

► **Le jeu vidéo, on en débat aussi au théâtre !**

En collaboration avec le Théâtre de Poche, Média Animation assurera l'animation d'un débat suite à la représentation de la pièce de théâtre **Quartier 3, destruction totale**. La pièce explore les liens entre le jeu vidéo et la réalité (virtuelle).

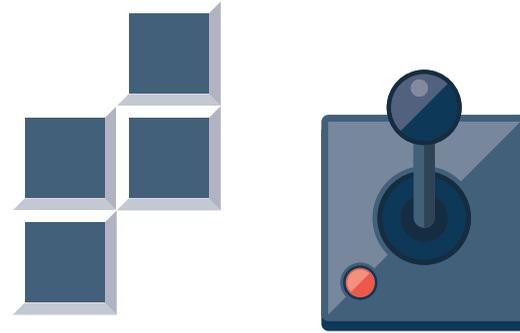
Les séances auront lieu le 24 février 2017 (lors d'une soirée rencontre parents/ados) et le 28 février 2017 avec une présentation sur le traitement médiatique des jeux vidéo.

► *Plus d'informations et réservation sur le site Internet du Théâtre de Poche :*

<http://poche.be>



© Olivier Wiame



INFORMATIONS :

Tous les ateliers sont gratuits et accessibles dans les PointCulture

- Bruxelles, rue Royale 145, 1000 Bruxelles
- Namur, place l'Ilon, 19, 5000 Namur
- Liège, rue de l'Official 1-5, 4000 Liège
- Louvain-la-Neuve, place Galilée 9/9A, 1348 Ottignies-Louvain-la-Neuve
- Charleroi, avenue de l'Europe 1, 6000 Charleroi

CONTACTS :

d.bonvoisin@media-animation.be

arts.ludiques@pointculture.be

Rejoignez le groupe Facebook " **Les jeux en débat** " pour retrouver les ressources des ateliers et poursuivre la discussion.

facebook.com/groups/jeuxendebat

Ces ateliers sont proposés à l'initiative de Média Animation en collaboration avec PointCulture avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles, service de l'Éducation Permanente, et d'ACMJ (Action Médias Jeunes).



Éditeur responsable :
Daniel Bonvoisin, Avenue Mounier 100, 1200 Bruxelles.

LES JEUX VIDÉO EN DÉBAT

**6 ATELIERS DE DÉCODAGE
POUR LES GAMERS!
octobre 2016 ► mai 2017**

Venez partager vos expériences, observations et questionnements de joueur.

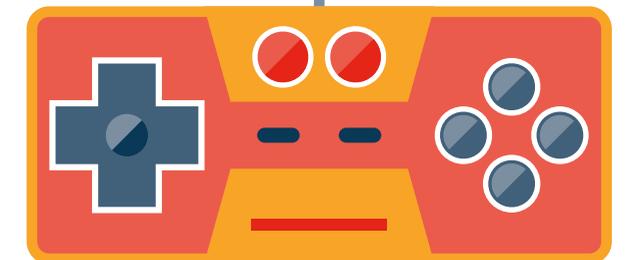


UNE DÉMARCHE CRITIQUE POUR LES GAMERS !

Cette série d'ateliers explore le jeu vidéo à travers différentes problématiques sociétales. 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 quelques minutes pour présenter un jeu/une expérience de jeu. L'occasion idéale pour partager ses questionnements et réflexions de gamer !



Genre et jeux vidéo

► Les jeux vidéo sont-ils beaux ?

L'univers du jeu vidéo est régulièrement pointé du doigt pour son machisme ambiant et pour l'image déplorable de la femme qu'il véhicule. Quels sont les aspects qui posent problème ? Le jeu vidéo se distingue-t-il des autres médias à ce sujet ? L'image de l'homme ne pose-t-elle pas aussi question ? Comment se déroule le débat au sein même des communautés de joueurs ? À partir d'exemples et de contre-exemples, l'atelier propose d'identifier et de critiquer les ressorts ludiques des inégalités hommes-femmes.

- **PointCulture Bruxelles**
19 octobre 2016 de 14h00 à 16h00

Critique vidéoludique

► Peut-on réduire un jeu vidéo à une note sur 20 ?

Évaluer un produit culturel n'est jamais simple. Les critères qui fondent l'appréciation d'un « bon jeu » sont loin de faire consensus auprès de tous les joueurs. En partant des discours dominants sur le sujet (test de la presse jeux vidéo, vidéo de Youtubers...), l'atelier propose d'identifier les difficultés que pose l'évaluation d'un jeu vidéo : quels sont les aspects à prendre en compte ? Tout le monde attend-il la même chose d'un jeu ? Les jeux vidéo les mieux notés sont-ils les meilleurs ? Pourquoi sommes-nous parfois déçus ? Évaluer un jeu vidéo, c'est forcément prendre position sur ce qu'on souhaite qu'il soit. L'atelier invite les joueurs à débattre et imaginer des manières alternatives d'évaluer les jeux.

