

Semioverse

Sémiotique des mondes numériques

Ces dernières années, et plus qu'auparavant, internet a donné une autre dimension aux liens existants entre le monde « réel » et le monde « virtuel » notamment au travers des plateformes numériques, des réseaux sociaux et des jeux vidéo en ligne. Dans ce contexte, le projet semioverse : sémiotique des mondes numériques propose d'aborder l'espace numérique actuel comme le nouveau terrain d'une sémiotique anthropologique des « collectifs ou cultures numériques ». Les deux journées d'études organisées dans ce cadre auront pour objectif d'étudier comment les « mondes virtuels » immersifs permettent à des groupes d'individus de faire société, de constituer leurs propres cultures autour de croyances et références communes.

La première journée intitulée : « Approches des cultures numériques »

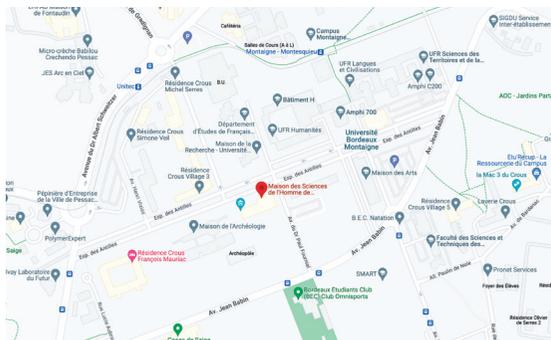
(29 Novembre 2022 ; 10h ; MSH Bx Salle 2) aura pour objectif de poser (et discuter) les conditions et les principes d'une sémiotique résolument pluridisciplinaire qui chercherait ses spécificités dans l'étude des « cultures virtuelles » et du « monde numérique » par le biais de leurs productions discursives afin de circonscrire leurs systèmes de valeurs, leur attitude (ou ethos) relativement à un croire commun qui les identifie. Autrement dit, il s'agira d'ouvrir une discussion méthodologique sur l'approche des « cultures numériques », notamment : comment les communautés en ligne se structurent autour d'un univers commun ?

La deuxième journée d'étude « Sociabilité dans les mondes immersifs »

(5 décembre 2022 ; 10h ; Amphi B200) sera consacrée à l'étude des « mondes numériques » définis comme des dispositifs interactifs et/ou immersifs constituant en même temps : un espace représentationnel (imagé), co-extensif ou non du monde « réel » et un espace relationnel au sein duquel des « corps virtuels » développent des liens sociaux. Les jeux vidéo en ligne (MMO) et les applications de réalité augmentée ou de réalité virtuelle comme World of Warcraft, VR Chat ou le projet Méta de Facebook permettront de questionner de quelle manière ces dispositifs construisent des « mondes » et deviennent le support de relations sociales ainsi que les formes de sociabilité qu'ils impliquent. Quelle expérience du monde procurent-ils aux usagers-joueurs ? Comment des sociétés, communautés ou cultures s'y constituent ?

Maison des Sciences de l'Homme
de Bordeaux
Domaine universitaire
10 esplanade des Antilles
33607 Pessac cedex

mshbx.fr



Journées d'étude

Organisées par Ludovic Châtenet,
Université Bordeaux Montaigne / MICA

SEMIOVERSE

Sémiotique des mondes numériques

Approches des cultures numériques

Mardi 29 novembre 2022, Salle 2, MSH Bx

Socialisation dans les mondes immersifs

Lundi 05 décembre 2022, Amphi B200



Dans le cadre de l'AAP MSH Bordeaux 2022 « Sémiotique des Mondes Numériques (Semioverse) » - Appel Jeunes chercheurs

Contact : ludovic.chatenet@u-bordeaux-montaigne.fr



Mardi 29 novembre 2022, Salle 2, 10h , MSH Bx

Approches des cultures numériques

Lundi 05 décembre 2022, Amphi B200, 10h,

Socialisation dans les mondes immersifs

10h Introduction

Processus de sociabilisation et pratiques numériques des communautés de fans.

Par **Mélanie Bourdaa** – Université Bordeaux Montaigne

Du jeu vidéo à la culture numérique : réflexions autour de la communauté Dark Souls.

Par **Ludovic Chatenet** – Université Bordeaux Montaigne

Discussion

10h Introduction

Interaction et sociabilité dans l'univers Dark Souls.

Par **Ludovic Chatenet** – Université Bordeaux Montaigne

Socialité sur Internet : une approche par la psychologie sociale expérimentale.

Par **Julien Nelson** – Université de Paris

Discussion

12h30 Déjeuner

12h30 Déjeuner

14h **Sémiotique et perspectives du « totémisme numérique ».**

Par **Angelo Di Caterino** – Université eCampus

Explorable Explanations : dispositifs ludiques et numériques pour apprendre par l'expérimentation.

Par **Maxime Traineau** – Université de Bordeaux

Discussion – perspectives

Animé par **L. Chatenet** (UBM)

14h **Sémiotique de la culture et expérience virtuelle. Le faire comme être dans les communautés vidéoludiques.**

Par **Gianmarco Giuliani** – Université de Turin

Corps, visage et peau dans le métaverse.

Par **Massimo Leone** – Université de Turin

Discussion – perspectives : le « métaverse »

Animé par **L. Chatenet** (UBM)