



LIVRET

d'accompagnement pédagogique

MAÎTRE DU JEU

Préface	2
Comment utiliser <i>Sémio City</i> en classe ?	3
En savoir plus sur les 50 images du jeu	4
DÉMARCHE PÉDAGOGIQUE La sémiotique sociale de l'image	9

SÉQUENCE PÉDAGOGIQUE Éducation à l'image et stéréotypes de genre	11
L'éducation aux médias et à l'information, au cœur du projet éducatif de l'école	17

Liens entre <i>Sémio City</i> et les programmes scolaires	
Collège	18
Lycée professionnel	23
Lycée général et technologique	26
Dans les coulisses du jeu...	30
Pour aller plus loin	32

Préface

🔍 Nous vivons entourés d'images. Dans la rue, dans les journaux, au cinéma, sur les réseaux sociaux numériques, les images, fixes ou animées, accompagnent notre quotidien et la manière dont nous percevons la réalité.

Le rapport que nous entretenons avec elles est toutefois complexe, surtout lorsqu'elles font écho à des événements angoissants comme la pandémie de Covid-19, les catastrophes naturelles ou la guerre en Ukraine. Sur les plateformes numériques, pas un jour ne passe sans qu'une image déclenche une polémique.

Dans ces débats à vif, il n'est pas toujours aisé de prendre du recul et de saisir le rôle joué par les valeurs, les croyances, les convictions, les savoirs, que chacune et chacun engage lors du processus d'interprétation. Certaines images peuvent sembler choquantes à certains car elles entrent en collision avec leurs valeurs personnelles ; chez d'autres, elles ne déclencheront qu'un sentiment d'indifférence. Selon les personnes, les ressentis diffèrent, les interprétations divergent.

Comment l'expliquer ? Qu'est-ce qui entre en ligne de compte dans cette pluralité de significations ? Les jeunes sont souvent démunis lorsqu'on leur demande d'expliquer leurs ressentis ou d'exprimer de manière argumentée ce qui motive leurs réactions et leurs points de vue face à une image.

C'est à partir de ce constat que le jeu *Sémio City* a été conçu. Il s'inspire de la pratique du débat interprétatif, appliqué à différentes catégories d'images (photographies d'actualité, unes de journaux, peintures, images extraites de réseaux sociaux, de jeux vidéo, de séries, etc.) pour aider les collégiens et les lycéens à mettre des mots sur ce qui est vu, perçu, ressenti, interprété, lors de la rencontre avec une image.

Nous souhaitons avec ce jeu, conçu par une équipe d'enseignantes et d'enseignants, de chercheuses et de chercheurs, favoriser la prise de conscience de la pluralité des significations, de leurs ambivalences, et de la complexité des émotions. Notre ambition est de favoriser des usages plus autonomes et réfléchis, en lien avec les programmes scolaires et les objectifs de l'éducation aux médias et à l'information.



Nolwenn TRÉHONDART

Maîtresse de conférences en sciences de l'information et de la communication, Université de Lorraine
Chercheuse au CREM (Centre de recherche sur les médiations)
Formatrice à l'Inspé de Lorraine à la culture numérique et à l'éducation aux médias et à l'information

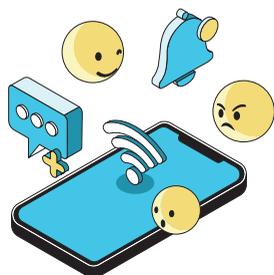
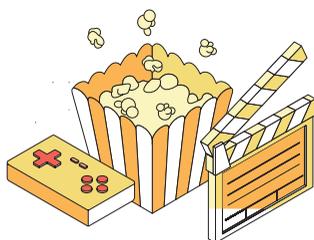
Comment utiliser *Sémio City* en classe ?

Un jeu pour s'ouvrir à l'autre et libérer la parole

Sémio City est un jeu de discussion autour des images, où il n'y a **ni bonne ni mauvaise réponse**. Les élèves expriment leurs points de vue à partir de leurs propres connaissances et sensibilités. C'est à travers le débat, les savoirs échangés, la superposition d'hypothèses collectives, que les regards sur l'image se construisent, au carrefour de l'individu et du groupe.

