



Université de Lausanne - 14.12.2021

FRÉDÉRIC HERMAN

RECTEUR
UNIVERSITÉ DE LAUSANNE

Jeu
vidéo
@Unil



Le jeu vidéo à l'université de Lausanne



YANNICK ROCHAT

Professeur-assistant de la faculté des lettres en études des jeux vidéo et co-fondateur du GameLab UNIL-EPFL



SAARA JONES

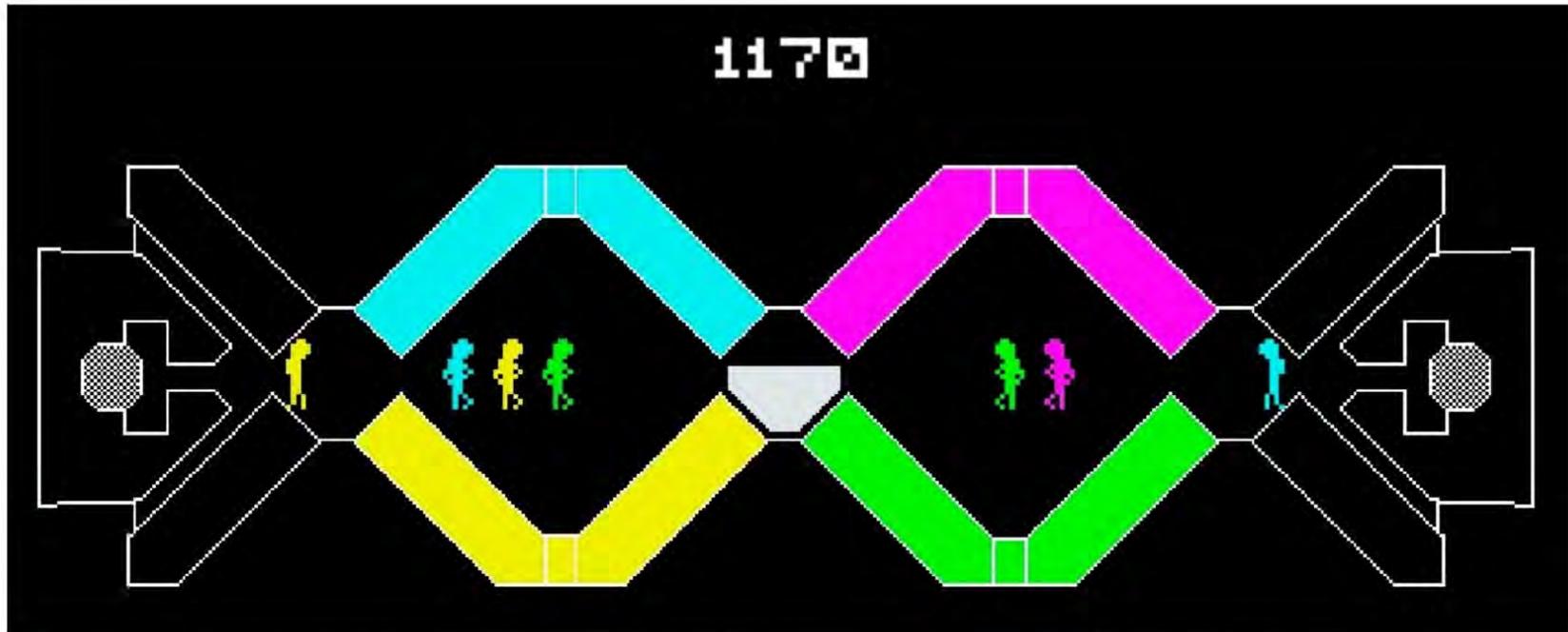
Étudiante en Master à la faculté des Lettres en anglais et informatique pour sciences humaines



DAVID JAVET

Médiateur scientifique, membre du conseil de la Swiss Game Developers Association et co-fondateur du GameLab UNIL-EPFL

Le jeu vidéo à l'Université de Lausanne



Dédalopole (Sandro Dall'Aglio, Nicolas Schluchter, Matthieu Pellet & Julien Matthey, 2019)

