

Journée d'étude PraTIC du 06 avril 2009 :

« La simulation interactive : futile versus utile ? »

Salle 2 de la Cité des Sciences et de l'Industrie, RDC de 9H30 à 18H30

Les journées d'études PraTIC s'intéressent aux évolutions des pratiques numériques et interactives. En croisant les regards des acteurs de la recherche et de la profession, leurs retours d'expériences et analyses, l'objectif est d'ouvrir le débat sur une thématique actuelle et de dresser des perspectives.

Elles sont organisées par le Laboratoire PARAGRAPHÉ de l'Université Paris 8, en partenariat avec le Département Multimédia des Gobelins, l'Ecole de l'Image et l'OMNSH. Canali-medias.net est partenaire de diffusion et la Cité des Sciences et de l'Industrie est ici partenaire événementiel.

PROGRAMME : inscription obligatoire sur http://www.canali-medias.net/_betatest/pratic.php

Matinée

9H 30 >> **Accueil**

9H 45 >> **Exposé des enjeux de la journée**

10H-10H40

>> **Convergences et divergences entre simulation militaire et jeu vidéo**

Olivier Pujol, Autodesk

Les progrès en termes de réalisme et de simulation des jeux vidéo de guerre suscite l'intérêt croissant des forces armées. Quelles nouvelles fonctions peuvent-ils assurer dans la préparation des hommes et la gestion de situations complexes ? Un retour aux fondamentaux de la simulation, doublée d'une remise en contexte des besoins et possibilités dans ce domaine, aidera à comparer leurs usages ludiques et pédagogiques, alors que se développent des applications plus spécifiques qui s'en inspirent.

11H00-11H40

>> **Le rapport intentions et moyens vidéo-ludiques : l'efficace maturité du futile**

Emmanuel Guardiola, creative director chez Seaside Agency, chercheur au CEDRIC, OMNSH

Questionner les mécanismes propres aux jeux vidéo vérifie qu'ils servent une finalité précise, tout en véhiculant des émotions et en entraînant des compétences. Alors que les frontières se troublent entre les usages privilégiant des objectifs réputés sérieux ou récréatifs, envisager l'efficacité de ce jeune média qu'est le jeu vidéo s'impose à l'heure de sa reconnaissance.

11H40-12h20

>> **La santé et la simulation : panorama et perspectives**

Michael Stora, psychologue et psychanalyste, OMNSH

Simuler des situations pour soigner ou améliorer le bien-être des patients, aussi bien que pour former, semble aujourd'hui acceptable et les domaines d'application ne manquent pas. En livrant un regard informé sur ce champ en pleine expansion, l'intervenant s'appuiera sur son expertise pour dresser des perspectives en termes d'opportunités et de risques.

12H20-14H >> **Pause-déjeuner**

Après-midi

14H-14h50 >> **Entre créativité, imaginaire et apprentissage à distance : le cercle vertueux du futile à l'utile.**

Philippe Bonfils, chercheur en communication, laboratoire I3M, UFR Ingémédia, OMNSH

A partir d'un usage expérimental de *Second Life* et d'autres outils numériques complémentaires pour former des étudiants à l'université, l'intervenant livrera ses conclusions sur les potentiels qu'offre la mise en réseau d'apprenants immergés dans une simulation. De là, des recherches prospectives plus récentes réalisées avec des partenaires industriels seront évoquées.

14H50-15H40 >> **De la médiation et prévention en milieu futile : un Fil Santé Jeunes dans Habbo Hotel**

Quentin Dubois, psychologue, Fil Santé Jeunes

Au sein d'un univers récréatif d'*Habbo Hotel*, l'infobus du Fil Santé Jeunes accueille des jeunes qui profitent de ce contexte simulé pour exprimer demandes et conseils. Cette innovation aide à comprendre les façons dont des mondes persistants instituent des relations inédites en termes de prévention.

16H00-16H50 >> **Vers un espace public dans les mondes simulés en ligne ?**

Jean-François Lucas, doctorant en sociologie au laboratoire LAS, MétaLab 3D et OMNSH

Dans des mondes numériques essentiellement propriétaires, se multiplient les initiatives tant personnelles qu'institutionnelles pour instaurer des espaces publics. Un panorama des principaux univers en ligne évaluera ces tentatives qui prétendent établir des territoires collectifs favorisant le bien commun et le partage.

16H50-17H40 >> **Du futile à l'utile : créativité et émergence**

Emmanuel Mâa, artiste programmeur, La Graine

L'expérimentation artistique défriche parfois des voies que la recherche scientifique empruntera par la suite. A travers son parcours technologique et créatif, l'intervenant évoquera la notion de modélisation et de simulation, qu'il mettra en regard de ces dernières créations, réalisées pour l'exposition *Epidémik*.

17H 40 >> **Synthèse et débat avec la salle**

Plan d'accès :



Cité des Sciences et de l'Industrie de la Vilette

Salle 2 du niveau 0, accès principal

Tél. : 01 40 05 70 00

Fax : 01 40 05 80 00

Site internet : <http://www.cite-sciences.fr>

Métro : Ligne 7, Porte de la Vilette

Bus : 75, 139, 150, 152, PC1 et PC2,
station "Porte de la Vilette"

Entrée principale au 30, avenue Corentin-Cariou - 75019 Paris

Organisation : Etienne PERENY, Etienne Armand AMATO, Fanny GEORGES

Cadrage thématique de la Journée PraTIC «Simulation interactive : futile versus utile ?

A l'heure où se généralisent les discours concernant le "jeu vidéo sérieux", revisiter la notion de simulation interactive pourrait favoriser une prise de recul envers des logiques essentiellement commerciales ou conjoncturelles. Il s'agira de cerner les convergences et divergences entre des dispositifs se réclamant du divertissement ou de la productivité, pour mieux identifier le croisement des genres entre des pratiques réputées futiles ou utiles, qui chacune paradoxalement cherche à se parer des vertus de l'autre.

Pour information, trois précédentes **Journées PraTIC** ont déjà eu lieu :

« **Le ludique en ligne** » le 25 février 2008

et

« **Nouvelles interactivités et objets communicants** » le lundi 10 mars 2008

Les conférences ont été filmées et sont disponibles sur <http://www.canali-medias.net>

Cette année, la thématique « **La simulation interactive : Futile versus utile** » fait suite à la journée PraTIC « **Avatars en ligne** » du 23 mars 2009, qui s'est déroulée aux Beaux-Arts de Paris, avec le soutien du pôle numérique de l'ENSBA.

Le  LABORATOIRE PARAGRAPHE de

PARIS 8
HYPERMEDIA

en partenariat avec

avec le soutien de la
Cité des Sciences et de
l'Industrie de la Vilette

et l'  Atelier VidéoMatique



avec  Canal i Médias

