

Mobilis Immobile

La présence au-delà de l'empêchement



Evelyne Lasserre – S2HEP – Université Claude Bernard Lyon 1

Axel Guïoux – S2HEP – Université Lumière Lyon 2

Recherche « Les voyageurs immobiles » (2008)

- Recherche pluridisciplinaire (philosophie, anthropologie)
- Posture anthropologique (sciences humaines et sociales)
- Approche des usages des Technologies de l'Information et de la Communication
- Jeux vidéo en ligne et personnes en situation de handicap physique

Des rencontres...



« MMOG »

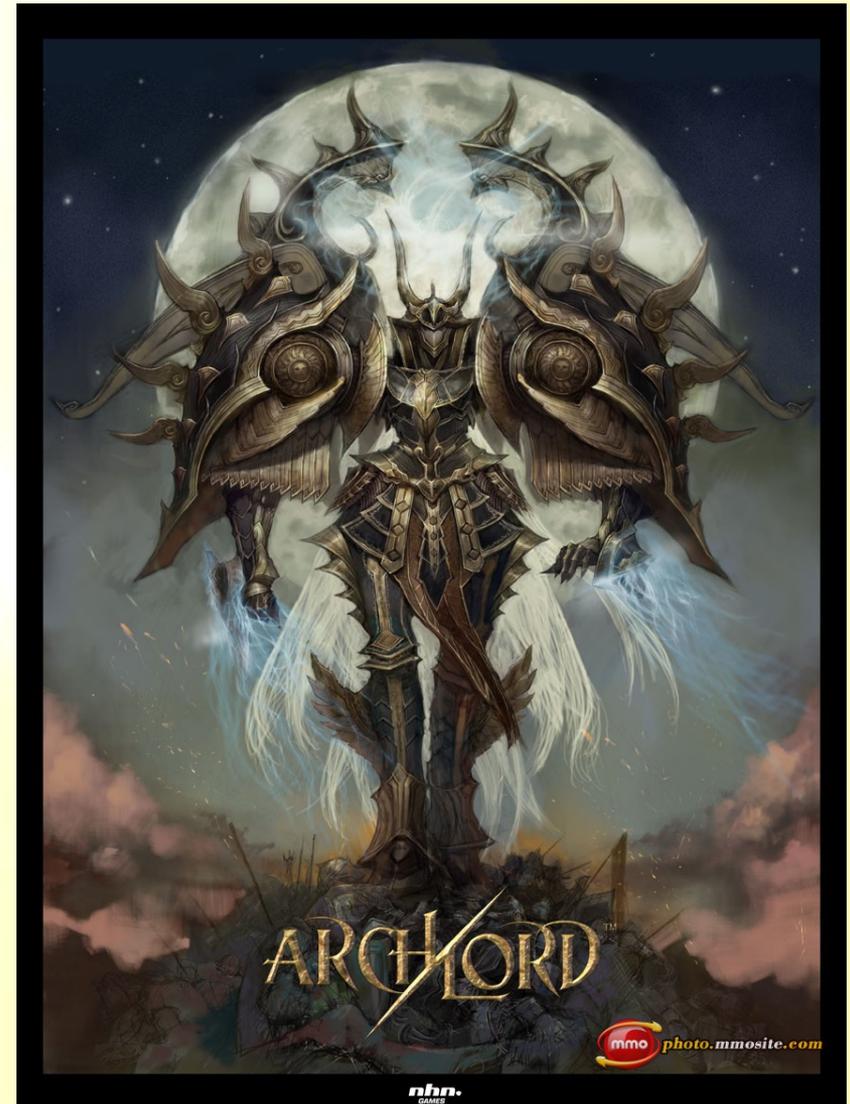
« *Massive Multiplayers Online Games* »

ou

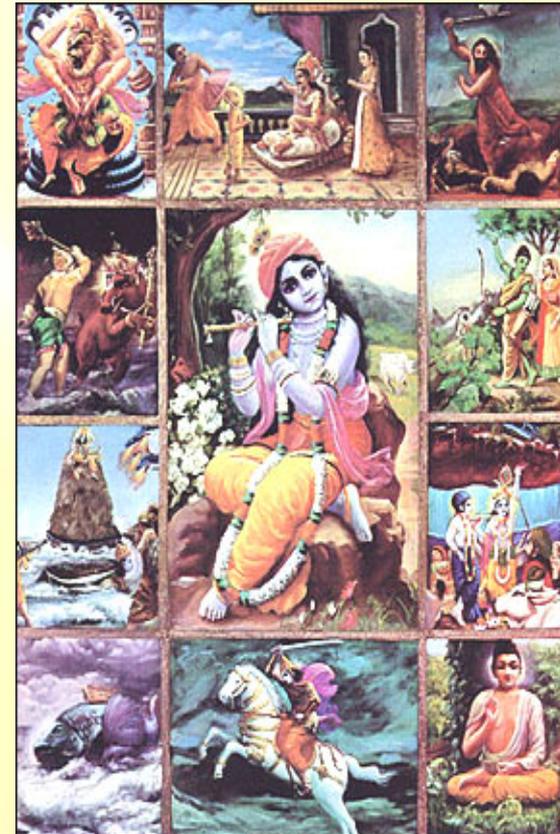
« Jeux en Ligne Massivement
Multijoueurs »