S'ils le souhaitent, les enseignants peuvent proposer aux élèves de regarder pendant la partie les crédits des images et les explications contextuelles, qui figurent en p. 4-8. Toutefois, aucune légende n'est indiquée sur les images du jeu afin de favoriser la liberté d'associations et de laisser chacun se positionner. Certaines questions demandent par exemple de se mettre à la place de quelqu'un d'autre pour adopter momentanément un point de vue différent. D'autres proposent de jouer avec des éléments repérés sur l'image (les remplacer, les cacher, en ajouter) et de justifier ses choix. Ces jeux sémiotiques permettent de libérer la parole et de confronter les points de vue, sans enfermer les élèves dans une unique interprétation, qui aurait valeur de vérité.

Une telle approche a été testée à de nombreuses reprises par notre équipe de recherche sur différents terrains pédagogiques. Elle est au centre d'une démarche pédagogique que nous appelons « **sémiotique sociale de l'image** », qui est explicitée en p. 9-10 et complétée par un **exemple de séquence**, p. 11-16.



Un jeu pour discuter autour des émotions

La première phase du jeu est centrée sur les émotions que nous éprouvons face aux images. Les joueurs ont en début de partie un corpus limité de cartes Émotion. Or, face à certaines images, il n'est pas toujours possible pour le joueur de trouver dans les cartes qui lui ont été distribuées l'exacte émotion qu'il ressent. Celle-ci peut être plus vive ou plus nuancée. Il peut alors expliquer l'écart entre sa propre émotion et celle indiquée sur la carte choisie. Cette contrainte ludique offre une occasion de réfléchir à la palette des émotions et à leurs nuances, en invitant à expliciter de la manière la plus précise possible son ressenti.

Un jeu qui s'insère dans une démarche globale d'éducation à l'image et aux médias

Sémio City a été conçu dans le cadre d'un projet de recherche visant à renouveler les méthodes d'éducation à l'image. Si le jeu peut être utilisé de manière autonome en classe, il est préférable de l'inclure dans un travail à plus long terme, au sein d'une séquence pédagogique pouvant porter sur de nombreux sujets : les stéréotypes de genre (exemple de séquence, p. 11), le rôle des réseaux sociaux, l'apprentissage de connaissances artistiques ou historiques.

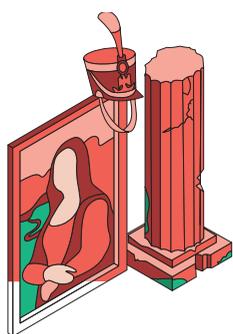
L'enseignant peut utiliser le jeu de différentes manières. Il peut mettre en place de la différenciation, en créant différents îlots d'élèves : pendant que certains jouent à *Sémio City*, il propose, par exemple, aux autres élèves un travail plus classique d'analyse de l'image (contexte, sources, cadrage, plans, composition). Il peut aussi vidéoprojeter les images pour un travail collectif grâce à la version numérique proposée sur le site ressource Hachette Éducation : <https://hachette-clic.fr/23jeu>.



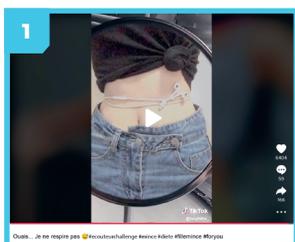
Un jeu qui peut être enrichi par l'enseignant

En fonction de ses objectifs pédagogiques, l'enseignant peut créer son propre corpus d'images pour le jeu. Il peut aussi inventer ses propres cartes Question. Des modèles vierges sont proposés en téléchargement :

<https://hachette-clic.fr/23jeu>.



En savoir plus sur les 50 images du jeu



Photomontage illustrant le défi #EarphoneWaistChallenge lancé en 2021 sur la plateforme chinoise TikTok et consistant à faire deux fois le tour de sa taille avec des écouteurs. Une polémique a éclaté en raison des risques d'incitation à des troubles du comportement alimentaire. TikTok a par la suite banni ce hashtag et renvoyé à une plateforme d'assistance.

PISTES : stéréotypes physiques ; trouble alimentaire ; mise en scène de soi sur les réseaux sociaux.

CRÉDIT : photomontage : Hachette Education. Photo : DR.



Capture d'écran du compte Instagram de Timothée Chalamet montrant l'acteur (*Call Me by Your Name* ; *Dune* ; *Bones and All*) au 79^e festival international de Venise (septembre 2022). L'image a suscité des commentaires sur les réseaux sociaux, car la manière dont l'acteur est habillé questionne les stéréotypes de genre.

