

Colloque 416 : Le jeu vidéo : Une expérience multidimensionnelle

Les 6-7 mai 2008 à l'INSTITUT NATIONAL DE LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE (INRS), QUÉBEC (Québec, Canada)

Dans le cadre du 76e congrès de l'association francophone pour le savoir (ACFAS)
Colloque organisé par le groupe de recherche **HomoLudens sur la socialisation et la communication dans les jeux vidéo (UQAM)** et INT (Institut national des télécommunications), France

Les expériences liées aux jeux vidéo constituent un objet de recherche présentant de multiples dimensions. Elles peuvent être considérées comme un divertissement partagé avec autrui : le jeu apparaîtrait comme étant un média de socialisation qui permet d'être réuni au sein d'univers immersifs. Sans surestimer son originalité, le jeu vidéo constitue ainsi un nouveau média dont les spécificités sémiologiques, matérielles et technologiques semblent ouvrir un nouvel horizon d'expériences et de pratiques sociales. Enfin, les jeux vidéo constituent des artefacts produits par divers professionnels (*game designers*, programmeurs, artistes) au sein d'une industrie qui a connu un essor considérable et qui instaure de nouveaux modes de relations avec les joueurs. Plus généralement, il apparaît porteur de questionner les discours politiques, économiques et sociaux qui nous informent sur les expériences liées aux jeux vidéo au sein de nos sociétés. Les contenus des jeux vidéo sont marqués culturellement et idéologiquement selon les contextes sociohistoriques auxquels ils appartiennent. De plus, le jeu vidéo s'inscrit dans l'histoire des médias et met en place de nouveaux dispositifs narratifs, esthétiques, communicationnels et sociaux dont les effets sont encore peu connus. Ce «nouveau» phénomène social occupe une place dans les histoires des médias, des jeux, des représentations audiovisuelles, des récits, des dispositifs de communication et des médias numériques, mais cette place reste à définir. L'analyse que nous proposons des multiples dimensions des expériences liées aux jeux vidéo amène à s'interroger sur une pratique sociale signifiante à l'échelle des individus, des groupes et de la société dans son ensemble.

En conséquence, jouer aux jeux vidéo c'est faire l'expérience de soi dans des mondes pluriels et supposent une forme ou une autre de socialisation, en face à face ou en ligne. Objet hybridé offrant plusieurs finalités dont la principale demeure **l'expérience de jouer**, ce colloque propose de réfléchir à la notion de **faire l'expérience des jeux vidéo**, en questionnant ses multiples dimensions et applications qu'elles soient désignées comme réelles ou virtuelles.

Programme

6 Mai

9h – 9h15

Mot de bienvenue et introduction aux problématiques du colloque

Jean-Paul Lafrance, professeur UQAM.

Stéphane Fauteux, doctorant, UQAM.

9h15 – 11h Jeux vidéo : enjeux organisationnels et institutionnels

Séance présidée par Maude Bonenfant, UQAM

9h15 – 9h55 Sylvie Craipeau, Professeur INT, France

Des règles sociales aux règles du jeu

10h – 10h20 Stéphane Fauteux UQAM, doctorant en communication, coordonnateur et chercheur à Homoludens

HomoLudens: Les processus de communication et de socialisation dans les jeux vidéo en ligne : programme de subvention CRSH 2007-2010

10h25 – 10h45 Damien Charrieras, UDM, Paris Sorbonne Nouvelle, doctorant et chercheur Homoludens
Playing for the masses. Blizzard entertainment : *l'expérience interactive de jeu comme artefact commercial de masse ?*

10h45 – 11h00 Plénière

11h00 – 11h15 Pause

11h15 – 12h40 Don et reconnaissance de l'autre dans les MMOG

Séance présidée par Jean-Paul Lafrance, UQAM

11h15 - 11h35 Etienne Armand AMATO, Laboratoire Paragraphe, EA 349, Université Paris 8, Grec cofondateur de l'OMNSH. Thomas Gaon, Observatoire des mondes numériques en sciences humaines (OMNSH.org), Fanny Georges, Université Paris 1, Panthéon-Sorbonne, centre Saint-Charles, chercheuse
L'investigation qualitative des jeux vidéos partagés et persistants : singularités et bénéfices d'une ethnométhodologie appliquée à l'informatique.

11h40 – 12h00 Maude Bonenfant, UQAM, doctorante en sémiologie, chercheuse à Homoludens et membre du Gerse

WoW, un espace de communication, d'entraide et de partage : l'exemple de l'addiciel

12h05 – 12h25 Olivier Galibert, Maître de conférences Laboratoire CIMEOS/LIMSIC, Université de Bourgogne.

Don et éthique de la discussion : De la construction d'un lien social communautaire dans les jeux en réseaux

12h25 – 12h40 Plénière

12h40 – 14h Pause dîner

14h – 15h25 Partage, sociabilité et mutations culturelles dans les MMOG

Séance présidée par Sébastien Genvo, Maître de conférences, Université de Limoges (IUT du Limousin) - Centre de recherches

14h00 – 14h20 Yves Chevaldonné, Université de Poitiers, étudiant au Master en Ingénierie des Médias pour l'Éducation

Les jeux de rôles sur table et en ligne : quels types de narrations pour quelles expériences individuelles ?

