



## LE JEU VIDÉO AUTREMENT

La culture des jeux vidéo a pris d'assaut les foyers et les salons depuis plusieurs décennies. Sa pratique et son influence dans les différentes sphères médiatiques continuent de croître chaque année. Pourtant, les supports vidéoludiques (et plus largement numériques) restent encore trop souvent à la porte des salles de classe et de formation comme des lieux où l'on fait l'art et la culture.

La Maison des cultures vidéoludiques *Zinne Games* est le lieu de « l'autre jeu vidéo », celui qui éveille à la citoyenneté, éduque aux médias, forme à l'animation, crée de l'emploi et fait le lien entre la création et le public.

Les activités proposées portent sur divers axes de travail, formant la quadrature des missions fondamentales de médiation culturelle d'Arts&Publics (formation, insertion, animation, promotion) à travers lesquelles nous nous approprions et réinterprétons le jeu vidéo dans une approche critique et réflexive de ce média qui s'insère dans une perspective d'éducation au média et d'éducation par le média.



## CONTACT

Pour toute question ou demande d'information, contactez-nous !

Zinne Games – Maison des cultures vidéoludiques  
Arts&Publics ASBL  
Chaussée de Boondael 6 bte 9  
1050 Bruxelles



info@artsetpublics.be  
+32 0477 44 33 90  
www.artsetpublics.be  
www.zinnegames.be

La Maison des cultures vidéoludiques d'Arts&Publics est soutenue par la Loterie Nationale, Safe.Brussels, la Cellule Promotion de la Citoyenneté et de l'Interculturalité (PCI) de la Fédération Wallonie-Bruxelles, le SPFB (COCOF) et le Digital Belgium Skills Fund (DBSF).

Arts&Publics est agréée par la Région de Bruxelles-Capitale comme Entreprise Sociale et Démocratique (ESD). L'ASBL bénéficie du soutien du Fonds social européen (FSE), du DBSF, de la Fédération Wallonie-Bruxelles, du SPFB, de la Région de Bruxelles-Capitale, de la Commune et du CPAS d'Ixelles et de la Ville de Bruxelles. Arts&Publics est membre du Réseau des Arts à Bruxelles (RAB), de La Concertation et de la Fédération bruxelloise des Organismes d'Insertion Socioprofessionnelle (FeBISP).



Éditeur responsable : Jacques Remacle, Arts&Publics ASBL, chaussée de Boondael 6 bte 9 1050 Bruxelles. Ne pas jeter sur la voie publique.



