

PROGRAMME MARS - OCTOBRE 2023

CULTURES NUMÉRIQUES





Découvrez les activités de l'UNIL destinées au grand public sur explore-unil.ch

Table des matières

PROGRAMME POUR TOUTES ET TOUS

10	Occupy White	e <i>Walls</i> : créer un	musée avec	Line IA ?
10.	OCCUDY WITH	, wans, creer an	i illusee uvet	, uncia:

- 12. Promenade dans les métavers
- 14. Les objets connectés au travail : une nouvelle forme de surveillance?
- 16. Apprendre à perdre : le patrimoine antique à l'ère numérique
- 18. Les « addictions » aux jeux vidéo : panique morale ou problème de santé publique ?
- 20. Voyage vidéoludique en Nord
- 22. Les jeux vidéo, ça sert à quoi?
- 24. Le genre des violences en ligne
- 26. Enquête sur le web : la reconstruction des activités criminelles par les traces en ligne
- 28. Exposition: Techno-mondes

PROGRAMME POUR LES ÉCOLES

- 32. Introduction à l'étude du jeu vidéo
- 34. De Candy Crush à Fortnite: les pratiques sociales du jeu vidéo
- 36. Démystifier l'informatique de manière ludique
- 38. (Re)jouer l'Histoire en pixels
- 40. Récit, écriture et jeux vidéo
- 42. Action écologique et jeu vidéo
- 44. Patrimoine et réalité virtuelle
- 46. DÉCRYPTÉ: empruntez un e chercheur e

PROGRAMME DE NOS PARTENAIRES

- 50. Égalité de genre et transformation numérique
- 52. Musée de la main UNIL-CHUV Intelligence Artificielle. Nos reflets dans la machine
- 54. Espace des inventions Le secret d'Eddy. Ton aventure robotique



Comment l'Université de Lausanne (UNIL) peut-elle accompagner les citoyen-enne-s dans les nombreuses transitions numériques du XXIe siècle? Quels sont les enjeux de société liés au numérique et comment en débattre? Quel est l'état des recherches académiques autour des cultures numériques? Pour amener des éléments de réponse à ces questions d'actualité, **L'éprouvette**, le Laboratoire Sciences et Société de l'UNIL, met sur pied un programme thématique interdisciplinaire traitant des cultures numériques.

Pourquoi ce thème? Parce que ces dernières années confirment l'impact exponentiel des technologies et des pratiques numériques sur nos sociétés, notre quotidien, nos imaginaires et notre gouvernance, à l'image des cryptomonnaies, de la cybersécurité, de l'art numérique, des langages de programmation, des marchés et identités en ligne, du télétravail, des loisirs numériques, du numérique au service des villes (smart city, smart home), du monopole des métaux rares, de la consommation énergétique de l'étreinte numérique globale, de la connectivité portable et intime ou encore de la réalité augmentée ou virtuelle (métavers). Ainsi, il apparaît évident que ces problématiques doivent être aujourd'hui questionnées par les milieux académiques pour en favoriser la compréhension et ouvrir des espaces d'échanges éclairés. Ce programme de médiation scientifique propose d'aborder certains de ces aspects.

Composé d'activités destinées au grand public dans une première partie et au milieu scolaire dans une seconde, ce programme a pour objectifs de:

- → Réinscrire l'humain au cœur de nos questionnements autour du numérique;
- → Donner des clés de compréhension des enjeux de société liés au numérique, définir des usages « sains » et permettre au public de formuler ses choix;
- → Définir et discuter des technologies numériques selon ce qu'elles apportent ou transforment, mais également à la lumière des risques et des défis qu'elles soulèvent;
- → Débattre de la nécessité de produire de nouveaux imaginaires technologiques pour façonner des futurs alternatifs et désirables.

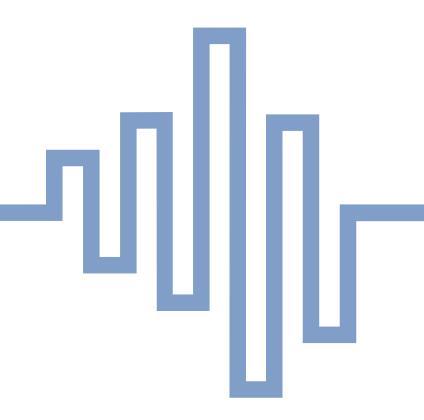
COMPRENDRE LES ENJEUX DU NUMÉRIQUE ET EN DÉBATTRE

Il s'agit de faire état des pratiques numériques sur notre quotidien au niveau individuel - mais également au niveau collectif - des enjeux sociopolitiques, industriels et économiques. Les différentes activités conçues pour ce programme permettent d'ouvrir le dialogue et de stimuler des imaginaires et des réflexions nécessaires aux actions politiques, et à évaluer nos choix de société à venir. Par son approche, le programme vous invite à débattre de nos usages variés des technologies numériques, comme par exemple: comprendre les fonctionnements techniques et les logiques économiques derrière les intelligences artificielles et les univers virtuels (métavers) tout en réfléchissant à leurs potentiels impacts sur nos imaginaires et notre organisation sociale; questionner la place du numérique dans les travaux de reconstitution de l'histoire, du passé et du patrimoine; interroger la surcharge cognitive et émotionnelle à laquelle nous astreint la lutte pour notre attention et notre temps entre les réseaux sociaux, les objets connectés ou les jeux vidéo et créer des outils et des usages pour lutter contre les comportements toxiques en ligne.

Pour mieux comprendre notre rapport au numérique, un changement de paradigme est nécessaire. Il devient de plus en plus important de réinventer nos imaginaires des usages technologiques et des possibles qui nous sont offerts, et de montrer que des réappropriations et des détournements sont envisageables pour se permettre de créer des futurs désirables.

Dans le cadre de ce programme, **L'éprouvette** propose de nombreux projets sous différents formats qui abordent chacun des questionnements propres à nos rapports aux cultures numériques et à leurs enjeux sociopolitiques. Chaque activité vise à donner des clés de compréhension des processus à l'œuvre dans la production et la distribution de nos outils issus des nouvelles technologies et de nos médias natifs du numérique.





PROGRAMME POUR TOUTES ET TOUS



Play-conférence

Adultes



OCCUPY WHITE WALLS: CRÉER UN MUSÉE AVEC UNE IA?

→ JEUDI 9 MARS 2023

Une intelligence artificielle peut-elle connaître nos goûts esthétiques?

Entre métavers et jeu vidéo, le logiciel Occupy White Walls propose de créer son propre musée dans un espace virtuel et d'y sélectionner les œuvres exposées. Selon les dires de ses créatrices et créateurs, Occupy White Walls nous invite à « jouer avec l'art ». Une fois l'architecture de votre musée en 3D terminée, vous devenez commissaire d'exposition et faites votre choix parmi plus de 16'000 œuvres d'art numérisées. Pour vous y aider, vous êtes accompagné e par DAISY, une intelligence artificielle qui se charge d'« apprendre » vos goûts afin de vous proposer des œuvres adéquates.

La promesse derrière l'utilisation de cette IA est qu'elle nous conduise à découvrir des artistes moins connu-e-s et médiatisé-e-s. Occupy White Walls questionne le marché de l'art à bien des égards, de la circulation des œuvres à leur réception.

Lors d'une play-conférence, les expert-e-s de l'UNIL jouent, sous le regard du public, à des œuvres interactives soigneusement sélectionnées. La déambulation dans les espaces virtuels, ouverte aux néophytes, est accompagnée par des échanges et des commentaires.







