



Université
de Limoges

Les jeux vidéo

Au croisement du social,
de l'art et de la culture

Colloque international et ateliers

10, 11, 12 juin 2009

Entrée libre

Renseignements

<http://www.ludologique.com>



© Damien Bonnefoux
Everfall- ENJMIN

Faculté des Lettres et des Sciences Humaines
Amphithéâtre Pouthier
39e rue Camille Guérin
87036 Limoges

Contact : sebastien.genvo@wanadoo.fr



FACULTÉ
DES LETTRES
ET DES SCIENCES
HUMAINES

CeReS
Centre de Recherches
Sémiotiques



Se pratiquant sur téléphones mobiles, au domicile, dans les lieux publics, parfois qualifiés aujourd'hui de sérieux ou de pervasifs, les jeux vidéo occupent massivement les marchés du divertissement. De façon éminemment symbolique, il est par exemple couramment relevé que cette industrie dépasse à présent le chiffre d'affaires des entrées en salle de cinéma et rivalise avec le secteur musical. Phénomène social de grande ampleur, cet objet ne peut donc plus être ignoré des recherches en sciences humaines. Les chercheurs des pays anglo-saxons et des pays asiatiques s'intéressent depuis des années à ce phénomène et plusieurs manifestations d'ampleur internationale commencent à structurer le champ, comme par exemple le colloque de l'association DiGRA. Or les recherches francophones sont particulièrement absentes de ces événements, pourtant elles existent. La conférence de mai 2008, « Les jeux vidéo, une expérience multidimensionnelle » du colloque de l'ACFAS à Québec, a notamment rassemblé des chercheurs qui ont décidé de constituer une communauté de recherche dans le domaine. Le colloque de Limoges et ses ateliers ont pour but de faire un état des lieux de la recherche francophone en sciences humaines.

Les jeux vidéo sont un phénomène social, mais en quoi ? Comment s'organisent, par son intermédiaire, les échanges entre consommateur et producteur ? Comment se définit dans ce domaine l'interactivité et quel rôle joue-t-elle ? Quelles relations se créent entre narration et action, quels sont les nouveaux modes d'écriture (*game design*) et, plus largement, quelles sont les modalités d'inscription du domaine dans ce que l'on appelle les industries culturelles ? Les jeux vidéo apparaissent aussi comme des modes de socialisation aux normes de nos sociétés industrielles modernes, voire comme des modes de sociabilité. Que nous apprennent les recherches dans ce domaine ? Par ailleurs, certains chercheurs ont mis en avant l'intérêt de ces jeux comme source d'apprentissage. Que peuvent apporter les jeux vidéo dans ce secteur ?

10 juin 2009

Ouverture du Colloque scientifique

09h00 : Allocution d'ouverture

Jacques Migozzi, Doyen de la faculté des Lettres et Sciences Humaines, Université de Limoges
Sébastien Genvo, Coordinateur scientifique du colloque, Université de Limoges – IUT du Limousin
Sylvie Craipeau, Coordinatrice scientifique du colloque, Ecole Télécom & Management Sud-Paris

9h45 : Le lecteur de théories du jeu vidéo

Bernard Perron, Conférencier invité, Université de Montréal

Axe thématique 1 : Le jeu vidéo, phénomène social

10h15 : Jeux sans fin et société ludique

Patrick Schmoll, CNRS / Université de Strasbourg

- 10h45 : Pause -

11h00 : Le concept de jeu à l'ère des jeux vidéo en ligne

Maude Bonenfant, Université de Québec à Montréal

11h30 : La carrière des joueurs de *World of Warcraft*

Samuel Coavoux, École Normale Supérieure Lettres et Sciences Humaines, Lyon

12h00 : Penser les modes de socialisation médiatisée: de l'estime à la réputation dans les mondes numériques

Julien Rueff, Université de Québec à Montréal / Université de Nice Sophia Antipolis

- 12h30 : Pause repas –

14h00 : Fanfictions et jeux persistants : entre appropriation et récupération

Karim Chibout, Université de Reims

Martial Martin, Université de Reims

14h30 : Risques sanitaires, violence, (il)légitimité culturelle,... Une exploration dans les préoccupations des médias au sujet des loisirs vidéoludiques

