



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](mailto: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 prospectives**

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 Jacquinet – 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

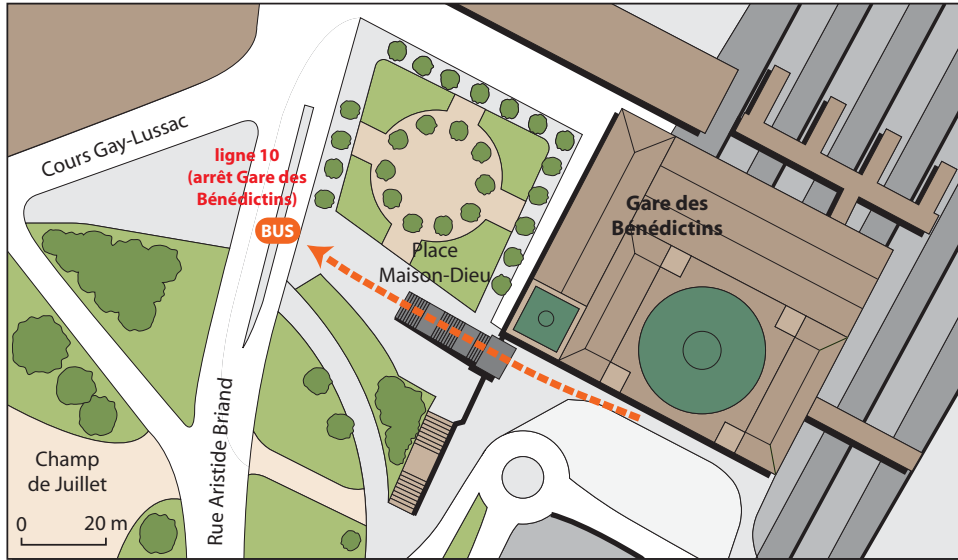
# Comment se rendre en bus de la Gare des Bénédictins à la Faculté des Lettres et des Sciences Humaines de Limoges ?



Université  
de Limoges

FACULTÉ  
DES LETTRES  
ET DES SCIENCES  
HUMAINES

## La Gare des Bénédictins



En sortant de la gare, prenez à droite, longez le bâtiment, puis descendez par l'escalier métallique ou par l'ascenseur. Ensuite, traversez la place Maison-Dieu pour rejoindre l'arrêt de bus **gare des Bénédictins** sur la rue Aristide Briand. Prenez la ligne 10, direction **Charles Le Gendre**.

Descendez à l'arrêt **Vanteaux**, longez le boulevard, traversez l'avenue Martin Luther King et tournez à gauche pour suivre cette avenue. Tournez ensuite à droite en face de l'E.N.A.D. Vous vous trouvez alors en face du bâtiment de la faculté. Empruntez l'allée centrale jusqu'à l'entrée. Suivez ensuite les indications mises en place à votre attention ou renseignez-vous à l'accueil qui se situe en face de l'entrée.

## Le Campus de Vanteaux