PISTES : stéréotypes de genre ; remise en cause des normes ; commentaires sur les réseaux sociaux.

CRÉDIT : Andreas Rentz/AFP.



La main d'une manifestante lors d'un rassemblement contre les violences sexistes et sexuelles, à Paris, le 29 octobre 2017. Ces deux hashtags ont incité de nombreuses femmes à dénoncer des abus sexuels sur les réseaux sociaux. #MeToo est né en 2017 à la suite des accusations de harcèlement sexuel contre le producteur de cinéma hollywoodien Harvey Weinstein. #BalanceTonPorc est sa déclinaison française.

PISTES : violences sexistes et sexuelles ; militantisme sur les réseaux sociaux.

CRÉDIT : Bertrand Guay/AFP.



Capture d'écran d'un profil Facebook fictif. À travers les yeux du Poilu Léon Vivien, le musée de la Grande Guerre de Meaux a cherché à raconter à un jeune public l'histoire de la Première Guerre mondiale. De nombreuses personnes se sont amusées à échanger avec ce personnage fictif sur Facebook.

PISTES : mémoire et histoire ; passé et présent ; identité numérique ; profil sur les réseaux sociaux.

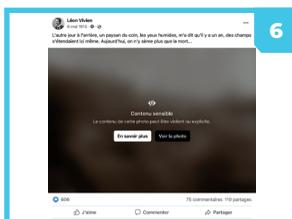
CRÉDIT : Musée de la Grande Guerre de Meaux et DDB.



Photographie prise en France, au musée du Louvre. On peut reconnaître *La Joconde* de Léonard de Vinci, en arrière-plan.

PISTES : pratiques photographiques dans les musées ; portrait ; *selfie* ; musées et réseaux sociaux.

CRÉDIT : Yannis Vlamos/SIPA.



Capture d'écran d'une image censurée par Facebook en raison d'un contenu identifié comme sensible, violent ou explicite. Les réseaux sociaux pratiquent la censure soit de manière automatique grâce à des algorithmes soit grâce à des signalements d'utilisateurs.

PISTES : censure sur les réseaux sociaux ; images choc ; liberté d'expression.

CRÉDIT : Musée de la Grande Guerre de Meaux et DDB.



Photographie truquée de l'incendie de la cathédrale Notre-Dame de Paris le 15 avril 2019. Il y a eu de nombreuses controverses sur les causes réelles du sinistre.

PISTES : *fake news* ; complotisme ; esprit critique.

CRÉDIT : photomontage : Hachette Éducation. Photo : ABACAPRESS.COM.



Affiche ayant gagné le prix 2020 « Non au harcèlement » lors d'un concours national entre établissements scolaires. Elle a été réalisée par les élèves du lycée du Noorderover Grande-Synthe, académie de Lille.

PISTES : harcèlement ; cyberharcèlement ; violences en ligne.

CRÉDIT : ministère de l'Éducation nationale. Courtesy lycée Noorderover.

SÉQUENCE PÉDAGOGIQUE

Éducation à l'image et stéréotypes de genre

NIVEAU	IMAGE SÉLECTIONNÉE	MISE EN ŒUVRE	AUTRICE
CYCLE 4	Manifestation de féministes du mouvement Femen, place de la Concorde, le 8 mars 2020 (28)	Séquence mise en œuvre dans un collège de Nancy en mars 2021 auprès d'élèves de 4 ^e et de 3 ^e	Virginie PIOT , enseignante d'allemand en collège



Crédit
Martin BUREAU/AFP

OBJECTIFS

- Familiariser les élèves avec les concepts de la sémiotique sociale
- Favoriser la réflexivité et l'esprit critique face à une image
- Susciter des débats au sein de la classe
- Questionner les interprétations d'une image
- Faire acquérir aux élèves des outils réflexifs
- Interroger les stéréotypes liés au genre

COMPÉTENCES TRAVILLÉES

- Analyser un document iconographique
- Exprimer ses sentiments et prendre conscience de la subjectivité dans l'étude d'un objet médiatique
- Partager son point de vue, argumenter et participer de façon constructive à un débat
- Respecter des points de vue différents du sien

Ce scénario pédagogique est en lien avec les référentiels de différentes disciplines (voir programmes p. 18-29) et donc propice aux projets interdisciplinaires. Permettant de travailler l'éducation à l'image et les stéréotypes de genre, il peut être mis en œuvre dans différents enseignements, notamment en EMC, langues vivantes ou encore lors de séances d'EMI.

