

Les langages du jeu vidéo
Codes, discours et images en jeu
 Colloque international – UNIL Gamelab

	Jeudi 24 octobre	Vendredi 25 octobre	Samedi 26 octobre
9h	Accueil <i>Modération : David Javet</i>	Accueil <i>Modération : David Javet</i>	Accueil <i>Modération : Loïse Bilat</i>
9h30	UNIL Gamelab. Mot d'introduction.	Niels Weber. De l'importance sociale de s'entretenir de jeux vidéo. Raconte-moi <i>Tintin au Tibet</i> ou <i>Fortnite</i> .	Francis Lavigne et Bernard Perron. Petit métaguide de la critique vidéoludique.
10h	Ugo Ellefsen. Normalisation des voix vidéoludiques radicales en traduction : étude de corpus sur le personnage en tant qu'interface subjective dans la localisation française du jeu vidéo <i>Tyranny</i> .	Rémi Cayate. L'émotion comme moteur de jeu : mettre des mots sur une expressivité vidéoludique.	Michael Perret et Pierre-Yves Moret. « J'ai trouvé ce passage 'limite', mais j'ai bien rigolé ». La couverture de jeux controversés par une émission spécialisée dans le paysage médiatique suisse romand.
10h30	Pierre-Yves Houlmont. Traduire le jeu vidéo : une renégociation de langages.	Maude Bonenfant. Le langage du jeu vidéo : concevoir les mécaniques de jeu selon leurs modes de production de sens, leurs effets rhétoriques et leurs valeurs éthiques.	Samuel Coavoux et Noémie Roques. L'authenticité sur parole. Les discours des streamers de jeux vidéo entre réflexivité et présentation de soi.
11h	Pause <i>Modération : Selim Krichane et Magalie Vetter</i>	Pause <i>Modération : David Javet</i>	Pause <i>Modération : Isaac Pante</i>
11h30	Jérôme Jacquin et Aris Xanthos. L'évolution de la complexité linguistique dans un jeu de cartes numérique : un exemple de <i>Linguistic Game Studies</i> .	Björn-Olav Dozo et Fanny Barnabé. Transposer les grammaires vidéoludiques : une étude rhétorique des tutoriels en réalité virtuelle.	Vinciane Zabban. Les langages des indépendances : quels appuis sociaux, techniques et épistémiques pour l'évolution récente des mondes de production du jeu vidéo ?

	Jeudi 24 octobre	Vendredi 25 octobre	Samedi 26 octobre
12h	Mathilde Savoie. Approches de remédiatisations vidéoludiques : les langages de la saga <i>Star Wars</i> .	Guillaume Grandjean. Le langage du <i>level design</i> : un langage figuratif et figuré. L'exemple de <i>The Legend of Zelda</i> .	Stéphanie Mader. <i>Tetris</i> : quelle sera la prochaine pièce, ou comment un espace de conception minimal peut porter de nombreux discours.
12h30	Iñigo Atucha. Improvisation, capital culturel et réécriture narrative : jouer au mode libre de <i>GTA Online</i> .	Liège Game Lab. Parlez-vous le Super Mario ? La métaphore langagière mise à l'épreuve en recherche-jeu-création.	Marine Wauquier. Existe-t-il un genre de la quête dans <i>Skyrim</i> ? Essai de caractérisation linguistique du contenu textuel de <i>The Elder Scrolls</i> .
13h	<i>Repas de midi</i>	<i>Repas de midi</i>	<i>Repas de midi</i>
	<i>Modération : Selim Krichane et Magalie Vetter</i>	<i>Modération : Loïse Bilat</i>	<i>Modération : Isaac Pante</i>
14h	Hélène Sellier. Jeu vidéo et littérature : trouver un langage commun dans le <i>Visual Novel</i> .	Thomas Dedieu. Indicible, injouable ? La Shoah dans les fictions vidéoludiques.	Bruno Dupont. Quand les poètes parlent en jeu vidéo : <i>La Game Poetry</i> comme continuum.
14h30	Carl Therrien et Jean-Charles Ray. L'évolution récursive du langage vidéoludique : comprendre les structures fondamentales des configurations jouables dans l'histoire du jeu pour dynamiser la création future.	Boris Krywicki. Angles journalistiques originaux au sein des tests vidéoludiques : la pluralité discursive comme résistances des journalistes spécialisés.	Rémy Sohier. Parcours de recherche-création sur la recherche d'un langage artistique de création vidéoludique : narration, comparaisons et remix de jeux.
15h	Damien Hansen. Morphologie du jeu vidéo : le ludème envisagé comme unité minimale fonctionnelle du jeu.	C. Therrien, I. Lefebvre & A. Lefloic Lebel. Le cadre publicitaire au cœur de la culture vidéoludique. Étude comparative des publicités imprimées dans <i>Computer Gaming World</i> et <i>Tilt</i> .	UNIL Gamelab. Mot de conclusion.

Colloque organisé par l'UNIL Gamelab, avec le soutien de la Faculté des lettres de l'Université de Lausanne et le Collège des Humanités de l'EPFL.