

# **CONFERENCES & TABLES-RONDES** **LES JEUX VIDEO : DE L'EDUCATION A LA CULTURE**

**GAMERS ASSEMBLY**  
**26 - 27 MARS 2016**  
**AMPHI - PARC DES EXPO DE POITIERS**

#CONFGA2016

Familles digitales

Tous publics

$E = mc^2$

Réalisation Châlain Balawender



## Conférences et tables-rondes

organisées par **Vanessa Lalo**, psychologue spécialiste des usages numériques

### SAMEDI

#### 14h - "Enfants et tablettes : les imaginaires numériques"



Animation : **Laure Deschamps** : fondatrice de la [Souris Grise](#), auteure des "Meilleures applications pour les enfants 2016"

Rêver, partager, créer, apprendre ou rire : l'écran de la tablette invite à une découverte du monde et de la culture.

Des contenus merveilleux peuvent accompagner les apprentissages des enfants, aiguïser leur curiosité et révéler leur créativité.

#### 14h30 - Table-ronde : "Créations numériques pour les enfants : les dernières innovations"

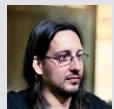


Animation : **Laure Deschamps**, fondatrice de la [Souris Grise](#), auteure des "Meilleures applications pour les enfants 2016"

Participants : **Jérôme Serre** ([EduPad](#)), **Antoine Vu** ([Potaterie](#)) et **Edith Furon** ([Poisson Rouge](#)), éditeurs jeunesse

Quelles sont les tendances en numérique jeunesse ? L'association du tangible et de l'écran, le numérique comme renfort du lien familial, le jeu indépendant : les contenus jeunesse font montre d'une créativité et d'une évolutivité permanente. Témoignages, parcours et dernières créations.

#### 16h - Table-ronde : "L'univers du Cosplay, du Personnage au Costume"



Animation par **Fabien Munoz** de l'association [JG-Kitsucosplay](#)

Participants : Des **cosplayeurs** de l'association [JG-Kitsucosplay](#) et **Richard Cyran** de l'association [Craft Cosplay](#)

Le cosplay : une discipline à part entière. Synthèse des différentes techniques & matières utilisées pour la fabrication des costumes, des différents rassemblements de cosplayeurs, et du respect des tenues des cosplayeurs.

#### 17h - Table-ronde : "Des jeux vidéo dans les bibliothèques ?"



Animation par **Nicolas Périsset**, responsable du programme Médiathèques de l'association [MO5.COM](#), fondateur du site [Jeuxvideotheque.com](#).

Participants : **Jean-Louis Glénisson**, conservateur général des bibliothèques, directeur de la [Médiathèque François-Mitterrand](#) (Poitiers) et son réseau, **Simon Royer**, référent multimédia (Médiathèques Saint-Eloi, Poitiers et son réseau), et membre de la [commission JVBib](#) de l'[ABF](#).

Le jeu vidéo est désormais considéré comme un objet culturel à part entière au même titre que la littérature, la musique ou le cinéma. Depuis plusieurs années, les bibliothèques s'en emparent et proposent des animations riches et variées autour des jeux vidéo. Petit tour d'horizon des initiatives françaises et plus particulièrement poitevines.

#### 18h - Table-ronde : "Les jeux vidéo et contenus numériques au service des apprentissages"



Animation par **Dominique Quéré**, Inspecteur de l'Education Nationale, [Délégué Académique au Numérique](#) de l'[Académie de Poitiers](#)

Participants : **Jean-Michel Perron**, directeur de la R&D sur les usages du numérique éducatif pour le [Réseau Canopé](#), **Catherine Rolland**, chef de programme chez [Tralalère](#), entourés d'enseignants, des spécialistes de l'éducation numérique.

La société s'est numérisée et nos actions quotidiennes se modifient peu à peu, à l'aune des possibilités offertes par les outils numériques. Qu'en est-il à l'école ? A quoi ressemblent les futurs manuels pour apprendre ? Et comment les ressources numériques sont-elles produites et évaluées sur leurs versants tant pédagogiques que ludiques ? Éclairages par des spécialistes du jeu et des apprentissages.



## 10h30 - "L'Histoire des jeux vidéo"



**Philippe Dubois**, Président de l'association [MO5.COM](http://MO5.COM) et commissaire d'exposition sur les projets Game Story de l'association, dont le but est de préserver et diffuser le patrimoine de l'informatique et des jeux vidéo en France.

