

Penser et étudier les objets numériques : le cas du jeu vidéo

Journée doctorale de l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines

Organisatrices : Marion Coville et Haude Etienne

Samedi 21 Mai 2016

Université Sorbonne Nouvelle – Paris 3
Centre Censier, 13 rue de Santeuil, Paris.
Salle D11

Inscriptions :
secretariat@omnsh.org

Depuis sa création, l'OMNSH accorde une place importante aux jeunes chercheur.e.s et leur offre le soutien et l'espace nécessaire pour développer leurs premières recherches. Cette journée est dédiée à la présentation des travaux des doctorant.e.s. Elle a pour but de favoriser les échanges entre des chercheur.e.s aux expériences variées et d'initier une réflexion sur les méthodes, outils et compétences qui font la richesse de l'association. La journée doctorale accueille des communications dans diverses disciplines représentées au sein de l'OMNSH, qui portent sur les objets du collectif, c'est-à-dire les recherches interdisciplinaires sur le domaine du numérique et de ses technologies, et notamment leurs enjeux humains et sociaux.

Programme

9h – 9h 45 : Accueil

9h45 : Présentation de la journée par les organisatrices

10h – 11h 30 : Session 1 – Les univers de la conception des jeux vidéo

Une approche anthropologique d'entreprises créatrices de jeux vidéo.

Sonia Dris, doctorante en anthropologie, EVS, Université Lumière Lyon 2.

La création de jeux vidéo en amateur : pratiques, trajectoires et communautés

Pierre-Yves Hurel, assistant-doctorant en sciences de l'information et de la communication, LEMME et LabJMV, Université de Liège.

Sensibilité artistique et game design dans la création vidéoludique

Rémy Sohier, doctorant en arts, ATER, AIAC – INREV, Université Paris 8.

Discutante : Vinciane Zabban, Maître de Conférences en Sciences de l'Éducation, Experice, Université Paris 13.

11h30 – 12h45 : Session 2 – Savoirs vidéoludiques et recherches sur le jeu

Savoirs vidéoludiques : une dynamique internationale et interdisciplinaire

Sarah Meunier, doctorante en sociologie, LISST – CERS, Université Toulouse 2 Jean Jaurès.

The effects of mods on the economic performance of games

Martin Quinn, doctorant en économie, SES, Télécom Paris Tech.

Discutant : Manuel Boutet, Maître de conférences en sociologie, GREDEG, Université de Nice Sophia-Antipolis.

12h45 – 14h : Pause déjeuner

14h15 – 15h30 : Session 3 – Genre et jeux vidéo : de la conception à la pratique

La construction mutuelle du genre et des technologies dans une exposition sur le jeu vidéo

Marion Coville, doctorante en études culturelles, Institut ACTE, Université Paris 1 – Panthéon Sorbonne.

Réflexions autour des compétences vidéoludiques des gameuses de jeux vidéo en ligne

Jessica Soler-Benonie, doctorante en sociologie, LISST – CERS, Université Toulouse 2 Jean Jaurès.

Discutant : Mehdi Derfoufi, Docteur en études cinématographiques, IRCAV Paris 3- Sorbonne-Nouvelle et chargé de cours à l'Université de Lausanne.

15h 30 – 15h45 : Pause

15h45 – 17h : Session 4 – Approches communicationnelles des jeux vidéo

Techno-fétichisme, techno-scepticisme et chamanisme dans Call of Duty

Haude Etienne, doctorante en civilisation américaine – CREW – Paris 3 Sorbonne Nouvelle.

La réflexivité communicationnelle induite par les échanges en ligne : pratique, médiation et médiatisation, vers une posture d'ethnologue-amateur

Marion Rollandin, docteure en sciences de l'information et de la communication, ATER, CELSA-Paris Sorbonne, Chercheure au GRIPIC.

Discutant : Étienne Armand Amato, Maître de conférences en Sciences de l'Information et de la Communication, Université Paris Est Marne-la-Vallée, Laboratoire DICEN-IDF.

Informations pratiques

Université Sorbonne Nouvelle – Paris 3 ; Centre Censier, 13 rue de Santeuil, 75005 Paris.
(prévoir une pièce d'identité pour l'entrée dans l'université)

Bâtiment D – Salle D11

M° Censier Daubenton (ligne 7)