Le jeu vidéo à l'Université de Lausanne

Faculté de théologie et de sciences des religions

Faculté de droit, des sciences criminelles et d'administration publique

Faculté des lettres

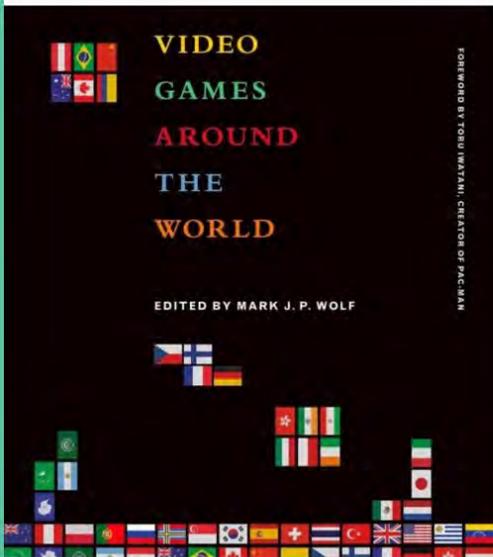
Faculté des sciences sociales et politiques

Faculté des hautes études commerciales

Faculté de biologie et de médecine

Faculté des géosciences et de l'environnement

Histoire du jeu vidéo suisse



Diverses publications (2015, 2017, 2021, 2022, ...)

Switzerland

The history of video game hardware and software in Switzerland mainly began in the context of universities. In 1976, at the Swiss Federal Institute of Technology in Lausanne (EPFL), Jean-Daniel Nicoud and his team built twenty units of the Smaky 4 model, the first Swiss made microcomputer, with financial help from the Swiss Federal Institute of Technology in Zurich (ETH-Zürich) and Digital Equipment Corporation, an American company. In February 1978, EPSITEC-system SA was founded with Cathi Nicoud at its head to sell the Smaky 6 model. The "Smaky" line (for SMART KeYboard) was mainly aimed at schools from the French-speaking part of the country and thus included mostly educational computer software. Later, the Smaky line required a dedicated catalog of games, which led to the creation of the *Blupi* series (also known as *Eggbert* in the United States), mainly developed by Daniel Roux: *Toto à la maison* (1988), *Toto s'amuse* (1990), *Blupi Explorateur* (1993), *Blupimania* (1994), *Planet Blupi* (1997), *Speedy Blupi* (1998), *Blupi s'amuse* (2000), *Speedy Blupi II* (2001), and *Blupimania II* (2003). Following EPSITEC's design approach of considering video games as learning tools, Daniel Roux also created *CoLoBoT* (2001) and *Ceebot* (2002), two games meant to teach programming basics, and *Buzzing Cars* (2002).

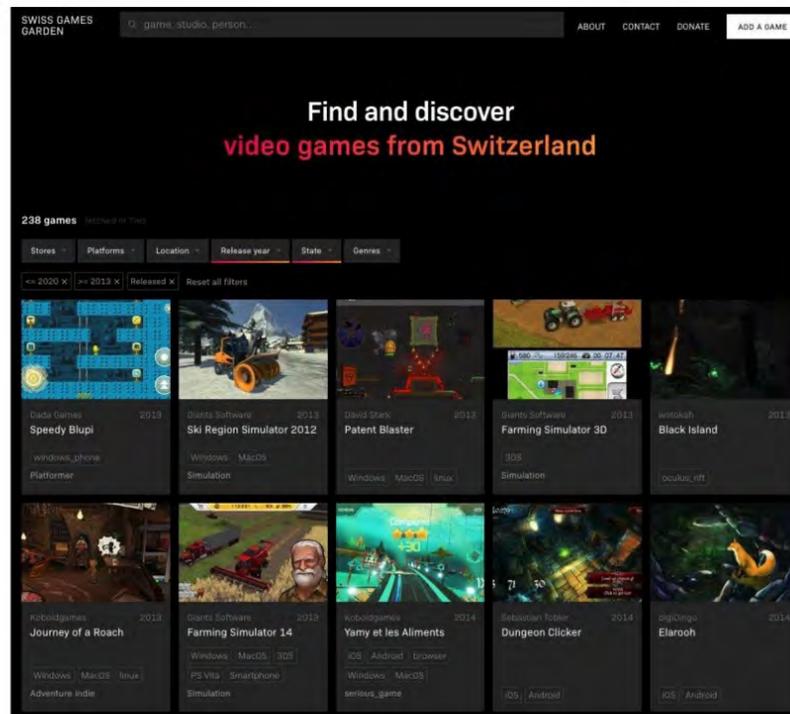
Further north, in the German-speaking part of the country, some individuals from the Amiga enthusiasts and hackers scene had decided to develop their own games by the end of the 1980s. They worked mainly with LinEL, a Swiss publisher of both original games and ports on the Amiga line of personal computers.

