

Ce colloque repose sur l'idée qu'études vidéoludiques et apprentissages avec les jeux, *game studies* et *game-based learning*, ont beaucoup à échanger pour leur profit mutuel. Il est donc destiné à un large public pour lequel il constituera un outil d'information et de médiation scientifique pertinent. Il s'adresse en particulier à tout chercheur intéressé par la place du jeu vidéo dans l'environnement médiatique et culturel, à tout enseignant conscient de l'intérêt de ce médium pour sa pratique et sa réflexion sur celle-ci, ainsi qu'aux médiateurs scientifiques et culturels, bibliothécaires, archivistes, ludothécaires, muséographes, développeurs, créateurs et artistes pour qui la culture vidéoludique fait désormais partie de la vie quotidienne.

Avec le soutien de



...

The poster is divided into two main horizontal sections. The top section has a blue background with a white polka-dot pattern. It features a white speech bubble at the top, a white game controller with colorful buttons (red, yellow, green, blue) in the center, and a cluster of red icons representing various digital media and technology at the bottom right. The text 'Le savoir vivant' is in the top right corner. The bottom section has a solid red background. It contains the dates 'DU 5 AU 7 OCTOBRE 2017', the title 'PENSER (AVEC) LA CULTURE VIDÉOLUDIQUE' in large white letters, and the subtitle 'Colloque international à l'Université de Lausanne sur le jeu vidéo comme objet de recherche et médium pédagogique.' in smaller white text. Logos for 'hep/' and 'Unil | Université de Lausanne Interface Sciences - Société' are at the bottom.

| Le savoir vivant |

DU 5 AU 7 OCTOBRE 2017

PENSER (AVEC) LA CULTURE VIDÉOLUDIQUE

Colloque international à l'Université de Lausanne
sur le jeu vidéo comme objet de recherche et médium pédagogique.

hep/

Unil
UNIL | Université de Lausanne
Interface Sciences - Société

Jeudi 5 octobre		
	SALLE DE CONFÉRENCE AMPHIMAX 414	ANTHROPOS CAFÉ
9h00	Mot de bienvenue : Alain Kaufmann, directeur Interface sciences-société	Toute la journée : Sessions Pixels
9h15	Conférence inaugurale	Démos jouables des jeux évoqués dans les conférences
	Session «Presse»	Sessions posters
9h30	Andy Maître <i>Entre dénonciation et éloge de la « Nintendomanie » : les représentations des jeux vidéo dans les médias romands durant les années 1990</i>	
10h00	Michaël Perret <i>« Parlons-en de ces problèmes » : la configuration de l'addiction et de la violence dans les jeux vidéo immersifs dans Temps Présent</i>	Julien Schekter et Bastien Wyss. <i>Datak, le jeu pour maîtriser ses données personnelles</i>
10h30	PAUSE	
	Session «École et Formation»	
11h00	Antonin Congy <i>Le visual novel historique comme champ d'expérimentation du game design et de la fictionalisation de l'Histoire</i>	
11h30	Julien Lahu et Romain Vincent <i>Et si on jouait à l'Histoire, histoire de jouer?</i>	
12h00	PAUSE DÎNER	
14h00	Mérim El Mansouri et Nicole Biagioli <i>Concevoir un jeu vidéo éducatif: quels enjeux culturels, didactiques et ludiques?</i>	
14h30	Florence Quinche <i>Processus de création de serious games, recherche de critères de conception pour favoriser l'intégration dans l'enseignement</i>	
15h00	Vinciane Zabban et Nicolas Pineros <i>Ce que le jeu fait au travail et à la relation pédagogique : créer et utiliser un jeu à l'université. Le cas d'Erasmus Hispanicus</i>	Collectif Ludilab <i>Projet de dispositif interactif d'initiation à la pensée informatique</i>
15h30	PAUSE	
16h00	Thibault Philippette <i>Ludicisation dans l'enseignement supérieur : travaux de groupe et évaluation continue à travers Classcraft</i>	
16h30	Florence Thiault, Leticia Andlauer et Laure Bolka-Tabary <i>Apprendre avec le jeu numérique Minecraft.edu dans un dispositif interdisciplinaire en collège</i>	Sophie Varone <i>Le mystère des pierres du Niton</i>
17h00	PAUSE	
18h00	Table ronde sur le thème du serious gaming Participants à confirmer	

Vendredi 6 octobre		
	SALLE DE CONFÉRENCE AMPHIMAX 414	ANTHROPOS CAFÉ
	Session «Games Studies»	Toute la journée : Sessions Pixels
9h30	Marion Coville <i>Formuler le jeu vidéo comme un « bien culturel ». Politiques publiques françaises et reconnaissance culturelle des jeux vidéo</i>	Démos jouables des jeux évoqués dans les conférences

10h00	Benjamin Barbier <i>Le jeu vidéo comme patrimoine : quelles valeurs pour quels acteurs ?</i>	Sessions posters
10h30	PAUSE	Antoine Chollet <i>Jouer aux MMORPG pour acquérir des compétences managériales : vers un essor de l'apprentissage par la culture vidéoludique</i>
11h00	Sarah Meunier <i>Questionner les circulations internationales des savoirs vidéoludiques.</i>	
11h30	Björn-Olav Dozo et Boris Krywicki <i>«Beaux livres» sur les jeux vidéo et presse vidéoludique : transferts et transformations du capital ludique</i>	
12h00	PAUSE DÎNER	
	Session «Pratique du jeu vidéo»	
14h00	Jean-François Lucas <i>Le « build », mode d'engagement et médiateur de l'expérience narrative spatialisée dans les univers vidéoludiques</i>	
14h30	Fanny Barnabé et Julie Delbouille <i>Jeu, narration et réflexivité : le rôle de l'avatar</i>	
15h00	Aris Xanthos et Jérôme Jacquin <i>Approche de l'évolution de la complexité linguistique dans un jeu de cartes numérique: l'exemple d'Hearthstone</i>	
15h30	PAUSE	Romain Alterbach Berthod <i>La metagame dans les jeux vidéo compétitifs</i>
16h00	Pierre-Yves Hurel <i>L'amateurisme comme processus au cœur de la culture vidéoludique</i>	
16h30	Bruno Vétel <i>De l'émulation d'un jeu en ligne au travail des gérants de serveurs illégaux</i>	
17h	PAUSE	Melissa Monnier, Cassandre Poirrier-Simon et Elsa Schneider <i>Varietas de Bry. Un projet de la HEAD en collaboration avec le Bodmer Lab</i>
17h30	Table ronde Game Studies Participants à confirmer	
18h30	Keynote : Mathieu Triclot. Titre à déterminer	
20h Repas (payant, facultatif). Lieu à déterminer		

Samedi 7 octobre		
	SALLE DE CONFÉRENCE AMPHIMAX 414	ANTHROPOS CAFÉ
	Session « Game Jam »	
9h00	Antoine Chollet <i>Quand « Game Dev Tycoon » s'invite à l'Université : retour d'expérience sur le concours de programmation « Code Game Jam »</i>	SESSION DÉMO SPÉCIALE
9h30	Maxime Verbesselt et Pierre-Yves Hurel <i>Ateliers de (dé)construction de jeux vidéo : une question de démocratie culturelle</i>	
10h00	Fabio Balli <i>Les game jams comme méthode d'apprentissage expérientiel et de co-création interdisciplinaire</i>	
10h30	PAUSE	
11h00	Keynote : Bernard Perron. Titre à déterminer	
12h00	Clôture du colloque	