David Gerber, Université de Genève

Axe thématique 2 : Design et conception

15h00 : Mesurer les qualités d'un jeu vidéo : méthodes en logique floue

Dominique Boullier, Université Rennes 2, UMS CNRS Lutin, Medialab Sciences Po. Paris

Audrey Lohard, , Université Rennes 2, UMS CNRS Lutin, Medialab Sciences Po. Paris

- 15h30 : Pause -

15h45 : Le ressort des angoisses dans le jeu vidéo

Thomas Gaon, OMNSH

16h15 : Étude sur les nouveaux modes d'écriture du jeu vidéo

Jérôme Leroux, Université Paul Verlaine – Metz

16h45 : L'image interactive comme paradigme du jeu vidéo

Etienne Perény, Université Paris 8

11 juin 2009

Axe thématique 3 : Jeux vidéo, apprentissage, éducation

09h30 : Les jeux vidéo ont-ils leur place à l'école ?

Catherine Geeroms, Interactive Software Federation of Europe

10h00 : Le jeu en réseau : une expérience éducative particulière

Judit Vari, UMRESTTE – INRETS Lyon

10h30 : De l'album d'enfance au jeu ludo-éducatif : évolution des formes de l'imaginaire et contraintes sémiotiques et sémantiques

Nicolas Couegnas, Université de Limoges

11h00 : Le jeu vidéo est-il un bon médiateur psychothérapeutique ?

Yann Leroux, Université Paris X Nanterre

Axe thématique 4 : Esthétique et culture vidéoludique

11h30 : La collection de jeux numériques des enfants : entre héritage culturel et parcours de découverte personnelle

Frédéric Dajez, Université Paris 13

Nathalie Roucoux, Université Paris 13

- 12h00 : Pause repas -

14h00 : Le jeu vidéo au Japon : un phénomène culturel et artistique

Martin Picard, Université de Montréal

14h30 : L'adaptation de films de cinéma en jeux vidéo : des synergies intermédiaiques aux fictions quantiques

Alexis Blanchet, Université Paris Ouest Nanterre

15h00 : Lire le jeu vidéo, jouer à la littérature : *Corpus Simsi* de Chloé Delaume

Anaïs Guilet, Université de Québec à Montréal / Université de Poitiers

- 15h30 : Pause -

15h45 : Esthétique et rites d'immersion dans les salles de jeux vidéo

Lenay-Alexandra Blason, Université Catholique de Louvain

16h15 : Le jeu vidéo entre dans l'atelier de l'histoire

Grégory Miura, Université Michel de Montaigne Bordeaux 3

12 juin 2009

Ouverture de la journée des ateliers

08h30 : Allocution d'ouverture

Jean-Paul Lafrance, Université de Québec à Montréal

Atelier doctorants « Méthodologies et terrains »

9H00 - 9H45

Table ronde 1 : « Approches conceptuelles et spéculatives du jeu vidéo »

Modération : Etienne Armand Amato, Docteur en sciences de l'information et de la communication, Université Paris 8, OMNSH

Quel statut ontologique pour les entités de fiction à l'heure du jeu vidéo ? Pour une approche multimodale et artefactuelle

Alexandre Monnin, Doctorant en philosophie, Conservateur à l'URFIST de Paris/Ecole nationale des Chartes, Université Paris 1 Panthéon Sorbonne

Règles et lois en jeu vidéo

Sébastien Hock-Koon, Doctorant en sciences de l'éducation, Université Paris 13

10H-11H15

Table ronde 2 : « Quelles méthodologies pour approcher l'apprentissage par et dans le jeu vidéo ? »

Modération : Thomas Gaon, psychologue et ethnométhodologue, président de l'OMNSH

Le Périple du Héros comme support éducatif

Guylain Delmas, Doctorant en Informatique, Université de La Rochelle

Du ludosocial au socioludique

Thibault Philippette, Doctorant, Université Catholique de Louvain

Les jeux vidéo, des objets d'apprentissage dans les bases des connaissances de l'école ?

Pour quelle éducation cognitive ?