- ❑ **Jeux en ligne :**
- ❑ **- Joués sur ordinateur**
- ❑ **- Monde virtuel persistant**
- ❑ **- En ligne, en 3 dimensions**
- ❑ **- Remplir des objectifs**



Vishnu et ses avatars (*avatara*)





Eyeworks presente

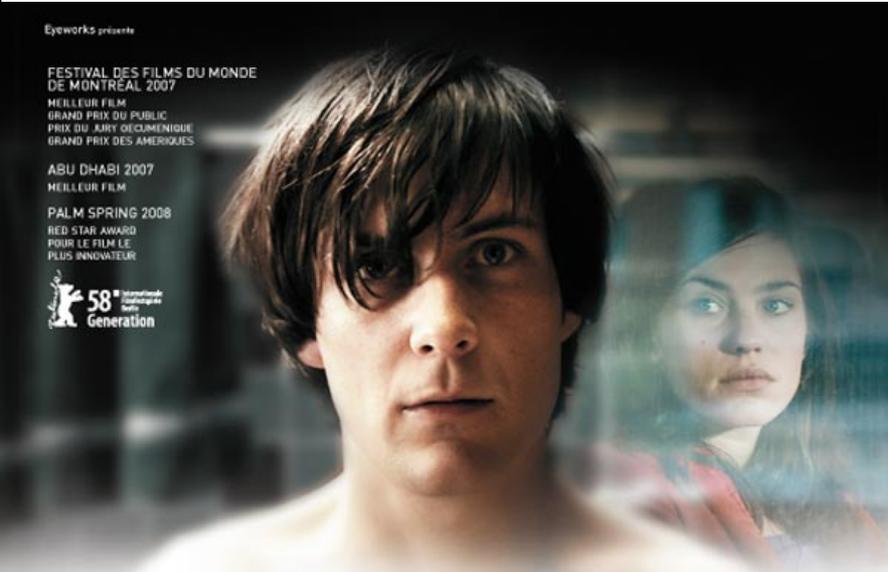
FESTIVAL DES FILMS DU MONDE DE MONTREAL 2007