Préservation du jeu vidéo suisse



←
Pixelvetica
(2021-2022)

→
Swiss Games
Garden (2021)



Statistiques (industrie et pratiques culturelles)

5x
mehr Game-
Studios in
zehn Jahren⁷



2018 wurden insgesamt über
CHF 150 Millionen Umsatz generiert.

Verteilt auf 592 Arbeitsplätze entspricht dies
einer Wertschöpfung von über CHF 250'000 pro Stelle.⁷

CHF 250'000.-
Wertschöpfung pro
Arbeitsstelle

2 Hubs

Arc lémanique
& Zürich

Game-Entwicklung findet
national und
sprachverbindend statt.

**Hohe
Diversität**

Schweizer Game-Studios haben
mit 25% Frauen einen höheren
Anteil als die IT mit 15%.⁴

5 Mio.

verkaufte Games
bei Bestsellern

Schweizer Spiele beweisen
sich als Exportgut auf dem
Weltmarkt.

nw Technische Hochschule für Wirtschaft

↑ FHNW & SGDA (2019)

→ OFS (décembre 2020)

Jouer à des jeux vidéo ou électroniques (sur téléphone portable, ordinateur, console de jeux, tablette, etc.)

Dans les 12 mois précédant l'enquête, en %

2019	Pratiqué
Ensemble	55.3
Sexe	
Hommes	61.2
Femmes	49.5
Age	
15-29 ans	84.7
30-44 ans	64.4
45-59 ans	50.9
60-74 ans	37.2
75 ans et plus	21.9
Niveau de formation	
Ecole obligatoire	54.4
Secondaire II	54.8
Tertiaire	56.0
Capacité du ménage à joindre les deux bouts	
très difficile	53.7
difficile ou plutôt difficile	57.9
plutôt facile ou facile	55.2
très facile	52.6
Nationalité	
Suisse	54.7
autres nationalités	56.9
Statut migratoire	
population non-issu de la migration	55.5
population issue de la migration (1ère génération)	51.8
population issue de la migration (2ème génération et plus)	66.3
Commune de domicile	
urbain	54.5
intermédiaire	56.3
rural	57.2
Région linguistique	
germanophone	55.0
francophone	56.7
italophone	52.1

Créer du jeu vidéo à l'UNIL



Quatre Apparts et un confinement

L'IMI et Le Temps

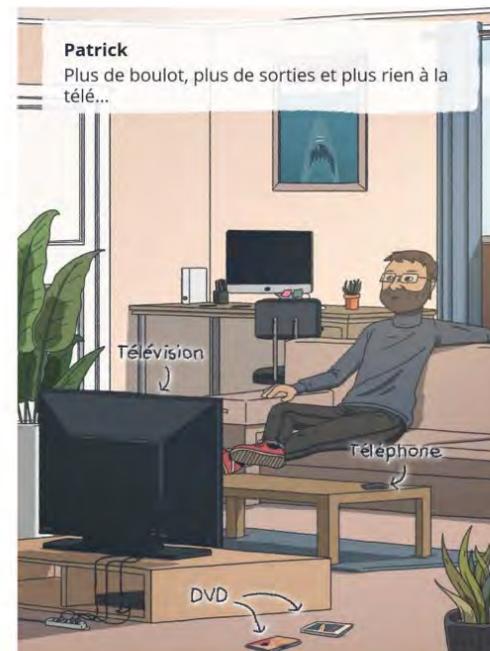
Paul Ronga (Le Temps)

