

Programme 2013

Mercredi 23 octobre

9h Accueil des participants et ouverture du colloque

9h30 Conférence inaugurale / En-[jeu] vidéo par **Mathieu Triclot**.

10h Obs/IN Orama

Expérience joueur, expérience spectateur : ce que donne à voir l'image vidéoludique par **Brice Roy**

Montrer et voir la guerre au prisme du jeu vidéo., Conflits d'images et partages réflexifs dans les First Person Shooter, par **Olivier Zerbib**

10h30 Pause café

11h Présentation du travail de **Laure Ledoux** et **Benoît Espinola**, lauréats de la

Bourse de recherche et de création de l'Obs/IN 2013

11h30 Entretien entre **Isabelle Arvers** / **Cédric Parizot** et **Douglas Stanley**. autour du projet de jeu vidéo Frontière ; suivi d'un échanges avec le public.

12h30 Déjeuner libre

14h Démonstrations des œuvres de **Kolkoz** par **Samuel Boutruche** et **One Life Remains** par **Simon Bachelier**.

Table-ronde animée par **Marion Coville** et **Yannick Vernet** sur le thème : Le jeu de l'exposition

16h30 Rapport d'étonnement de **Paul Sztulman**

17h Obs/IN & OUT Café – échanges – rencontres

17h30 Carte blanche à Octobre numérique

22h00 Concert

Jeudi 24 octobre

9h Accueil des participants

9h30 Conférence / Interférence et composition des images en jeu, par **Dork Zabunyan** :

10h Obs/IN Orama

« A kind of calligram » : l'image-texte des jeux vidéo par **Thomas Morisset**

L'image (vidéoludique) interactive : une nouvelle « fabrique des images » par **Etienne Pereny** et **Etienne Armand Amato**

10h30 Pause café

11h Conférence / La (dé)construction des jeux, par **Margherita Balzerani**

11h30 Dialogue entre **Margherita Balzerani** / **Florent Deloison** / **Etienne Armand Amato** / **Marc Monticelli** sur le thème de l'image interactive, suivi d'un échanges avec le public

12h Rapport d'étonnement de **Paul Sztulman**

12h30 Déjeuner libre

14h Obs/IN OFF Ateliers

Connexion Chercheurs

Machinima par **Isabelle Arvers**

Walking the edit par **Ulrich Fischer**

Jeu vidéo et transmedia par Pôle Transmédia Méditerranée (PRIMI)

Pause Photo Prose par Rencontres d'Arles

Brice Roy



Brice Roy travaille à l'élaboration d'une thèse portant sur l'étude des formes constitutives de l'expérience vidéoludique. Il est doctorant de l'Université de Technologie de Compiègne et membre du laboratoire COSTECH, section CRED. Il est également game designer au sein du collectif One Life Remains, où il conçoit de jeux expérimentaux. Enfin, il occupe la fonction d'administrateur au sein de l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines.

Olivier Zerbib



Olivier Zerbib est Maître de Conférences en sociologie à l'Institut de l'Innovation de Grenoble (G2i) de l'UPMF depuis septembre 2012. Directeur-adjoint du laboratoire EMC2-LSG (EA 1967), membre du secrétariat de rédaction de la revue *Sociologie de l'Art*, il travaille en sociologie de la culture et de l'innovation sur les formes culturelles et communicationnelles de réflexivité des publics, observables dans les pratiques numériques (écrits d'écrans, jeu vidéo, web social).

Dernières publications (les trois plus récentes)

> Zerbib Olivier, « Du jeu immersif au « je » réflexif : illusions vidéoludiques et compétences interprétatives » dans Angéla Braitto Angéla, Citton Yves (éd.), *Puissances de l'illusion, Technologies de l'enchantement*, Grenoble, ELLUG, (à paraître en 2013).

> Zerbib Olivier, Spies Virginie, « Les jeux vidéo au miroir de la télévision. Vers une reconfiguration des stéréotypes de genres ? » dans Lignon Fanny, *Genres et jeu vidéo*, Lyon, Presses Universitaires de Lyon, (à paraître en 2013).

