

Les jeux vidéo en débat

3 ATELIERS DE DÉCODAGE POUR LES GAMERS !

Vous êtes convaincu(e) que les jeux vidéo ne sont pas que futiles ? Qu'ils ne sont pas neutres ?

Vous cherchez à les critiquer sans pour autant les dénigrer ?

Vous désirez partager vos expériences, observations et questionnements de joueur ?

VENEZ PARTICIPER À NOS DIFFÉRENTS ATELIERS !



Les ateliers sont gratuits et accessibles à tous.

Si vous désirez des informations ou préparer une présentation personnelle lors d'un atelier, nous sommes à votre disposition

Contact et information

d.bonvoisin@media-animation.be
arts.ludiques@pointculture.be

POINT CULTURE - BRUXELLES
Rue Royale, 145 - 1000 Bruxelles

POINT CULTURE - LOUVAIN-LA-NEUVE
Place Galilée, 9/9A - 1348 Louvain-la-Neuve

Ces ateliers sont proposés à l'initiative de Média Animation en collaboration avec Point Culture avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles, service de l'Éducation Permanente.



Une démarche critique pour les gamers !

Une série d'ateliers qui explore le jeu vidéo à travers différentes problématiques : l'histoire, la critique politique et l'utopie. Pour chaque thématique, l'atelier propose une introduction pour ensuite mettre en débat des exemples et des contre-exemples qui alimenteront la discussion. La démarche consistera à questionner les pratiques des joueurs, les rapports avec la culture, les stratégies de l'industrie du jeu vidéo, les démarches des auteurs, etc.

Ateliers d'éducation permanente

Les ateliers s'inscrivent dans une démarche d'éducation permanente : le public est invité à prendre part aux discussions mais aussi à alimenter les ateliers avec ses témoignages et exemples. Ainsi chaque participant peut venir aux ateliers avec ses exemples (sur une clé USB, un lien Internet, une démonstration de jeu...) pour partager ses réflexions (par exemple : un jeu en rapport avec la thématique qui a marqué le joueur) avec les autres participants. Chaque participant, s'il le désire, bénéficie d'un temps de présentation de quelques minutes pour présenter un jeu/une expérience de jeu et partager ses réflexions. L'occasion idéale pour partager ses questionnements et réflexions de gamer !



Agenda et thèmes

Tous les ateliers sont gratuits et accessibles à tous. Ils se déroulent à Point Culture Bruxelles, rue Royale, 145, 1000 Bruxelles. Une séance supplémentaire est organisée au Point Culture de Louvain-la-Neuve.

**Histoire et jeux vidéo // jeudi 4 février 2016
14h00 // Point Culture**

Rue Royale, 145 - 1000 Bruxelles

Game Over, et si on rejouait l'histoire ?

Les grands événements historiques sont souvent repris dans les jeux vidéo pour permettre au joueur de « rejouer l'histoire », d'incarner un soldat de la seconde guerre mondiale ou un géant de colonie du 19^{ème} siècle. A lui de (ré) écrire l'histoire! Mais simuler l'histoire implique des choix qui relèvent peut-être autant de la jouabilité que de l'idéologie. L'atelier propose d'explorer ces différentes facettes: que veut dire « gagner l'histoire » ? Certains jeux explorent-ils des pistes historiques alternatives ? Peut-on apprendre du passé en jouant à Assassin's Creed ? Qu'est-ce que Civilization peut nous apprendre sur nos représentations de l'évolution des sociétés ? Etc...



**Critique politique et jeux vidéo // jeudi 3 mars 2016
14h 00 // Point Culture**

Rue Royale, 145 - 1000 Bruxelles

Le jeu vidéo comme manifeste politique ?

Que ce soit sur les problématiques des migrations, de la gestion des conflits militaires ou encore des rapports Nord-Sud ; le jeu vidéo dénonce ! L'atelier propose d'explorer l'efficacité du jeu vidéo comme médium d'une critique politique. Ce constat ouvre la porte à différentes problématiques ; un jeu vidéo peut-il faire réfléchir ses joueurs sur une thématique politique ? Quel est la plus-value de l'expérience de jeu ? La critique politique est-elle réservée aux producteurs de jeux indépendants ou peut-elle être profitable à l'industrie mainstream ? A travers ces différentes questions, l'atelier veut identifier les opportunités et les limites de l'utilisation du jeu vidéo comme support contestataire.

Utopie et jeux vidéo // 2 dates

// jeudi 14 avril 2016 // 14h00 // Point Culture

Rue Royale, 145 - 1000 Bruxelles

// vendredi 15 avril 2016 // 17h30 // Point Culture

Place Galilée 9/9A - 1348 Louvain-la-Neuve

Et si le monde idéal était dans un jeu vidéo ?

La technologie permet aux joueurs de se plonger dans des univers virtuels fait écho à la société mais surtout à ses aspirations les plus profondes. Si les jeux qui présentent une société « sans faille » plaisent à beaucoup de joueurs, ce n'est peut-être pas sans raison ! Les modes d'interaction et les modèles politiques de ces univers prêtent à réfléchir. L'atelier propose d'explorer l'expérience des jeux dits « utopistes » : MMORPG, jeu en ligne avec un modèle égalitaire... Observe-t-on des récurrences dans les modèles d'utopie présents dans les jeux vidéo ? Pourquoi un univers comme Minecraft, basé sur la co-construction d'un monde, attire-t-il autant de joueurs ? Quelles sont leurs limites ? Cet atelier s'inscrit dans le cadre de la thématique académique 2015-2016 de l'UCL et Point Culture sur l'utopie.

