



SPORT ET JEU VIDÉO

28 JUIN 2017

JOURNÉE SOUTENUE PAR LE LABORATOIRE RIRRA 21 DE L'UNIVERSITÉ PAUL VALÉRY MONTPELLIER

12 CONFÉRENCES
4 ATELIERS THÉMATIQUES
3 OBJETS D'ÉTUDE

- > LA MISE EN SCÈNE NUMÉRIQUE ET VIRTUELLE DU SPORT : LES JEUX DE SIMULATION SPORTIVE
- > LA PLACE DES DISPOSITIFS VIDÉOLUDIQUES DANS LA PRATIQUE PHYSIQUE ET SPORTIVE : LES CYBERSPORTS ET LES EXERGAMES
- > LES NOUVELLES PRATIQUES ET ESPACES DE COMPÉTITION : L'E-SPORT ET LE SPEEDRUNNING

LABORATOIRE TEC
UFR STAPS PARIS DESCARTES
1 RUE LACRETELLE, 75015 PARIS
M° PORTE DE VERSAILLES

CONTACT
sport.jv2017@gmail.com

INSCRIPTION
sur place ou par mail

TARIF
7€ la journée

PROGRAMME DU 28 JUIN

- > **8H30** Accueil des intervenant(e)s
- > **8H45** Ouverture de l'événement
Bernard ANDRIEU • Directeur du TEC – EA 3625
- > **8H50** Introduction
Nicolas BESOMBES & Antoine LECH
Co-organisateurs de la journée d'étude

L'INSTITUTIONNALISATION ET LA PROFESSIONNALISATION DE L'E-SPORT

Modération : *Matthieu GENTY*

Comment le jeu vidéo est-il « mis en sport » ? Ce premier atelier se penche sur l'organisation des compétitions e-sportives, retrace l'apparition d'un statut de joueur professionnel et analyse le rôle des pouvoirs publics, fédérations et clubs sportifs dans la structuration et le développement du jeu vidéo compétitif.

- > **09H00** *Des pratiques compétitives informelles aux circuits de tournois professionnels. L'institutionnalisation de l'e-sport (1972-2002).*
Samuel VANSYNGEL • EXPERICE – EA 3971, Université Paris 13 Villetaneuse
- > **09H30** *Vers une intégration des sections e-sport au sein des clubs professionnels de football. Intérêts et limites.*
Florian LEFEBVRE et **Nicolas CHANAVAT**
CIAMS – EA 4532, Université Paris-Sud Orsay
- > **10H00** *Vers une Fédération Française de Tennis Virtuel ?*
Stéphane MÉRY • Docteur en Sociologie et en Sciences de l'éducation

CORPS SPORTIF ET MOTRICITÉ DANS LA PRATIQUE DU JEU VIDÉO

Modération : *Nicolas BESOMBES*

Le jeu vidéo parvient-il à stimuler le corps de la même façon que l'activité qu'il prétend simuler ? Ou au contraire, doit-on parler de motricité spécifique au jeu vidéo ? Ce deuxième atelier invite à comparer sport et e-sport à partir de la mise en jeu corporelle des joueurs au sein de ces deux activités.

- > **11H00** *FIFA16, un babyfoot en ligne ?*
Jacques IBANEZ BUENO et **Lilyana PETROVA**
LLSETI – EA 3706, Université Savoie Mont Blanc
- > **11H30** *De la nature des e-sports et de leur reconnaissance institutionnelle.*
Pascal BORDES • TEC – EA 3625, Université Paris Descartes
- > **12H00** *La méditation vidéoludique, mise en scène numérique du bien-être ?*
Johann CHATEAU-CANGUILHEM
MICA – EA 4426, Université Bordeaux-Montaigne

LES REPRÉSENTATIONS DU CORPS, DU SPORT ET DES ATHLÈTES AU TRAVERS DU DISPOSITIF VIDÉOLUDIQUE

Modération : *David SUDRE*

Le jeu vidéo véhicule-t-il une nouvelle conception d'un corps transfiguré par la technologie ? En reprenant les codes du sport-spectacle, reflète-il le monde sportif tel qu'il est, ou diffuse-t-il l'image qu'il entend se donner ? Ce troisième atelier étudie le jeu vidéo comme lieu de production et de diffusion de représentations collectives, afin de les déconstruire pour mieux en saisir le symbolisme.

- > **13H30** *Corps bioniques et jeux vidéo, le mythe contemporain du transhumanisme.*
Emmanuelle JACQUES et **Nathalie PROVENZANO**
RIRRA 21 – EA 4209, Université de Montpellier
- > **14H00** *De la pelouse à l'écran. Les jeux vidéo de football, pratique d'un spectacle et spectacle d'une pratique.*
Xavier BODÉNAND • Lycée d'Artois à Nœux-les-Mines et « OrdiRétro »
- > **14H30** *More Than a (Video) Game. Les enjeux de la représentation des athlètes afro-américains dans les jeux vidéo de basket-ball.*
Yann DESCAMP • CREW – EA 4399, Université Sorbonne Nouvelle

LES USAGES ÉCONOMIQUES, POLITIQUES ET SOCIAUX DE L'E-SPORT

Modération : *Antoine LECH*

Marché en pleine expansion, l'e-sport attire aujourd'hui annonceurs et médias. Le succès de l'industrie du jeu vidéo repose tout autant sur sa capacité à fédérer de larges communautés de publics qu'à maintenir une image de marque positive. Ce quatrième atelier s'intéresse aux investissements à la fois commerciaux et sociaux dont l'e-sport fait l'objet.

- > **15H30** *L'e-sport, une réaction de l'industrie du jeu vidéo face aux stigmatisations.*
Clément SEHAN • CEMTI – EA 3388, Université Paris 8 Vincennes Saint-Denis
- > **16H00** *Comment expliquer le succès d'un jeu e-sport ? Présentation de critères d'évaluation des jeux du secteur en vue d'aider les marques non endémiques à investir le monde de l'e-sport.*
Robin ALLARD • CIAMS – EA 4532, Université Paris-Sud Orsay
- > **16H30** *Dans la fournaise de l'e-sport, analyse ethnographique de la communauté du versus fighting.*
Annabelle LABONNE • SOPHIAPOL – EA 3932, Université Paris 10 Nanterre
- > **17H00** Clôture de l'événement
Guillaume RAMBOURG et **Marco GARNIER**
Riot Games France