

# Penser (avec) la culture vidéoludique

*Colloque international sur le jeu vidéo comme objet de recherche et médium pédagogique*

**Université de Lausanne, du 5 au 7 octobre 2017**

Ce n'est plus par sa nouveauté mais par son omniprésence et sa variété que le jeu vidéo se signale aujourd'hui au grand public. Devenu média de masse par excellence, il a acquis un statut de forme culturelle spécifique, au même titre que le cinéma et la télévision, en ce qu'il constitue le moyen de communication le plus influent sur les rapports sociaux des jeunes générations actuelles et qu'en outre, il s'intègre de différentes manières dans le paysage culturel des générations antérieures.

Aujourd'hui, le jeu vidéo a sa place dans l'académie, comme objet d'étude et de recherche, et dans l'éducation, comme moyen d'apprentissage et élément de culture générale. Forts de cette double affirmation, nous visons à ouvrir un espace de réflexion commun à ceux qui *étudient* et à ceux qui *enseignent avec* le jeu vidéo et sa culture.

Chercheurs en sciences humaines et sociales (SHS) et enseignants de tous niveaux sont conviés ici à la rencontre les uns des autres en vue de mieux articuler théories et pratiques, et d'éclairer les unes par les autres.

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.

Les thèmes que nous souhaiterions voir abordés au cours des deux jours et demi du colloque se répartissent autour de trois axes et leur liste, loin d'être exhaustive, se veut indicative :

## **Axe 1. Education, pédagogie, apprentissage avec les jeux (*game-based learning*)**

Intégration du médium vidéoludique dans l'enseignement scolaire et supérieur; maîtrise de l'outil, maîtrise des contenus.

Création de jeux comme activité pédagogique.

Espaces virtuels, bacs à sable et lieux d'expérimentation.

*Game-based learning* et jeux vidéo commerciaux : apprentissages, pratiques discursives, dispositifs didactiques ; pédagogie par le jeu, ludo-pédagogie ; apprentissage comme loisir (*learning as play*).

Gamification de l'éducation, de la culture et du patrimoine. Mécaniques de jeu et mécanismes d'apprentissage.

Motivation, engagement, systèmes de récompense.

Univers vidéoludiques et disciplines scolaires (cas et perspectives).

Thèmes, choix et dilemmes moraux dans les jeux vidéo. Un gameplay éthiquement pertinent est-il ludique ? Enseigner l'éthique avec des jeux vidéo ? Subversion, transgression, tricherie, propagande.

Identité et altérité dans les mondes virtuels (relation homme-machine, avatars et pnj...).

La reconstitution historique dans les jeux vidéo : une voie pour l'enseignement de l'histoire ? Visions du passé / visions du futur / significations du présent dans les jeux vidéo.

## **Axe 2. Etudes des jeux vidéo comme artefacts et objets culturels; structures et contenus**

Jeux vidéo et culture de la convergence; intermédialité de la culture vidéoludique ; approches multidisciplinaires de l'étude des jeux vidéo.

Représentations des appartenances culturelles, ethniques, de genre dans les jeux vidéo.

Techniques narratives, game design, processus de développement, enjeux industriels et productions indépendantes.

Perspectives théoriques des *game studies*, hier et aujourd'hui; ludologie/narratologie, critique textuelle, écologie des médias, distinction play/game.

Espace, lieu, temps, durée, dans les jeux vidéo.

Classification, archivage, patrimonialisation. Mémemorialisation (rétrogaming).

Théories et études des du jeu vidéo comme médiation technique de la culture (par exemple: caméra subjective, cinématique, musique...).

Typologies et géographies des mondes virtuels ; approches procédurales.

Modes de narration empruntés et spécificités de la narration vidéoludique.

## **Axe 3. Usages, pratiques, vécus, représentations, appropriations, détournements**

Cultures vidéoludiques globales/locales et formes d'interculturalité ; communautés virtuelles et/ou physiques.

Réalité mixte, augmentée, alternative. Jeu diffus (pervasive gaming). Jeux mobiles et localisation.

Genres de jeux, genres d'expériences, aspects émotionnels, cognitifs, existentiels de l'expérience ludique / des expériences de jeu. Fun failure, epic win, flow.

Collectifs et collectivités, actions et activismes sociaux IRL/in game.

Comment l'IRL se construit-il à partir de l'in game, et vice-versa ? Ethnographie, psychologie, sociologie et ontologie du joueur.

Gamification. Détournements et appropriations des mécaniques et des designs vidéoludiques: information, publicité, formation, contrôle social.

Contenus produits par les joueurs (mods, machinima).

Controverses et discours publics sur le jeu vidéo comme menace (violence, sexe, militarisme, racisme, criminalité).

---

Nous souhaitons organiser trois séries de conférences mêlant et confrontant ces trois axes, entrecoupées de sessions de démonstrations sur machines et sur posters. Dans cette optique, le présent appel à contribution porte sur

- soit une **présentation de 30'** (conférence de 20' et questions 10') sur l'un des axes proposés, décrite dans un résumé de 500 mots;
- soit une proposition de **présentation sur poster**, décrite de même en 500 mots.

---

En collaboration avec l'association Pixels, des sessions de démonstration et d'essai de jeux seront organisées en marge des sessions de de conférence. Les éventuels contributeurs sont donc priés d'**indiquer dans leur proposition des jeux, voire des machines** qui leur apparaissent comme des références dans la perspective choisie par eux et dont ils sont susceptibles de faire mention dans leur présentation, afin qu'ils puissent être intégrés aux sessions de démonstration.

---

Les propositions sont à envoyer à  
Nicolas Schaffter, Université de Lausanne, Interface sciences-société, Amphipôle 305, 1015  
Lausanne. [nicolas.schaffter@unil.ch](mailto:nicolas.schaffter@unil.ch)

Le délai de réception des propositions est le 31 janvier 2017.

---

## Organisation

Interface sciences-société, Université de Lausanne

Haute Ecole Pédagogique / Vaud

## Comité scientifique

Marc Atallah	MER Lettres, section de Français
Farinaz Fassa Recrosio	PO Institut des Sciences Sociales
Olivier Glassey	MER Institut des Sciences Sociales
Michael Groneberg	MER Lettres, section de Philosophie
David Javet	doctorant en Lettres, game designer
Nicolas Meylan	MER en FTSR
Matthieu Pellet	chercheur IRSB / ASA, co-fondateur de Tchagata Games
Florence Quinche	professeur formatrice HEP, UER MT
Yannick Rochat	premier assistant en Lettres
Nicolas Schaffter	médiateur scientifique SHS, Interface sciences-société
Jorris Sermet	journaliste indépendant, étudiant
Dominique Vinck	PO Institut des Sciences Sociales, directeur du Laboratoire de cultures et humanités digitales (Ladhul)

## Comité d'organisation

Florence Quinche	HEP/VD
Nicolas Schaffter	Interface sciences-société
Jorris Sermet	Interface sciences-société
Marc Dupuis	Association Pixels
Jean-Paul Dutoit	Logistique UNIL

---