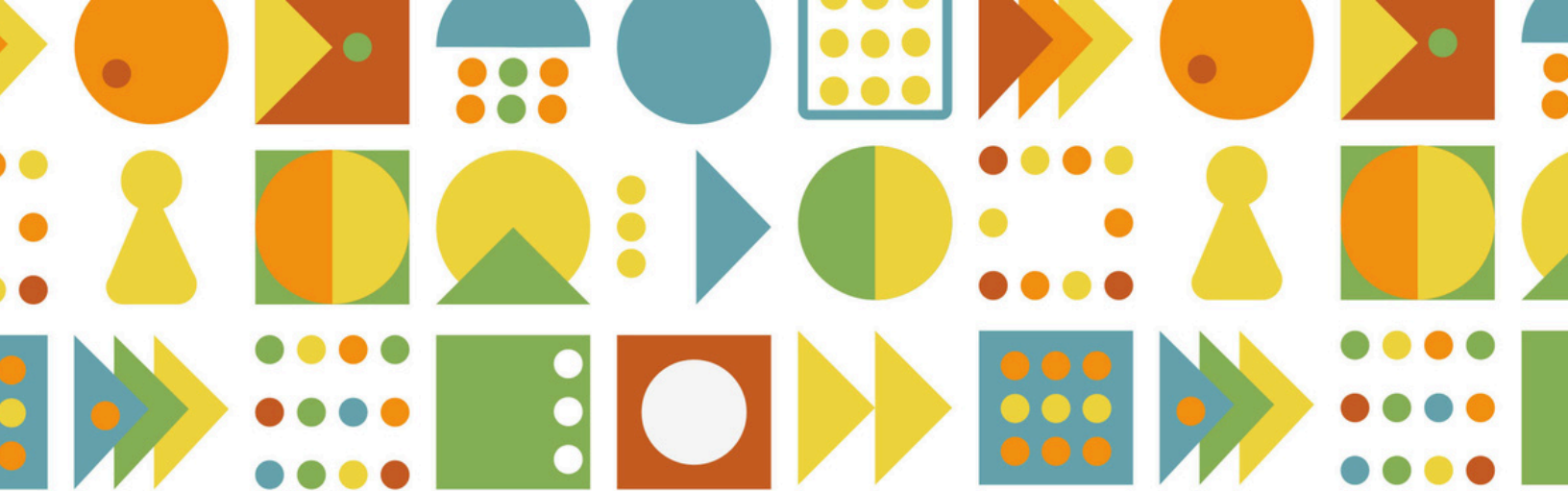




Jeudi 5 novembre 2026

JOURNEE LUDOPRO

*Le jeu vidéo dans les pratiques
professionnelles*

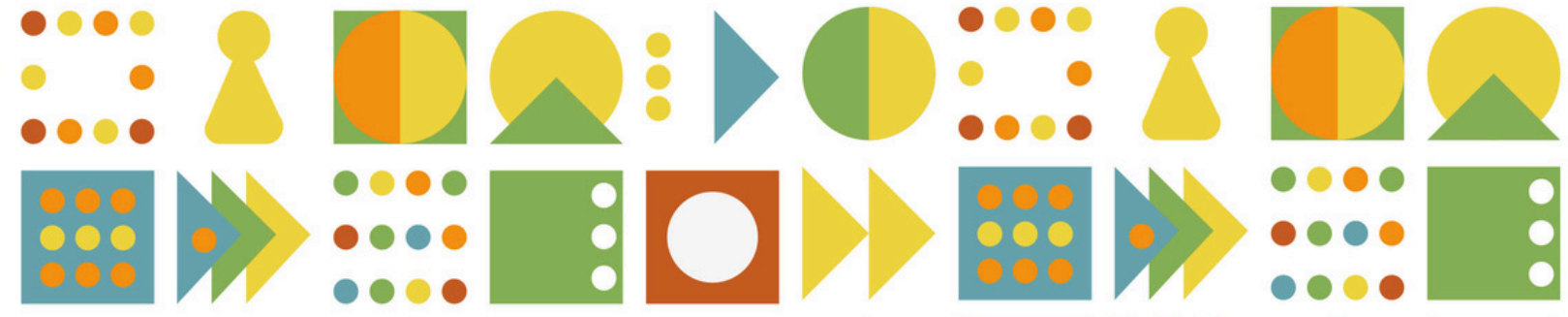
Programme de la journée
et
description des ateliers

Le jeu vidéo dans les pratiques professionnelles

Jeudi 5 novembre 2026

Programme de la journée

8h30	Accueil café et petit déjeuner
9h00	Mots d'introduction de madame la Députée Joiret
9h15	Conférence de Julien Annart, détaché pédagogique chez For'J et enseignant à la Haute Ecole Albert Jacquard
10h00	Ateliers
12h00	LUNCH
13h00	Ateliers
15h15	Conclusion participative
16h	FIN



Infos pratiques

Adresse

La Bourse
Place d'Armes, 1
5000 NAMUR

La gare de Namur

A 10 minutes à pied de la Bourse

Parkings à moins de 5 minutes à pied :

Interparking "Le Beffroi" - payant
Interparking "Confluence" - payant

Covoiturage encouragé !

