

**Hovig TER MINASSIAN**

[hovig.terminassian@univ-tours.fr](mailto:hovig.terminassian@univ-tours.fr)

**Maître de conférences en géographie (Université François-Rabelais de Tours)**

**Docteur en géographie, aménagement et urbanisme**

**Agrégé de géographie** (promotion 2003)

**Ancien élève de l'ENS Lettres et Sciences humaines de Lyon** (promotion 2000)

#### **Principales responsabilités pédagogiques et scientifiques**

Co-responsable de la formation en master 2 "Management des territoires et urbanisme" (MTU)

Responsable de la préparation à l'agrégation externe de géographie (MTU)

Coordinateur du projet de recherche LUDESPACE (ANR JCJC édition 2011)

Membre du Bureau de CITERES (représentant de l'équipe CoST)

Membre du Bureau de CoST (co-responsable de l'axe APT - "Actions publiques et territoires")

Membre du comité scientifique de la revue *Sciences du jeu*

#### **Thèmes de recherche**

Gentrification, politiques patrimoniales, politiques de réhabilitation, quartiers anciens, paysage urbain, Barcelone, jeux vidéo, pratiques ludiques.

## **PUBLICATIONS**

### **Ouvrages et chapitres d'ouvrage**

TER MINASSIAN H., 2013, « Les politiques urbaines municipales dans la vieille ville de Barcelone (1979-2008) », in COUDROY DE LILLE L., VAZ C., VORMS C. (dir.), *L'urbanisme espagnol depuis les années 1970. La ville, la démocratie et le marché*, Rennes : Presses universitaires de Rennes, p. 139-153.

TER MINASSIAN H., COAVOUX S., RUFAT S., BERRY V., 2013, « Qui sont les joueurs de jeux vidéo en France ? », in Olivier Lejade, Mathieu Triclot (dir.), *La fabrique des jeux vidéo*, Paris : La Martinière, p. 172-177.

TER MINASSIAN H., 2013, « Commerce et discontinuités socio-spatiales dans le centre ancien de Barcelone », in LEBRUN N. (dir.), *Commerce et discontinuités*, Arras : Artois Presses Université, p. 143-157.

TER MINASSIAN H., 2013, *Changer Barcelone. Politiques publiques et gentrification dans le centre ancien (Ciutat Vella)*, Toulouse : Presses Universitaires du Mirail, 315 p.

TER MINASSIAN H., RUFAT S., COAVOUX S. (dir.), 2012, *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris : Questions théoriques, 291 p.

TER MINASSIAN H., 2012, « Le patrimoine dans les politiques de réhabilitation du centre ancien de Barcelone. Discours et réalité (1980-2008) », in FOURNIER L. S., CROZAT D., BERNIE-BOISSARD C., CHASTAGNER C., *Patrimoine et valorisation des territoires*, Paris : L'Harmattan, p. 37-51.

RUFAT S., TER MINASSIAN H., 2011, « Les espaces des conflits numériques », in GÉRARDOT M., LEMARCHAND Ph. (dirs.), *Géographie des conflits*, Paris : Atlande, pp. 56-60.

RUFAT S., TER MINASSIAN (dir.), 2011, *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris : Questions théoriques, coll. "L/P", 197 p.

### Articles parus dans des revues à comité de lecture

MACCAGLIA F., TER MINASSIAN H., 2014/2, « L'action publique en situation d'inachèvement. Que se passe-t-il quand ça s'arrête ? », *L'information géographique*, vol. 78, p. 8-23.

TER MINASSIAN H., 2014, « Cambiar barcelona entre 1980 y 2008. Una vuelta a una Tesis de geografía », *Biblio 3W*, vol. XIX, n° 1076.

BOUTET M., COLÓN DE CARVAJAL I., TER MINASSIAN H., TRICLOT M., 2014, « Au-delà du virtuel : interactions sociales et spatiales dans et autour d'un univers vidéoludique » *Médiation et information*, n° 37, p. 103-115.

RUFAT S., TER MINASSIAN H., 2012, « Video games and urban simulation: new tools or new tricks? », *Cybergeog, revue européenne de géographie*.