> Zerbib Olivier, « Ecris-moi et tu te diras qui tu

es » : les sites de rencontre comme lieux de réenchancement de soi. » dans *Le temps des médias* n° 19), novembre 2012.

Thomas Morisset



Titulaire d'un Master de philosophie, grâce un mémoire consacré à l'esthétique des jeux vidéo, Thomas Morisset est étudiant à l'Université Paris IV. Parallèlement à ses études il publie régulièrement de la poésie (dont un recueil *Décimer la neige*, 2009, Librairie-Galerie Racine) et est metteur en scène de la Compagnie du Quart de Siècle, troupe pour laquelle il prépare actuellement une traduction et adaptation des *Grenouilles* d'Aristophane.

Étienne Armand Amato



Étienne Armand Amato est chercheur et enseignant en science de l'information et de la communication, membre du Laboratoire Paragraphe de l'Université Paris 8, composante CITU (Cybermédia, Interactions, Transdisciplinarité, et Ubiquité). Il préside l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines, collectif multidisciplinaire (OMNSH) qu'il a co-fondé en 2001, et contribue à l'étude des médias audiovisuels interactifs. Courriel : eamato@gmail.com

Bibliographie indicative

Amato E. A., « L'Instanciation : un modèle analytique du mode de fréquentation du jeu vidéo. » In L. Viera, N. Pinède (Dir.), *Stratégies du changement dans les systèmes et les territoires, actes du colloque international EUTIC 2009*. Bordeaux, MSHA, pp. 146-162, 2010.

Amato E. A., Pereny E., *Les avatars jouables des mondes numériques. Théories, terrains et témoignages de pratiques interactives* (Hermès Science Publishing.). Paris, 2013, sous presse.

Descola P. et al., *La Fabrique des images : visions du monde et formes de la représentation*, Somogy éditions d'art, Paris, 2010.

Günzel S., « The Space-Image. Interactivity and Spatiality of Computer Games », Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008, ed. By Stephan Günzel, Michael Liebe and Dieter Mersch, Potsdam: University Press 2008, pp. 170-189.

Perény E., *Images interactives et Jeu vidéo, de l'interface iconique à l'avatar numérique*, Editions Questions théoriques, Collection L>P, Paris, 2012.

Une riche iconographie d'archives permettra de soutenir le propos généalogique et d'illustrer des analogies frappantes. Des schémas seront également proposés

Étienne Perény



Étienne Perény est enseignant et chercheur en Sciences

l'Information et de la Communication, membre permanent du Laboratoire Paragraphe (EA 349) de l'Université Paris 8. Il développe, dans le cadre du programme « De l'Image Interactive au Jeu Vidéo, Pratiques des Technologies de l'Information et de la Communication », (I2JV-PraTIC, 2008-2012) une théorie originale du rapport à la technologie et aux médias interactifs. Courriel : pereny@univ-paris8.fr

Bibliographie indicative

Amato E. A., « L'Instanciación : un modèle analytique du mode de fréquentation du jeu vidéo. » *In* L. Viera, N. Pinède (Dir.), *Stratégies du changement dans les systèmes et les territoires, actes du colloque international EUTIC 2009*. Bordeaux, MSHA, pp. 146-162, 2010.

Amato E. A., Pereny E., *Les avatars jouables des mondes numériques. Théories, terrains et témoignages de pratiques interactives* (Hermès Science Publishing.). Paris, 2013, sous presse.

Descola P. et al., *La Fabrique des images : visions du monde et formes de la représentation*, Somogy éditions d'art, Paris, 2010.

Günzel S., « The Space-Image. Interactivity and Spatiality of Computer Games », *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008*, ed. By Stephan Günzel, Michael Liebe and Dieter Mersch, Potsdam: University Press 2008, pp. 170-189.

Pereny E., *Images interactives et Jeu vidéo, de l'interface iconique à l'avatar numérique*, Editions Questions théoriques, Collection L>P, Paris, 2012.

Une riche iconographie d'archives permettra de soutenir le propos généalogique et d'illustrer des analogies

frappantes. Des schémas seront également proposés