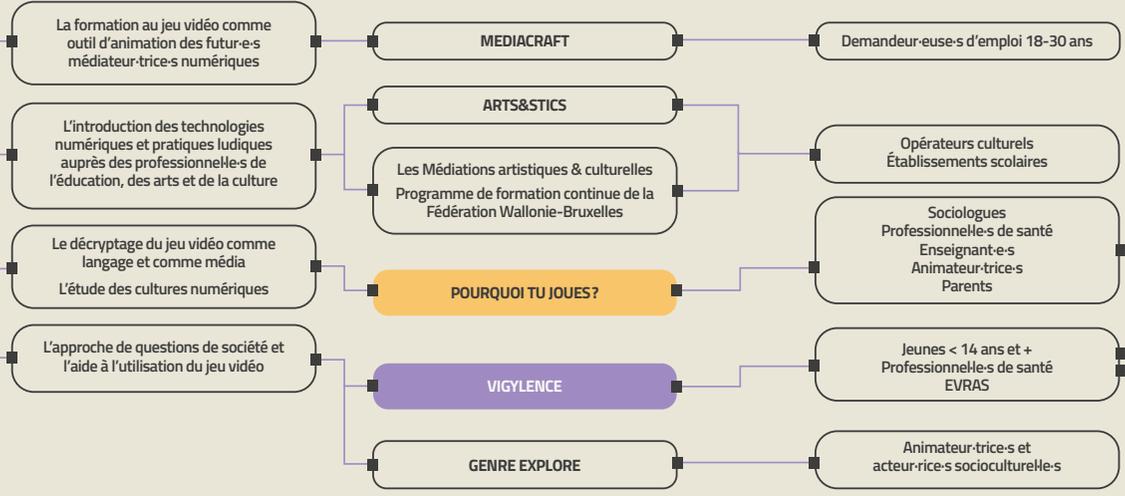


# FORMATION

300 jours de formation

75 médiateur-trice-s formé-e-s

+ de 100 professionnelles formé-e-s par an



# INSERTION

40 projets accompagnés en insertion

100 ateliers animés par les porteur-euse-s de projet



# ANIMATION

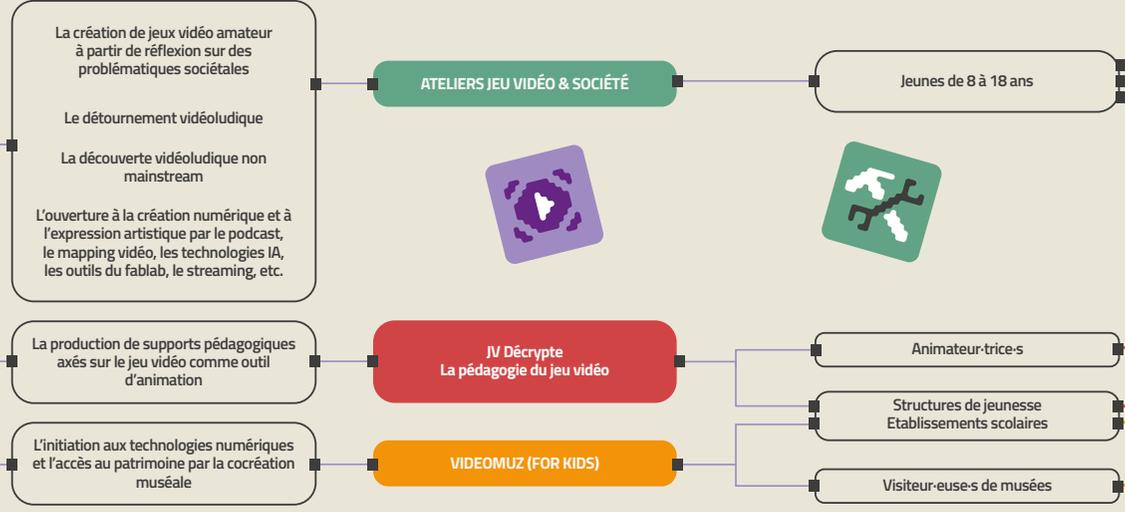
100 projets et ateliers vidéoludiques

150 ateliers organisés

100 structures partenaires

1500 participant-e-s

250 jeux créés



# PROMOTION

15 événements organisés

2000 participant-e-s



# PROJETS PHARES

## VIDEOMUZ (FOR KIDS)

*VideoMuz* (et sa déclinaison jeune public *VideoMuz For Kids*) fait le pont avec le monde du jeu vidéo et celui des musées. À ce titre, il se situe à l'intersection de nos activités numériques et de nos activités d'éveil artistique et d'éducation au patrimoine par l'animation et la cocreation. Les participant-e-s participent en groupe à la création d'un jeu vidéo consacré à un musée qui l'utilise ensuite comme support de médiation pour ses visiteurs. Les ateliers sont animés par nos équipes pour les aspects vidéoludiques et par celles du musée pour les aspects thématiques et l'accès aux collections.

## PIXEL UTOPIA & GENDERCRAFT

Nos ateliers de détournement de jeu vidéo sont conçus pour explorer le jeu vidéo comme un médium artistique et de réflexion. Nous détournons ainsi des jeux à des fins éducatives, de médiation culturelle ou de sensibilisation.

L'atelier *Pixel Utopia* consiste à construire une cité idéale dans le monde virtuel de *Minecraft*. Les apprenants projettent et imaginent un monde utopique questionnant ainsi leur idéal dans une perspective d'éducation citoyenne.

Destiné aux enfants âgés du 4e cycle, *GenderCraft* traite de la thématique du genre et des inégalités entre filles et garçons. Le projet associe une partie réflexion et une partie création dans le jeu de construction *Minecraft* où les élèves reconstituent une cour de récréation «idéale» plus mixte et plus égalitaire.

