

# La Fabrique des mondes vidéoludiques

## Game Studies ? à la française ! Troisième édition

Organisation : Laboratoire junior *Level Up !* (<http://jeuxvideo.ens-lyon.fr/>) et Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines (<http://www.omnsh.org>)

### Programme

Lieu : Salle F103, École Normale Supérieure de Lyon, campus Descartes, 15 parvis René Descartes.

#### Jeudi 6 juin

##### 10h Accueil des participants

##### 10h15 Ouverture du Colloque

- Présentation du Laboratoire junior « Jeux vidéo : pratiques, contenus, discours » – Samuel Coavoux, Hovig Ter Minassian, Samuel Rufat
- Présentation de l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines – Etienne Armand Amato, Nicolas Rosette, Alexis Blanchet
- Introduction au programme du Colloque – Manuel Boutet

##### 11h Anthropologie de la pratique des jeux vidéo

*Interventions :*

- **Rites de mariage dans World of Warcraft**  
Olivier Servais (anthropologie, Université Catholique de Louvain)
- **Ethnographie de l'environnement ordinaire de deux joueurs de League of Legends**  
Yoan Malmont (anthropologie, Université Paris V)

*Discutant :* Manuel Boutet (sociologie, Université François – Rabelais de Tours)

12h30-14h Pause déjeuner

##### 14h Règles du jeu et normes sociales dans les jeux vidéo

*Interventions :*

- **Aborder la constitution des mondes vidéoludiques : ethnométhodes et appropriations**  
Leticia Andlauer (sciences de l'information et de la communication, Université Lille 3)
- **De la construction des situations vidéoludiques à leur expérimentation. Approche sociologique.**  
Wilfried Coussieu (sociologie, Université Paris V)

*Discutante :* Vinciane Zabban (sociologie, Université Marne-la-Vallée)

##### 15h45 Voyager dans les mondes virtuels

*Interventions :*

- **Le jeu au-delà du jeu : exploiter les glitches pour subvertir le monde vidéoludique**  
Selim Ammouche (sciences de l'information et de la communication, Université Paris III)
- **Un monde virtuel sous-marin : le royaume de Vashj'ir**  
Rodolphe Dumouch (géographie, académie de Reims)

*Discutant :* Samuel Rufat (géographie, Université de Cergy-Pontoise)

## Vendredi 7 juin

**9h Accueil des participants**

**9h15 École, sport et jeux vidéo**

*Interventions :*

- **Du monde du sport au monde du jeu vidéo**

Raphaël Verchère (philosophie, Université Lyon 1),

- **Présentation des résultats d'une enquête sur les pratiques du jeu vidéo chez les 14-16 ans scolarisés**

Thomas Gaon (psychologie, Université Paris V), Olivier Mauco (sciences politiques, Université Paris I) et Fred Pailler (sociologie, Université de Nantes)

*Discutant :* Mathieu Tricot (philosophie, Université Technologique de Belfort)

**11h Faire l'histoire du jeu vidéo**

*Interventions :*

- **Industries du jeu vidéo et circuits de distribution dans les années 1970-1980**

Colin Sidre (histoire, École Nationale des Chartes),

- **Jeux vidéo et patrimoine : une conservation amateur?**

Benjamin Barbier (sciences de l'information et de la communication, Université Paris 8),

*Discutant :* Hovig Ter Minassian (géographie, Université de Tours)

*12h30-14h : Pause déjeuner*

**14h Ancrages territoriaux des jeux vidéo : polémiques et imaginaires**

*Interventions :*

- **Régler le problème des jeux vidéo violents en Suisse : l'ancrage territorial d'un problème public**

Michael Perret (sociologie, Université de Lausanne),

- **Les origines de Silent Hill**

Dimitri Magnet (géographie, Université Lyon 2),

*Discutant :* Alexis Blanchet (études cinématographiques, Université Paris III)

**16h Discussion générale**

Samuel Coavoux (sociologie, École Normale Supérieure de Lyon)

**17h Conclusion**

Manuel Boutet (sociologie, Université de Tours ; fondateur des GSALF)

*Hashtag de l'événement sur Twitter : #GSALF*

# La Fabrique des mondes vidéoludiques

## Game Studies ? à la française ! Troisième édition

Organisation : Laboratoire junior *Level Up !* (<http://jeuxvideo.ens-lyon.fr/>) et *Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines* (<http://www.omnsh.org>)

Ce colloque à vocation internationale porte sur la place des jeux vidéo dans les sociétés contemporaines et dans la recherche en sciences humaines et sociales. Il vient clôturer deux ans d'activité du laboratoire junior « Level Up ! » dont les séminaires, journées d'études et publications ont été structurants dans ce jeune champ de recherche récent. Forte de son expérience dans l'organisation des deux événements pluridisciplinaires « Game Studies ? à la française ! » en 2011 et 2012, l'association OMNSH s'est associée à l'organisation de ce colloque.

Le thème de « la fabrique des mondes » associe deux idées inséparables : d'une part, le fait qu'il existe des « mondes », autrement dit que les jeux vidéo sont socialisés, vivants et évolutifs ; d'autre part, le fait que ces mondes sont fabriqués, par des professionnels et par des usagers, à partir de matériaux divers. Les jeux vidéo sont aujourd'hui le fruit de négociations permanentes, parmi les joueurs, au sein des industries, entre joueurs et concepteurs, et encore au fil de toutes les médiations dont ils font l'objet – commerciales comme institutionnelles. Ce sont ces médiations complexes entre objets et acteurs, et entre les acteurs, que ce colloque invite à mettre au centre de la recherche. Il s'agira donc, à travers l'investigation empirique issue de toutes les sciences humaines et sociales, d'analyser comment émerge un monde partagé : des objets, des techniques, des cultures, des manières d'être et de faire. Ces mondes doivent être inséparablement analysés comme des artefacts et comme le produit – et le lieu – d'activités situées. L'objet jeu vidéo sera ici considéré dans son acception la plus large, incluant tout jeu électronique ou sur support numérique, qu'il s'agisse d'adaptation (de jeux de cartes, de jeux traditionnels) ou de création plus originale.

### COMITE SCIENTIFIQUE

- Etienne Armand Amato, enseignant-chercheur, laboratoire Paragraphe (EA 349) de l'université Paris 8, président de l'OMNSH
- Alexandre Benod, doctorant, Université Lyon 3, membre du laboratoire junior
- Vincent Berry, Maître de Conférences, Université Paris 13
- Alexis Blanchet, Maître de Conférences, Université Paris 3
- Manuel Boutet, docteur, Post-doctorant de l'ANR LUDESAPACE, Fellow de l'Akademie Schloss Solitude (Stuttgart, Allemagne), membre de l'OMNSH
- Samuel Coavoux, doctorant, ENS Lyon, responsable du laboratoire junior
- Gauvain Leconte, doctorant, université Paris 1, membre du laboratoire junior
- Antoine Muller, doctorant, Université Paris-Ouest, membre du laboratoire junior
- Hovig Ter Minassian, Maître de Conférences, université François Rabelais de Tours
- Samuel Rufat, Maître de Conférences, Université de Cergy-Pontoise
- Mathieu Triclot, Maître de Conférences, Université Technologique de Belfort-Montbéliard
- Vinciane Zabban, docteure, ATER, université Paris-Est Marne-la-Vallée