MEILLEUR FILM
GRAND PRIX DU PUBLIC
PRIX DU JURY OECUMENIQUE
GRAND PRIX DES AMERIQUES

ABU DHABI 2007
MEILLEUR FILM

PALM SPRING 2008
RED STAR AWARD
POUR LE FILM LE PLUS INNOVATEUR

58^e International Film Festival de Berlin
Generation



L'important... c'est le courage

BEN X

un film de NIC BALTHAZAR

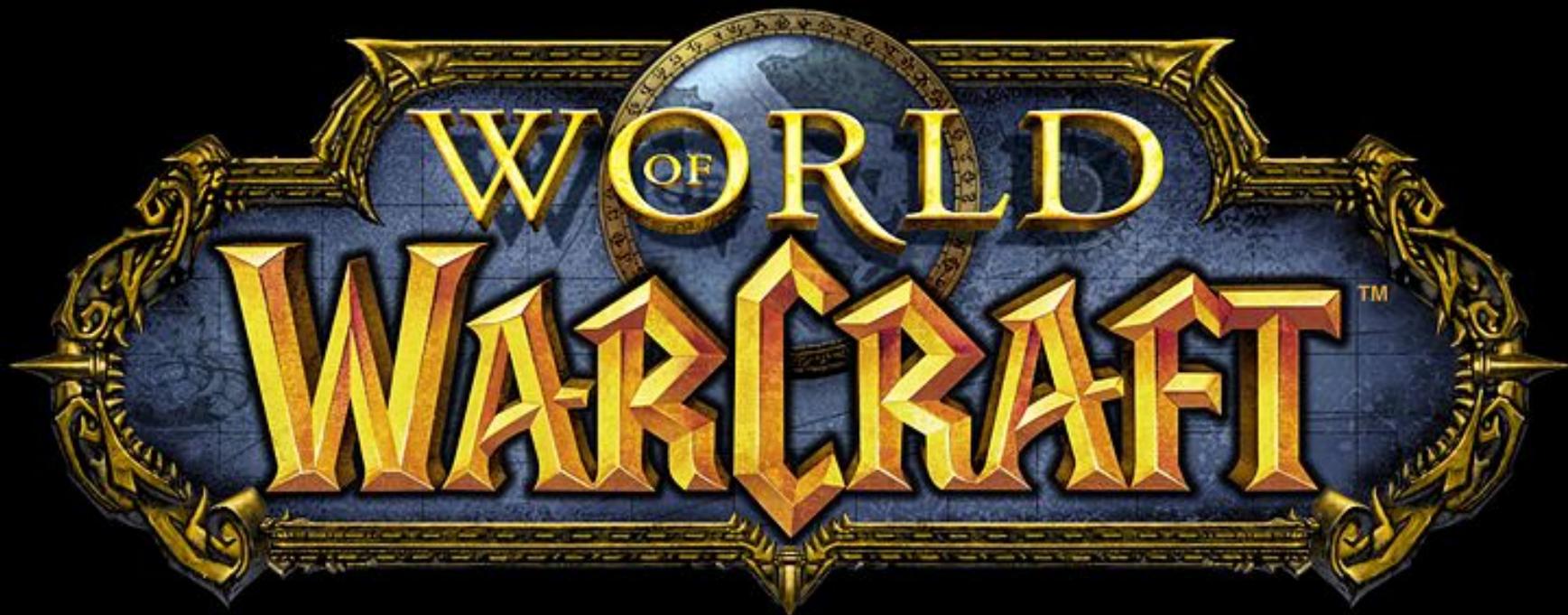
GREG TIMMERMANS LAURA VERLINDEN MARIJKE PINOY POL GOOSSEN TITUS DE VOOGDT MAARTEN CLAEYSSENS
 dirigé par PETER BOUCKAERT & ERWIN PROVOOST avec TANIA VAN DER SANDEN JOHAN HELDENBERGH RON CORNET
 scénario de PETER BOUCKAERT & ERWIN PROVOOST musique de NIC BALTHAZAR production de LOU BISSCHOPPE
 coproduction de PHILIPPE RADEET en collaboration avec BRIGIDA KOEN coproducteur PETER EL DAMIANI
 WIM DE WILDEWEGHE coproducteur JAKOB BEKS coproducteur de la production de PETER BOUCKAERT & ERWIN PROVOOST
 coproducteur de la production de PETER BOUCKAERT & ERWIN PROVOOST coproducteur de la production de PETER BOUCKAERT & ERWIN PROVOOST
 coproducteur de la production de PETER BOUCKAERT & ERWIN PROVOOST coproducteur de la production de PETER BOUCKAERT & ERWIN PROVOOST