Chercheur-e-s UNIL impliqué-e-s:

→ Nathalie Dietschy, Section d'histoire de l'art, Faculté des lettres



→ Musée de la main UNIL-CHUV



- → Questionner les problématiques de droits d'auteur et d'exploitation d'œuvres d'art dans des espaces virtuels.
- → Analyser et débattre des intelligences artificielles,
- de leurs promesses technologiques et des défis techniques et éthiques qu'ils soulèvent.
- → Recontextualiser l'histoire de l'apparition de ces outils numériques et de nos usages d'univers virtuels.



Play-conférence

Adultes



PROMENADE DANS LES MÉTAVERS

→ MARDI 21 MARS 2023

Débattons des promesses et des limites des mondes virtuels.

Révolution technologique? Transformation profonde de nos sociétés? Version future d'internet? Derrière le terme de « métavers », on retrouve tout un imaginaire nourri par les récits de science-fiction qui mettent en scène des mondes virtuels où une « autre vie » est possible.

Si les années 2000 ont déjà vu la popularisation de métavers comme Second Life ou World of Warcraft, ces dernières années ont été le théâtre d'une expansion des discours médiatiques autour de ces technologies. Roblox, Oncyber, Voxels, Somnium Space, The Sandbox, Horizon Worlds, de nouvelles propositions de métavers font leur apparition, avec cette fois des promesses de révolution de nos achats en ligne, de notre consommation d'œuvres culturelles et de nos échanges sociaux.

Promenons-nous dans les métavers pour en découvrir les secrets!

Lors d'une play-conférence, les expert-e-s de l'UNIL jouent, sous le regard du public, à des œuvres interactives soigneusement sélectionnées. La déambulation dans les espaces virtuels, ouverte aux néophytes, est accompagnée par des échanges et des commentaires.





Thématiques: Cultures numériques / Cinéma / Histoire de l'art

Lieu: Auditorium Photo Elysée-mudac, Place de la Gare 17, 1003 Lausanne



Horaires: 19h - 20h30



Chercheur-e-s UNIL impliqué-e-s:

→ Yannick Rochat, Section des sciences du langage et de l'information, Faculté des lettres, UNIL / GameLab UNIL-EPFL



Partenaire:

Gratuit

→ Plateforme 10



Objectifs:

- → Ánalyser et débattre des différents métavers, de leurs promesses technologiques et des défis techniques et éthiques qu'ils soulèvent.
- → Appliquer des réflexions scientifiques sur des objets issus des cultures populaires.
- $\rightarrow \text{Recontextualiser I'histoire de I'apparition de ces outils numériques et de nos usages d'univers virtuels.}$

Adultes (



LES OBJETS CONNECTÉS AU TRAVAIL: UNE NOUVELLE FORME DE SURVEILLANCE?

→ MERCREDI 22 MARS 2023

Comment les objets connectés favorisent-ils la surveillance dans le monde professionnel et quels en sont les enjeux juridiques?

Les montres connectées sont devenues des objets familiers dans nos sociétés. Elles appartiennent au domaine des objets qui intègrent des capteurs, *softwares* et autres technologies, et qui assurent une fonction de relais entre les données qu'ils collectent et des terminaux qui les réceptionnent.

Chaises intelligentes, casques audio ou bracelets pour mesurer l'activité physique: dans le domaine professionnel également, les objets connectés constituent un élément supplémentaire dans l'architecture digitale qui favorise le phénomène de surveillance. Cette conférence esquisse les contours du développement des objets connectés dans le monde du travail et évoque ses principaux enjeux juridiques.

Sophie Weerts est professeure associée à l'Institut de hautes études en administration publique de l'Université de Lausanne.

Ce cours public s'insère dans le cycle «Les défis contemporains du numérique», organisé par le Master interfacultaire en humanités numériques et L'éprouvette, le Laboratoire Sciences et Société de l'UNIL.





Horaires: 18h - 19h30



Chercheur-e-s UNIL impliqué-e-s:

Sophie Weerts, Institut de hautes études en administration publique,
 Faculté de droit, des sciences criminelles et d'administration publique



artengire:

Gratuit

→ Pôle Sud, Centre socioculturel de l'Union Syndicale Vaudoise





APPRENDRE À PERDRE: LE PATRIMOINE ANTIQUE À L'ÈRE NUMÉRIQUE

→ MARDI 4 AVRIL 2023

Perdre beaucoup pour préserver un peu: un mal nécessaire?

Dès l'Antiquité, la préservation de la mémoire du passé s'est accompagnée de l'idée que l'on ne pouvait pas tout conserver: un récit, un monument, une tablette d'inventaire, un sanctuaire, voilà autant de lieux de mémoire qui ne racontent toujours qu'une partie de l'histoire. Mais à l'ère numérique, du fait de la capacité de stockage de l'information illimitée, tout est conservé. Dès lors, qu'advient-il de la mémoire et en particulier, de la mémoire du passé?

La coexistence « numérique » et « analogique » des objets du patrimoine antique présuppose en effet un rapport inédit à la matérialité et à la localisation de cette mémoire. Il s'agit, dans cette conférence, de s'interroger collectivement sur ce rapport inédit, à l'heure où le patrimoine mondial culturel et naturel est menacé par les effets du réchauffement climatique et par des destructions humaines.

Les intervenant e-s s'interrogent sur la place du patrimoine antique à l'ère numérique, sur ses enjeux et sur la constitution d'une mémoire du passé.







Gratuit



Chercheur-e-s UNIL impliqué-e-s:

- → Dylan Bovet, Institut d'archéologie et des sciences de l'Antiquité, Faculté des lettres
- → Ariane Jambé, Institut d'archéologie et des sciences de l'Antiquité, Faculté des lettres → Patrick M. Michel, Institut d'archéologie et des sciences de l'Antiquité, Faculté des lettres



Partenaires:

- → #ASAnumerica
- → Laboratoire Histoire et Cité





LES « ADDICTIONS » AUX JEUX VIDÉO : PANIQUE MORALE OU PROBLÈME DE SANTÉ PUBLIQUE ?

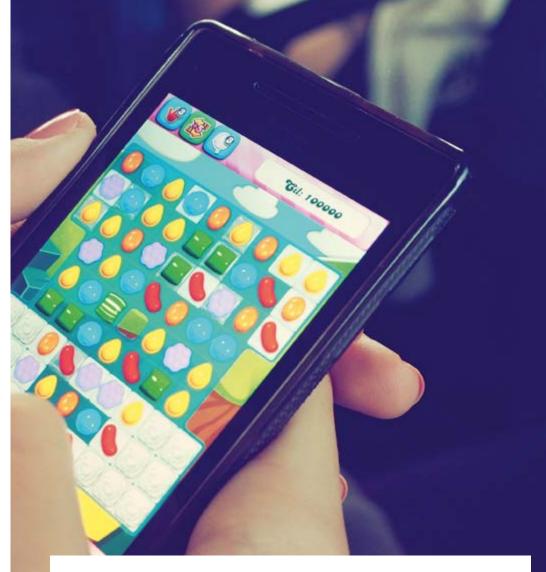
→ JEUDI 6 AVRIL 2023

Discutez des impacts réels ou imaginaires de nos loisirs numériques.