14h25 – 14h45 Yann Leroux, psychologue, Paris X

Über guild, zerg guild la socialité in game comme modèle

14h50 – 15h10 Katherine Bar, UDM, doctorante au département de littérature comparée

Métamorphoses identitaires et mutations culturelles dans le cyberspace

15h10 - 15h25 Plénière

15h25 - 15h40 Pause

15h40 – 17h Vers une socio-anthropologie de l'espace virtuel ?

Séance présidée par Damien Charrieras, Université de Montréal et Paris III Sorbonne Nouvelle

15h40 – 16h00 Raphael Koster, INT et Paris I Panthéon Sorbonne, doctorant en Socio-anthropologie

L'Expérience du virtuel : étude socio-anthropologique des pratiques de jeux vidéo

16h05 – 16h25 Anne Farrel, UQAM, étudiante à la Maîtrise en communication,

L'expérience du virtuel chez les jeunes entre 11 et 15 ans : étude des reconnaissances et de la coprésence de l'autre dans le processus de socialisation.

16h25 16h45 Bruno Salgue, INT, professeur

Tendance dans les jeux vidéo, entre concentration et accessoirisation ?

16h45 – 17h15 Plénières et conclusions de la première journée

17h social

7 Mai

9h – 10h50 Dispositifs visuels, dispositifs narratifs

Séance présidée Sylvie Craipeau, INT

9h00 – 9h45 Conférencier Sébastien Genvo, Université de Limoges, Maître de conférences
Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : pour une étude du « play design »

9h50 – 10h10 Dominic Arsenault, Université de Montréal, doctorant et chercheur au Ludiciné
La caméra virtuelle comme dispositif immersif dans le jeu vidéo : l'exemple de Gears of War

10h15 – 10h35 Patrick Mpondo-Dicka, Maître de conférences, département de sciences du langage Université de Toulouse 3 ; Damien Djaouti, doctorant en informatique, LARA, Université de Toulouse 2 ; Julian Alvarez, docteur en Science de l'information et de la communication, LARA Université de Toulouse 2 et IRIT, Toulouse 3
Niveau infra-narratif du jeu vidéo: les fonctions et les modalités narratives vues comme des "briques" Game et Play

10h35 – 10h50 Plénière

10h50 – 11h05 Pause

11h05 – 12h30 De la console à l'écran : jeux vidéo et jeux informatiques

Séance présidée par Dominic Arsenault, UDM

11h05 -11h25 Guillaume Roux-Girard, Université de Montréal, Étudiant à la maîtrise, département d'histoire de l'art et études cinématographiques, auxiliaire de recherche au Ludiciné.
Branchez votre contrôleur dans le deuxième port de la console. Mise en phase des mécanismes autoréférentiels vidéoludiques par immersion fictionnelle

11h30 – 11h50 Etienne Perény, Maître de conférences, département Hypermédia, Université Paris 8, Chercheur à l'atelier vidéomatique du laboratoire Paragraphe, EA349.
Le Jeu vidéo et les promesses de l'Informatique interactive

11h55 – 12h15 Martin Picard, Université de Montréal, doctorant, chercheurs au Ludiciné,
Des jeux qui ont du style : la vocation esthétique du jeu vidéo

12h15 – 12h30 Plénière

12h30 – 14h Pause dîner

14h – 15h40 Intermédialité et jeux vidéo

Séance présidée par Stéphane Fauteux, UQAM

14h00 – 14h20 Marc Joly-Corcoran, Université de Montréal, doctorant au Département d'histoire de l'art et études cinématographiques
Le film et le jeu vidéo : Cinéphanie et ludophanie

14h25 – 14h45 Fanny Georges, Université Paris 1, Panthéon-Sorbonne, centre Saint-Charles, chercheuse
L'identité en gestes et en mouvement. Éléments pour une sémiotique de la représentation de soi dans les dispositifs interactifs : l'hexis numérique

14h50 – 15h10 Julien Rueff, UQAM et Université de Nice Sophia Antipolis, doctorant
Les phénomènes de reconnaissance dans les interactions médiatisées des joueurs experts de World of Warcraft

15h10- 15h25 Plénière

15h30 15h45 Pause

15h45– 17h Table ronde : Réflexions autour de la recherche sur les jeux vidéo

Séance présidée par Jean-Paul Lafrance, UQAM

15h45 – 17h00 Table ronde.

Participants :

Sébastien Genvo, IUT de Limoges

Sylvie Craipeau, INT, Évry

Oliver Galibert, Université de Bourgogne (à confirmer)

Thème proposé

1- Les études sur les jeux vidéo doivent-elles privilégier un champ de recherche, une discipline? Si oui « filière francophone » des Games Studie est-elle souhaitable ?

17h00 Remerciements