

Appel à communications

TRAVAIL ET LOISIRS

OU

COMMENT LE TRAVAIL SE TRANSFORME PAR ET DANS LE DIVERTISSEMENT

ET COMMENT LE DIVERTISSEMENT SE REQUALIFIE EN TRAVAIL

11-12-13 juin 2014

Présidente du comité scientifique : Véronique Richard

Président du comité d'organisation : Yves Jeanneret

Le colloque propose de questionner ce que le travail fait au divertissement et ce que le divertissement fait au travail ou, plus précisément, de s'arrêter sur *la production contemporaine de formes hybrides entre travail et divertissement, et plus généralement travail et loisir (serious games, usages des réseaux sociaux au travail, Fab labs, médiations du travail des amateurs, etc.)*. Il s'agit ainsi d'étudier :

- comment le travail se transforme par et dans le divertissement,
- comment le divertissement est qualifié en travail.

Le colloque vise à examiner comment ces formes hybrides d'activités s'inscrivent dans la continuité d'une histoire du travail et de ses représentations tout en analysant leurs spécificités et leur actualité. En effet, si le rire, la fête, les discussions informelles et autres pratiques à l'œuvre sur le lieu et/ou dans le temps du travail peuvent être conçues comme des pratiques récréatives en regard du temps professionnel, les formes d'activité dont il sera question diffèrent en ce sens qu'elles ne dessinent pas une frontière entre le récréatif informel (« clandestin ») et le professionnel institutionnel (« productif »). Il s'agira ainsi de comprendre dans quelle mesure

celles-ci participent à la professionnalisation de la création, du récréatif et du ludique en les mettant au service de la production et à la formalisation des interactions et pratiques « clandestines ». Il s'agira, en outre, de s'intéresser au travail afin d'étudier les manières à travers lesquelles il s'exporte dans le temps et dans l'espace du divertissement, du jeu et du « hors travail » en général, produisant là aussi des formes d'activité hybrides. Seront ainsi interrogés le sens du loisir, du jeu et du divertissement ainsi que les relations que ces différentes notions entretiennent avec le travail, sans que soit posée une simple équivalence entre elles.

Comment comprendre ce phénomène des hybridations ? Est-ce une tendance de certains secteurs professionnels, certains métiers, certaines générations ou une caractéristique du monde du travail en général ? Comment ce phénomène est-il mis en visibilité par les usages communicationnels ? De quoi est-il le signe ou le symptôme ?

Pour étudier ces formes d'activité, nous proposons quatre axes de réflexions non exclusifs qui questionnent, chacun, une des modalités d'expression de cette tension et de cette hybridation entre travail et divertissement :

1/ La ludicisation du travail : un tournant du management ?

Les chercheurs ont montré que le productif et le ludique, loin de relever de sphères opposées ou séparées, sont imbriqués dans les pratiques de travail. Mais depuis quelques années, dans le cadre d'un mouvement global de « gamification », c'est à un usage du ludique et du jeu par le management qu'on assiste, au service de l'organisation du travail, de la production, de la « créativité » et de l'innovation. Quels sont les usages du jeu dans les contextes de travail ? Est-il possible d'en dresser une typologie ? Dans quels types d'univers et auprès de quelles catégories d'acteurs se développent ces pratiques ? Comment comprendre le lien entre ces pratiques et les évolutions socioéconomiques, idéologiques et technologiques ? En quoi le jeu, en tant que notion et pratique, participe à redessiner les rapports sociaux et les relations sociales au sein des organisations ?