TER MINASSIAN H., 2012, « Patrimonialisation et gentrification : le cas de Barcelone », *Les cahiers de CoST*, n° 1, p. 49-58.

TER MINASSIAN H., 2012, « Les jeux vidéo : un patrimoine culturel ? », *Géographie et cultures*, n° 82, p. 121-139.

TER MINASSIAN H., RUFAT S., COAVOUX S., BERRY V., 2011, « Comment trouver son chemin dans les jeux vidéo ? Pratiques et représentations spatiales des joueurs », *L'Espace géographique*, n° 3, p. 245-262.

TER MINASSIAN H., 2011, « La réhabilitation thermique des bâtiments anciens à Paris : comment concilier protection du patrimoine et performance énergétique ? », *Cybergeog revue européenne de géographie*.

RUFAT S., TER MINASSIAN, 2011, « Les terrains de jeu vidéo comme terrain de recherche », *Carnets de géographes et de recherches*, n° 2.

RUFAT S., TER MINASSIAN H., « Espace et jeu vidéo », in RUFAT S., TER MINASSIAN (dir.), 2011, *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris : Questions théoriques, pp. 66-87.

RUFAT S., TER MINASSIAN (dir.), 2011, *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris : Questions théoriques.

TER MINASSIAN H., RUFAT S., 2011, « Espaces et jeux vidéo », in TER MINASSIAN H., RUFAT S. (dir.), *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris : Questions théoriques, pp. 66-87.

TER MINASSIAN H., 2010/4, « La récupération du centre ancien de Barcelone depuis le début des années 1980 : enjeux, processus, contradictions », *Norois*, n° 217, pp. 13-27.

TER MINASSIAN H., 2010, « Le paysage urbain du centre ancien de Barcelone : outil d'analyse des processus de gentrification », *Projets de paysage*, n° 4 (en ligne).

TER MINASSIAN H., 2010/3, « La réhabilitation urbaine du centre ancien de Barcelone. Discours et représentations par les pouvoirs publics (1980-2008) », *Espaces et sociétés*, n° 142, pp. 97-112.

TER MINASSIAN H., 2009, « Y a-t-il une gentrification à Barcelone ? Ciutat Vella entre 1991 et 2005 », *Géocarrefour*, volume 84-1-2, pp. 93-103.

TER MINASSIAN H., RUFAT S., 2008, « Les jeux vidéo : un nouveau champ de recherche pour les géographes ? Un laboratoire junior s'intéresse aux jeux vidéo », *NETCOM. Network and Communication studies*, vol. 22, n° 3-4, pp. 353-354.

TER MINASSIAN H., RUFAT S., 2008, « Et si les jeux vidéo servaient à comprendre la géographie ? », *Cybergeographe, revue européenne de géographie* (en ligne).

TER MINASSIAN H., 2007, « Le paysage de la gentrification à Barcelone », *Strates. Matériaux pour la recherche en sciences sociales*, n° 13, pp. 235-250.

## COMMUNICATIONS SCIENTIFIQUES

### Colloques internationaux

Boutet M. Ter Minassian H., « Jeux vidéo et routines quotidiennes. Transport en commun-bureau-salle de bain », colloque international *Métro, boulot, dodo... Quoi de neuf dans nos routines ?*, Lille, 26-27 mars 2014 (MSFS, CETE Nord-Picard, CEREMA).

Ter Minassian H., Rufat S., Coavoux S., Boutet M., « Situating play cultures. A survey of videogame players and practices in France » colloque international *Videogame Cultures & the Future of Interactive Entertainment*, Oxford, 14-16 juillet 2013 (VG5).

Ter Minassian H., Colón de Carvajal I., Boutet M., Triclot M., « Where is my Life ? : Immersion and Micro-interactions in Video Games », colloque international *Videogame Cultures & the Future of Interactive Entertainment*, Oxford, 14-16 juillet 2013 (VG5).

Ter Minassian H., « La mise en scène du paysage dans les jeux vidéo : action ou vérité ? », colloque international *écofictions, fictions paysagères*, Toulouse, 20-22 février 2013 (ESAV/LARA).