Yannick Rochat (GameLab)

Andrew Dobis (EPFL)

Saara Jones (UNIL)

Mathias Hängärtner (HEAD)



Quatre Apparts et un confinement



Disponible sur
letemps.ch/jeu



Lausanne 1830

Lausanne Time Machine

GameLab UNIL-EPFL

Digital Kingdom

Andrew Dobis (ETHZ)

Saara Jones (UNIL)

Sarah Jallon (HEIG-VD)



Les jeux vidéo dans l'enseignement (projet FNS)

Introduction à l'analyse des jeux vidéo

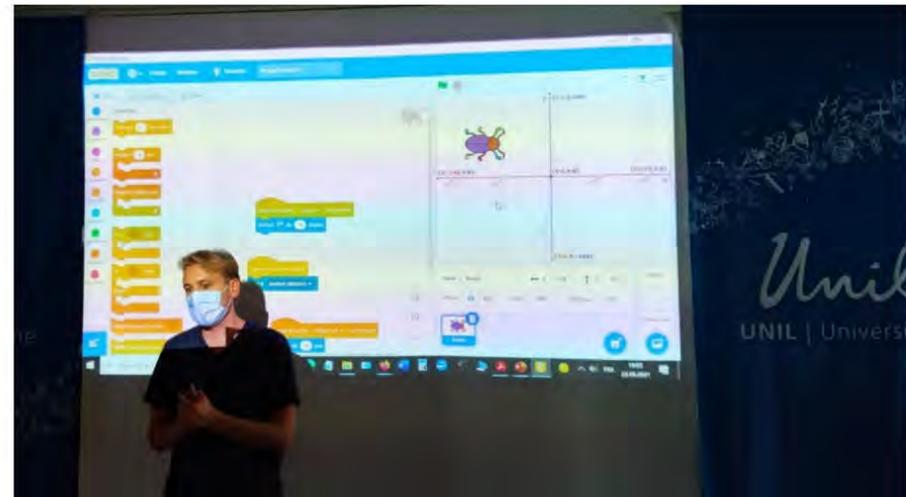
Les jeux vidéo comme pratique culturelle

Environnement et jeux vidéo

Informatique et jeux vidéo

Histoire et jeux vidéo

Récit et jeux vidéo



Cours Publics



[le savoir vivant]

Cours public: 18 avril 2018, 19h-21h

RIEN N'EST VRAI, TOUT EST PERMIS:

L'HISTOIRE AVEC ASSASSIN'S CREED ORIGINS

Entrée libre dans la limite des places disponibles.
Inscription recommandée sur:
wp.unil.ch/mediationscientifique/evènements

UNIL | Université de Lausanne
Bâtiment Anthropole
Auditoire 1031
Arrêt m1: UNIL-Chamberonne

Unil
UNIL | Université de Lausanne
Interface sciences-société



[le savoir vivant]

Cours public: mercredi 28 novembre, 18h30-20h30

CINÉMA ET JEUX VIDÉO

DÈS ÉCHANGES ÉCONOMIQUES
AUX EMPRUNTS ESTHÉTIQUES

Organisé par l'UNIL Gamelab et l'Interface sciences-société.
Entrée libre dans la limite des places disponibles.
Inscriptions recommandées sur:
<https://frama.link/cinemajeuvideo>

Aula du Palais de Rumine
Place de la Riponne 6
1005 Lausanne


 Schweizerischer Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra


 Département fédéral de l'éducation et
de la culture OFE
Office fédéral de la culture OFC

Unil
UNIL | Université de Lausanne



[le savoir vivant]

Cours public: jeudi 26 septembre 2019, 18h30-20h30

BLUPI EXPLORE... L'HISTOIRE DU JEU VIDÉO SUISSE

Organisé par l'UNIL Gamelab et le Service Culture et Médiation scientifique

Entrée libre dans la limite des places disponibles.