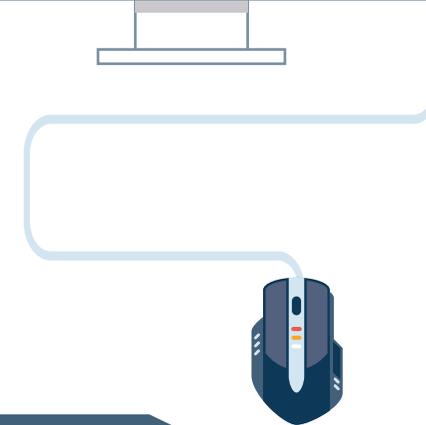
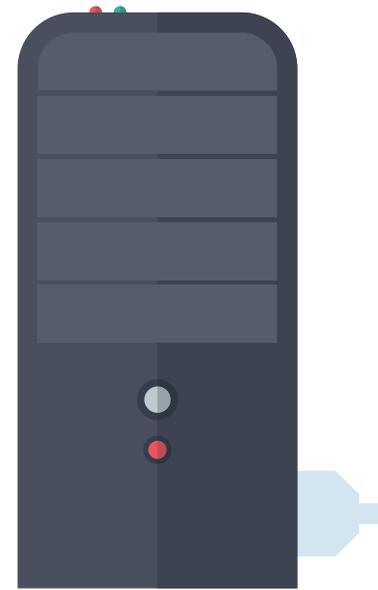
- **PointCulture Louvain-la-Neuve**
30 Novembre 2016 de 17h00 à 19h00

Nature et jeux vidéo

► Les jeux vidéo sont-ils plus verts que nature ?

Quelle nature verdoie dans le jeu vidéo ? L'atelier propose de questionner les représentations de la nature quand celle-ci est simulée. La thématique prend la forme de différentes sous-questions : sur quoi se basent ces représentations de la nature ? Comment le jeu vidéo anticipe-t-il l'avenir environnemental ? Les univers virtuels peuvent-ils contribuer à une sensibilité écologique ? Profitent-ils de la dégradation de l'environnement pour proposer des sensations en voie de disparition ? Cette séance s'inscrit dans le thème du cycle de PointCulture sur la nature.

- **PointCulture Bruxelles**
16 Février 2017 de 14h00 à 16h00
- **PointCulture Namur**
23 février 2017 de 14h00 à 16h00
- **PointCulture Charleroi**
14 avril 2017 de 14h00 à 16h00



Comprendre les pratiques vidéoludiques

► Jouer, c'est perdre son temps ?

[Joueurs et non-joueurs : un atelier pour les lier tous]

L'atelier propose de revenir sur des généralités qui permettent de relativiser les peurs tout en identifiant des questions parfois négligées : qu'est-ce que le jeu, quelles expériences permettent réellement les nouvelles technologies numériques ? On débattrà des difficultés concrètes qui se posent éventuellement aux parents des jeunes joueurs et, en s'appuyant sur les expériences de chacun, on envisagera les manières d'accompagner ou d'encadrer un loisir souvent perçu comme dévorant par l'entourage.

- **PointCulture Liège**
1 mars 2017, de 14h00 à 16h00

Industries des jeux vidéo

► World Company contre Gepetto ?

L'industrie du jeu vidéo pèse plus, à elle toute seule, que l'industrie musicale et cinématographique réunies. Si cette phrase apparaît aujourd'hui banale, les caractéristiques de l'industrie vidéoludique restent mal connues.

Qui domine le marché ? À quoi ressemblent les jeux vidéo produits par les industries du Sud ? Quelle est la place restante pour « les jeux indépendants » ? Comment les jeux sont-ils adaptés pour être exportés à d'autres publics ? Le financement participatif menace-t-il les grandes industries ?

- **PointCulture Bruxelles**
19 avril 2017 de 14h00 à 16h00
- **PointCulture Liège**
26 avril 2017 de 14h00 à 16h00



L'art et les jeux vidéo

► Mon jeu préféré est-il une œuvre d'art ?

Désormais, certains jeux vidéo entrent dans les musées. Mais pourquoi y ont-ils leur place ? Dans quelle mesure le jeu vidéo s'inspire-t-il des formes d'art déjà instituées (musique, cinéma, littérature...) ? Quels éléments qui composent le jeu vidéo (gameplay, musique, mise en scène...) l'érigent au rang artistique ? Jouer à un jeu est-il une manière de se cultiver ? L'amusement peut-il devenir un critère de l'art ? L'artification du jeu ne présente-t-elle pas des inconvénients ?

- **PointCulture Bruxelles**
10 Mai 2017 de 14h00 à 16h00
- **PointCulture Louvain-la-Neuve**
Le 17 mai 2017 de 17h00 à 19h00