Ter Minassian H., « Patrimoine et changement climatique : peut-on adapter la ville tout en préservant le patrimoine ? Le cas de Paris », colloque international *Renforcer la résilience au changement climatique des villes*, Metz, 7-8 juillet 2011 (Université Paul Verlaine).

Ter Minassian H., « Commerce et discontinuités socio-spatiales dans le centre ancien de Barcelone », au colloque international *Commerce et discontinuités*, Arras, 23-25 mars 2011 (EA 2468 DYRT).

Ter Minassian H., « La récupération du centre ancien de Barcelone. Discours et réalité (1979-2008) », colloque international *Urbanismo, democracia y mercado: una experiencia española (1970-2010)*, Créteil, 15-16 mars 2010 (ETSAM/Casa de Velázquez/IUP-Université de Paris 12).

Ter Minassian H., « Le patrimoine dans les politiques de réhabilitation du centre ancien de Barcelone. Discours et réalité (1980-2008) », colloque international *Patrimoine culturel et désirs de territoires : vers quels développements ?*, Nîmes, 25-27 février 2010 (Art-Dev FRE 3027).

Rufat S., Ter Minassian H., « Video Games and Emergence : new Tools or new Tricks ? », colloque international *Emergence in Geographical Space : Concepts, Methods and Models*, Paris, 23-25 novembre 2009 (S4 European Research Group).

Ter Minassian H., « La réhabilitation du centre ancien de Barcelone : multiplicité des enjeux, des réappropriations, des tensions », colloque international *Espaces hérités – Espaces enjeux*, Caen, 8-10 novembre 2007 (UMR CNRS ESO/MRSH Université de Caen-Basse Normandie).

### **Journées d'études**

Ter Minassian H., « Space invaders : jeux vidéo et agencements matériels de l'espace domestique », journée d'études 2<sup>ème</sup> journée d'études sur les pratiques ludiques, Paris, 26 juin 2014 (LAHIC, IIAC).

Collectif, « Les pratiques vidéoludiques des enfants : des jeux et des lieux », journée d'études *Enfants et jeux vidéo*, Villetaneuse, 23 janvier 2014 (EXPERICE, LUDESPACE).

Ter Minassian H., « Récrire l'histoire du bout des doigts avec les jeux vidéo ? », journée d'études *Uchronies et histoires contrefactuelles*, Château de La Roche-Guyon, 7 décembre 2013 (EA 2529 CICC « Civilisations et Identités Culturelles Comparées »).

Ter Minassian H., Boutet M., Triclot M., « Postures corporelles et petits engagements. Repérer et analyser des intensités faibles au cours d'une séance de jeu vidéo », journée d'études *Les interactions en situation de jeu vidéo*, Lyon, 21 novembre 2013 (ICAR, ENS de Lyon).

Boutet M. Colón de Carvajal I., Ter Minassian H., Triclot M., « Interactions sociales et spatiales dans les jeux vidéo multi-joueurs », journée d'études *Game Studies ? À la française !*, Paris, 16-17 juin 2012 (OMNSH).

Ter Minassian H., Rufat S., « Les géographes face aux jeux vidéo » (intervention commune avec Samuel Rufat), journée d'études *Game Studies ? À la française !*, Paris, 7-8 mai 2011 (OMNSH).

Ter Minassian H., « Plan climat et rénovation thermique. Quels enjeux pour le patrimoine bâti parisien ? », journée d'études *Changement climatique et planification territoriale*, Tours, 16 mars 2011 (CITERES, LERAD).

Ter Minassian H., « Patrimonialisation et gentrification : le cas de Barcelone », journée d'études *Analyser la patrimonialisation des espaces urbains*, Tours, 25 novembre 2010 (CoST/UMR CITERES).

Ter Minassian H., « Le paysage urbain : outil d'analyse de la gentrification », *Secondes journées doctorales en paysage*, Blois, 3-4 décembre 2009 (ENSNP).

Ter Minassian H., « Y a-t-il un mythe de la gentrification dans le centre ancien de Barcelone ? Ciutat Vella entre 1991 et 2005 », journée d'études *Jeunes Chercheurs*, Toulouse, 13 novembre 2009 (réseau Logement-Habitat, ex-GIS Socio-Économie de l'Habitat).