EMI	EMC	LANGUES VIVANTES	FRANÇAIS	ARTS PLASTIQUES
<ul style="list-style-type: none"> · Se familiariser avec les différents modes d'expression des médias · S'interroger sur l'influence des médias sur la consommation et la vie démocratique 	<ul style="list-style-type: none"> · Construire le respect de soi, se connaître et s'affirmer · Respecter autrui 	<ul style="list-style-type: none"> · Mobiliser ses connaissances lexicales, culturelles, grammaticales pour produire un texte oral · Prendre la parole pour raconter, décrire, expliquer, argumenter · Exprimer ses sentiments et réagir à des sentiments exprimés 	<ul style="list-style-type: none"> · Construire une pensée autonome · S'exprimer de façon maîtrisée · Faire partager son point de vue sur une œuvre 	<ul style="list-style-type: none"> · Dire avec un vocabulaire approprié ce que l'on fait, ressent, imagine, observe, analyse · Écouter et accepter les avis divers et contradictoires · Exprimer ses sentiments et réagir à des sentiments exprimés · Proposer et soutenir l'analyse et l'interprétation d'une œuvre · Prendre part au débat suscité par le fait artistique

Organisation de la séquence

Le parcours se décline en trois séances au cours desquelles des phases de débat succèdent à des phases de réflexion individuelle.

SÉANCE	TITRE	DESCRIPTION
1	INTRODUCTION À LA SÉMIOLOGIE SOCIALE	<ul style="list-style-type: none">• Premier visionnage de l'image• Proposition de hashtags pour légèder l'image• Découverte des notions de signifiant, signifié et savoirs culturels
2	ANALYSE DU RAPPORT À L'IMAGE	<ul style="list-style-type: none">• Approfondissement de la réflexion• Travail sur l'interprétation de l'image• Mise en lumière des différences interprétatives à travers les débats : activité de déplacement• Introduction de la notion de filtre interprétatif
3	STÉRÉOTYPES DE GENRE ET RÉSEAUX SOCIAUX	<ul style="list-style-type: none">• Discussion sur les politiques de censure des réseaux• Approfondissement de la notion de filtre interprétatif

CONSEIL Durant les séances, il est recommandé de placer les élèves en cercle pour favoriser les échanges et faciliter la confrontation des points de vue.

La sémiotique sociale s'intéresse à la façon dont le sens s'établit pour le récepteur d'un message ou d'une image. Elle considère que le sens est construit socialement et que chaque sujet aura recours à des « filtres interprétatifs » qui lui sont propres et qui vont influencer son point de vue, de façon plus ou moins consciente. L'objectif de cette méthode est donc d'aider à conscientiser ce qui motive une interprétation plutôt qu'une autre. Pour ce faire, les débats facilitent la confrontation des points de vue : ils rendent sensibles les divergences, et permettent de voir qu'une interprétation qui semble aller de soi pour un élève ne l'est pas pour un autre. Les échanges impliquent tous les participants, professeur compris, dans ce questionnement réflexif.

SÉANCE 1

Introduction à la sémiotique sociale

OBJECTIF :

SE FAMILIARISER AVEC LES DIFFÉRENTES NOTIONS DE SÉMIOLOGIE SOCIALE

1^{er} TEMPS Présentation de la séquence

Le professeur commence par présenter la séquence aux élèves : il annonce les objectifs et explique brièvement en quoi vont consister les séances. Il peut demander aux élèves pourquoi ils ne sont pas placés de façon traditionnelle (s'ils sont en cercle) et

souligner ainsi l'importance des échanges dans ce scénario, tout en précisant qu'il n'y a ni bonne ni mauvaise réponse. Il explique ensuite le cadre qui devra être respecté durant les séances afin que les conditions d'écoute et le respect soient optimaux.