En 2019, le «trouble du jeu vidéo » a été reconnu comme un trouble psychique et inclus dans la 11º révision de la classification internationale des maladies (CIM-11) de l'Organisation mondiale de la santé (OMS). Après avoir passé en revue les données scientifiques actuelles ayant amené l'OMS à reconnaître ce trouble, ce cours abordera les bénéfices (le développement de moyens de prévention et de traitement par exemple) et les risques (dont la pathologisation excessive des conduites de jeu) liés à la reconnaissance d'une dite « addiction » aux jeux vidéo.

Joël Billieux est professeur associé de psychologie clinique, de psychopathologie, et de méthodes d'évaluation psychologique à l'Université de Lausanne.

Ce cours public s'insère dans le cycle «Les défis contemporains du numérique », organisé par le Master interfacultaire en humanités numériques et L'éprouvette, le Laboratoire Sciences et Société de l'UNIL.





Thématiques: Cultures numériques / Santé / Sciences sociales



Lieu: Centre socioculturel Pôle Sud, salle Gibraltar, Av. Jean-Jacques Mercier 3, 1003 Lausanne



Horaires: 18h - 19h30



Gratuit



Chercheur-e-s UNIL impliqué-e-s: Joël Billieux, Institut de psychologie, Faculté des sciences sociales et politiques / Centre du Jeu Excessif (CHUV)



artenaire:

→ Pôle Sud, Centre socioculturel de l'Union Syndicale Vaudoise

Play-conférence

Enfants et Familles



VOYAGE VIDÉOLUDIQUE EN NORD

→ MERCREDI 19 AVRIL 2023

Discutons des effets du climat sur l'écosystème des peuples du grand Nord.

Le jeu vidéo *Never Alone* (2014) met en scène la jeune iñupiat Nuna et son renard polaire dans une grande aventure en Alaska. Le jeu cherche à sensibiliser le public à l'importance de la transmission du folklore indigène de cette région en mettant en scène la vie des peuples vivant au nord du globe. Il nous donne la possibilité d'incarner l'une de ses représentantes, en expérimentant la beauté des paysages et les dangers d'un environnement hostile.

Recteur de l'Université de Lausanne, Frédéric Herman est professeur ordinaire au sein de l'Institut des dynamiques de la surface terrestre. Il est spécialiste des interactions entre le climat et les processus de la surface terrestre. Accompagné de David Javet, médiateur scientifique à L'éprouvette et chercheur en études du jeu vidéo, il débattra de la transformation des glaces du globe et de l'empreinte humaine sur le climat. *Never Alone* permet aussi d'aborder la question du rôle du jeu vidéo sur les questions de sensibilisation à l'action écologique.

Lors d'une play-conférence, les expert·e·s de l'UNIL jouent, sous le regard du public, à des œuvres interactives soigneusement sélectionnées. La déambulation dans les espaces virtuels, ouverte aux néophytes, est accompagnée par des échanges et des commentaires.





Thématiques: Cultures numériques / Durabilité / Histoire de l'art



Lieu: Espace des inventions, Vallée de la Jeunesse 1, 1007 Lausanne



Horaires: 13 h 30 - 14 h 30



iarit:

- → Prix d'entrée à l'Espace des inventions.
- → Inscription sur pakomuze.ch dès le 22 mars 2023.



Chercheur·e·s UNIL impliqué·e·s:

→ Frédéric Herman, Recteur de l'UNIL, Institut des dynamiques de la surface terrestre, Faculté des géosciences et de l'environnement



Partenaires:

- \rightarrow Espace des inventions
- → PâKOMUZé



Objectifs

- → Mener des réflexions scientifiques sur des objets issus des cultures populaires
- → Découvrir le processus de la recherche qui implique curiosité, ouverture et échanges
- → Analyser des œuvres vidéoludiques célèbres



Enfants et Familles



LES JEUX VIDÉO, ÇA SERT À QUOI?

→ SAMEDI 22 AVRIL 2023

Plusieurs mini-ateliers ludiques pour découvrir le jeu vidéo sous un nouvel angle.

De la console de salon au téléphone portable, le jeu vidéo est partout. Mais qui y joue, comment et pourquoi ? Explorez au fil d'une série de mini-ateliers les nombreuses manières d'étudier le jeu vidéo et son impact sur nos sociétés. Découvrez comment ce médium est né et a évolué de pair avec l'informatique depuis le milieu du XXe siècle. Comment fonctionne l'intelligence artificielle dans un jeu comme PacMan?

Réfléchissez aussi à nos goûts et pratiques pour interroger de manière critique certains a priori. Les seniors jouent-ils aux jeux vidéo? Cette pratique ludique rend-elle solitaire? Ou encore : les hommes jouent-ils plus que les femmes?

Enfin, apprenez-en plus sur la place donnée aux questions écologiques dans les jeux vidéo. Peuvent-ils aider à changer notre rapport à la nature? A-t-on déjà vu des personnages de jeux vidéo trier leurs déchets?





Thématiques: Cultures numériques / Langues et communication / Sciences sociales / Durabilité / Histoire



Lieu: Espace des inventions, Vallée de la Jeunesse 1, 1007 Lausanne



Horaires: 14h - 16h30



- → Prix d'entrée à l'Espace des inventions.
- → Inscription sur pakomuze.ch dès le 22 mars 2023.



Chercheur·e·s UNIL impliqué·e·s:

- → Giulia Leemann, Faculté des lettres
- → Johan Cuda, Faculté des lettres
- → Thomas Freymond, Faculté des lettres
- → Roxane Borgeaud, Faculté des sciences sociales et politiques



Partenaires:

- → Espace des inventions
- → PâKOMUZé



- → Découvrir comment le jeu vidéo est étudié à l'Université
- → Débattre de certains a priori en lien avec nos usages numériques
- → Questionner la place du numérique dans notre environnement et nos imaginaires du futur



Apéro-sciences

Adultes



LE GENRE DES VIOLENCES EN LIGNE

→ JEUDI 27 AVRIL 2023

Échangez sur les composantes genrées des violences en ligne.

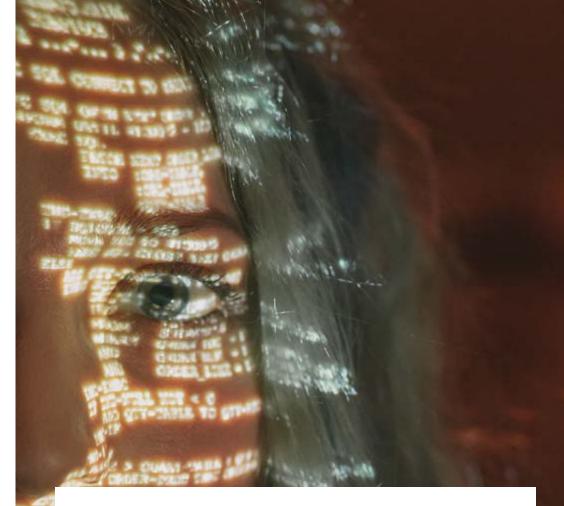
Afin d'analyser les caractéristiques spécifiques des violences de genre en ligne et les pistes d'action possibles, la parole est donnée à une spécialiste du genre, à une personne victime ainsi qu'à divers acteurs et actrices actives dans la recherche de solutions.

