

Conférence annuelle organisée dans le cadre de l'OMNSH.

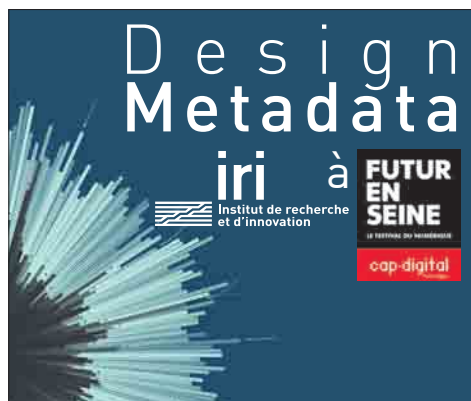
GAME STUDIES ? à la française ! 2012

**Les jeux vidéo au pluriel.
Quelle diversité ? Industries, métiers, interfaces, règles, publics,
pratiques, circonstances, expériences, mémoires.**

Les « Game Studies ? à la française ! » sont une rencontre annuelle de l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines. Il s'agit de faire le point sur les travaux les plus récents et de partager les dernières avancées. Pour cela, des chercheurs de toutes disciplines sont réunis pour une rencontre conviviale et accessible à un public large. Rassembler des publics de savants, d'amateurs, de professionnels ou simplement de curieux autour de la passion d'un média pas comme les autres, le jeu vidéo, c'est se donner pendant deux jours le temps de partager, découvrir, questionner, débattre.

La deuxième édition des « Game Studies ? à la française ! » en 2012 sera centrée sur un point de convergence apparu au cours de la première édition : la nécessité de passer de la question du jeu à la question des jeux. En effet, les jeux vidéo aujourd'hui sont joués par les enfants mais aussi par les adultes. Ils sont populaires mais entrent aussi au musée. Ils se pratiquent chez soi mais aussi en mobilité et parfois au travail. Comment comprendre cette diversité de pratiques, de publics, de supports et d'œuvres ?

Depuis plus de 10 ans, de façon indépendante et constante, l'association OMNSH réunit des chercheurs de tous âges et de tous horizons et contribue ainsi à notre compréhension des enjeux humains des techniques numériques.



Partenaires



Coordination

E. A. Amato, M. Boutet et A. Monnin.

Samedi

9h : *Les jeux vidéo au pluriel*

par Manuel Boutet – *Laboratoire IDHE, Université de Paris Ouest - Nanterre*

9h30 : *Des traditions d'étude.*

- « Jeux vidéo : une réflexion interdisciplinaire et un devoir d'inventaire. »

Jean-Paul Lafrance

Directeur fondateur du Département des communications de l'Université du Québec à Montréal

- « Comment les jeux vidéo sont arrivés aux psychanalystes. Histoire d'une réception. »

Thomas Gaon – *Psychologue clinicien, doctorant à l'Université de Paris 8*

Yann Leroux – *Psychologue et psychothérapeute, Docteur en psychologie*

- « Retour sur les *Game Studies* : quelles leçons tirer des développements d'un champ d'études interdisciplinaire sur le jeu ? »

Vinciane Zabban – *Laboratoire LATTs, Université Marne la Vallée*

11h30 : *Des moments filmés.*

- « 'Où est-ce qu'il y a de la vie dans ce monde ?' Interactions sociales et spatiales dans des jeux vidéo multi-joueurs. »

Projet ANR LUDESPACE – Isabel Colón de Carvajal (ENS de Lyon), Samuel Rufat (Université de Cergy-Pontoise), Hovig Ter Minassian (Université de Tours), Mathieu Tricot (Université technologique de Belfort-Montbéliard)

12h30-14h : pause repas

14h : *Des pratiques et leurs joueurs.*

- « Le public des First Person Shooter online : Etude par l'exemple à travers le jeu vidéo Counter-Strike. »

Mathilde Brion – *Doctorante en level-design de jeux vidéo, Université Paris 3*

- « Barbie + Metallica = World of Warcraft. Penser relationnellement le jeu vidéo. »

Vincent Berry – *Laboratoire EXPERICE, Université de Paris 13*

- « Un jeu au pluriel. Socialisations et diversité des styles de jeu en ligne. »

Samuel Coavoux – *Doctorant en sociologie, Centre Max Weber, ENS de Lyon*

15h30 : *Des récits et leurs joueurs.*

- « Le feu du jeu et la quête de sens : Investigations croisées au sein de quelques zones liminoïdes fictionnelles. »

France Vachey – *Doctorante en sociologie, Université Paris Descartes - Paris 5*

- « Punk métrosexuel vidéoludique. Les personnages de Travis Touchdown et Sylvia Christel dans le jeu vidéo No more heroes. »

Mehdi Debbabi – *Psychologue clinicien*

16h30 : *Des économies de la culture.*

- « Pratiques créatives dans les jeux vidéo : les web séries issues du jeu vidéo. »