Il peut proposer les règles suivantes :

VOS DROITS	VOS DEVOIRS
<ul style="list-style-type: none">• Être écouté et respecté• Se poser des questions, apprendre, changer d'avis• Ne pas être d'accord avec les autres• Avoir des émotions, être surpris, amusé, énervé• Poser des questions• Garder le silence	<ul style="list-style-type: none">• Écouter ses camarades sans les interrompre• Respecter les autres, leurs émotions, leurs avis, leurs différences• Ne pas juger les autres ni leurs paroles• Interroger, s'interroger• S'impliquer et faire les activités demandées (même en gardant le silence)

L'éducation aux médias et à l'information, au cœur du projet éducatif de l'école

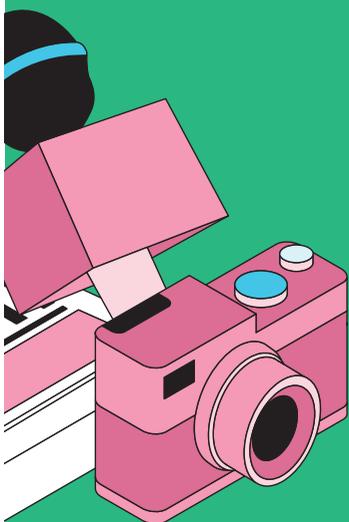
Reconnue officiellement comme une mission fondamentale de l'école depuis la loi de refondation de 2013, l'éducation aux médias et à l'information (EMI) est présente dès le plus jeune âge dans le parcours de formation des élèves. Son objectif est de leur « permettre d'exercer leur citoyenneté dans une société de l'information et de la communication, de former des citoyens éclairés et responsables, capables de s'informer de manière autonome en exerçant leur esprit critique. » (*Bulletin officiel de l'Éducation nationale, de la jeunesse et des sports*, 27 janvier 2022).

L'éducation aux médias et à l'information permet de renforcer chez les élèves des compétences transversales indispensables pour se repérer dans un monde où les vecteurs d'information et de communication se multiplient. Elle est liée au travail d'analyse des représentations stéréotypées, des discours de haine, de la désinformation ; elle rejoint des enjeux d'éducation à la responsabilité,

individuelle et collective, et se déploie dans un monde marqué par les transformations numériques.

Elle s'inscrit à la fois dans le socle commun de connaissances, de compétences et de culture, le parcours citoyen et le parcours d'éducation artistique et culturelle.

Si les professeures et professeurs documentalistes sont, de par leur formation initiale, les « enseignants et maîtres d'œuvre de l'acquisition par les élèves d'une culture de l'information et des médias », l'intégration de cette culture s'effectue de manière transversale et est prise en charge par tous les enseignants, dans tous les champs du savoir. **Tous les professeurs, dont les professeurs documentalistes en première ligne, y veillent donc collectivement.** Le Clemi (Centre de liaison pour l'éducation aux médias et à l'information) est depuis 1983 le partenaire privilégié pour cette mise en œuvre¹.



- L'EMI participe à l'acquisition des compétences et des connaissances du socle commun, qui présente ce que tout élève doit savoir et maîtriser à 16 ans².

- Dans le « parcours citoyen » (2015), de l'école primaire à la terminale, l'EMI est présentée comme permettant « aux élèves d'apprendre à lire, à décrypter l'information et l'image, à affiner leur esprit critique, à se forger une opinion, compétences essentielles pour exercer une citoyenneté éclairée et responsable en démocratie ».

- Dans le parcours d'éducation artistique et culturelle, l'EMI permet de travailler sur la contextualisation, la question du point de vue, l'altérité, l'expression d'un regard singulier, les langages, la représentation du monde et la manière dont une création transmet des idées et suscite des émotions.

¹ Voir le travail de repérage et de synthèse effectué par le Clemi pour permettre aux enseignants de s'engager dans une démarche EMI en lien avec les programmes. https://www.cleml.fr/fr/emi_et_programmes.html.
² <https://www.education.gouv.fr/le-socle-commun-de-connaissances-de-competences-et-de-culture-12512>.