Ter Minassian H., « Cohabiter dans le centre ancien de Barcelone : multiplicité des processus et des tensions », journée d'études *Cohabiter*, Lyon, 3-4 avril 2008 (laboratoire junior « Focales »/ENS LSH/Université Lumière Lyon 2).

## Séminaires et autres interventions

Ter Minassian H., Boutet M., Rufat S., « Pour en finir avec les recherches internalistes en géographie ? », séminaire *Les méthodes qualitatives en géographie et en sciences sociales*, Paris, 5 mai 2014 (ENeC UMR 8185).

Ter Minassian H., « Politiques urbaines et changements sociaux à Barcelone : du modèle à la crise ? », séminaire *Stratégies et trajectoires territoriales de villes : l'exemple de deux cités européennes à forte patrimonialité (Venise et Barcelone)*, Toulouse, 13 décembre 2013 (LISST-Cieu).

Ter Minassian Hovig, « Videogames : a cultural heritage ? », *Association of American Geographers Annual Meeting 2012*, 24-28 février 2012 (AAG).

Rufat S., Ter Minassian H., « La géographie : fenêtre sur les jeux vidéo ? » séminaire de l'équipe EHGO, Paris, Paris, 29 janvier 2010 (laboratoire Géographie-Cités).

Ter Minassian H., « La politique de réhabilitation du centre ancien de Barcelone : discours et réalité (1980-2008), séminaire *Recomposition des territoires du quotidien*, Paris, 3 avril 2009 (Laboratoire LADYSS).

Rufat S., Ter Minassian H., « Trouver son chemin dans les espaces virtuels, approche à partir des jeux vidéo », Université Européenne d'Été *Actualités du concept d'espace. Arts, philosophie, sciences humaines*, Lyon, 12-21 juillet 2007 (OFFRES/ENS-LSH).

## ANIMATION DE LA VIE DE LA RECHERCHE

Membre du comité d'organisation et du comité scientifique du colloque international « Penser la fabrique de la ville en temps de crise(s). 7èmes rencontres franco-italiennes de géographie sociale », Tours, 16-17 juin 2014 (CITERES-CoST et EMAM).

Membre du comité scientifique de l'exposition *Jeu vidéo : l'expo* (Cité des sciences et de l'Industrie 22 octobre 2013-24 août 2014)

Co-organisation de la journée d'études *Fermé pour travaux : l'action publique saisie au travers de l'inachèvement*, Tours, 25 janvier 2013 (CITERES-CoST).

Membre du comité scientifique et du comité d'organisation du colloque international *La fabrique des mondes vidéoludiques*, Lyon, 6-7 juin 2013 (OMNSH, laboratoire junior « Level Up ! », ENS de Lyon).

Co-organisation de la journée d'études *L'action publique au service de la gentrification. Dynamiques, acteurs et stratégies d'un processus inéluctable ?*, Tours, 29 mars 2012 (CITERES-CoST).

Membre du comité d'organisation de la journée d'études « Les Lettres et les Sciences humaines et sociales face aux jeux vidéo », Lyon, 26 mai 2010 (laboratoire junior « Jeux Vidéo : Pratiques, Contenus, Discours »/ENS de Lyon).

Organisation du cycle de séminaire du laboratoire junior « Jeux Vidéo : Pratiques, Contenus, Discours » (ENS de Lyon) 2008-2010.

Membre du comité d'organisation de la journée d'étude « Les jeux vidéo comme objet de recherche : problématiques, enjeux et méthodes », Lyon, 28 mai 2009 (laboratoire junior « Jeux Vidéo : Pratiques, Contenus, Discours »/ENS de Lyon).

Membre du comité d'organisation de la journée d'étude « jeunes chercheurs » *Le logement et l'habitat comme objets de recherche*, Paris, 22 mai 2007 (GIS Socio-Économie de l'Habitat/laboratoire LADYSS UMR 7533).

Membre du comité d'organisation de la journée des doctorants *Comment aborder le terrain de thèse*, 24 avril 2007 (Laboratoire LADYSS UMR 7533).