

Les auteurs

Maude Bonenfant est postdoctorante au centre Technoculture, Art and Games (TAG) de l'Université Concordia et chargée de cours à l'Université du Québec à Montréal (UQAM). Elle a complété une thèse de doctorat en sémiologie sur le jeu vidéo *World of Warcraft* et le concept de jeu, l'espace d'appropriation et les questions d'éthique. Dans sa recherche postdoctorale, elle s'intéresse à l'expérience esthétique des joueurs de jeux vidéo. Elle est aussi coordonnatrice du groupe de recherche *Homo Ludens* sur la socialisation et la communication dans les jeux vidéo (subventionné par le CRSH). Elle a publié des articles scientifiques (*Cahiers du Gerse*, *Médiamorphose*, *Revue des Sciences sociales*, *Ethnologies*, etc.) et a participé à de nombreux colloques et congrès nationaux et internationaux (Digra, ISA, Ludovia, etc.).

Samuel Coavoux est doctorant en sociologie au sein de l'équipe « Dispositions, pouvoirs, cultures, socialisations » du Centre Max Weber et allocataire de recherche à l'École normale supérieure de Lyon. Il est également membre du laboratoire junior Jeux vidéo : pratiques, contenus, discours, qui fédère dans cet établissement de jeunes chercheurs travaillant sur le jeu vidéo (Rufat et Ter Minassian [dir.], *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris, Questions Théoriques, 2011). Il s'est intéressé particulièrement à la stratification sociale des pratiques du jeu vidéo et aux processus de socialisation au sein des mondes virtuels au cours d'une recherche de deux ans sur le jeu *World of Warcraft*, qui a donné lieu à la publication de plusieurs chapitres d'ouvrages collectifs. Il enseigne, enfin, la sociologie des pratiques du jeu vidéo à l'Université Paris-XIII. Ses recherches actuelles portent sur la réception de la peinture de Nicolas Poussin.

Maxime Coulombe est historien de l'art et sociologue. Il est professeur d'histoire de l'art contemporain à l'Université Laval et directeur du programme de doctorat

interuniversitaire en histoire de l'art. Ses recherches, portant sur des objets limites (arts posthumains, jeux vidéo, fantômes, sexualité), questionnent le statut de la subjectivité dans les sociétés modernes avancées. Parmi ses récentes publications, on peut souligner *Le monde sans fin des jeux vidéo*, paru aux Presses universitaires de France, et *Imaginer le posthumain : sociologie de l'art et archéologie d'un vertige* aux Presses de l'Université Laval. Il travaille actuellement à une anthropologie de la hantise à paraître aux Presses universitaires de France.

Nicolas Ducheneaut est chercheur senior au Laboratoire des sciences informatiques du Centre de recherche de Palo Alto (PARC). Il a recours à différentes méthodes (notamment la fouille de données [*data mining*] et l'analyse de réseaux sociaux) afin d'étudier et de concevoir des systèmes qui puissent mieux favoriser la collaboration dans les espaces en ligne. Il se concentre dans ses recherches récentes sur les mondes virtuels en trois dimensions et sur les jeux en ligne multijoueurs. Il a mené la plus vaste et la plus longue étude à ce jour sur les dynamiques sociales dans *World of Warcraft*, ayant fait la collecte et l'analyse de données sur les interactions de plus de 500 000 personnages pendant une période de deux ans. Il a reçu récemment du gouvernement états-unien une subvention de 2 millions de dollars, versée sur trois ans, qui lui permet de poursuivre sa collecte de données dans les jeux en ligne et d'explorer les liens possibles entre le profil des joueurs (leur âge, leur sexe, leur personnalité, par exemple) et leur comportement en situation de jeu.

Magda Fusaro est à l'Université du Québec à Montréal depuis 2001. Professeure au Département de management et technologie depuis janvier 2006, ses recherches portent principalement sur la formation des usages sociaux et sur l'appropriation des technologies de l'information et de la communication (TIC). Spécialiste des technologies sans fil, elle traite de la convergence des TIC et des usages sociaux depuis une dizaine d'années. De janvier 2003 à décembre 2005, Magda Fusaro a occupé le poste d'adjointe au vice-recteur pour les services académiques et le développement technologique de l'Université du Québec à Montréal. En décembre 2006, elle a été nommée titulaire de la chaire UNESCO-Bell en communication. Depuis le 19 mai 2009, elle assume les fonctions de direction des programmes en technologies de l'information.

Sébastien Genvo est maître de conférences à l'Université Paul Verlaine-Metz (IUT Thionville-Yutz) et membre du Centre de recherche sur les médiations. Anciennement concepteur de jeux vidéo et auteur de plusieurs ouvrages sur les jeux vidéo, ses recherches abordent les enjeux économiques, culturels et esthétiques de ce médium. Il a publié récemment *Le jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser les jeux vidéo*, aux Éditions de L'Harmattan, et a codirigé l'ouvrage *Les jeux vidéo, au croisement du social, de l'art et de la culture* (revue *Questions de communication*, série actes 8, Presses universitaires de Nancy).

