

# COMMUNIQUE DE PRESSE

## NOUVEAU

### Ouverture du parcours *Jeux vidéo et médias interactifs* en licence Info-Com à l'Université de Lorraine

Pour tout renseignement :

Sébastien Genvo  
[sebastien.genvo@univ-lorraine.fr](mailto:sebastien.genvo@univ-lorraine.fr)

À la rentrée 2018, l'UFR SHS-Metz de l'Université de Lorraine proposera aux étudiants inscrits en 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> année de licence Information-Communication un nouveau [parcours intitulé \*Jeux vidéo et médias interactifs\*](#). L'ouverture de ce parcours vise à apprendre aux étudiants à relever les défis de conception et d'innovation que présentent les médias interactifs numériques, ceci de façon inédite et originale, en considérant que les jeux vidéo sont des modèles pour penser les arts et médias du 21<sup>ème</sup> siècle ?

Comment immerger un utilisateur dans un univers (d'une fiction, d'une marque, etc.) ? Comment raconter et transmettre une histoire de façon interactive (pour un jeu, un documentaire, etc.) ? De quelle façon développer un univers qui fasse sens sur plusieurs médias ? Comment penser la socialité, l'économie, les émotions dans les mondes numériques en ligne ? Comment transmettre un message de façon convaincante par l'interactivité ? Comment analyser et mener une critique des jeux et industries créatives ? Toutes ces questions structurent de façon transversale les cours dispensés dans ce parcours, qui abordent de façon pratique et théorique l'histoire et l'analyse de jeux vidéo, la narration interactive, la création de projet transmédia, l'écriture et la scénarisation de fiction interactive.

Ce parcours permettra aux étudiants de recevoir des fondamentaux solides pour envisager des parcours de master liés à l'audiovisuel, aux médias interactifs numériques et jeux vidéo, ou plus généralement aux nouvelles formes de communication engageantes et ludiques pouvant être appliquées dans des secteurs tels que le marketing, le journalisme (prioritairement celui lié aux industries créatives), la formation, la culture, le sport électronique, l'évènementiel lié au numérique, etc.

Les métiers visés ne se restreignent donc pas au secteur du jeu vidéo, puisqu'en plus des métiers du game design et du narrative design, les étudiants développeront des connaissances et des compétences pouvant être appliquées dans la conception de projets webs et multimédia au sens large, ceci à partir des apports d'une industrie, celle des jeux vidéo, qui développe des logiques d'innovation et d'expérimentation dans le secteur du numérique depuis près de 60 ans.

Liens utiles :

- [Un épisode de la chaîne Théories des jeux vidéo](#)
- [Un épisode de la chaîne Jeux vidéo et histoire sur la série Assassin's Creed](#)
- [Une vidéo sur la création d'univers transmédiatiques à partir de l'exemple de la série Noob](#)

#### CONTACT PRESSE

Fanny LIENHARDT  
Chargée de relations presse  
06 75 04 85 65