www.ocean-films.com

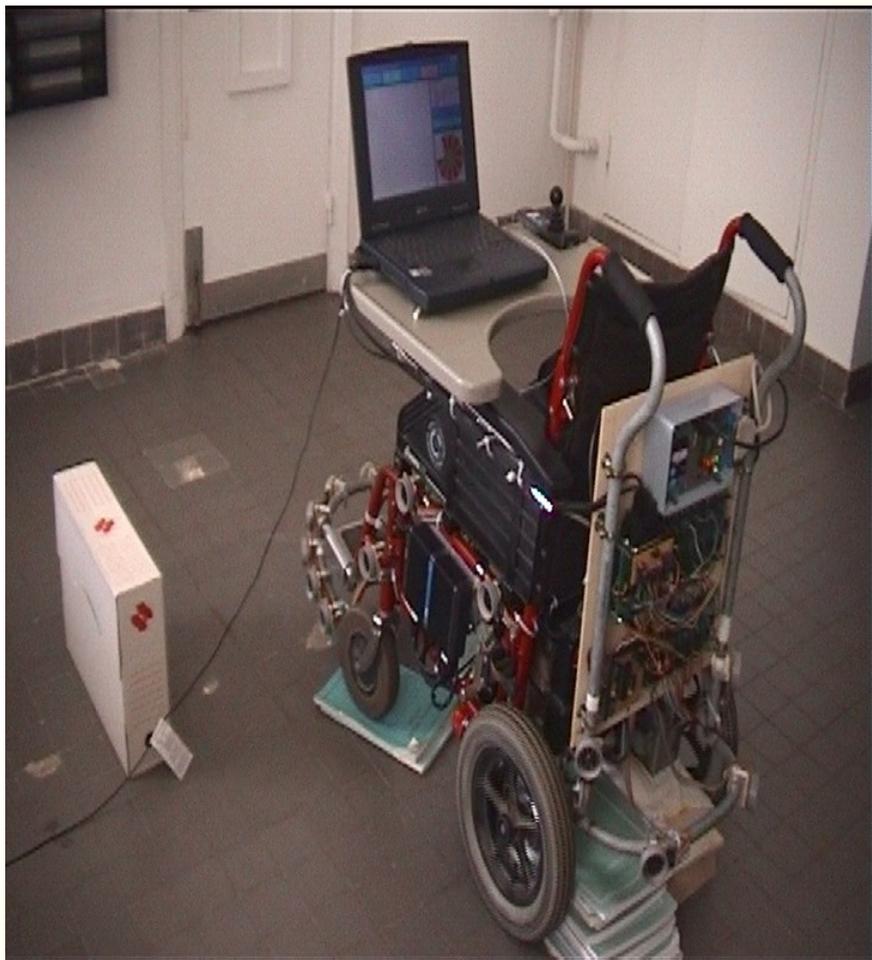


Jason Rowe – Rurouni Kenshin





**Des rencontres
toujours...**



Recherche

- ▣ - **Méthodologie ethnologique** : observation des usages et pratiques + entretiens semi-dirigés (histoire de la pratique du jeu, histoire de la personne et handicap, avatar, communauté et socialisation, corps et extension technologique)
- ▣ - **Personnes handicapées adultes (paraplégiques, hémiplésiques...)**
- ▣ - **Réseaux personnels, médicaux, associatifs ou informatiques.**

Avatar comme extension et invention de soi (Echapper ou choisir son identité)



James Paul Gee

Arizona State University

What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy, Palgrave Macmillan, New York, 2003

- Interactivité
- S(t)imulations
- « Posture projetée »



Luc : « le fait de manipuler, d'utiliser le personnage, de le faire courir, de le faire sauter, de le faire nager, des choses comme ça, on récupère un certain nombre... Enfin, on récupère entre guillemets, on retrouve une certaine liberté, un sentiment de liberté que tu n'as plus ou que tu as perdu quelque part .»



Gilles : « *J'aime bien me balader sur la baie quand le soleil se couche avec la mer au fond. C'est bizarre mais ça me rappelle des trucs. Quand je vivais aux Antilles... Que je regardais la mer, les cocotiers... Il y a des endroits comme ça dans le jeu auxquels je suis très attaché. »*



Dispositifs Corporels

- ❑ - **Techniques du corps : corps actif, investissement corporel**
- ❑ - **Corps mis en jeu dans le quotidien : extension des lieux de proprioception et d'apprentissage.**
- ❑ - **Efficacité : acquisition de procédures physiques, maîtrise d'une certaine précision...**
- ❑ - **Concept de *transduction* (Gilbert Simondon) : Apprentissage continu**
- ❑ - **Ressentis corporels : douleurs, crampes, ampoules...**

Apprentissage de la technique qui s'adapte à la réalité du handicap

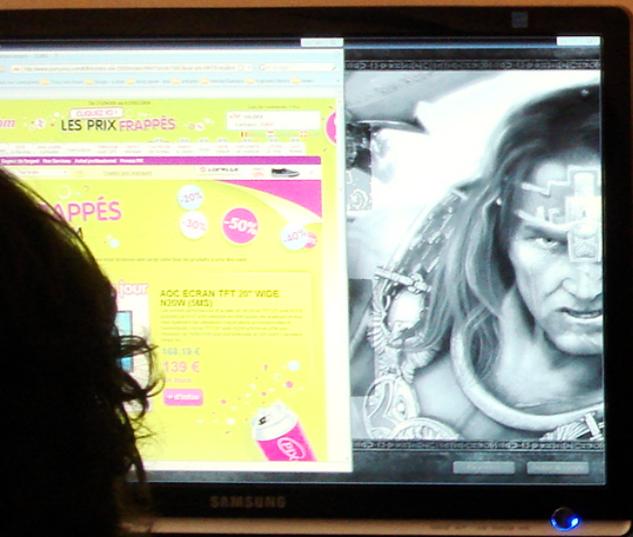
Gilles : « Avec une main, je ne peux pas jouer de personnages qui nécessitent trop de mouvements rapides. Un voleur par exemple... Il me faut un personnage relativement statique, qui me permet d'alterner les passages de la souris au clavier... [...] Ma souris est blindée de raccourcis. Je peux faire des actions sans le clavier. [Son personnage] est principalement un chasseur, parce qu'il bouge peu. Il reste à distance. Et puis, il a un animal familier qu'il peut lancer en attaque à sa place. »