Cet événement s'articule donc autour de trois axes:

- → La problématique: échanges autour du vécu des violences de genre sur internet, par exemple dans les commentaires en ligne à la suite d'une prise de parole (avec la participation de la députée et chercheuse UNIL Oriane Sarrasin);
- → La recherche: échanges avec une spécialiste du genre pour analyser les composantes de genre et les spécificités des violences en ligne (avec la participation de la linguiste Stéphanie Pahud, UNIL);
- → Les solutions: échanges avec des spécialistes actives dans la recherche de solutions (avec la participation d'une responsable de la modération en ligne de la RTS, de la Cheffe de la Section prévention criminelle et relations avec les citoyens de la police cantonale vaudoise et de la responsable du projet Stop Hate Speech en Suisse romande.)

Cette soirée permettra de mettre en lumière ces différents points de vue et d'envisager des pistes d'action dans un cadre convivial, propice aux échanges et au dialogue, en partageant un apéritif.

Cet événement est organisé dans le cadre des activités du « projet Égalité de genre et transformation numérique » par le Bureau de l'égalité de l'UNIL et L'éprouvette.





Thématiques: Cultures numériques / Égalité / Sciences sociales



Lieu: Polydôme, EPFL, 1015 Écublens



Horaires: 18h - 19h30



larit:

→ Inscription sur: <u>eprouvette-unil.ch</u>



Chercheur-e-s UNIL impliqué-e-s:

- → Oriane Sarrasin, Institut de psychologie, Faculté des sciences sociales et politiques
 → Stéphanie Pahud, École de français langue étrangère, Faculté des lettres



Partenaires:

- → Bureau de l'égalité de l'UNIL
- $\rightarrow RTS$
- → Stop Hate Speech
- → Police cantonale vaudoise



- Objectifs:
- → Thématiser les aspects genrés de la violence en ligne
- → Échanger sur des pistes de solutions

Adulte



ENQUÊTE SUR LE WEB: LA RECONSTRUCTION
DES ACTIVITÉS CRIMINELLES PAR LES TRACES EN LIGNE

→ JEUDI 11 MAI 2023

Quels sont les impacts des espaces virtuels sur la criminalité?

Les impacts du web sur les activités quotidiennes en font un espace d'investigation incontournable pour reconstruire des activités illicites en ligne et se déroulant dans l'espace physique.

Ce cours public vise à discuter des enjeux de l'investigation en ligne au travers de trois questions initiales: quels sont les effets des espaces virtuels sur la criminalité? Quels sont les espaces virtuels impactant l'analyse de la criminalité et leurs caractéristiques en tant que supports de traces? Comment détecter les problèmes par la veille des espaces web?

Quentin Rossy est professeur associé à l'École des sciences criminelles de l'Université de Lausanne. Il est également en charge de la maîtrise en analyse criminelle et traçologie et coresponsable du *Certificate of Advanced Studies* (CAS) en investigation numérique et analyse de données.

Ce cours public s'insère dans le cycle « Les défis contemporains du numérique », organisé par le Master interfacultaire en humanités numériques et L'éprouvette, le Laboratoire Sciences et Société de l'UNIL.





Thématiques: Cultures numériques / Police scientifique



Lieu: Centre socioculturel Pôle Sud, salle Gibraltar, Av. Jean-Jacques Mercier 3, 1003 Lausanne



Horaires: 18h - 19h30



Gratuit



Chercheur·e·s UNIL impliqué·e·s:

→ Quentin Rossy, École des sciences criminelles, Faculté de droit, des sciences criminelles et d'administration publique



Partenaire

→ Pôle Sud, Centre socioculturel de l'Union Syndicale Vaudoise

Exposition

Adultes



TECHNO-MONDES

→ DU 27 AVRIL AU 1^{ER} OCTOBRE 2023

Une exposition en plein air pour explorer des mondes numériques possibles imaginés par quatre artistes romands

Comment penser le numérique aujourd'hui à l'ère du développement rapide des intelligences artificielles? Comment l'innovation technologique réinvente-t-elle nos rapports au réel? Quelles images du monde les outils technologiques offrent-ils? Quels mondes peut-on envisager?

À l'invitation de la commissaire de l'exposition, la Prof. Nathalie Dietschy (Section d'histoire de l'art, Faculté des lettres), les artistes Camille Scherrer, Matthieu Gafsou, Catherine Leutenegger et Pascal Greco proposent leur regard sur différentes facettes des technologies: intelligence artificielle, technologie de pointe, photographie de jeux vidéo (in-game photography), ou récompenses virtuelles.

Des étudiantes et étudiants du cours de Master «Les machines au service des artistes?» de la Prof. Nathalie Dietschy contribuent à l'exposition, en rédigeant tous les textes qui l'accompagnent. *Techno-mondes* vise ainsi à donner la parole à la jeune génération, directement concernée par les impératifs de renouveau d'imaginaires technologiques.



Thématiques: Cultures numériques / Histoire de l'art



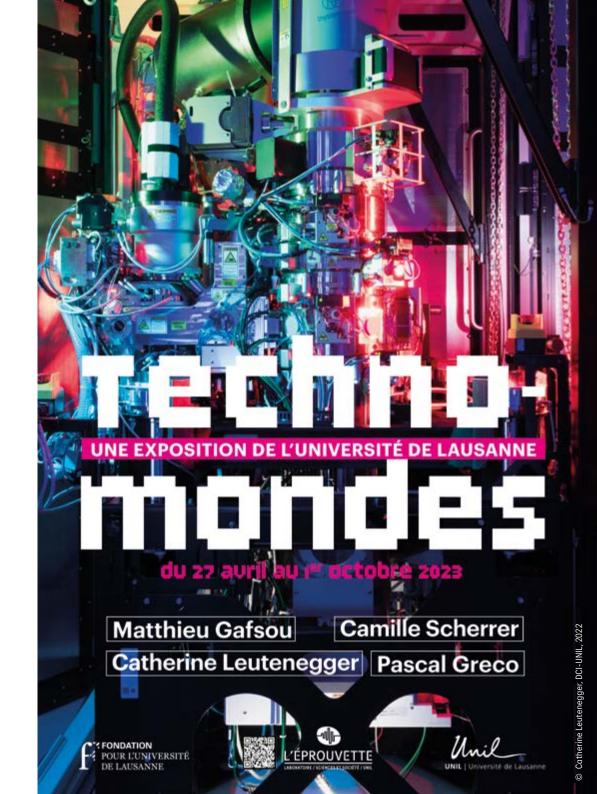
Lieu: En extérieur, devant le bâtiment Unithèque



Horaires : En accès libre

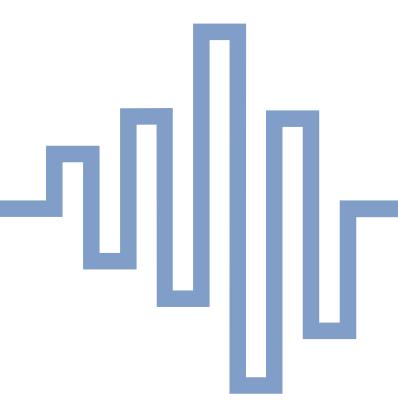


Gratuit



Les jeux vidéo sont aussi populaires dans la vie culturelle et sociale des jeunes adultes qu'ils sont absents de leur cursus scolaire. Le projet FNS *Agora Teaching with Video Games*, mené par le groupe d'étude sur le jeu vidéo du campus universitaire GameLab UNIL-EPFL, consiste à concevoir, tester et pérenniser une offre de cours utilisant des jeux vidéo comme matériel pédagogique, à destination des élèves des gymnases et écoles professionnelles du Canton de Vaud (15-20 ans). Recourez ainsi à l'usage des jeux vidéo dans le but d'enrichir les connaissances enseignées dans différentes disciplines (histoire, physique, français, anglais, informatique, etc.), dans le respect des objectifs pédagogiques associés.

