



17e Gamers Assembly, du 26 au 28 mars au Parc des Expos de Poitiers

publié le 23/03/2016

Les jeux-vidéo : de l'éducation à la culture

Sommaire :

- Samedi 26 mars
- Dimanche 27 mars

GAMERS ASSEMBLY 2016

PARC DES EXPO DE POITIERS 26-27-28 MARS

1 600 joueurs et 18 000 visiteurs sont attendus, c'est l'événement international de Grand Poitiers : une immense scène avec un grand show à l'américaine digne des plus grandes stars, un village d'animations vidéos, à venir apprécier en famille et les halls du Parc des Expos pris d'assaut par des centaines de joueurs installés devant leurs ordinateurs. Bienvenue à la Gamers Assembly, que l'association **FuturoLAN** conçoit comme un événement pour tous, non-gamers compris !

Un accent sera mis cette année, lors des conférences notamment, sur le lien entre **jeux vidéo et éducation**. Car, le jeu vidéo est devenu aujourd'hui à la fois un phénomène économique et sociétal indiscutable.

Les jeux-vidéo : de l'éducation à la culture : voici le programme des conférences et tables rondes organisées par Vanessa Lalo, psychologue spécialiste des usages numériques

● Samedi 26 mars

14h - Conférence Arènes

Enfants et tablettes : les imaginaires numériques

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 Arènes

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 Arènes

L'univers du Copslay, du Personnage au Costume

Animation : Fabien Munoz de l'association JG-Kitsucosplay

Participants : Des cosplayers 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 rassemblement de cosplayers, et du respect des tenues des cosplayers.

17h - Table-ronde Arènes

Des jeux vidéo dans les bibliothèques ?

Animation : Nicolas Périssé 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 Arènes

Les jeux vidéo et contenus numériques au service des apprentissages

Animation : 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..

● Dimanche 27 mars

10h30 - Conférence Arènes

L'Histoire des jeux vidéo

Philippe Dubois : Président de l'association 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 - Conférence Arènes

La chasse aux MegaHertz : Comment les Overclockers ont transformés l'industrie de l'informatique

Timothée Pineau, organisateur de l'HWBOT World Tour, la compétition mondiale d'Overclocking, responsable des événements HWBOT et Isaïe Simonnet Président d'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 Arènes

Jeux vidéo plus qu'une passion, une multitude de métiers

Animation : 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, Vincent Percevault, gérant de Game Audio Factory, responsable dép. Son du CNAM-ENJMIN et administrateur du SPN, Frédéric Rolland-Porché, gérant de l'entreprise 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 - Conférence Arènes

Newsgames : Jouez l'actualité !

Bastien Kerspern, designer numérique chez 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 - Conférence Arènes

Croisière immersive à bord du Nøømuseum, une oeuvre d'art numérique, et un dispositif pédagogique innovant en 3D 360°

Yann Minh, artiste chercheur, créateur du 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 mnémoniques, esthétiques et sensoriels des palais de la mémoire.

18h - Conférence Arènes

Les jeux vidéo en école d'Art ?

Hervé Jolly, artiste-enseignant (EESI), membre du labo Sliders_lab, Aurélien Bambagioni, artiste-enseignant (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.



**Académie
de Poitiers**

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.