UNIL | Université de Lausanne
Bâtiment Anthropole
Auditoire 1129
Arrêt M1: UNIL-Chamberonne


Schweizerischer Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Unil
UNIL | Université de Lausanne

Laboratoire de réécriture de jeu vidéo

Play-conférences



CESLA AMARELLE

CONSEILLÈRE D'ÉTAT
DÉPARTEMENT DE LA FORMATION
DE LA JEUNESSE ET DE LA CULTURE (DFJC)





LAURÉATS



Virturéal SàRL - **Beer, Blood and Beards**



Virturéal SàRL - **Beer, Blood and Beards** **7'000.- + 3'000.- de coaching**

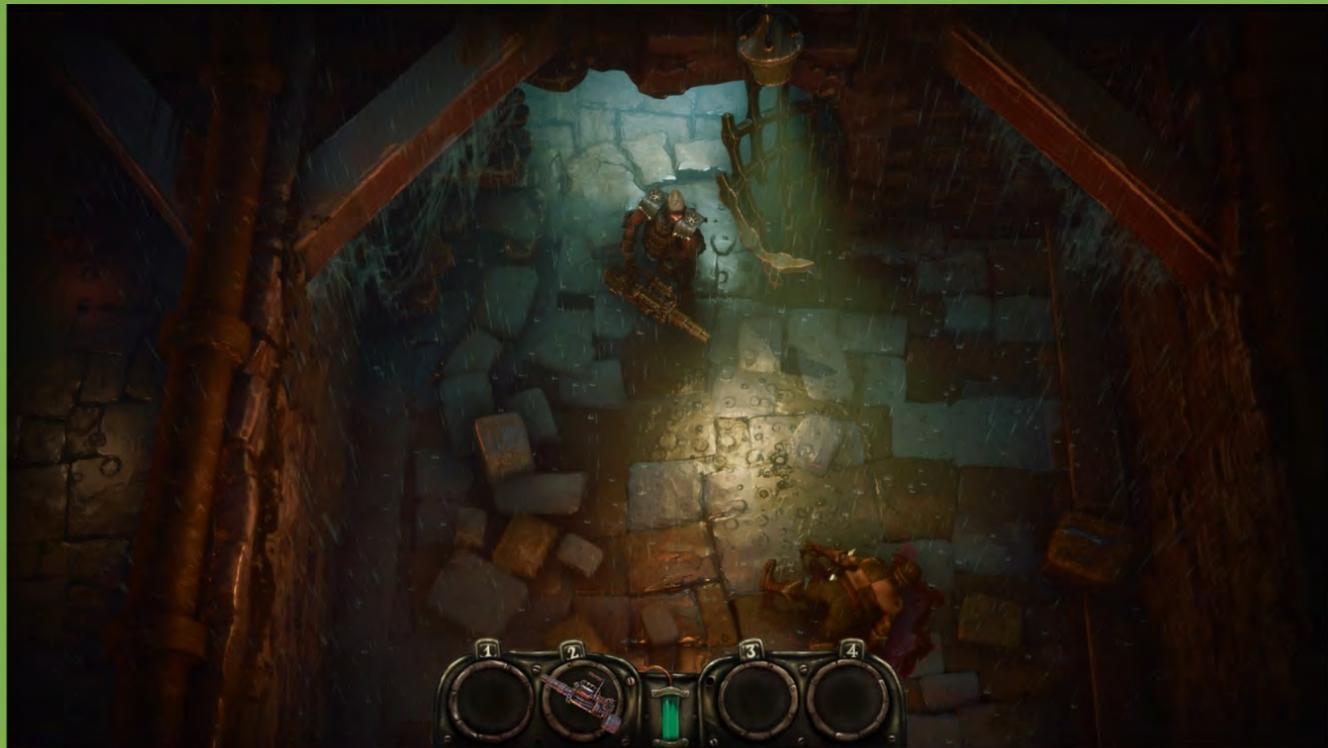


Violet Saint - **Moroi**



Violet Saint - **Moroi**

20'000 .-



Lukyantsev Company - **Wild Planet**



Lukyantsev Company - **Wild Planet**

20'000 .-



MERCI

Place aux démos,
aux questions et
aux rencontres !