Les ateliers scientifiques proposés dans le cadre de ce projet offrent des clés de lecture des cultures numériques contemporaines, en traitant notamment des spécificités du *game design* et de la narration non linéaire, tout en revenant sur la signification culturelle de ce média pour les jeunes générations.



PROGRAMME POUR LES ÉCOLES



Secondaire II



INTRODUCTION À L'ÉTUDE DU JEU VIDÉO

→ DATES AU CHOIX / INSCRIPTION SUR: eprouvette-unil.ch

Comment analyser un jeu vidéo?

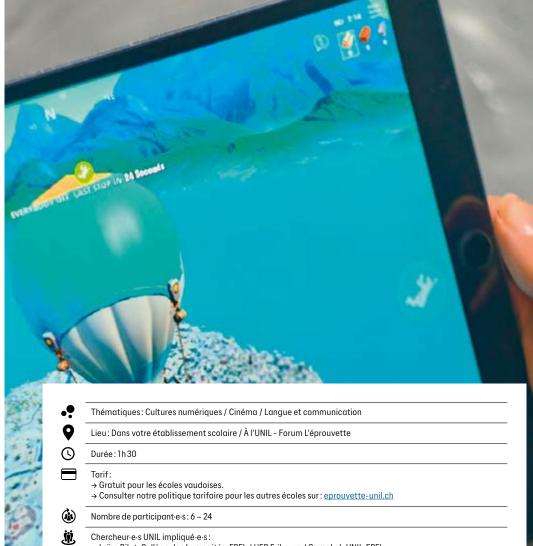
Décortiquez avec vos élèves les méthodes spécifiques employées pour l'étude des jeux vidéo. Quelles sont les similitudes et les différences de l'analyse du jeu vidéo avec celle d'autres disciplines comme la littérature, le cinéma ou la peinture?

Découvrez qu'il ne suffit pas d'en étudier les images ou les sons, mais qu'il faut également prendre en compte l'interactivité, les mécaniques de jeu – c'est-à-dire ce que le jeu vidéo permet de faire ou non – et développer des outils d'analyse en conséquence.

Durant les 30 dernières minutes, vos élèves jouent à une sélection de jeux, accompagné-e-s d'une fiche de questions qui permet de mettre en pratique le contenu de l'atelier.

Parmi les jeux discutés durant l'atelier :

Red Dead Redemption 2 (2018), Passage (2007), Horizon Zero Dawn (2017), Enterre-moi, mon Amour (2017), September 12th (2003), Evoland (2013).

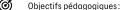


→ Loïse Bilat, Collège des humanités, EPFL / HEP Fribourg / GameLab UNIL-EPFL

- → Selim Krichane, Collège des humanités, EPFL / GameLab UNIL-EPFL
- → Yannick Rochat, Section des sciences du langage et de l'information, Faculté des lettres, UNIL / GameLab UNIL-EPFL
- → Fabián Ruz, Collège des humanités, EPFL / GameLab UNIL-EPFL

🛕 Partenaire:

- → Fonds national suisse pour la recherche (Agora)
- → Collège des humanités EPFL
- → GameLab UNIL-EPFL



- → Consolider les concepts d'analyse d'une œuvre
- → Découvrir les particularités des œuvres multisémiotiques et numériques
- → Adopter une approche comparative dans l'étude du jeu vidéo



Remarque

ightarrow La salle de classe doit être équipée d'un système de projection avec prise HDMI



Secondaire II



DE CANDY CRUSH À FORTNITE: LES PRATIQUES SOCIALES DU JEU VIDÉO

→ DATES AU CHOIX / INSCRIPTION SUR: eprouvette-unil.ch

Initiez-vous à l'étude du jeu vidéo sous l'angle de la sociologie des loisirs.

Les grands-parents jouent-ils aux jeux vidéo? Le jeu vidéo rend-il solitaire? Y a-t-il des différences entre les hommes et les femmes? Découvrez la diversité des pratiques vidéoludiques avec vos élèves!

De la console de salon au téléphone portable, le jeu vidéo est partout. Mais qui joue aux jeux vidéo et comment? Au travers de cet atelier, vos élèves sont amené·e·s à mieux comprendre l'évolution, la diffusion et la légitimation des pratiques vidéoludiques au sein de notre société.

Une enquête est notamment réalisée au sein de la classe pour identifier les goûts et les pratiques afin de nous permettre d'interroger de manière critique certains *a priori* en lien avec le jeu vidéo: sondages des industries, représentations médiatiques, etc. Puis, à partir d'une recherche scientifique récente sur les pratiques ludiques en France, différentes questions sont abordées pour comprendre quels sont les publics du jeu vidéo.

Pour compléter l'atelier, l'ensemble de la classe a l'occasion de jouer à un jeu collaboratif de manière à engager une réflexion sur la diversité des pratiques vidéoludiques.

Parmi les jeux discutés durant l'atelier:

Candy Crush (2012), FIFA 22 (2022), Les Sims 4 (2014), The Legend of Zelda: Breath of the Wild (2017), Just Dance (2021), Fortnite (2017), Dark Souls (2011).





Thématiques: Cultures numériques / Langue et communication



Lieu: Dans votre établissement scolaire / À l'UNIL - Forum L'éprouvette



Durée: 1h30



→ Gratuit pour les écoles vaudoises.





Nombre de participant-e-s: 6 - 24



Chercheur-e-s UNIL impliqué-e-s:

- → Loïse Bilat, Collège des humanités, EPFL / HEP Fribourg / GameLab UNIL-EPFL
- → Selim Krichane, Collège des humanités, EPFL / GameLab UNIL-EPFL
- → Yannick Rochat, Section des sciences du langage et de l'information, Faculté des lettres, UNIL / GameLab UNIL-EPFL
- → Fabián Ruz, Collège des humanités, EPFL / GameLab UNIL-EPFL



Partenaires

- → Fonds national suisse pour la recherche (Agora)
- → Collège des humanités EPFL
- → GameLab UNIL-EPFL



Objectifs pédagogiques:

- → Découvrir les fondements de la sociologie des pratiques culturelles
- → Identifier les facteurs géographiques, sociaux et techniques qui déterminent les pratiques ludiques contemporaines
- → Mobiliser des notions rudimentaires de sociologie des pratiques culturelles dans l'analyse d'objets et de situations données
- → Évaluer de manière critique les discours médiatiques et industriels sur le jeu vidéo



Remaraue:

→ La salle de classe doit être équipée d'un système de projection avec prise HDMI

Secondaire II



DÉMYSTIFIER L'INFORMATIQUE DE MANIÈRE LUDIQUE

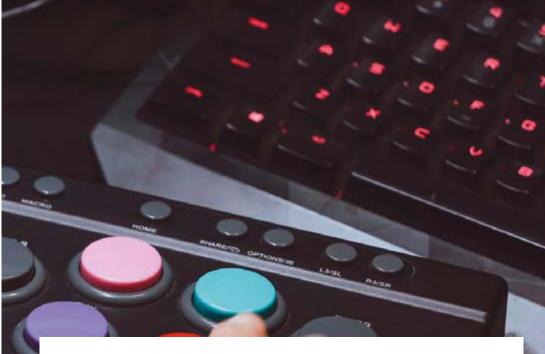
→ DATES AU CHOIX / INSCRIPTION SUR: eprouvette-unil.ch

D'où viennent l'informatique et les jeux vidéo? Découvrez comment leur histoire est liée.