Liens entre *Sémio City* et les programmes scolaires

UTILISATION DU JEU AU

COLLÈGE

Cycle 4, BO n° 31 du 30 juillet 2020

I- LIENS AVEC L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET À L'INFORMATION (EMI)

	EXTRAITS DU PROGRAMME	MISE EN ŒUVRE DANS <i>SÉMIO CITY</i>
COMPÉTENCES	Se familiariser avec les différents modes d'expression des médias	<i>Sémio City</i> propose un travail de description et d'analyse d'images de différentes natures permettant d'aborder les différents modes de communication médiatique (dessin de presse, « une » de journal, photographie d'actualité, images tirées de réseaux sociaux, etc.).
	Distinguer les sources d'information, s'interroger sur la validité et sur la fiabilité d'une information, son degré de pertinence	Les images proviennent de sources multiples et permettent ainsi d'étudier la différence de traitement d'une information sur les réseaux sociaux et dans la presse, et d'aborder les <i>fake news</i> ou les théories du complot.
	Apprendre à distinguer subjectivité et objectivité dans l'étude d'un objet médiatique	Dans un premier temps, le joueur est uniquement dans la subjectivité, puis la discussion collective sur les émotions et les réponses argumentées aux questions permettent une analyse plus objective.
	Découvrir les représentations du monde véhiculées par les médias	Les images permettent de traiter des questions vives de société, tout en s'interrogeant sur la façon dont ces questions sont abordées dans les médias.
	S'interroger sur l'influence des médias sur la consommation et la vie démocratique	Le jeu permet de discuter l'influence des publicités et des stratégies des influenceurs mais aussi des autres productions médiatiques (séries télévisées, jeux vidéo, journaux papier et en ligne) sur notre consommation et nos opinions.
	Se familiariser avec les notions d'espace privé et d'espace public	Plusieurs images issues des réseaux sociaux permettent de différencier ces deux espaces.

II- LIENS AVEC LE PROGRAMME DE FRANÇAIS

	EXTRAITS DU PROGRAMME	MISE EN ŒUVRE DANS <i>SÉMIO CITY</i>
COMPÉTENCES	Construire une pensée autonome appuyée sur un usage correct et précis de la langue française	Les élèves prennent position sur les images et s'appuient sur un vocabulaire précis pour les décrire, expliquer leur interprétation et rendre compte de leurs émotions. Un travail sur le champ lexical des émotions est possible.
	Connaître les caractéristiques génériques des différents documents étudiés	Le jeu permet de discuter sur la nature des images, leurs sources, leurs caractéristiques.
	<ul style="list-style-type: none"> Création d'une culture littéraire et artistique commune (images fixes et mobiles) Savoir décrire et analyser l'image fixe et mobile 	La culture artistique des élèves peut être enrichie <i>via</i> : <ul style="list-style-type: none"> les reproductions de peintures, photographies d'art, installations, etc. ; les images de cinéma ou de séries choisies tant parmi les classiques du cinéma comme <i>Le Dictateur</i> (39) ou <i>Les Vacances de M. Hulot</i> (40) que des œuvres plus ancrées dans la culture juvénile comme <i>Squid Game</i> (38).
	<ul style="list-style-type: none"> S'exprimer de façon maîtrisée en s'adressant à un auditoire Exploiter les ressources expressives de la parole 	Les élèves développent leurs compétences orales, leurs savoir-faire et leurs savoir-être. Ils prennent la parole devant leurs pairs et essaient de construire leurs propos, tout en tentant de convaincre leurs camarades (travail sur la voix, l'intonation, les phrases complexes, etc.).
	Faire partager son point de vue sur une œuvre	Les élèves expriment leurs points de vue sur les œuvres d'art, et partagent leurs connaissances et savoirs culturels, artistiques et littéraires.
	<ul style="list-style-type: none"> Construire des relations avec autrui dans un échange, une conversation Participer de façon constructive à des échanges oraux, à un débat et prendre en compte son interlocuteur 	Des points de vue très différents peuvent être abordés dans le travail d'interprétation des images. Les élèves apprennent à collaborer entre eux et à accepter d'autres façons de voir.

La parole à l'équipe



Sandrine Bergantz, professeure des écoles, ancienne étudiante du Master « Pratiques numériques en éducation », Inspé de Lorraine.

