

SOMMAIRE



20



40



62

19

INTRODUCTION

19 Jouer pour vivre ?
par Florence Richter

20

UN JEU, C'EST QUOI ?

20 Petite histoire des jeux de société dans le monde occidental

par Catherine Breyer

24 L'âge d'or du jouet belge

par Jean-François Füeg

26 Rétrogaming et innovation

par Julian Alvarez

29 La Ludopédagogie

par Julian Alvarez

32 Comment le monde devient (enfin) un jeu

par Aurélien Fouillet

36

JOUER AUJOURD'HUI

36 Les jeux « sans » les vidéos : enjeux et défis

par Pascal Deru

39 Deux types de jeux vidéos: le serious game et le role playing game (RPG)

par Hakim Larabi

40 Jeux de hasard ou virtuels : maladies de la modernité ?

par Serge Minet

43 Prévenir et gérer des addictions : à propos de trois ouvrages récents

par Jacques Van Rillaer

45

BIBLIOTHÈQUES, POINTCULTURE ET CENTRES CULTURELS, EN FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES

45 Jouer, la belle affaire ! Enquête
par Hugues Dorzée

52 Une ludothèque dans une bibliothèque, un atout !?

par Sébastien Vaillant

55 Sébastien Vaillant, bibliothécaire et ludothécaire

par Diane Sophie Couteau

57 La musique dans les jeux vidéo

par Benoit van Langenhove

60 *Second Life* : quand le virtuel prolonge le réel et vice versa

par Philippe Delvosalle

62 Jeux de tous bords en FWB

par Catherine Callico

66 Le jeu dans les bibliothèques françaises : ingrédient indispensable de l'esprit « 3^e lieu »

par Véronique Heurtematte