2/ Le loisir des uns, le travail des autres : la professionnalisation du divertissement

Le divertissement est lui-même devenu un espace de travail pour nos contemporains. D'une part, parce que c'est un travail d'ingénierie à part entière que d'édifier les cadres matériels et symboliques dans lesquels le divertissement va pouvoir se déployer : les industries culturelles du divertissement et du spectacle (jeux vidéo, sport, jeux télévisés, parcs d'attractions...) emploient des milliers de personnes qui travaillent à rendre possible l'activité ludique des autres (joueurs, téléspectateurs, visiteurs...). D'autre part, parce que certaines personnes gagnent désormais leur vie par et dans le divertissement, comme en témoignent actuellement les formes de professionnalisation des jeux vidéo (joueurs professionnels et amateurs, comme on parle de sportifs professionnels...), ainsi que d'autres phénomènes plus liés aux possibilités offertes à la monétisation des jeux en ligne : l'activité économique à l'intérieur du jeu se convertirait dès lors en activité économique à l'extérieur du jeu.

3/ Mise en spectacle du travail et professionnalisation de soi

Le travail, loin de se faire toujours dans des cadres dédiés et clos, est parfois exposé, mis en

scène, et même mis en spectacle. Si certains métiers ou professions, par exemple les forains, pratiquent depuis longtemps la mise en spectacle du travail, cette façon d'exposer le travail semble s'étendre. Cette compétence qui vise à savoir se mettre en scène, voire en spectacle, dans son travail est-elle de plus en plus généralisée dans la société contemporaine ? Quels sont les dispositifs spécifiques et les formes nouvelles de médiation de la mise en scène du travail ? En quoi la mise en visibilité du travail transforme-t-elle le rapport au travail et les identités au travail ? Quels imaginaires du travail circulent dans ces mises en scène ?

Inversement, le spectacle est de plus en plus un travail, même s'il prend soin de se donner à voir comme un divertissement. C'est le cas de nombreuses productions des industries culturelles. En quoi ces formes de travail à l'œuvre dans les institutions du divertissement et médiatiques participent-elles à transformer la perception du travail ? Quels imaginaires la mise en visibilité du travail véhicule-t-elle ?

4/ L'hybridation des lieux/temps du travail/loisir

Avec l'industrialisation, le travail avait trouvé sa place dans des lieux qui lui étaient consacrés (usines, ateliers, etc.), mais encore dans des temps quotidiens, hebdomadaires puis annuels qui lui furent dédiés (horaires, jours fériés, congés, etc.). Ces lieux et ces temps dessinaient une frontière symbolique entre l'ensemble des activités que l'on conduisait et qui se définissaient comme du travail salarié et d'autres types d'activités, parmi lesquelles celle du délassement et du divertissement.

Avec les années 1970 et leur mouvement de « dématérialisation du travail », le travail à distance sous toutes ses formes, des plus instituées aux plus éphémères et informelles, voit ces frontières symboliques commencer à se brouiller, à la fois dans l'espace et dans le temps. Des situations de travail sont ainsi reconfigurées en dehors du lieu et du temps qui lui sont consacrés au moyen d'outils divers : un bureau dans l'appartement d'un « télé-travailleur », un *smart-phone* au café, ou encore une bande jaune signifiant « lieu de crime » ou « lieu de tournage » dans la ville.

Ces reconfigurations donnent lieu à un phénomène d'importation du travail dans le loisir qui trouve, dans des formes actuelles, un nouvel

achèvement : les Fab Labs, les Techshops, les Makerspaces ou les Hackerspaces dans lesquels des individus partageant un même intérêt pour un domaine (l'informatique, l'art et le design, les sciences...) se rencontrent et collaborent. Ces lieux, entre bricolage et travail ouvrier, hobby et échanges de compétences professionnelles, définissent-ils des « tiers activités », ni tout à fait laborieuses, ni tout à fait récréatives ?

Portée du colloque

Le colloque prendra en considération les évolutions récentes et conjoncturelles dans leur ensemble. Il sera de dimension internationale. Il fera intervenir des chercheurs issus de plusieurs disciplines ayant questionné le travail, le divertissement et leurs relations (sciences de l'information et de la communication, sciences de l'éducation, sociologie, ethnologie, histoire, etc.). Seront également conviés des professionnels proposant des dispositifs hybrides voués à la rencontre entre travail et divertissement.

Soumission

Les propositions de communication pourront porter sur un terrain d'analyse circonscrit ou proposer une problématique théorique plus générale, de nature à mettre en évidence un questionnement et un programme de recherche en cours.

