

« Penser le jeu, penser avec le jeu les industries culturelles et le numérique »

1^{er} séminaire du Labex ICCA

Mardi 10 janvier (9 h.30-17 h.)
Salle Las Vergnas, Centre Censier
13, rue Santeuil Paris 5^e

PROGRAMME

9h00 : Café d'accueil

9h30

Marie-Christine Lemardeley, Présidente de l'université Sorbonne Nouvelle : Ouverture

Bertrand Legendre, coordinateur du Labex ICCA : Introduction aux séances du séminaire

Gilles Brougère (EXPERICE) : Introduction au 1^{er} séminaire « Penser le jeu »

10h00 – 10h30 : Vincent Berry (EXPERICE), *Et si le jeu vidéo n'était qu'un jeu ? Culture, habitus ludiques et cadres de l'expérience*

10h 30 – 11h00 : Ammouche Sélim (CEISME), *Le jeu dans le jeu : l'approche ludique du jeu vidéo*

11h00 – 11h15 : débat

11h30 – 12h00 : Laurence Leveneur (CEISME), *Penser le jeu télévisé*

12h00 – 12h30 : Alexis Blanchet (IRCAV), *Étudier l'adaptation de films de cinéma en jeu vidéo : du produit dérivé à l'extension fictionnelle au sein des industries culturelles*

12h30 – 12h45 : Débat

13h00 – 14h00 : Déjeuner Buffet

14h00 – 14h30 : Etienne Mineur (ENSADLAB), *Jeux tangibles & digitaux*

14h30 – 15h00 : Emmanuel Siety (IRCAV), *Jeu et création artistique*

15h00 – 15h15 : Débat

15h15 – 15h45 : Sarah Labelle et Aude Seurrat (LABSIC), *Conception et écriture d'un "Serious game" : hétérogénéité des processus en jeu*

15h45 – 16h00 : Débat

16h15 – 17h00 : Table ronde conclusive sur la place du jeu dans les laboratoires du Labex

17h00 : Cocktail de clôture