Michèle Drechsler, Doctorante en sciences de l'information et de la communication, Université Paul Verlaine – Metz

Le jeu vidéo et l'apprentissage : état des lieux et perspectives

Nicolas Casel, Doctorant en sciences de l'information et de la communication, Université Paul Verlaine – Metz

11H30-12H30

Table ronde 3 : « Sur les terrains vidéoludiques : de l'investigation à la restitution »

Modération : Manuel Boutet, Docteur en Sociologie, Centre Maurice Halbwachs, OMNSH

Jeux vidéo et simulation, frontière ou charnière,

Thierry Serdane, Doctorant en sciences de l'information et de la communication, Université Paul Valéry Montpellier III

Les jeux vidéo en négroculture : contribution à une anthropologie de la solidarité chez les jeunes du Cameroun

Paul Ulrich Otye Elom (sous réserve), Doctorant, Université de Yaoundé I

Oniris. Raconter un monde

Vinciane Zabban, Doctorante en Sociologie, Université Paris-Est Marne-La-Vallée

Atelier « Présentations d'études et de projets R&D »

14h00 : Thème : un MMOG pour apprendre le français

Laurence Schmoll, Université de Strasbourg

Patrick Schmoll, CNRS / Université de Strasbourg

14h30 : Comment les savoirs professionnels spécialisés des travailleurs de l'industrie du jeu vidéo configurent leur relation avec les joueurs ?

Charrieras Damien, Université de Montréal / Université Paris III Sorbonne Nouvelle

15h00 : École : Les jeux vidéo envahissent la Chine. Et ailleurs ?

Etienne Armand Amato, Université Paris 8, OMNSH

Giancarlo Ercoli, Università Politecnica delle Marche

Rody Klein, Université de Paris 8

Rafik Letaief, Université de Sousse

- 15h30 : Pause -

Atelier « Présentations de formations »

16h00 : Présentation de l'École Nationale du Jeu et des Médias Interactifs Numériques (ENJMIN)

Stéphane Natkin, Directeur

16h30 : Présentation de la Licence Professionnelle Jeux vidéo, Université de Montpellier III

Thierry Serdane, Responsable de formation

Comité d'organisation du colloque

Maude Bonenfant, Université de Québec à Montréal
Sylvie Craipeau, Télécom et Management Sud Paris
Sébastien Genvo, Université de Limoges - IUT du Limousin
Jean-Paul Lafrance, Université du Québec à Montréal
Charles Perraton, Université du Québec à Montréal
Brigitte Simonnot, Université Paul Verlaine – Metz

Reflet de la volonté de fédérer la communauté francophone, le comité d'organisation regroupe des chercheurs issus de plusieurs institutions : Université de Québec à Montréal, Groupe de recherche Homoludens (Québec), Ecole Télécom et Management Sud Paris, Centre de recherches sémiotiques de l'Université de Limoges, Centre de recherches sur les médiations de l'université Paul Verlaine - Metz. La publication des actes du colloque sera assurée dans la série acte de la revue Questions de communication, revue semestrielle à comité de lecture éditée aux Presses Universitaire de Nancy et coordonnée par Jacques Walter et Béatrice Fleury, Professeurs en sciences de l'information et de la communication au Centre de recherche sur les médiations (Université Paul Verlaine – Metz / Université Nancy 2). L'observatoire des mondes numériques en sciences humaines (OMNSH), association à but non lucratif, est également partenaire de l'événement en prenant en charge une partie de la communication et en co-organisant l'atelier dédié aux doctorants.

Comité scientifique

Coordination : Sylvie Craipeau (Télécom et management Sud Paris) / Sébastien Genvo (Université de Limoges)

Elisabeth Belmas, Université Paris 13
Dominique Boullier, Université Rennes 2
Gilles Brougère, Université Paris 13
Gérard Dubey, Télécom et Management Sud Paris
Colas Duflo, Université de Picardie-Jules-Verne, Amiens
Geneviève Jacquinot – Delaunay, Université Paris 8
Catherine Kellner, Université Paul Verlaine - Metz
Stéphane Natkin, Conservatoire National des Arts et Métiers, ENJMIN
Jacques Perriault, Paris X Nanterre
Brigitte Simonnot, Université Paul Verlaine – Metz
Marc Valleur, Centre hospitalier Marmottan