



Fiche métier : Assistant Vidéoludique - #EAVNUM

Assistant de l'expert pour la valorisation des compétences et des usages éducatifs des jeux vidéo, des jeux sérieux, de la translittératie, de l'organisation de conventions locales de joueurs*

L'assistant vidéoludique a pour rôle la veille et le de?cryptage des nouveaux jeux pour les animateurs multime?dias. Il est capable de de?couvrir et de comprendre les nouveaux jeux et leur impact pour alimenter le conseil, l'accompagnement et l'appropriation critique individuelle et collective. Doté de compétences d'animateur de communauté, il sait animer une communauté de joueurs.

Ce poste est ouvert en Emploi d'Avenir, aux débutants diplômés résidant en ZUS, et aux personnes sans qualification particulie?re dans le cadre du dispositif Emplois d'Avenir numériques.

Présentation

L'assistant vidéoludique a pour mission d'assister l'expert multimédia et jeux vidéo pour la valorisation des compétences et des usages éducatifs des jeux vidéo, des jeux sérieux, de la translittératie (la translittératie se définit comme l'habileté à lire, écrire et interagir par le biais d'outils et de moyens de communication), de l'organisation de conventions locales de joueurs.

Cet expert peut-être le référent multimédia et jeux vidéo d'une médiathèque, un journaliste spécialisé, un technico-commercial jeux vidéo, un chef de projet jeu vidéos, un médiateur numérique spécialisé sur le rôle du jeu dans l'éducation et l'acquisition de compétences, un intervenant superviseur du projet jeux vidéo dans un Espace Public Numérique. Il a pour mission de participer aux projets de découverte et de partage des connaissances sur les jeux et sur les pratiques numériques liées aux jeux vidéo pour faciliter l'accès de tous aux services et aux innovations dans ce domaine en gardant un regard à la fois critique et bienveillant.

Il intervient avec des documents supports en appui du référent vidéoludique au sein ou depuis les structures d'accès public à l'Internet ou au numérique comme : les FabLabs (laboratoires de fabrication numérique), les makerspaces (espaces de fabrication), les hackerspaces (espaces de transformation), les tecshops (boutiques d'offre de services technologiques), les Espaces Publics Numériques (lieux d'initiation aux technologies de l'information et de la communication), les espaces de coworking, les “tiers lieux”, les bibliothèques, les médiathèques, les centres socio-culturels, les foyers socio-éducatifs des collèges, les maisons des lycéens.

Missions

Il participe sur place au sein de l'organisation dans laquelle il intervient, comme à distance en ligne ou dans le cadre de déplacements et d'évènements (open bidouilles : journées dédiées à la création d'objets numériques, LAN-party : évènements rassemblant des personnes dans le but de jouer à des jeux vidéo en utilisant un réseau local) à l'accompagnement de projets individuels et collectifs, associatifs et entrepreneuriaux, adapté à la population accueillie (enfants, seniors, demandeurs d'emploi, acteurs associatifs, chefs d'entreprise, chercheurs, étudiants, habitants,) et aux compétences recherchées (maîtrise des outils, des logiciels et de leurs usages citoyens, techniques, sociaux, économiques et culturels).



Domaines et périmètre d'intervention

Il intervient avec des documents supports en appui du référent vidéoludique au sein ou depuis les structures d'accès public à l'Internet ou au numérique comme : les FabLabs (laboratoires de fabrication numérique), les makerspaces (espaces de fabrication), les hackerspaces (espaces de transformation), les techshops (boutiques d'offre de services technologiques), les Espaces Publics Numériques (lieux d'initiation aux technologies de l'information et de la communication), les espaces de coworking, les «tiers lieux», les bibliothèques, les médiathèques, les centres socio-culturels, les zones industrielles et les zones franches urbaines qui accueillent les réseaux nationaux des cyber-base et des Points CYB - espaces jeunes numériques, les foyers socio-éducatifs des collèges, les maisons des lycéens

Activités et tâches

Activités 1

Veille sur l'actualité, la critique culturelle et la qualification préventive des jeux vidéo

Tâches

- Lire la presse vidéoludique papier et Web à comparer avec les forums de joueurs
 - Lire les recommandations des organismes de prévention (e-Enfance, les cahiers de la MILDT, les publications de la CNIL) sur les classifications par âge (PEGI), les risques d'addictions...
 - Participer à la rédaction de courtes notices pédagogiques et d'actualités destinées à être présentées pour animer le forum en ligne de l'EPN et lors d'interventions de sensibilisation des familles en milieu scolaire (exemples : semaines de la citoyenneté, kermesses de fin d'année de l'enseignement primaire) ou associatif (exemples : forum des associations, réunions de parents d'élèves)
 - Élaborer des notices de jeux

Activités 2

Participation à l'organisation technique et pratique des LAN-party et des conventions de joueurs

Tâches

- Participer à l'organisation administrative de l'évènement : communication, recensement des inscriptions etc.
 - Proposer une sélection de jeux en accord avec un projet ou des attentes pédagogiques.
 - Préparer la salle de jeux sur place et à distance
 - Préparer les espaces de conférences, de débats, de pause
 - Accueillir et informer les joueurs
 - Participer au rangement

Activités 3

Participer à l'organisation d'un accueil permanent d'information, d'initiation et de débats sur les jeux vidéo accessibles à tous

Tâches

- Constituer une bibliothèque numérique et physique de jeux vidéo
 - Constituer une documentation sur les jeux vidéo selon différents points de vue et



notamment celui des compétences littéraciques (habileté à lire, écrire et interagir par le biais d'outils et de moyens de communication) qui peuvent être acquises par les jeux

Activités 4

Conseil auprès des usagers sur les différents jeux vidéo

Tâches

- Initier les parents aux jeux de leurs enfants
- Intervenir avec l'animateur multimédia sur les temps d'initiation aux jeux sérieux, aux jeux qui permettent de développer des compétences ainsi que dans des débats organisés dans le cadre scolaire (exemples : sessions rythmes scolaires, semaine de la citoyenneté, foyers socio-éducatifs, maisons des lycéens)
- Accueillir les jeunes, les familles, les seniors, les personnes handicapées, les adultes et leur proposer des jeux adaptés à leurs demandes et/ou à leurs besoins (exemples : jeux de rôle, entraînement cérébral, culture générale, aventure, stratégie, jeux classiques sur tablettes, jeux pour les transports en commun, apprentissage des langues, etc)

Activités 5

Tâches

Activités 6

Tâches

Compétences

Savoirs

- Culture numérique et de l'éducation aux Médias
- Culture technologique
- Culture de la médiation
- Culture des jeux vidéo

Savoir faire

- Organiser sa veille sur les nouveaux jeux et ce qui s'en dit,
- S'autoformer sur les nouveaux jeux pour en découvrir les subtilités à transmettre

Savoir être

- Curiosité, capacité à créer des passerelles entre les différentes pratiques culturelles

Cette fiche métier est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution 2.0 France.

Dernière mise à jour : 31 mars 2014.



Contributeurs

- Carrefour Numérique - Universcience www.cite-sciences.fr/fr/carrefour-numerique - mars 2014
- Médias-Cité www.medias-cite.org - mars 2014
- Association "Les Jeudis des EPN" www.jeudisepn.org - mars 2014
- Référentiels de compétences Éducation Nationale ; ONISEP - mars 2014