

Ludopédagogie : Le jeu vidéo échappe-t-il à la question du genre ?

Les départements de Recherche et de Communication de l'INSPE de Lille offrent l'accès complet en version numérique de l'exposition intitulée "Le jeu vidéo échappe-t-il à la question du genre ?".

[redaction](#)  Retirer

Dernière mise à jour 2023/03/09 at 3:31

Les départements de Recherche et de Communication de l'INSPE de Lille offrent l'accès complet en version numérique de l'exposition intitulée « Le jeu vidéo échappe-t-il à la question du genre ? ».

L'exposition « Le jeu vidéo échappe-t-il à la question du genre? » propose une réflexion sur les représentations et imaginaires en rapport avec le genre, les identités et les orientations sexuelles, qui sont véhiculées par le jeu vidéo. Cette exposition a pour but de sensibiliser sur l'éducation à l'image et l'analyse des productions culturelles.

En 15 posters, elle vous invite à découvrir et interpréter des réalisations et produits vidéoludiques ainsi que des positionnements marketings des années 1970 à nos jours (consoles, manettes, jaquettes, personnages...). Les différentes productions mises en lumière traduisent-elles des représentations genrées ? Si oui lesquelles ? Quels sont les imaginaires à l'œuvre ? Y-a-t-il des évolutions notables ? Afin de recueillir les impressions suscitées par ces mises en lumière nous vous invitons à flasher les QR codes des différents posters pour découvrir des éléments complémentaires ou contribuer à répondre, de façon anonyme, aux différents questionnements soulevés.

À travers 15 posters, cette exposition présente des réalisations et produits vidéoludiques, ainsi que des positionnements marketings allant des années 1970 jusqu'à aujourd'hui (consoles, manettes, jaquettes, personnages...). Les différentes productions mises en lumière traduisent-elles des représentations genrées ? Si oui lesquelles ? Quels sont les imaginaires à l'œuvre ? Y-a-t-il des évolutions notables ? Afin de recueillir les impressions suscitées par ces mises en lumière nous vous invitons à flasher les QR codes des différents posters pour découvrir des éléments complémentaires ou contribuer à répondre, de façon anonyme, aux différents questionnements soulevés.

Conçue par **Julian Alvarez**, professeur chercheur associé (Université de Lille), dans le cadre de sa mission d'enseignement au sein de l'**INSPÉ Lille HdF**, cette exposition vise à accompagner les professionnels de l'éducation dans leur découverte et appropriation de la ludopédagogie. Il a été accompagné pour cela par le service recherche et développement, la mission partenariats et culture, le service communication de l'**INSPÉ Lille HdF** et le **service audiovisuel de la DOSIMA** de l'Université de Lille.

Gérer le consentement

Vous pouvez ainsi en faire usage en classe, en bibliothèque, dans vos institutions pour sensibiliser ou faire débattre le public aux questions du genre associée à l'histoire du jeu vidéo.

Version complète sous format numérique : www.inspe-lille-hdf.fr/fileinspe/user_upload/Documents/Actualites/Expo_jeuxvideos_genre_complete.pdf

Source article : [Julian Alvarez](#)