

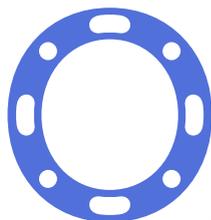
Initiatives étudiantes hors des sentiers battus

Gaming et live streaming à l'honneur

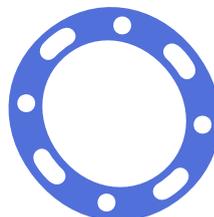
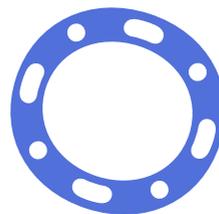
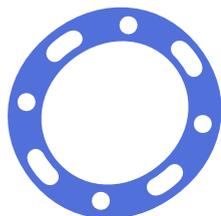
Rencontre avec
Félix De Vylder



Lors d'une discussion avec Catherine Janssen, du service Vie étudiante de HELMo, celle-ci me fait part d'un projet lancé il y a quelques mois par une poignée d'étudiants. Ces derniers ont entrepris de démarrer un canal sur la plateforme Discord® afin de se rassembler en ligne, en dehors des « frontières » délimitées par les différents Campus et des activités estudiantines « officielles ».



De là naîtra rapidement une communauté dévouée au gaming, offrant notamment une belle vitrine à la Haute École en termes d'initiatives et de talents. Édith a donc organisé un petit « tête-à-tête » via Teams avec Félix De Vylder, ancien étudiant HELMo à l'origine du projet.

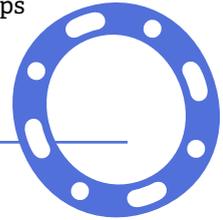


Édith

Bonjour Félix, tu n'es plus étudiant, mais tu es toujours impliqué dans les projets que tu as contribué à lancer l'année dernière. Peux-tu m'en dire plus sur toi ?

Félix

Ancien étudiant HELMo, je suis sorti diplômé du Coursus en International Business (Commerce extérieur) en septembre dernier. Depuis, je travaille à temps plein dans le secteur de la logistique. Je suis encore impliqué en partie dans ces projets, oui. J'ai toujours un rôle de modération et de prise d'initiatives, mais j'ai un peu moins de temps à y consacrer.



Édith

Comment l'aventure a-t-elle démarré ?

Félix

L'idée m'est venue alors que j'effectuais un stage au Canada. Par la force des choses, je me suis retrouvé seul sur place et j'ai eu envie de recréer du lien avec les étudiants restés en Belgique. Je me suis dit qu'une plateforme en ligne où se réunir régulièrement pour échanger de manière à la fois libre et cadrée pourrait être une solution qui intéresserait aussi d'autres que moi.

Par un heureux hasard, j'ai reçu peu après un e-mail du service Vie étudiante qui faisait une sorte « d'appel à projets » auprès des étudiants. J'ai alors proposé d'ouvrir un canal via le logiciel Discord® et j'ai rapidement rencontré madame Janssen dans ce but. Avec l'aide d'un étudiant en Informatique, le projet a pu très vite démarrer.

Édith

Quelles sont les activités qui ont été mises en place depuis la création de ce canal ?

Félix

Au départ, c'était assez informel ; le bouche-à-oreille a pas mal fonctionné, puis un e-mail faisant connaître l'existence de la plateforme a été envoyé en interne à tous les étudiants. Aujourd'hui, nous sommes environ 600 personnes inscrites sur cette dernière.

Avant l'été, nous nous sommes réunis deux ou trois fois en ligne, nous étions environ une dizaine; les événements n'étaient pas de grande ampleur. J'ai ensuite pris contact avec la Belgian Student League. Cette association organise les compétitions de gaming/d'esport entre étudiants de hautes écoles et d'universités. Les tournois ont alors démarré de façon plus régulière. De notre côté, nous avons notamment constitué une équipe passionnée par *Rocket League*, un jeu vidéo de football qui se joue avec des voitures à la place des joueurs.

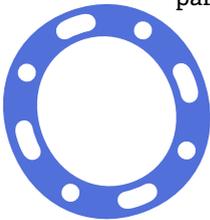
Mon but, au-delà de créer du partage (d'opinions, d'informations, etc.), était également d'offrir davantage de visibilité aux étudiants talentueux dans un esport particulier, ou porteurs de leur propre chaîne de live streaming. Quand un tournoi ou un live est organisé, des notifications sont envoyées à la communauté, ce qui amplifie la portée initiale de l'événement.

Édith

Il est vrai que ces activités sont en évolution constante et parlent particulièrement à ta génération... Quel futur imagines-tu ?

Félix

Certains jeunes ne sont pas intéressés par la pratique d'un sport physique, mais ont développé des compétences remarquables dans certains jeux/sports en ligne. Ils méritent également de la reconnaissance à leur niveau. D'autres n'aiment simplement pas trop les contacts en face-à-face; parce qu'ils sont timides, à cause de la distance, etc. Ces activités en ligne leur permettent d'établir des liens sociaux malgré tout, ainsi que de faire partie d'une communauté souvent soudée.



D'un point de vue technique, la modération est relativement aisée car nous n'avons encore jamais été confrontés à de véritables problèmes. Si quelqu'un tient des propos déplacés ou dépasse les bornes, nous sommes là pour lui rappeler les limites de l'utilisation conviviale que nous souhaitons faire de la plateforme. J'aimerais cependant passer la main dans un futur assez proche, mais pour cela je veux être certain que mon successeur prenne lui-même des initiatives pour continuer à faire vivre la communauté existante.

De mon côté, le gaming/l'esport reste un domaine qui me passionne depuis des années, en partie à cause de mon expérience personnelle qui m'a privé d'une pratique assidue de sport physique. En plus de mon intérêt initial, j'ai donc pu développer des compétences en lien et j'espère pouvoir un jour trouver un emploi qui me permettrait de les mettre en pratique au quotidien.





GOFFMAN: 100 ANS DÉJÀ

Introduction

La collusion,
cette conspiration du silence

Stigmate et vie sociale

Identité sociale et handicap :
lorsque cadres sociaux et attentes
normatives influent les trajectoires

La sociologie en formation
initiale de futurs professionnels

Peut-on apprendre
à comprendre l'autre ?