résidence :

Réalisation de jeux vidéo sous forme de fictions interactives avec l'outil Twine.

Qu'est-ce qu'une fiction interactive ?

Le terme de « fiction interactive » désigne un genre hybride, entre littérature interactive et jeu vidéo à vocation artistique. Ces créations offrent, à travers la lecture de textes interactifs, des narrations à embranchements laissant plusieurs choix et possibilités, comme dans un livre dont vous êtes le héros. Les auteurs de fictions interactives accompagnent la plupart du temps leurs textes d'illustrations, et parfois d'ambiances sonores.

Quelques exemples de fictions interactives :

[Kerquelen 1991](#)

[Enterre-moi mon amour](#)

Le logiciel Twine

Ce logiciel libre ne demande aucune connaissance particulière en programmation. Il a permis à de nombreux développeurs en herbe et scénaristes de jeux vidéo, d'expérimenter, de traiter de nombreux sujets peu abordés habituellement. Il permet aussi l'intégration de sons et d'images.

Publics :

La résidence s'adresse à un groupe de 12 personnes, à partir de 15 ans.

Il est indispensable que ce groupe soit le même du début à la fin, afin de s'assurer que la progression pédagogique et les étapes de mise en œuvre soient homogènes.

A ce titre, les démarches partenariales seront encouragées : service jeunesse, club ados, club 3^e âge, centre social, école d'art, etc.

Pré-requis : maîtrise du français, maîtrise de l'outil informatique (souris, clavier).

Modalités :

La résidence sera menée par Antoine Herren, de [Random Bazar](#), qui se spécialise dans la création et la promotion de jeux vidéo alternatifs.

Elle se déroulera sur une durée de 30 heures.

Idéalement, ces 30 heures seront regroupées sur une semaine. Cependant, pour répondre aux contraintes de la bibliothèque et des partenaires, et à la nécessité de travailler avec un groupe identique tout au long de l'action, un découpage pourra être envisagé (en plusieurs sessions, un jour par semaine, un jour par mois, etc.).

Le programme détaillé des cinq jours sera élaboré plus précisément en concertation (bibliothèque d'accueil, Random Bazar, Médiathèque départementale). Il comprendra un temps de présentation du projet, de découverte, de prise en main des outils, d'élaboration de scénario et de restitution auprès du tout public (voir annexe Déroulé de l'action). Les dates seront fixées conjointement entre les acteurs.

Matériel à fournir par la bibliothèque :

- 6 ordinateurs sous Windows (1 pour deux personnes) ;
- *Note : L'outil Twine peut être utilisé sur navigateur (connexion internet nécessaire) ou en téléchargeant directement l'application Twine (installation de l'application nécessaire) ;*
- 1 vidéoprojecteur et 1 grand écran TV (si besoin, écran empruntable à la Médiathèque départementale) ;
- Feuilles de papier ;
- Stylos.

Engagements :

La Médiathèque départementale s'engage à faire intervenir **Random Bazar** pour une durée totale de 30 heures et à rémunérer son intervention, qui comprend la formation et les frais de déplacement.

En contrepartie de quoi, il est demandé à la collectivité postulant à ce dispositif de :

- s'engager à s'impliquer activement pendant la résidence, en équipe : cette semaine est un temps privilégié, qui doit permettre aux participants de s'investir durablement. Il est

demandé une participation d'au moins un membre de l'équipe, référent de l'action sur toute la durée (à spécifier dans la réponse à l'appel à projet) ;

- accueillir, dans les meilleures conditions, les formateurs de **Random Bazar** ;
- constituer un groupe d'usagers qui bénéficieront de l'intégralité de l'action ;
- s'investir dans une démarche partenariale : les projets faisant appel à des partenaires locaux seront étudiés avec une attention particulière (offre une garantie de pérennité au projet) ;
- établir un bilan de l'action avec la Médiathèque départementale ;
- participer, autant que possible, aux démarches de valorisation et de médiation des résidences numériques qui pourront être mises en place par la suite par la Médiathèque départementale (retour d'expérience, partage des réalisations, etc.) ;
- mentionner le Département comme partenaire et financeur du projet, dans toutes les communications concernant cette action (logo « action financée par le Département de Seine-et-Marne »).

Comment postuler ?

Envoyer une candidature à la Médiathèque départementale à marine.francois@departement77.fr et pauline.duterville@departement77.fr avant le 9 mai 2023, comprenant :

- une rapide présentation de votre bibliothèque : équipe, publics, projets liés au numérique (projets existants ou souhaits de développement) ;
- l'expression de votre motivation pour participer à cette action et, le cas échéant, le contexte dans lequel elle pourrait s'inscrire (autres actions numériques, projet autour du jeu vidéo, etc.) ;
- les moyens mis en œuvre ;
- les publics visés ;
- les personnes pressenties (équipe de la médiathèque ; éventuellement partenaires et/ou usagers) ;
- toute autre information vous paraissant utile.

Le comité de sélection sera composé de professionnels de la Médiathèque départementale et des formateurs de **Random Bazar**.

Calendrier prévisionnel :

Date limite de candidature : 9 mai 2023.

Choix de la bibliothèque par le comité de sélection et information de l'ensemble des candidats : 18 mai 2023.

Mise en œuvre de la résidence : 2^e semestre 2023, à déterminer conjointement entre la bibliothèque accueillante et **Random Bazar**.