# JEUX PHARES

## RIVES D'EUROPE

Projet fondateur de ce que sont aujourd'hui nos ateliers *Jeu vidéo & Société*, *Rives d'Europe* est une série de 7 mini-jeux dédiés à la reconnaissance des fécondations culturelles entre l'Orient et l'Occident, mettant en exergue le dialogue des cultures et le dépassement des préjugés concernant le choc des civilisations. Cette série a vocation à servir de boîte à outils pour les associations sur le thème du dialogue des cultures.

# LOGICIELS UTILISÉS

- Construct 3
- Gdevelop
- Twine
- Ren'py
- Logiciels de traitement d'images (Photoshop, GIMP, Photopea, Krita, etc.)
- Logiciels de pixel art (Asperite, Pksel, etc.)
- Pinterest

## VIGYLENCE

*ViGylence* sensibilise les jeunes dès 14 ans aux violences gynécologiques et obstétricales (VGO). À travers un jeu vidéo accompagné d'un dossier pédagogique, le jeu retrace les défis de la première consultation. Principalement destiné aux équipes d'encadrement et d'animation dans le domaine de l'éducation à la vie relationnelle, affective et sexuelle (EVRAS) ou dans les réseaux de santé, le dossier pédagogique vise à poursuivre la réflexion au-delà de l'expérience ludique et à les soutenir dans leurs actions de sensibilisation aux VGO et, plus largement, aux notions de violence basée sur le genre ainsi qu'à la santé sexuelle et reproductive, conformément au parcours EVRAS de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

## POURQUOI TU JOUES?

À travers le projet *Pourquoi tu joues?*, nous souhaitons mieux comprendre (et faire comprendre) la place du jeu vidéo à la fois en tant qu'objet culturel, capable d'émouvoir, de raconter et de créer des univers, mais aussi en tant qu'objet social, favorisant des communautés et des interactions humaines dans un espace virtuel. Combinant des ateliers, une collecte de témoignages, un cycle de ciné-débat et une journée d'étude, le projet veut créer un espace de dialogue pour démystifier ce média, valoriser son potentiel créatif et communautaire, tout en abordant des enjeux sociaux et culturels essentiels.

## JV DÉCRYPTE : LA PÉDAGOGIE DU JEU VIDÉO

Projet d'archivage de nos activités au départ, la mallette pédagogique présente 10 activités pour aborder le jeu vidéo dans une perspective éducative, que ce soit dans l'enseignement formel ou informel, avec un public jeune ou adulte. Tantôt, il s'agit

## COVIDEOGAMES

Réalisés les élèves du campus Saint-Jean à Molenbeek en pleine crise Covid avec l'aide d'intervenant-e-s spécialisé-e-s sur les questions sanitaires, le jeu *COVIDeogames* aborde la sensibilisation des plus jeunes à ces questions en plongeant les joueur-euse-s dans une situation d'épidémie ou de pandémie.

## APRÈS-MIDIS GAMING

Lors de ces séances, nous proposons une exploration du paysage vidéoludique, présentant des jeux en dehors des sentiers battus, avec un accent particulier sur les jeux multijoueurs, coopératifs ou artistiques. Notre objectif est de donner l'accès au plus grand nombre à la richesse de la production vidéoludique hors *mainstream*.

## ZINNE GAMES FESTIVAL

Évènement public bisannuel à Bruxelles, le *Zinne Games Festival* est un festival à travers lequel nous célébrons la culture du jeu vidéo en offrant une expérience grand public avec des jeux indépendants, des conférences, des concerts et des ateliers. Objet culturel, riche de ses communautés et varié dans sa pratique, le jeu vidéo se montre sous un nouvel angle à travers une large gamme d'activités mettant en avant la dimension artistique, sociale et locale du jeu vidéo sur deux journées de rencontres et de découvertes.

## VIGYLENCE

*ViGylence* est un jeu vidéo à vocation éducative qui vise à conscientiser les jeunes aux violences gynécologiques et obstétricales (VGO). Dans ce jeu, vous incarnez Charlie, un canard qui se rend pour la première fois à une consultation gynécologique. À travers trois niveaux d'action, le jeu encourage des choix positifs en matière de bien-être et de consentement.