L'histoire des jeux vidéo illustrée par de nombreuses vidéos des machines historiques, depuis 1958 à nos jours.

## 14h - "La chasse aux MegaHertz : Comment les Overclockers ont transformés l'industrie de l'informatique"



**Timothée Pineau**, Organisateur de [HWBOT](http://HWBOT) World Tour, la compétition mondiale d'Overclocking, responsable des évènements HWBOT et **Isaïe Simonnet** Président d'[OCTV](http://OCTV), la chaîne dédiée à l'Overclocking, responsable des stream, programmation et commentaires de toutes les compétitions de l'HWBOT World tour.



Depuis 15 ans, les overclockers participent aux changements clefs de l'industrie de l'informatique. Comment, ces passionnés de la performance, s'y prennent-ils pour pousser les limites des machines ? Et quels impacts ont-ils sur la qualité des composants (cartes mères...) ?

## 15h - Table-ronde : "Jeux vidéo plus qu'une passion, une multitude de métiers"



Animation par **Eric Leguay**, enseignant Master Web Editorial (Université de Poitiers, CNAM- ENJMIN), Master Conseil Editorial (Paris Sorbonne) et Master Marketing Digital (IPAG)

Participants : **Quentin Guay**, responsable du dép. Jeu Vidéo du [HUB Innovation d'Epitech](http://HUB Innovation d'Epitech), **Vincent Percevault**, gérant de [Game Audio Factory](http://Game Audio Factory), responsable dép. Son du CNAM-ENJMIN et administrateur du SPN, **Frédéric Rolland-Porché**, gérant de l'entreprise [Equilibre Games](http://Equilibre Games), adhérent du SPN, et les **étudiants du CNAM-ENJMIN**, l'École Nationale du Jeu et des Médias Interactifs Numériques

Les métiers et compétences liées aux jeux vidéo se popularisent dans les tâches quotidiennes des entreprises. Aujourd'hui, le jeu vidéo devient même un véritable atout pour les étudiants et brise les tabous et barrières. Regards croisés sur les formations aux métiers du jeu vidéo, les différentes facettes du secteur et ses débouchées.

## 16h - "Newsgames : Jouez l'actualité !"



**Bastien Kerspern**, designer numérique chez [Casus Ludi](http://Casus Ludi), spécialiste de l'usage et la portée de mécaniques interactives et ludiques dans le traitement de sujets de controverse et dans les initiatives de débat sociétal.

Les jeux vidéo ne sont pas réservés qu'au divertissement ! Les newsgames en font la preuve en venant mêler les codes du journalisme avec ceux du jeu. Loin d'être rébarbatifs, ces jeux sérieux promettent de s'informer d'une manière ludique et innovante.

## 17h - "Croisière immersive à bord du Nøømuseum, une œuvre d'art numérique, et un dispositif pédagogique innovant en 3d 360°"



**Yann Minh**, artiste chercheur, créateur du [NøøMuseum](http://NøøMuseum), écrivain, pédagogue et conférencier multimédia, spécialiste de l'histoire des cybercultures.

Inspiré des très anciennes techniques de l'Art de la Mémoire (Ars Memorativa) ou Méthode des Lieux, le Nøømuseum est à la fois une oeuvre d'art immersive et un dispositif vidéoludique qui reproduit en virtuel les parcours mnémoriques, esthétiques et sensoriels des palais de la mémoire.

## 18h - "Les jeux vidéo en école en d'Art ?"



**Hervé Jolly**, artiste-enseignant ([EESI](http://EESI)), membre du labo Sliders\_lab, **Aurélien Bambagioni**, artiste-enseignant ([EESI](http://EESI)), vidéaste (abel abcreation), auteur-concepteur et directeur de production (Incandescence) et les **étudiants de l'Atelier de Recherche et Création HOMOLUDENS (EESI)**

En prenant comme appui les différentes expériences à l'EESI depuis 10 ans, une esquisse de ce qui rend le jeu vidéo pertinent en tant que matériau, élément pédagogique et objet artistique contemporain à part entière

**FAMILLES DIGITALES**  
**LES JEUX VIDEO : DE L'EDUCATION A LA CULTURE**

**GAMERS ASSEMBLY**  
**FESTIVAL DE JEU VIDEO**  
**26-27-28 MARS 2016**  
**PARC DES EXPOSITIONS DE POITIERS**

*E = mc<sup>2</sup>*

Expériences uniques    Expérimentations en famille    Initiations éducatives et culturelles

Réalisation Ghislain Balawender