Extension du domaine de la technique : l'hybridation corps/machine



















Etienne Armand Amato

*Le jeu vidéo comme dispositif
d'instanciation. Du phénomène
ludique aux avatars en réseau,
Thèse de doctorat, 2008, Paris.*

- « **instanciation** » : une « corporéité agissante » mettant en relation de multiples expériences corporelles interreliées
- « **Instance de procuration** » : « *Je me sais en train de jouer, et partant je me sais en train de vivre non pas des virtualités mais des possibles.* »

Nous vous remercions...



Les limites de la césure entre virtuel/réel :

- Espaces réels / espaces virtuels
- Identité virtuelle / Identité réelle
- Les relations « en jeu » et « hors jeu »
- Economie réelle / Economie virtuelle
- Institutions réelles / Institutions virtuelles



Serge Proulx (Université du Québec à Montréal)

Usages et enjeux des technologies des technologies de communication (avec Francis Jauréguiberry), Eres, 2011

-Usages : l' utilisation d' un objet, naturel ou symbolique, à des fins particulières

-Appropriation : elle est un processus de constitution de soi

-Transformations : l' interaction dialogique entre l' utilisateur et le dispositif technique

Kilpo



16:34

Objectifs (4)

- Je demande asile !
 - 0/1 Bouge des contrebandiers explore
 - 0/1 Adarrah avertie
- Le brise-flammes
 - 0/30 Esprit de flamme délé tué
- Est-ce que mes yeux me jouent des tours ?
 - 0/1 La Belle tué
- Le seigneur ascendant Obsidius
 - 0/1 Seigneur ascendant Obsidius tué



General Journal de combat

- [Shinaïde] a accompli le haut fait [Chasseur « Prem's » au niveau 85 sur le royaume] !
- Vous ramassez 77 Cuivre.
- Votre compétence en Archéologie est maintenant de 40.
- Vous recevez la monnaie : Fragment archéologique elfe de la nuit x2.
- Aucun joueur nommé 'Shinaïde' ne j

Keaghan
 100% 2838/2838
 100% 4632/4632
 2907 / 173900xp (+5057xp)

Torwa Pathfinder
 1864/1864

Grinner
 3888/3888 100%
 3348/4000 84%

MonkeyQuest 12/20
 - Un'Goro Crater
 ✓ [51] [51] Shizzle's Flyer
 Webbed Diemetradon Scale: 8/8
 Webbed Pterrordax Scale: 4/8
 ✓ [55] [55] Beware of Pterrordax
 Pterrordax slain: 5/10
 Frenzied Pterrordax slain: 15/15

Un'Goro Crater

Power Word: Fortitude 11 minutes
 Shadowform
 Inner Fire 55 seconds
 Fire Shield 2 minutes
 Pinto Horse
 Blood Pact

Grinner <Eternity>
Torwa Pathfinder
 XP 7300

[Guild] [Cathandra]: Not worth it now.
 [Guild] [Cathandra]: You'll get better FR gear in DM etc
 [Guild] [Crystania]: thanks for all this info, i'm quite clueless about what lies ahead
 [Guild] [Nightfrost]: Heaven.. to answer.. i am not!
 [Guild] [Cathandra]: 2% dodge is -far- better than 10 fire resist at level 50ish ;3

Congratulations, you have reached level 54!
 You have gained 48 hit points and 54 mana.
 You have gained 1 talent point.
 Your Stamina increases by 1.
 Your Intellect increases by 2.
 Your Spirit increases by 4.
 The Bait for Lar'korwi completed.
 Experience gained: 7300.
 Received item: [Outrider Leggings].

Grinner begins to cast Summon Felsteed.
 You suffer 25 Physical damage from Lar'korwi's Rend.
 Rend fades from you.
 Spirit Tap fades from you.
 Blood Pact fades from you.
 You gain Blood Pact.
 You gain 7300 experience.

Target

Progress bar

Ability icons: S-1, S-2, S-3, S-5, S-6, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 39

Inventory and utility icons: 14, 5, 10, 3, 1, 2, 6, 39, OFF, ON, ON, ON

Vivre, mourir, se rencontrer, se socialiser en terres « virtuelles »