« Enseignant depuis plus de 20 ans en classe maternelle, je suis amenée au quotidien à utiliser des jeux existants ou à concevoir des dispositifs ludiques comme supports didactiques pour mes élèves. C'est pourquoi, très vite, je me suis impliquée dans ce projet en prenant part à l'élaboration du game design, au choix d'un univers. J'ai réalisé le graphisme et les illustrations du plateau et des cartes des premiers prototypes qui nous ont permis de tester différentes versions (de la maternelle aux professeurs d'université !). La prise en compte de l'aspect émotionnel dans la réception des images combinée aux questions descriptives et interprétatives me semblent faire de Sémio City un outil efficace de décryptage des images pour les jeunes et leurs professeurs. Les tests auxquels j'ai participé en classe et l'implication des joueurs m'ont confirmé l'efficacité et la ludicité du concept. »



Sophie Dellesse, professeure des écoles, ancienne étudiante du Master « Pratiques numériques en éducation », Inspé de Lorraine.

« Je suis professeure des écoles en école élémentaire depuis une quinzaine d'années et maman de trois enfants dont deux adolescents. Lors de la conception de Sémio City, j'ai donc pu apporter à l'équipe mon expertise professionnelle mais aussi mon expérience familiale. Ce fut une aventure collective longue et passionnante nous menant de la mise au point de la mécanique du jeu aux tests en milieux scolaires, en passant par la rédaction des questions, la sélection des images et les choix graphiques. Notre société évolue, nos élèves ont besoin d'être armés et accompagnés dans l'appréhension du monde médiatique qui les entoure. L'éducation aux médias et à l'information a toute sa place dans ce processus, j'en fais le constat quotidiennement dans ma classe. Pendant que vos élèves joueront à Sémio City, observez-les bien et surtout tendez l'oreille, nos adolescents sont passionnants ! »



Carole Blot, Claire Conan, Alves, Vincent Pigeon, Valentin Pochetat, enseignants du secondaire, anciens étudiants du Master « Pratiques numériques en éducation », Inspé de Lorraine.



« Printemps 2021, visioconférences entre enseignants passionnés, les idées fusent pour tenter de mettre dans

un jeu, accessible et joyeux, les concepts complexes de la sémiotique sociale. Comment partager et comprendre les interprétations des images, non seulement par leur analyse, mais également au vu des émotions qu'elles suscitent, et des regards qu'elles impliquent ? Comment mettre des mots sur le vécu, le perçu, le ressenti, l'interprété ? Comment dire et écouter, s'ouvrir à l'autre tout en s'amusant ? Petit à petit, Sémio est né, avec un nom simple et plein de références. À la sémiotique bien sûr, mais sans oublier l'EMI. »



Calypso Meszaros, chargée d'ingénierie en créativité pédagogique, université de Lorraine.

« Ce projet a croisé ma route par hasard. Je réalisais mon stage de fin d'études au sein d'un studio de jeux vidéo et j'ai eu la chance d'être sollicitée pour participer au projet "Interpréter les images choc en temps de crise sanitaire". C'est tout naturellement que Nolwenn Tréhondart, la responsable du projet, m'a proposé de concevoir un module de formation au game design pour guider un groupe d'enseignants dans l'élaboration de Sémio City. L'éducation aux médias est pour moi un sujet particulièrement important, surtout vis-à-vis d'un public jeune et peu averti. Comme dans tout projet créatif, j'ai souhaité que chacun et chacun puisse s'emparer de tous les aspects du jeu, afin qu'il soit le reflet de tous les membres l'ayant façonné. »



Lucile Coquelin, docteure en sciences de l'information et de la communication, chercheuse impliquée dans le projet « Interpréter les images choc en temps de crise sanitaire »

« Dans le cadre de ma participation au projet "Interpréter les images choc en temps de crise sanitaire", j'ai contribué à aménager la dynamique du jeu afin qu'il permette à la fois de se questionner sur la signification des images mais aussi sur les résonances émotionnelles des joueuses et des joueurs, les leurs et celles des autres. J'ai proposé l'idée de cartes "émotions". Aussi, j'ai suggéré de matérialiser sur le plateau plusieurs lieux où circulent les images au sein de la sphère publique afin que les enseignants puissent y insérer les images de leur choix pour les parties. Il me semble fondamental de ludifier l'éducation critique aux médias dans les cursus scolaires pour nourrir les compétences de chacun en analyse des images. En mêlant à la fois analyse de l'image, travail d'enquête et (auto)réflexivité, le jeu Sémio City réussit le pari de transmettre des outils pour décrire et analyser les images, et libérer la part émotionnelle et sensorielle lors du processus de reconnaissance des images. »