

CYCLE CONFERENCE

« Culture, arts et lien social »

Acte 2 – Rencontres et Expériences

Mercredi 14 février 2018 de 9h à 16h30

ADEA, 12 rue du Peloux 01000 Bourg-en-Bresse

PROGRAMME

- 8h45-9h15 : Accueil café
- 9h15-9h30 : Ouverture
- 9h30-10h30 : Conférence "Jeux vidéo et lien social : quels usages des cultures populaires dans les lieux culturels ?" - Marion Coville, sociologue, présidente de l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines (OMNSH)
- 11h : Témoignage d'un projet de création artistique collectif - SAMSAH du CRLC, Compagnie les Décintrés (en costumes)
- 11h30-12h : Echanges
- 12h-13h30 : Pause déjeuner
- 13h30 : Installation dans les ateliers
- 13h45-15h45 : Ateliers de pratique artistique (au choix)
- 15h45 : Pause
- 16h : Restitution artistique des ateliers

PRESENTATION DE LA CONFERENCE :

Jeux vidéo et lien social : quels usages des cultures populaires dans les lieux culturels ?
Marion Coville, sociologue, présidente de l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines (OMNSH)

Apparu dans les années 60 et popularisé au cours des décennies suivantes, le jeu vidéo est aujourd'hui largement pratiqué par les Français et les Françaises. Depuis quelques années, le jeu vidéo suscite l'intérêt des institutions culturelles, à la recherche de nouvelles expériences capables de favoriser la participation, les sociabilités et les activités fédératrices entre les individus, en s'appuyant sur des technologies qui font partie de leur quotidien.

Quelles formes ces expériences prennent-elles ? Quels usages en ont les individus ? Comment participent-elles à leurs sociabilités ? Comment utiliser le jeu vidéo tout en favorisant l'inclusion et l'égal accès à toutes et tous ? Cette présentation propose quelques pistes de réflexion en s'appuyant sur différentes enquêtes.