



# JEUX VIDEO : CREATION & RECHERCHE



**Jeudi 5 juin 2008**

**Auditorium de la Cité des sciences et de l'industrie**

Au tournant du siècle, le jeu vidéo est devenu l'une des industries culturelles majeures. En une décennie il est devenu une activité à laquelle s'adonnent des publics toutes générations confondues et quel que soit le sexe.

Deux moteurs sont au cœur de la montée en puissance des jeux vidéos : la création et la recherche. Cette journée organise la rencontre et le dialogue entre industriels, chercheurs et publics autour des résultats de deux études sur création et recherche dans les jeux vidéos et propose d'analyser trois sujets clés pour le futur des jeux vidéos : l'immersion, l'émotion, le corps...

8 h45 Accueil  
9h15 Ouvertures

F. d'AUBERT, Président de la Cité des sciences et de l'industrie  
P. BIN CZAK, Président de l'Université Paris 8

## **LE JEU VIDEO : INDUSTRIE DE CREATION ET DE RECHERCHE**

Thème de la matinée présenté par Philippe CHANTEPIE, chef du DEPS au ministère de la Culture et de la communication, Professeur à Paris 8.

9h30 **LA CREATION.**

Valérie SALLAZ, Intuneo : « La création dans le jeu vidéo », étude réalisée pour le DEPS, ministère de la culture et de la communication

*Table ronde animée par Olivier SEGURET, journaliste à Libération*

Stéphane BOLE, Directeur de Nintendo France  
Sébastien GENVO, Maître de conférences à l'Université de Limoges  
Alain LE DIBERDER, Consultant, CLVE  
Cédric LE DRESSAY, Fondateur d'Eugen systems

11h15 Pause

11h30 **LA RECHERCHE.**

Laurent MICHAUD, consultant, IDATE : « La R&D dans le jeu vidéo », étude réalisée pour le ministère de l'industrie.

*Table ronde animée par Olivier SEGURET, journaliste à Libération*

Pascal ESTRALLIER, Professeur, Université de La Rochelle  
Nicolas GAUME, Fondateur de Mimesis-République  
Antoine VILLETTE, Président de Darkworks S.A.  
Stéphane NATKIN, Professeur des universités au département informatique du CNAM  
Valérie BOURGOIN, Chef du service multimédia, CNC

12h30 Eric BESSON, Secrétaire d'Etat à la prospective, l'évaluation, l'économie numérique.

## CREATION & RECHERCHE : TROIS SUJETS-CLES DU JEU VIDEO

Thème de l'après-midi présenté par Jean MENU, directeur de projets à la Cité des sciences et de l'industrie

Atelier n°1 : **L'IMMERSION**  
14h

*En quoi l'immersion dans le jeu vidéo est-elle différente de celle de la salle de cinéma ou du livre ? Quels en sont les ressorts ? les codes ? les règles ? Performances et limites des nouveaux outils (casques, caves virtuelles ?).*

Démonstration de casques télépathiques et du principe des « caves virtuelles »

Débat entre Eric VIENNOT, créateur de jeux, (Oncle Ernest, In Mémoriam) et Jean-Baptiste LABRUNE, INRIA.

*Débat animé par Thomas GAON, psychologue clinicien, chercheur*

Atelier n°2 : **L'EMOTION**  
15h

*Le jeu vidéo est-il un média susceptible de générer l'émotion ? Quel type d'émotion ? Différences entre pratique individuelle et collective ? Différence de nature entre l'émotion ressentie dans un jeu vidéo et dans une salle de cinéma ou un livre ? Quelle relation affective avec les personnages du jeu ? Limites techniques actuelles et perspectives.*

Présentation d'extraits du prochain jeu de David Cage « Heavy rain »  
Présentation de plusieurs travaux de Catherine PELACHAUD (Paris 8)

Intervention de Catherine PELACHAUD, chercheur, professeur à l'IUT de Montreuil (Paris 8)

Débat entre David CAGE, créateur de jeux (The Nomad Soul, Fahrenheit, Heavy Rain) et Serge TISSERON, psychiatre et psychanalyste, docteur en psychologie, enseignant à Paris 7

*Débat animé par Olivier MAUCO, chercheur, OMNSH*

Atelier n°3 **LE CORPS**  
16h

*Identité, transfert, mise en scène, stéréotypes. Avatars. Peut-on faire du charnel avec des pixels ? Erotisme et jeu vidéo ? Autre volet du sujet : le corps impliqué dans le jeu vidéo : Wii, jeux de danse et de musique*

Présentation de plusieurs jeux fondés sur la création d'avatars / Second Life  
Présentation de plusieurs jeux impliquant l'utilisation du corps (Wii)

Débat entre Michel ANCEL, créateur de jeux (présence non confirmée) et Michael STORA, psychanalyste

17h Clôture : Roland SCHAER, directeur Sciences et Société à la Cité des sciences et de l'industrie