Parcourez avec vos élèves le passé de l'informatique et des jeux vidéo, depuis les métiers aux origines de la programmation jusqu'à l'industrialisation de l'informatique. Découvrez qui étaient les personnes qui ont fait émerger ces inventions – dont de nombreuses femmes aux débuts de la programmation, mais aussi le mouvement des «hackers» – et comment leurs idéaux furent récupérés à des fins commerciales.

Au fil de l'atelier, vos élèves jouent avec les bases de la programmation et des logiques algorithmiques, découvrent les origines du sport électronique (1972!) et questionnent certains *a priori* sur les métiers et le « pouvoir » – souvent fantasmé – de l'informatique.

Parmi les jeux discutés durant l'atelier: Spacewar (1962), Human Resource Machine (2015).





Thématiques: Cultures numériques / Langue et communication



 ${\it Lieu: Dans\ votre\ \'etablissement\ scolaire\ /\ \`{\it A}\ l'UNIL\ -\ Forum\ L'\'eprouvette}$



Durée:1h30



→ Gratuit pour les écoles vaudoises.





Nombre de participant-e-s: 6 - 24



Chercheur-e-s UNIL impliqué-e-s:

- → Loïse Bilat, Collège des humanités, EPFL / HEP Fribourg / GameLab UNIL-EPFL
- → Selim Krichane, Collège des humanités, EPFL / GameLab UNIL-EPFL
- → Yannick Rochat, Section des sciences du langage et de l'information, Faculté des lettres, UNIL / GameLab UNIL-EPFL
- → Fabián Ruz, Collège des humanités, EPFL / GameLab UNIL-EPFL



Partenaires

- → Fonds national suisse pour la recherche (Agora)
- → Collège des humanités EPFL
- → GameLab UNIL-EPFL



Objectifs pédagogiques:

- → Découvrir les grandes étapes de l'histoire de l'informatique
- → Sensibiliser à l'existence d'histoires « mineures » de l'informatique et d'acteur trice s oublié e s, notamment des femmes programmeuses
- → Apprendre les bases de la programmation à travers la pratique du jeu vidéo



Remarques:

- → L'atelier doit se tenir dans une salle équipée d'ordinateurs (1 pour 2 élèves)
- → La salle de classe doit être équipée d'un système de projection avec prise HDMI



Secondaire II



(RE)JOUER L'HISTOIRE EN PIXELS

→ DATES AU CHOIX / INSCRIPTION SUR: eprouvette-unil.ch

La représentation virtuelle du passé permet-elle de comprendre l'Histoire et ses enjeux?

Découvrez comment le jeu vidéo propose une alternative à la représentation de la « Grande Histoire ». Au travers d'une sélection de jeux, vos élèves endossent le rôle d'acteur-trice-s historiques inattendu-e-s ou méconnu-e-s.

L'utilisation de jeux qui reconstruisent des événements passés à partir d'une posture contemporaine permet d'analyser différentes méthodes utilisées par les sciences historiques de manière ludique. Vos élèves mobilisent ainsi leurs connaissances pour problématiser une situation et établir des corrélations entre facteurs et conséquences.

Parmi les jeux utilisés, des jeux « grand public » discutés de manière critique comme *Battlefield 1* (2016); des jeux indépendants comme *Liyla and the Shadows of War* (2016); et des jeux initiant à la méthode historique comme *Les Chevaliers de Baphomet* (1996).



Thématiques: Cultures numériques / Langue et communication

Lieu: Dans votre établissement scolaire / À l'UNIL - Forum L'éprouvette



Durée:1h30



Tarif:

- → Gratuit pour les écoles vaudoises.
- → Consulter notre politique tarifaire pour les autres écoles sur : eprouvette-unil.ch



Nombre de participant-e-s: 6 - 24



Chercheur-e-s UNIL impliqué-e-s:

- → Loïse Bilat, Collège des humanités, EPFL / HEP Fribourg / GameLab UNIL-EPFL
- → Selim Krichane, Collège des humanités, EPFL / GameLab UNIL-EPFL
- → Yannick Rochat, Section des sciences du langage et de l'information, Faculté des Lettres, UNIL / GameLab UNIL-EPFL
- → Fabián Ruz, Collège des humanités, EPFL / GameLab UNIL-EPFL



Partenaires

- → Fonds national suisse pour la recherche (Agora)
- → Collège des humanités EPFL
- → GameLab UNIL-EPFL



Objectifs pédagogiques:

- → Comprendre les potentialités historiques (le présent pourrait être différent)
- → Lier les événements aux récits historiques médiatisés
- → Reconstituer des causalités en sciences historiques
- → S'initier à la paléographie
- → Analyser le point de vue hégémonique dans le récit historique



Remaraue

 \rightarrow La salle de classe doit être équipée d'un système de projection avec prise HDMI



Secondaire II



RÉCIT, ÉCRITURE ET JEUX VIDÉO

→ DATES AU CHOIX / INSCRIPTION SUR: eprouvette-unil.ch

Qu'est-ce que le jeu vidéo apporte à l'analyse littéraire et à l'écriture créative?

Découvrez avec vos élèves ce qu'un récit vidéoludique permet de comprendre à l'écriture et à la narration. À l'ère du smartphone, la communication multimodale domine nos interactions. Vidéos, photos, textes ou messages vocaux, nos échanges d'informations font intervenir de nombreux modes de communication sur un même logiciel. Le jeu vidéo permet de reproduire la complexité de ces échanges dans les récits qu'il met en scène. Comment, par exemple, étudier les relations entre l'histoire que raconte un jeu vidéo et les actions que nous y accomplissons? Cet atelier aborde le récit par le biais du jeu vidéo, qu'il s'agisse d'écrire des textes cohérents ou de comprendre des concepts de narratologie.

Les jeux proposés durant l'atelier, comme *Baba Is You* (2019), *Minit* (2018), *Disco Elysium* (2019) ou *12 Minutes* (2021), introduisent ou consolident les outils d'analyse littéraire comme la quête, les arcs narratifs et la caractérisation des personnages.





Thématiques: Cultures numériques / Langue et communication



Lieu: Dans votre établissement scolaire / À l'UNIL – Forum L'éprouvette



Durée:1h30



→ Gratuit pour les écoles vaudoises.

→ Consulter notre politique tarifaire pour les autres écoles sur : eprouvette-unil.ch



Nombre de participant-e-s: 6 – 24



Chercheur·e·s UNIL impliqué·e·s:

- → Loïse Bilat, Collège des humanités, EPFL / HEP Fribourg / GameLab UNIL-EPFL
- → Selim Krichane, Collège des humanités, EPFL / GameLab UNIL-EPFL
- → Yannick Rochat, Section des sciences du langage et de l'information, Faculté des lettres, UNIL / GameLab UNIL-EPFL
- → Fabián Ruz, Collège des humanités, EPFL / GameLab UNIL-EPFL



Partenaires

- → Fonds national suisse pour la recherche (Agora)
- → Collège des humanités EPFL
- → GameLab UNIL-EPFL



Objectifs pédagogiques:

- → Comprendre la communication multimodale
- $\rightarrow {\sf Identifier}\ {\sf et}\ {\sf analyser}\ {\sf des}\ {\sf propriétés}\ {\sf textuelles}\ {\sf par}\ {\sf les}\ {\sf changements}\ {\sf visuels}\ {\sf du}\ {\sf r\'ecit}\ {\sf vid\'eoludique}$
- → Faire des liens entre œuvres littéraires et œuvres vidéoludiques



Remarque

→ La salle de classe doit être équipée d'un système de projection avec prise HDMI

Secondaire II



ACTION ÉCOLOGIQUE ET JEU VIDÉO

→ DATES AU CHOIX / INSCRIPTION SUR: eprouvette-unil.ch

Le jeu vidéo peut-il aider à changer notre rapport à l'environnement et à agir pour un futur désirable?