Ateliers (10h00-12h00 et 13h00-15h00)

1. Le jeu vidéo : pourquoi joue-t-on (trop) ?

Cet atelier s'intéressera aux enjeux de santé mentale du loisir vidéoludique. Identifiez ces enjeux au cours d'un blind test, apprenez à classer les motivations à jouer aux jeux vidéo et découvrez comment comprendre et aborder les situations d'usage excessif du jeu vidéo. S'en suivra un moment d'échange autour de ces questions.

Atelier animé par le Crésam
avec Maxime Résibois, docteur en psychologie, chercheur, responsable de projet et formateur

2. Le genre en jeu : quelles inégalités dans les pratiques ?

Le jeu vidéo, loin d'être un simple divertissement, façonne aussi des représentations de genre bien réelles, et parfois problématiques. Cet atelier de deux heures invite les participants et participantes à décortiquer ensemble ces mécanismes à travers des activités concrètes et interactives : déconstruction de clichés, confrontation avec les chiffres du secteur, regard critique porté collectivement sur des exemples tirés de l'industrie. Un moment pensé pour nourrir la réflexion et repartir avec des clés directement mobilisables sur son propre terrain professionnel.

Atelier animé par Witch Gamez
avec Yod et Sigrid, chargées de projet

3. Alone in the Dark (patterns) ? Les éléments de design manipulateur en jeu vidéo

Dark patterns, design manipulateur, monétisation agressive : certains jeux vidéo contiennent des éléments qui incitent les joueurs et joueuses à agir contre leur intérêt ou leur gré. Cet atelier apportera un éclairage sur ces pratiques : comment les reconnaître, quels sont leurs effets réels et fantasmés, et quelles réponses y apporter pour favoriser le design éthique et le rapport sain au jeu vidéo ?

Atelier animé par la KU Leuven
avec Bruno Dupont, coordinateur de projet, formateur en éducation permanente et enseignant

4. Dans l'arène (commerciale) des jeux vidéo

Les jeux vidéo font de plus en plus partie de notre quotidien et représentent aujourd'hui un univers bien plus large que le simple fait de jouer. Cet atelier propose de découvrir les différentes façons de jouer, de consommer et de partager autour du jeu vidéo.

Atelier animé par Média Animation
avec Faustine Grosjean, chargée de projet

5. Kosmopolit : Coopération sans frontières

Et si, pour réfléchir à l'altérité, il fallait commencer par ne plus rien comprendre ? À travers Kosmopolit, plongez dans une expérience de jeu frénétique où langues inconnues, malentendus et pression du temps mettent votre coopération à l'épreuve. Après avoir joué, place à la réflexion : comment communiquer quand on ne parle pas la même langue ? Que signifie se comprendre ? Un atelier ludique pour expérimenter, questionner et découvrir comment transformer un jeu en véritable outil de réflexion sur l'altérité et le vivre-ensemble.

Atelier animé par le Pôle philo - Laïcité Brabant Wallon
avec Pauline Stavaux, animatrice-formatrice en nouvelles pratiques philosophiques

6. Des jeux et des jeunes

L'atelier "Des jeux et des jeunes" est un voyage au pays de l'animation par et pour le jeu. Durant deux heures, Action Médias Jeunes vous propose de découvrir toute une série de jeux qui peuvent questionner, amuser, faire réfléchir, voire faire grandir les jeunes. Entre jeux extrêmement populaires et jeux indépendants, il se pourrait même que l'un d'entre eux cache un potentiel encore plus grand : celui de la création de son propre jeu vidéo...

Atelier animé par Action Médias Jeunes
avec Olivier Fortz, animateur et chargé de projet

7. Jeux vidéo en contexte professionnel : pratiques, émotions et relations

Cet atelier offre une exploration pratique et expérientielle de l'usage des jeux vidéo dans un cadre professionnel. L'activité alterne apports théoriques, expérimentations ludiques et analyse des dynamiques émotionnelles et relationnelles. Les jeux vidéo y sont envisagés comme des médiateurs permettant d'ouvrir des espaces d'expression, de coopération, de régulation et de compréhension des comportements.

Atelier animé par Nadja ASBL
avec Arnaud Zarbo, psychologue et chargé de projet

8. A quoi le jeu vidéo peut-il éduquer ?

Le jeu est-il un atout des dispositifs éducatifs ou un faux-ami des pédagogues ? À partir des expériences partagées par les participants et participantes, l'atelier propose d'identifier les spécificités du jeu vidéo et les limites de son exploitation.

Atelier animé par Média Animation
avec Daniel Bonvoisin, responsable des activités d'éducation permanente,
enseignant et formateur