Andras Lukacs est doctorant au Département de sociologie de l'Université Loyola à Chicago. Dans sa recherche, il s'intéresse notamment à la stratification sociale, à la sociologie des médias, à la théorie sociale, aux études culturelles et à la méthodologie qualitative. Son projet de thèse est une étude ethnographique de la sociabilité intergénérationnelle, des dynamiques d'amitié, de la socialisation masculine et de la gestion de la stigmatisation liée à l'âge dans *World of Warcraft*. Andras a codirigé deux collectifs sur la culture Internet, dont *Utopic Dreams and Apocalyptic Fantasies: Critical Approaches to Researching Video Game Play*. Natif de la Hongrie, il habite actuellement à Yellowknife dans les Territoires du Nord-Ouest (Canada). Grâce à la recherche qu'il y mène, il vise à rendre compte de l'importance sociale et culturelle des mondes virtuels pour des adolescents vivant dans des communautés isolées.

Charles Perraton est professeur titulaire au Département de communication sociale et publique de l'Université du Québec à Montréal. Il est également directeur du groupe de recherche sur la socialisation et la communication dans les jeux vidéo (*Homo Ludens*), directeur du Groupe d'études et de recherches en sémiotique des espaces (GERSE) et éditeur des *Cahiers du GERSE*. Il centre sa recherche sur l'étude des formes de subjectivation et des modes de structuration des individus dans l'espace public. Il est l'auteur de plusieurs articles scientifiques et d'ouvrages en collaboration dont: *Un nouvel art de voir la ville et de faire du cinéma* (avec François Jost, L'Harmattan, 2002), *Robinson à la conquête du monde* et *Dérive de l'espace public à l'ère du divertissement* (avec Pierre Barrette et Étienne Paquette, Presses de l'Université du Québec, 2005 et 2007) et *Vivre ensemble dans l'espace public* (avec Maude Bonenfant, Presses de l'Université du Québec, 2009).

Docteur en psychologie, anthropologue et ingénieur de recherches au CNRS, **Patrick Schmoll** est rédacteur en chef de la *Revue des sciences sociales* (Université de Strasbourg). Il est aussi consultant associé au sein d'Almédia (Strasbourg), une société qui conçoit des jeux vidéo éducatifs en ligne. Il mène depuis plus de dix ans des travaux sur la manière dont les nouvelles technologies médiatisent le lien social et la construction de la subjectivité. Ses principaux terrains d'observation sont les communautés virtuelles qui se forment sur les réseaux, les sites de rencontre en ligne, les jeux vidéo en ligne. Il anime à Strasbourg un séminaire et des journées d'études annuelles autour du paradigme de la « Société terminale ».

Bart Simon est professeur adjoint au Département de sociologie et d'anthropologie de l'Université Concordia, et l'actuel directeur du TAG. Parmi ses domaines d'expertise, il compte les études sur le jeu vidéo, les études des sciences et des technologies, ainsi que la sociologie culturelle. Dans sa recherche sur le jeu vidéo,

il s'intéresse à une variété de genres, de plateformes et de modalités afin d'étudier les rapports qui s'établissent entre les cultures du jeu, la sociomatérialité et la vie quotidienne. Certains de ses travaux ont paru dans *Games and Culture*, *Game Studies* et *Loading*. Sa recherche actuelle sur le jeu à commandes gestuelles est financée par le Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (CRSH) et il est investigateur de réseaux pour le réseau canadien *New Media, Animation and Games*.

Gabrielle Trépanier-Jobin est doctorante en communication à l'UQAM, membre du Groupe d'études et de recherches en sémiotique des espaces (GERSE) et membre du groupe de recherche sur les jeux vidéo *Homo Ludens*. Elle a publié son mémoire de maîtrise *Représentations alternatives de la subjectivité féminine dans le cinéma féminin québécois* dans les *Cahiers de l'IREF*. Elle a en outre publié l'article « Cinéma féminin et visibilités subversives » dans la revue *FéminÉtudes*, ainsi que l'article « Le cinéma québécois : un succès réel ou imaginé ? » dans la revue *Nouvelles « vues » sur le cinéma québécois*. Elle se consacre présentement à la rédaction d'une thèse de doctorat sur le rôle de la parodie dans la critique et l'innovation des genres, avec le soutien financier du Conseil de recherches en sciences humaines (CRSH).

Jennifer R. Whitson est doctorante en sociologie à l'Université Carleton. Dans sa recherche, elle s'intéresse actuellement aux influences sociales sur le processus de développement des jeux vidéo, à la gestion de l'identité numérique et à la gouvernance des domaines dans Internet. Elle compte, parmi ses travaux récents, un article sur le développement des jeux dans *The Fibreculture Journal* (n° 16), un chapitre sur la surveillance dans les mondes virtuels, paru dans le collectif *Surveillance and Democracy* (2010), un article de fond dans le magazine *Interactions* de l'ACM (mars-avril 2009) et un article sur le vol d'identité, écrit en collaboration avec Kevin Haggerty et publié dans *Economy & Society* (novembre 2008).

Vinciane Zabban est docteure en sociologie et enseigne à l'Université Paris-Est Marne la Vallée. Elle a soutenu en 2011 une thèse réalisée au LATTs (Laboratoire techniques, territoires et sociétés) portant sur les jeux en ligne multijoueurs à univers persistant (MMOG). En prenant appui sur une démarche essentiellement ethnographique, portée autant vers l'observation de l'usage que celle de la conception de ces jeux, elle s'est intéressée aux processus de médiatisation à l'œuvre dans l'élaboration et le partage en ligne de ces mondes ludiques. Elle poursuit des recherches sur les dimensions sociales et techniques d'un cadre d'activité ludique, dans le contexte du projet ANR BASICOM (Bases informatiques et coopération entre mondes sociaux).