

Jeux vidéo et... alors ?

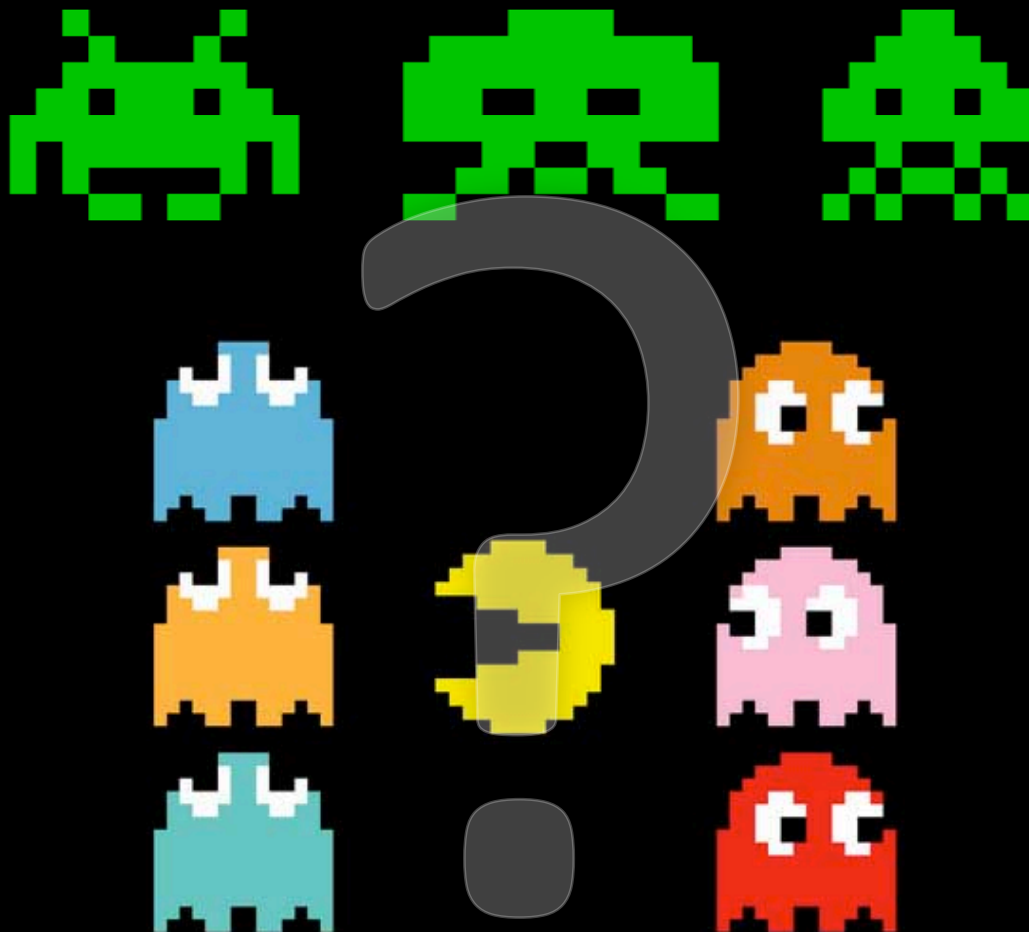
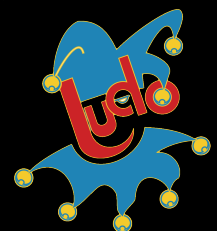


Table ronde le jeudi 18 décembre 2014

17h30–21h30

Avenue De Fré 62, B-1180 Bruxelles
(en salle de conférence)

Accès gratuit et ouvert à tous



www.ludobel.be

Jeux vidéo et... alors ?

Table ronde organisée et animée par **Thibault Philippette** (Sciences et techniques du jeu – module jeux multimédia)
en collaboration avec LUDO asbl (www.ludobel.be) et le conseil des étudiants de la HEB



Programme

> 17h30: Jeux vidéo et prêt en médiathèques

Olivier Leo est responsable de la collection et des activités « Jeux vidéo » au PointCulture (anciennement « La Médiathèque »). Olivier va nous parler de l'évolution du prêt des Jeux vidéo au sein des médiathèques. Il va aussi nous présenter les projets en cours au sein de PointCulture autour des arts numériques et des arts ludiques.

> 18h00: Jeux vidéo et jeux de rôles GN

Sébastien Kapp est docteur en sociologie et chercheur à l'institut interdisciplinaire d'anthropologie du contemporain (IIAC) de l'EHESS à Paris. Il est également collaborateur scientifique au Groupe de Recherche sur l'Action Publique (GRAP) de l'ULB. Sébastien va nous parler des influences réciproques entre JV et Jeux de rôles grandeur nature, notamment dans une étude des moments de « downtime ».

> 18h30: Jeux vidéo et pratiques pédagogiques

Julien Annart est détaché pédagogique jeux vidéo pour la FOR'J (Fédération de maison de jeunes & Organisation de Jeunesse). Il a été à l'initiative de plusieurs projets « Jeux vidéo » à Charleroi dont *La Quinzaine du jeu vidéo* et *l'Urban Game Jam*. Il est en charge actuellement du projet de centre « le Quai de l'Image » qui devrait ouvrir ses portes en 2015. Julien va nous parler de la manière dont on peut utiliser les jeux vidéo dans des activités d'enseignement.

Pause <P>

> 19h30: Jeux vidéo et joueurs : enquête

Samuel Rufat est maître de conférence à l'Université de Cergy-Pontoise et responsable du Master Géomatique appliquée aux études urbaines. Il s'intéresse notamment dans ses recherches aux espaces numériques et ludiques. Il a d'ailleurs été responsable du laboratoire junior « Jeux vidéo : pratiques, contenus, discours » au sein de l'ENS Lyon (2008-2012). De 2011 à 2014, il a participé à l'enquête « Ludespace : les espaces du jeu vidéo en France » dont il va nous présenter quelques résultats.

> 20h00: Jeux vidéo et joueurs : appropriation

Olivier Servais est professeur d'anthropologie à l'UCL. Il est chercheur au laboratoire d'anthropologie prospective (LAAP). Il a terminé un terrain de plusieurs années dans *World of Warcraft* qu'il prolonge actuellement dans d'autres univers virtuels. Olivier va nous parler de différentes formes de sociabilités et d'appropriations observables dans ces espaces vidéoludiques.

> 20h30: Jeux vidéo et joueurs : détournement

Fanny Barnabé est doctorante en Langues et lettres à l'Université de Liège (Ulg). Après un Mémoire de Master consacré à « Narration et Jeu vidéo » et un ouvrage co-dirigé avec Björn-Olav Dozo (Ulg) consacré à « Livres et Jeux vidéo », elle s'intéresse actuellement aux pratiques de détournement des jeux vidéo par les joueurs et notamment les « fan fictions ».

21h30 : Fin <You win!>