



JEUX VIDEO, AU-DELÀ DU VIRTUEL

FICHE D'ACCOMPAGNEMENT

(S')INFORMER

Suggestions de thématiques pour une animation

- Le jeu vidéo comme objet culturel
- Le jeu vidéo et ses stéréotypes
- Le jeu vidéo : les bienfaits et les risques
- Le jeu et ses multiples usages
- Le jeu vidéo et l'enseignement ; la psychothérapie ; autres domaines

Objectifs de la vidéo

- S'intéresser à l'univers du jeu vidéo, encore fort connoté et connu, surtout, à travers des «jeux blockbusters».
- Faire découvrir certains usages du jeu vidéo.
- Inspirer, sensibiliser et mobiliser sur le jeu vidéo et ses usages.
- Démystifier le jeu vidéo et son usage.
- Donner des outils aux personnes issues des domaines de l'enseignement et de l'éducation ou issues d'autres domaines.

Présentation des différents acteurs présents dans la vidéo

- Le centre IMAGO est un centre de jour extrahospitalier. Ce lieu de soin et de réhabilitation accueille pour une durée limitée des adultes en souffrance psychique qui pourraient bénéficier d'une structure intermédiaire entre une hospitalisation et un traitement psychothérapeutique en ville.
- L'Espace jeu vidéo du Quai10 est un lieu culturel et pédagogique, qui propose de découvrir une sélection bimestrielle de différents jeux exposés pour leur propos, leur originalité, leur force évocatrice, leur accessibilité et leur convivialité.
- Université UCLouvain FuCAM Mons
 - la Louvain School of Management (LSM)
 - la Faculté des sciences économiques, sociales, politiques et de communication (ESPO)
- Julien Annart, détaché pédagogique jeu vidéo auprès de FO'J – Fédération de maisons de jeunes et organisation de jeunesse ; expert en jeu vidéo.

BOUSCULER

Les grandes pistes de réflexion et les questions concrètes liées

- Le jeu vidéo comme objet culturel
 - Que sais-je du jeu vidéo ?
 - Quel usage ai-je du jeu vidéo ?
 - Quel est mon intérêt pour le jeu vidéo ?



- Le jeu vidéo et ses stéréotypes
 - Quel image se fait-on généralement du jeu vidéo ? des usages ? des joueurs ?
 - En quoi le reportage a-t-il pu apporter un (autre) regard sur le jeu vidéo ?
 - Le reportage me donne-t-il envie d'explorer ces différents jeux, usages ?
- Le jeu vidéo : les bienfaits et les risques
 - Quels sont les usages intéressants que j'aurais envie d'exploiter à travers le jeu vidéo ?
 - Dans mon usage, ma pratique du jeu vidéo, quels bienfaits puis-je constater ?
 - Dans mon usage, ma pratique du jeu vidéo, quels bienfaits puis-je constater ?
- Des jeux à recommander ?
 - Pourquoi ? Quels usages possibles ; quels apports intéressants ?



MOBILISER

Liens vers des outils qui permettent d'alimenter la réflexion

Sur le web

- «Jeux vidéo et éducation – Manuel de pédagogie vidéoludique» réalisé par For'J avec le soutien de Digital Wallonia ; disponible sur le site Educateux <http://www.educateux.be>
- L'espace jeu vidéo du Quai10 <https://www.quai10.be/gaming/lespacedexposition/>
- For'J – Fédération de maisons de jeunes et organisation de jeunesse <https://www.forj.be>
- Dossier «Jeux vidéo & pédagogie», issu du Magazine PROF n°42, juin 2019 sur le site Enseignement.be <http://www.enseignement.be/index.php?page=27203&id=2767>
- PédaGoJeux.fr, un site du gouvernement français pour comprendre le jeu vidéo <http://www.pedagojeux.fr>

Ressources associatives :

- Action Médias Jeunes, structure d'éducation aux médias <https://www.actionmediasjeunes.be/>
- Média Animation, structure de formation et d'éducation aux médias <https://media-animation.be>
- LUDO ASBL, association de promotion culturelle du jeu et d'éducation permanente <http://ludobel.be/>
- Lab JMV, association des chercheurs belges francophones liés aux questions du jeu vidéo <http://labjmv.hypotheses.org>
- WALGA, l'association des professionnels du jeu vidéo wallons www.walga.be

Pistes d'actions et de mobilisations concrètes :

- Pour les personnes intéressées par les usages ludiques du jeu vidéo :
 - Découvrir et lire le manuel «Jeux vidéo et éducation – Manuel de pédagogie vidéo-ludique» de For'J > <http://www.educateux.be> (apprentissage par le jeu, ateliers, liste de jeux, ressources...)
 - Découvrir l'espace jeu vidéo du Quai10 à Charleroi et explorer ses différents jeux proposés ; un espace unique en Belgique, gratuit et ouvert à tous ; toutes les infos sur leur site : <https://www.quai10.be/gaming/lespacedexposition>
- Formation :
 - La formation «Jeu vidéo et éducation : pas incompatibles» pour les animateurs / coordinateurs en EDD (école de devoirs) ou en accueil extra-scolaire (rémunérés ou volontaires) donnée par Julien Annart : «Et finalement, le jeu ne peut-il pas être un moyen parmi d'autres pour apprendre ? Avec cette formation, nous vous proposons un autre regard sur la culture du jeu vidéo. Nous allons explorer la valeur pédagogique du jeu vidéo.» > <http://www.ecolesdedevoirs.be/agenda/1213>

