

Plaisir et numérique

Colloque scientifique Ludovia 2012

=====

BOILLOT Nicolas

[Pratiques appropriatives et plaisirs des artistes numériques : l'exemple des remix multimédias.](#)

GASTINEAU Sylvie, LE FUR Richard, BAUDOUIN Cyrille, VEYRET Morgan, COGAN Yann, MISIAK Gaële, CHEVAILLIER Pierre

[Jeu vidéo, plaisir et pédagogie. Retour d'expérience sur la conception d'un jeu vidéo pédagogique et observation de son utilisation expérimentale en classe.](#)

GAUTSCHI Heidi

[Plaisir et/ou apprentissage? Le cas de l'étudiant-consommateur à Lesley University.](#)

LAVIGNE Michel

[Serious games : que devient le plaisir ludique ?](#)

LEJEUNE Françoise

[Esthésie d'une installation interactive : entre plaisir esthétique et plaisir ludique.](#)

LELIEVRE Edwige, GROUPIERRE Karleen

[« Les Mystères de la Basilique » - Plaisir fictionnel, ludique et esthétique au service du patrimoine.](#)

MATHIEU Adeline, BERARDI Anna Maria, TONIOLO Anne-Marie

[Plaisir et satisfaction de besoins psychologiques lors de l'interaction avec les jeux vidéo.](#)

MOLNAR Margit

[Lecture numérique, entre faire et dire, la complexité du geste intuitif.](#)

PAILLARD Célio

[Le plaisir de l'interactivité : stratégies de séduction de l'art numérique.](#)

PAPI Cathia

[Connexion et communication : le plaisir ou l'envers de la peur du vide.](#)

PASQUER-JEANNE Julie, ZERBIB Olivier

[Du plaisir de se perdre dans des lieux \(re\)connus : flâneries et quêtes vidéoludique.](#)

RETAUX Xavier

[Plaisir et sensation de présence.](#)

ROBERT Olivier

[Phénoménologie du plaisir vidéoludique.](#)

SIGAL Martine

[Plaisir et présence : L'Eden numérique.](#)

VACHEY France

[Les jeux du XXIème siècle : Internet, réseaux sociaux et le plaisir d'agir ensemble.](#)

VERGOPOULOS Hécate, BOURY Charles

[Ceci n'est pas un jeu. Le plaisir, les « jeux sérieux » et les « jeux graves »](#)

WELKER Cécile

[Le cocon numérique. Sensibles effets du couple immersion/interactivité dans les œuvres numériques.](#)