Quoi de plus opposés, *a priori*, que la nature et un artefact numérique comme le jeu vidéo? A-t-on déjà vu un personnage de jeu vider ses poubelles? Comment la nature fait partie du jeu et en quoi la place qui lui est accordée nous renseigne-t-elle sur notre rapport problématique au vivant?

Durant cet atelier, vos élèves explorent les modèles environnementaux dominants de l'histoire du jeu vidéo. En effet, de nombreux jeux de gestion sont fondés sur la compétition et le cumul de ressources, selon un modèle dit « extractiviste ». Une fois ce modèle identifié, il s'agit de proposer et de discuter d'une sélection de jeux qui le critiquent.

Il vous est proposé d'explorer la place des questions écologiques dans les jeux vidéo. Nous abordons par exemple les univers vidéoludiques mettant en scène un futur post-apocalyptique, pour ensuite réfléchir aux registres d'action autorisés ou non pour notre avatar.

Parmi les ieux discutés durant l'atelier:

Mountain (2014), Niche: a genetics survival game (2016), Lichenia (2019), Outer Wilds (2019).





Thématiques: Cultures numériques / Langue et communication / Durabilité

Lieu : Dans votre établissement scolaire / À l'UNIL – Forum L'éprouvette



Durée:1h30



- → Gratuit pour les écoles vaudoises.
- → Consulter notre politique tarifaire pour les autres écoles sur : eprouvette-unil.ch



Nombre de participant·e·s : 6 – 24



Chercheur-e-s UNIL impliqué-e-s :

- → Loïse Bilat, Collège des humanités, EPFL / HEP Fribourg / GameLab UNIL-EPFL
- → Selim Krichane, Collège des humanités, EPFL / GameLab UNIL-EPFL
- → Yannick Rochat, Section des sciences du langage et de l'information, Faculté des lettres, UNIL / GameLab UNIL-EPFL
- → Fabián Ruz, Collège des humanités, EPFL / GameLab UNIL-EPFL



Partenaires

- → Fonds national suisse pour la recherche (Agora)
- → Collège des humanités EPFL
- → GameLab UNIL-EPFL



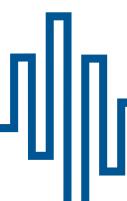
Objectifs pédagogiques:

- → Discuter les objectifs d'« éducation au développement durable » (EDD) de l'UNESCO
- → Expérimenter des futurs possibles et observer leurs conséquences politiques et écologiques
- → Verbaliser et confronter ses choix
- → Questionner la gestion des outils numériques



Remaraue:

→ La salle de classe doit être équipée d'un système de projection avec prise HDMI



Secondaire II



PATRIMOINE ET RÉALITÉ VIRTUELLE

→ DATES AU CHOIX / INSCRIPTION SUR: eprouvette-unil.ch

Découvrez le temple de Baalshamîn (Palmyre), aujourd'hui détruit, à travers la réalité virtuelle!

Il vous est proposé d'explorer, en 3D, une partie de la cité ancienne de Palmyre, située en Syrie. L'immersion au cœur du sanctuaire de Baalshamîn permet de découvrir ce monument, aujourd'hui détruit par la folie des hommes, à son échelle réelle tout en se déplaçant dans le temps et dans l'espace.

Cet atelier est aussi l'occasion de sensibiliser vos élèves aux questions de préservation du patrimoine et d'expliquer la méthodologie et les choix opérés pour produire l'expérience.

L'Université de Lausanne, à travers l'institut d'Archéologie et des Sciences de l'Antiquité, travaille à la conservation de la mémoire du site de Palmyre. Le Projet « Collart-Palmyre » exploite les archives de l'archéologue suisse Paul Collart pour redonner vie au temple détruit.





Thématiques: Cultures numériques / Histoire



Lieu: À l'UNIL - Forum L'éprouvette



Durée:1h30



- → Gratuit pour les écoles vaudoises.
- → Consulter notre politique tarifaire pour les autres écoles sur : eprouvette-unil.ch



Nombre de participant·e·s:15

- Chercheur-e-s UNIL impliqué-e-s:
 - → Patrick M. Michel, Institut d'archéologie et des sciences de l'Antiquité, Faculté des lettres
 - → Nadia Spang Bovey, Centre NUCLEUS, Faculté des lettres



- Partenaires:
- → #ASAnumerica → Centre NUCLEUS



Objectifs pédagogiques:

- → Se familiariser avec les nouvelles technologies
- → Découvrir des sites du patrimoine mondial inaccessibles



Secondaire II



DÉCRYPTÉ: EMPRUNTEZ UN·E CHERCHEUR·E

→ DATES AU CHOIX / INSCRIPTION SUR: eprouvette-unil.ch

Invitez un-e chercheur-e dans votre école et posez-lui toutes vos questions sur sa recherche!

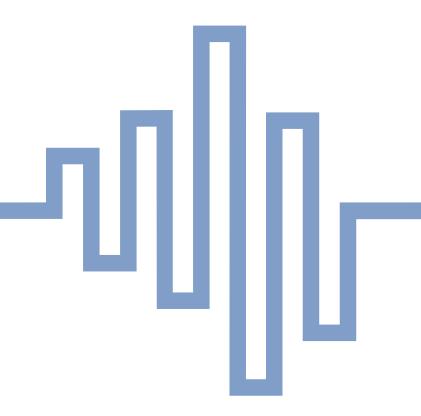
La série de capsules vidéo DÉCRYPTÉ a pour but de partager avec le grand public les sujets de recherche des scientifiques de l'UNIL. L'éprouvette vous propose d'inviter l'un·e de ces chercheur·e·s dans votre classe, le temps d'une période. Après avoir visionné la capsule vidéo et préparé des questions avant la rencontre, les élèves peuvent échanger avec la personnalité concernée, à propos de sa recherche.

Coline Métrailler, doctorante en Section des sciences du langage et de l'information à l'UNIL, explique par exemple comment l'intelligence artificielle peut nous aider à mieux comprendre le tissu narratif d'une œuvre de fiction.

Des bactéries au changement climatique en passant par l'inclusion par le sport, découvrez l'ensemble des thématiques proposées dans le cadre de cette série sur eprouvette-unil.ch







PROGRAMME DE NOS PARTENAIRES

Événement

Tout public



ÉGALITÉ DE GENRE ET TRANSFORMATION NUMÉRIQUE

→ DU 7 AU 8 SEPTEMBRE 2023

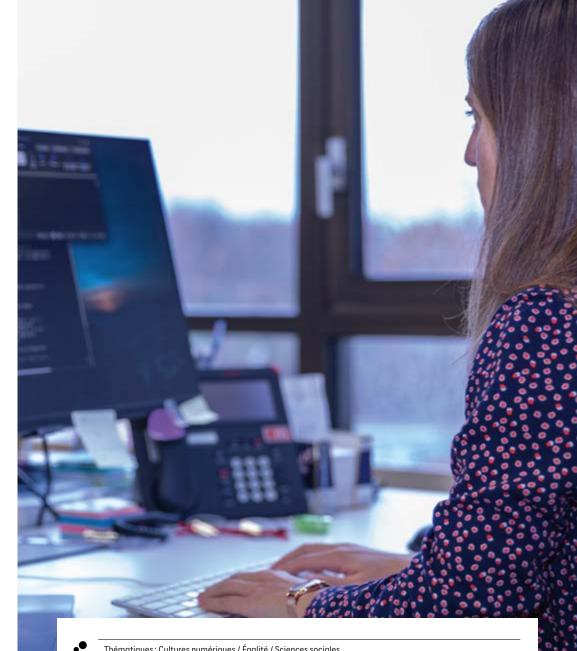
Participez au deuxième événement mené dans le cadre des Assises « Genre et Numérique » à l'Université de Lausanne.

