



Rencontres de l'Inidex ICCA autour de la valeur culturelle

Valeur du jeu et du jouer

Journée d'étude

6 mai 2026 – Salle Claude Simon

Maison de la recherche – Sorbonne Nouvelle

4 Rue des Irlandais, Paris 5ème

Ce 6^e opus des Rencontres de l'Inidex ICCA autour de la valeur culturelle pose la question de la valeur du jeu et du jouer en interrogeant les économies symboliques, morales et sociales qui y sont à l'œuvre. Proposant comme pour tout le cycle des Rencontres, une approche holistique de la valeur, cette journée d'étude questionnera les parties prenantes, les techniques du ludique, la structuration des enjeux de reconnaissance tout comme de stigmatisation de pratiques et d'acteur.ices, les critères de valuation et de consommation afin de penser différents aspects de la construction sociale de la valeur du jeu et les dynamiques qui l'inscrivent dans les ICC. Institutions, organisations, individus fournissent différentes échelles de lecture de cette valeur et invitent à regarder leurs liens et rôles à travers la libération de processus assertifs comme productifs, d'activités de création et de jugement.

9h Accueil

9h30 Introduction

Vinciane Zabban, ICCA, Ismée USPN

Emmanuelle Savignac, ICCA, Labsic-Cerlis, USPN

9h45-10h30 - Valeur du jouer en institution

- Revaloriser les seniors ? Le jeu vidéo dans la Silver Économie et le bien-vieillir.
Gabrielle Lavenir, CEREGE, Université de Poitiers
- Valeurs en jeu : l'éducation à la sexualité, entre normes institutionnelles et espaces ludiques.
Marie Tremblay, Labsic, USPN
- Les jeux d'argent en prison : une pratique ludique dévalorisée aux marges d'une institution dévalorisante.
Aymeric Brody, LRE, Epita

Animation et discussion : *Hélène Birlouez, Cerlis, USN*

11h45-13h - Construction politique et académique de la valeur du jeu

- Enjeux de la recherche historique face à la valeur patrimoniale du jeu vidéo en Suisse.
Sophie Bemelmans et Guillaume Guenat, Gamelab Lausanne, UNIL.
- Le moment patrimonial des années 1990 ou quand les jeux vidéo sont devenus vieux.
Benjamin Barbier, Labsic, USPN

Animation et discussion : *Johan Boittiaux, ICCA, Labsic, USPN*

Déjeuner

14h30-15h45 - Produire des catalogues et des qualités

- Donner de la valeur aux jeux : la sélection des boutiques spécialisées entre goûts, contrainte du marché et accès à l'information.
Johann Lepellec, Ismée, USPN
- Reconnaître un "bon jeu" : le tri éditorial dans l'industrie du jeu vidéo.
Lise Cottet, Centre Maurice Halbwachs, EHESS

Animation et discussion : *Vincent Berry, ICCA, Ismée, USPN*

15h45-17h - Consommation et production de valeur

- Le(s) joueur-créateur(s) et la place des extensions audiovisuelles dans la chaîne de valeur vidéoludique.
Sam Famil Rouhani, Labsic, USPN
- Good Game(s). Omnivores and Snobs on Steam.
Oskar Wacheke, Ecole Polytechnique et Samuel Coavoux, Crest, Ensaé

Animation et discussion : *Serkan Narmanli, Sophiapol, Université Paris Nanterre*

17h-18h Table ronde. Ce qui fait la valeur des jeux : points de vue professionnels.

- Cécile Fléchon, coordinatrice d'édition (équipe de scouting) et anciennement journaliste jeu vidéo
- Laurent Gaidier, game designer (*Piece of Cake*) et enseignant en game design (LP Métiers du jeu vidéo, USPN)
- Corentin Fallot, ludothécaire (*CluBB*) et responsable du Concours international de créateurs de jeux de société de Boulogne-Billancourt.

Animation et discussion : *Emmanuelle Savignac, ICCA, Labsic-Cerlis, USPN.*