

CONFÉRENCES

Jeu vidéo, éducation & apprentissages

19 ET 20 AVRIL - #CONFGA2014

Animées et organisées par Vanessa Lalo

Vanessa Lalo est psychologue clinicienne, spécialisée dans les jeux vidéo, les usages numériques et leurs impacts (thérapeutiques, cognitifs et pédagogiques)

SAMEDI 19 AVRIL 2014

Samedi 14h

Comment jouerons-nous demain ?

A l'heure où le jeu vidéo se veut de plus en plus immersif, de plus en plus technologique et de plus en plus spectaculaire, faisons un point sur les tendances qui se dessinent sur les possibles de l'évolution du jeu vidéo, pour les années 2020, 2030. Entre les consoles NextGen, les lunettes immersives, la dématérialisation et la rematérialisation, de nouvelles voies s'ouvrent pour que le plaisir de jouer soit toujours présent et intense. Trois pistes de réflexions, souvent émises dans les studios et chez les éditeurs.



Eric Leguay

Eric Leguay enseigne en Master Web Editorial à l'Université de Poitiers ainsi qu'à l'ENJMIN et à Gobelins l'Ecole de l'Image.

Samedi 15h

Quand l'Oculus Rift s'invite dans les écoles de jeux vidéo !

Les étudiants du master JMIN (cohabilité par le Cnam et l'Université de la Rochelle) et du mastère IDE (partenariat Cnam-Gobelins, l'Ecole de l'Image) de l'Enjmin, ont eu l'opportunité de développer leurs projets sur cette technologie, que beaucoup s'arrachent : l'Oculus Rift. Supports à des expériences immersives, riches et infinies, ces nouvelles interfaces éveillent la créativité. Exemples de conceptions utilisant l'Oculus Rift.

CNAM-ENJMIN / Gobelins Ecole de l'Image

le cnam
enjmin



CNAM-ENJMIN

(L'École nationale du jeu et des médias interactifs numériques) est une école du CNAM.

Gobelins, Ecole de l'Image (CCI de Paris) propose des formations pré-presse, communication graphique, vidéo, animation 3D.

Samedi 16h

Dieux, héros et monstres nordiques : quand les figures mythiques envahissent les jeux vidéo

Les productions culturelles contemporaines, et tout particulièrement les jeux vidéo, sont peuplées de créatures venues du fond des âges. Qu'il s'agisse de nains, d'elfes, de trolls, de valkyries, ou encore de dieux, tous participent aujourd'hui à la construction de mondes numériques qui redonnent à ces figures la force de l'immédiateté. Plonger aux sources de ces mythes, peut alors aider à comprendre les transformations qui ont conduit à les placer parmi les principaux protagonistes de la culture du XXIème siècle.



Laurent Di Filippo

Laurent Di Filippo est doctorant en SIC à l'Université de Lorraine et en Etudes scandinaves à l'Université de Bâle (Suisse). Ses travaux portent sur la réception d'éléments mythologiques traditionnels dans les productions culturelles contemporaines.

Samedi 17h

Spécificités et enjeux de la création vidéoludique française, à l'heure de la mondialisation et du multiculturalisme

Produit de consommation de masse, le jeu vidéo n'est plus cet objet étrange réservé à quelques passionnés. Sa diffusion en fait un outil de rayonnement et de domination culturelle qui pose les questions de son identité, des messages, des représentations du monde, des valeurs, qu'il véhicule. Dans ce paysage dominé par les productions américaines et japonaises, et à l'heure d'une conception multiculturaliste et inclusive de l'identité française, quelles spécificités feraient du jeu vidéo français un courant de création inscrit dans les enjeux inhérents à la politique d'exception culturelle ?



Antonin Congy

Antonin Congy est responsable pédagogique délégué du cursus Game Design à Isart Digital, où il enseigne la culture générale, la théorie du jeu et le Game Design. Il a notamment été Game Designer chez Kheops Studio et Asobo Studio.



DIMANCHE 20 AVRIL 2014

Dimanche 14h Game Fever (exclusif)

Conférence autour du premier documentaire pour le cinéma, au cœur de la légende de l'esport. Une coproduction internationale entre la France, la Corée du Sud et la Chine.



L'équipe de « Game Fever »
En présence du réalisateur Hervé Martin Delpierre, du co-auteur Hong-Jin Park et en liaison vidéo avec plusieurs des héros du film, dont la légende de l'esport : « Moon ».

Dimanche 15h Arcadémie, ou l'utilisation de jeux vidéo « AAA » au service d'une pédagogie ludifiée

Retours d'expériences : Comment détourner des jeux vidéo en outils pédagogiques ?



Salim Zein
Spécialisé dans la pédagogie innovante, Salim Zein a conçu « Arcadémie », un système pédagogique spécifique, plusieurs fois récompensé : 1er prix du Concours de la Francophonie « Dix Mots » 2012, gagnant des E-virtuose 2013, catégorie « serious gaming », gagnant du « Biathlon Numérique » - Ludovia 2013.

Dimanche 16h « Serious gaming » & « serious playing » : quels transferts de puissances et de compétences vers la réalité ?

Les jeux vidéo nous élèvent à leur niveau de difficulté et d'amusement. A travers eux, nous faisons en nous amusant, et nous nous amusons en faisant, au point d'oublier la réalité extérieure. Avec eux, nous apprenons de nous-mêmes, du monde et de la culture.



Etienne Armand Amato
Etienne Armand Amato est chercheur en sciences de l'information et de la communication, spécialiste de l'audiovisuel interactif et des jeux vidéo. Il conseille actuellement l'Institut des Hautes Etudes pour la Science et la Technologie du Ministère de la recherche et assure la vice-présidence scientifique du Serious Game Lab.

Alors, comment exporter ces leçons et façons que nous en tirons ? Cet objectif est au cœur des serious games d'aujourd'hui, et peut-être au centre des intérêts des joueurs de demain.

Dimanche 17h Game Design du jeu éducatif : des méthodes et des enjeux spécifiques

Les jeux éducatifs constituent un double défi : apprendre et s'amuser à la fois. Ce double enjeu présente à la fois une contradiction et une véritable richesse qui nous pousse à repenser la façon de concevoir un objet ludique tout en réinterprétant les méthodes pédagogiques classiques. Comment rendre ludique et transparent, l'apprentissage des enfants ? Comment tenir compte des spécificités du développement de chacun pour rendre un jeu éducatif efficace ? Quelles leçons pouvons-nous tirer de jeux pédagogiques à succès ? Exemples concrets d'un domaine très particulier, aux objectifs multiples.



Vincent Caruso
Vincent Caruso est Concepteur Développeur chez Pinpin Team et intervenant à Gobelins l'Ecole de l'Image.

CONFÉRENCES 19 ET 20 AVRIL
Jeu vidéo, éducation & apprentissages
Parc des Expositions Poitiers
#CONFGA2014
GAMERS ASSEMBLY 2014