Cette rencontre rassemble des personnes engagées dans l'étude de la problématique genre, du numérique et dans la recherche de solutions.

Il ne peut y avoir d'action efficace pour l'égalité de genre sans que celle-ci ne soit inscrite dans le domaine du numérique. De même, les transformations technologiques peuvent être confrontées à des obstacles et à des distorsions importantes si elles n'affrontent pas les biais de genre qui les traversent. C'est pour cette raison que les Assises associent de manière transversale des expertises dans les champs de l'égalité, du numérique, des études genre, des sciences humaines et sociales et de l'entrepreneuriat.

Les journées, par plusieurs conférences, ateliers et événements, visent à susciter des démarches innovantes mettant le numérique au service de l'égalité et à étudier des pistes concrètes pour le soutien aux trajectoires féminines dans le numérique.

Le projet « Égalité de genre et transformation numérique » est porté par le Bureau de l'égalité de l'UNIL, en partenariat avec le Bureau de l'égalité de l'EPFL, la HES-SO, la HEG-FR, le dhCenter UNIL-EPFL et l'association StrukturELLE. Il est soutenu par Swissuniversities dans le cadre du programme de financement de projets P7 « Diversité, inclusion et égalité des chances dans le développement des hautes écoles » (2021-2024).





Thématiques: Cultures numériques / Égalité / Sciences sociales



Lieu: À l'UNIL - Synathlon



Gratuit



Informations: unil.ch/genre-numerique



Exposition

Tout public



MUSÉE DE LA MAIN UNIL-CHUV: INTELLIGENCE ARTIFICIELLE. NOS REFLETS DANS LA MACHINE

→ DU 1^{ER} AVRIL 2022 AU 24 SEPTEMBRE 2023

Participez à une découverte interactive du fonctionnement de l'intelligence artificielle et de ses nombreux domaines d'application.

L'intelligence artificielle (IA) fait partie de nos vies et influence nos choix. Pourtant, ses capacités et ses limites restent difficiles à cerner. Cette exposition vous invite à une découverte interactive de l'IA. Elle interroge notre coexistence avec des machines capables d'accomplir de multiples tâches et de résoudre des problèmes jusqu'ici réservés aux humains. En dépassant les aprioris simplificateurs, elle fait dialoguer recherches scientifiques interdisciplinaires et installations artistiques qui, ensemble, questionnent notre rapport à l'IA.

Cette exposition est accompagnée d'un cycle de conférences intitulé « L'IA changera-t-elle nos vies? ». Ne manquez pas les conférences « L'Intelligence artificielle en médecine? » le 28 mars 2023, « Demain : les machines et nous? » le 25 avril 2023 et « Rendre l'IA plus équitable? » le 23 mai 2023.

Des visites commentées – accompagnées de documents pédagogiques pour les 7P jusqu'au postobligatoire – sont mis à disposition pour les écoles, leur permettant de découvrir l'exposition de manière ludique, tout en approfondissant les thématiques abordées.

Cette exposition est réalisée avec la collaboration de l'Institut de Recherche Idiap à Martigny.





Thématiques: Cultures numériques / Intelligence artificielle



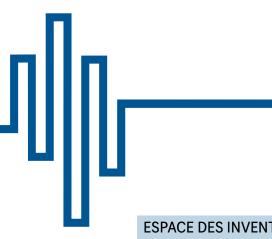
Lieu: Musée de la main UNIL-CHUV, Rue du Bugnon 21, 1011 Lausanne



Horaires: Mardi-vendredi: 12h - 18h / Samedi, dimanche et jours fériés: 11h - 18h



Informations: museedelamain.ch



Escape game

Enfants 8 – 12 ans



ESPACE DES INVENTIONS: LE SECRET D'EDDY. TON AVENTURE ROBOTIQUE

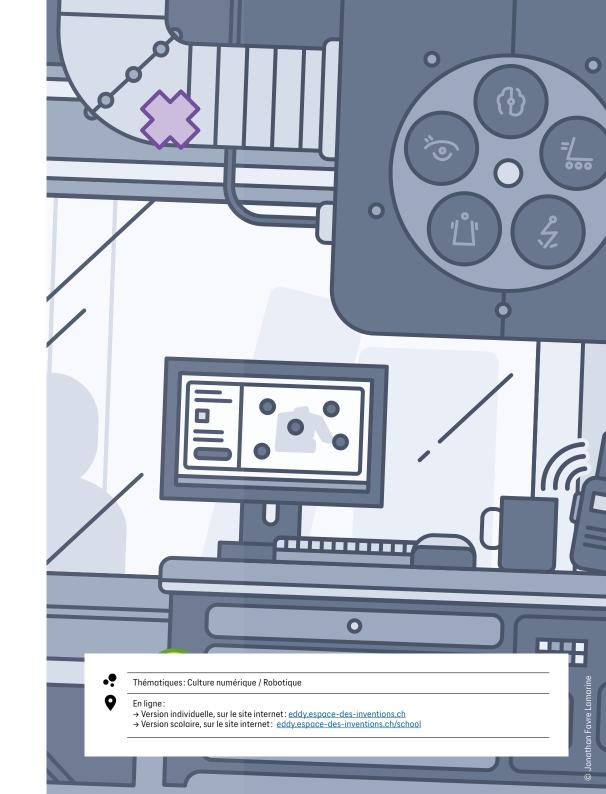
→ EN LIGNE

Découvrez ce jeu en ligne pour vous amuser avec la robotique!

En visite dans une version virtuelle de l'Espace des inventions, vous vous retrouvez bloqué·e dans un laboratoire secret... Pour en sortir, une seule solution: fabriquer un robot! Tout au long de ce périple, vous résolvez de nombreuses énigmes pour trouver les pièces du robot, le construire et vous échapper!

Cet escape game en ligne est aussi disponible pour les écoles. Pendant que les élèves explorent individuellement chacun des cinq thèmes du jeu, l'enseignant e gère l'avancée globale de la classe. Un dossier pédagogique avec des énigmes supplémentaires complète le jeu pour consolider les connaissances acquises sur chaque thème.

Cette activité est réalisée par l'Espace des inventions et développée en collaboration avec l'Institut d'Ingénierie des médias (MEI) de la HEIG-VD.





Ce programme bénéficie du généreux soutien de la Fondation pour l'Université de Lausanne et de la Société Académique Vaudoise



Société Académique Vaudoise



Service Culture et Médiation Scientifique L'éprouvette Quartier Sorge Bâtiment Amphipôle 1015 Lausanne

+41 21 692 20 79 eprouvette@unil.ch eprouvette-unil.ch



UNIL | Université de Lausanne