

En/Jeux : Immersion Programme

9h15 : Conférencière invitée

Réflexivité, second degré et "faire comme si" : quelques tensions entre les notions d'immersion et d'attitude ludique

– Fanny Barnabé (Université de Liège)

10h00 : Étrange séduction : une approche des enjeux de l'immersion dans l'horreur vidéoludique

– Jean-Charles Ray (Université de Montréal)

10h30 : Pause

11h00 : La variable émotionnelle de l'engagement en jeu

– Maxime Deslongchamps (Université de Montréal)

11h30 : Immersion et métaréférentialité vidéoludique: perspective énonciative sur les conditions d'incorporation dans *The Magic Circle* (Question, 2015)

– Hugo Montembeault (Université de Montréal)

12h00 : Le corps comme interface dans les médias immersifs

– Marianne Carpentier (Université du Québec à Chicoutimi)

12h30 : Dîner

14h00 : L'immersion sociotechnique au sein des jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs
–Thibault Philipette (Université Catholique de Louvain)

14h30 : Immersion, effet de présence et jeux de rôle : la submersion du corps vs. le sentiment d'être ailleurs

– Jonathan Bonneau (Université du Québec à Montréal)

15h00 : Musique, radiodiffusion et immersion dans *Alan Wake* et *Call of Duty : Black Ops*

– Andréane Morin-Simard (Université de Montréal)

15h30 : Pause

16h00 : Exploration de l'expérience immersive en jeu vidéo, d'après les directeurs créatifs de l'industrie

– Alexandra Ferland-Beauchemin (Université du Québec à Chicoutimi)

16h30 : La réalité virtuelle à des fins de sensibilisation: Étude de la campagne du Y des femmes, "Connais-tu la limite? -Le consentement en 360 degrés"

– Chloé Luchs Tassé (Université du Québec à Montréal)

17h00 : Mot de la fin

--

Comité organisateur : Jean-Nicolas Bédard, Maude Bonenfant, Alexane Couturier, Alexandra Dumont, Mathieu Fournier, Farah Lounis, Mathilde Savoie, Sophie Thériault, Gabrielle Trépanier-Jobin

Partenaires : Département de communication sociale et publique, École des médias, Homo Ludens