Fanny Georges – *Laboratoire CIM, Université Sorbonne Nouvelle – Paris 3*

Nicolas Auray – *Département SES, Télécom ParisTech*

- « Les pratiques des joueurs au cœur des mutations de l'industrie du jeu vidéo : l'exemple de l'émergence de la scène indépendante. »

Brice Dubat – *Doctorant en sciences de l'information et de la communication, Université Paris 8*

17h30 : *Des règles.*

- « L'énigme dans les jeux vidéo : pluralité des possibles ludiques. »

Sélim Ammouche – *Doctorant en sciences de l'information et de la communication, Université Sorbonne Nouvelle – Paris 3*

- « Les paramètres de la variation ludique. »

Brice Roy – *Institut de Création et d'Animation Numériques*

18h30 : *Des règles pour quelles libertés ?*

- « La détermination par les règles et liberté d'expression dans un jeu par navigateur : l'exemple des 'Royaumes Renaissance'. »

Fabien Lorc'h – *Etudiant en sciences politiques, Université de Versailles Saint-Quentin*

- « L'expérience émancipatrice : le rôle des personnages médiateurs dans l'émergence d'une attitude réflexive chez le joueur/apprenant. »

Thomas Constant – *Doctorant, CEDRIC (CNAM) et Université Paris Sorbonne*

20h : fin de la première journée

Dimanche

9h : **Diversité et unicité des jeux vidéo : une tension heuristique**

par Etienne Armand Amato
Enseignant-Chercheur Responsable de la R&D à Gobelins, l'école de l'image (CCIP) et membre associé du laboratoire Paragraphe, Université Paris 8

○ « Genre et Jeux vidéo »

Fanny Lignon – *Laboratoire ARIAS, Université Claude Bernard Lyon 1 - IUFM*
Mehdi Derfoufi – *Doctorant en études cinématographiques, Université Sorbonne Nouvelle – Paris 3*

○ « Pouvoirs des Jeux vidéo »

Nicolas Nova – *Enseignant du Master Media Design, HEAD-Genève*

11h : **Un patrimoine ?**

○ « Préfiguration de l'exposition 'Jeu vidéo' à venir à la Cité des sciences et de l'industrie »

Pierre Duconseille et Fabrice Lourie – *Cité des sciences*
Mathieu Tricot – *Laboratoire RECITS, Université de Belfort-Montbéliard*

○ « Les patrimoines vidéoludiques. Pour qui ? Pour quoi ? »

Hovig Ter Minassian – *Laboratoire CITERES, Université de Tours*

12h30-14h : pause repas

14h : **Quelle histoire ?**

○ « Caractérisation de la pluralité actuelle des jeux vidéo par des bascules récentes. »

Nicolas Esposito – *Laboratoire Costech, Université Technologique de Compiègne*

14h30 : **Des plaisirs.**

○ « Entre plaisir de jouer ensemble et facilité. Quels nouveaux plaisirs vidéoludiques offrent les interfaces gestuelles ? »

Emmanuelle Jacques – *Laboratoire IRIEC, Université de Montpellier 3*

○ « Les quatre régimes d'expériences des jeux vidéo. »

Thomas Morisset – *Etudiant de philosophie, Université Paris Sorbonne - Paris 4*

15h30 : **Des perceptions.**

○ « Les jeux vidéo : perceptions et expériences pluridisciplinaires. L'exemple de Bioshock : analyse des approches esthétiques et culturelles. »

Audrey S. Carpentier – *Doctorante en arts plastiques, Université Panthéon Sorbonne – Paris 1*
Mathilde Brion – *Doctorante en level-design de jeux vidéo, Université Sorbonne Nouvelle – Paris 3*

16h30 : **Des situations ludiques.**

○ « La situation ludique théorisée à l'épreuve des pratiques des « joueurs » dans un univers persistant. »

Leticia Andlauer et Sami Ben Belaïd – *Etudiants en sciences de l'information et de la communication, Université Lille 3*

17h30 : **Des œuvres et leurs créateurs.**

○ « Du thème au gameplay. »

Thomas Planques – *Game Designer, studio DONTNOD*

○ « L'expérience de l'œuvre vidéoludique. »

Olivier Robert – *Doctorant en esthétique, Université de Paris 1*

18h30 : **Discussion générale.**

19h30 : **Intervention de clôture des GSALF 2012 par les organisateurs et présentation de l'édition 2013**

Etienne Armand Amato
*Président de l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines
Enseignant-chercheur et responsable de la R&D à Gobelins, l'école de l'image
Docteur en SIC et chercheur associé au Laboratoire Paragraphe (Univ. Paris 8)*

Manuel Boutet
Post-doctorant en sociologie à l'IDHE, Université de Paris Ouest – Nanterre

Alexandre Monnin
*Responsable Recherche Web et Métadonnées à l'IRI
Chercheur associé à l'INRIA
Doctorant à Université Panthéon-Sorbonne - Paris 1*

20h : fin de la deuxième journée