Les propositions seront exposées dans un résumé de 6000 signes maximum.

La 1^{ère} page, séparée du corps de la proposition, devra mentionner :

- l'axe principal dans lequel s'insère la soumission,
- un titre en français et en anglais,
- le nom, le prénom, l'appartenance institutionnelle (Laboratoire, Université, Organisme) et les coordonnées (adresse postale complète, adresse électronique, téléphone) de chaque auteur,
- 4-5 mots clés en français et en anglais.

Le corps de la proposition reprendra le titre.

La soumission sera enregistrée dans un fichier au format RTF portant le nom des auteurs (de type : AUTEUR1AUTEUR2.RTF). Elle devra être adressée, avant le 15 octobre 2013, en **document attaché par courrier électronique à l'adresse suivante** : colloque.travail-loisirs@celsa.paris-sorbonne.fr

Les propositions pourront être rédigées en français ou en anglais.

Sélection, communication et publication

L'accord de principe sur l'acceptation des communications sera donné par le comité scientifique en novembre 2013. La soumission et l'acceptation définitive d'un texte de communication rédigé sera la condition pour être intervenant au colloque. Les textes retenus feront l'objet d'une publication. Les actes seront distribués le jour du colloque.

Calendrier

Soumission des propositions : 15 octobre 2013

Réponse du comité scientifique : novembre 2013

Soumission du texte définitif : 15 janvier 2014

Dates du colloque : 11-13 juin 2014, au CELSA Université Paris-Sorbonne, France (77 rue de Villiers / 92200 Neuilly-sur-Seine)

Comité scientifique

Présidente : Véronique Richard, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne
Olivier Aïm, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne
Arlette Bouzon, LERASS, Université Toulouse 3 – Paul Sabatier
Gilles Brougère, EXPERICE, Université Paris 13
Sophie Corbillé, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne
Olivia Foli, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne
Valérie Jeanne-Perrier, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne
Sarah Labelle, LabSIC, Université Paris 13
Emmanuelle Lallement, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne
Christian Le Moënne, PREFics, Université de Rennes 2
Michèle Gellereau, GERiiCO, Université Lille 3
Sophie Pène, laboratoire, Paris Design Lab, ENSCI & Université Paris 5
Jean Pralong, Rouen Business School
Aude Seurrat, LabSIC, Université Paris 13
Julien Tassel, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne
Hécate Vergopoulos, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne

Comité d'organisation

Président : Yves Jeanneret, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne
Asmaa Aziza, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne
Juliette Charbonneaux, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne
Odile Cortinovis, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne
Thierry Devars, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne
Camille Jutant, Paris Design Lab, ENSCI
Julie Pasquer, LLC, Université d'Avignon
Pierre-Michel Riccio, LGI2P, Ecole des Mines d'Alès
Marion Rollandin, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne
Kyle Schneider, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne
Emeline Seignobos, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne

Call for Papers

Colloquium

**WORK AND LEISURE
OR
HOW WORK IS TRANSFORMED BY AND WITH ENTERTAINMENT
AND HOW ENTERTAINMENT IS REQUALIFIED IN WORK**

11-12-13 June 2014

Research Committee Chair: Véronique Richard
Organizing Committee Chair: Yves Jeanneret

The colloquium proposes to question what work does to entertainment and what entertainment does at work. More precisely, the colloquium will question the contemporary production of hybrid forms between work and play, and generally, work and leisure, including serious games, use of social networks at work, fablabs, media representations of work by amateurs, amongst other examples. The colloquium will consider the following two broad themes:

- How work is transformed by and within entertainment.
- How entertainment is qualified by work.

The colloquium aims to examine how these hybrid forms of activities are a continuation of the history of work and its representations, while analyzing their specificity and timeliness. If laughter, parties, informal discussions and other practices at work on-site and/or during work can be seen as recreational practices compared to professional time, activity forms that will be discussed differ in that they do not draw a line between informal recreation ("clandestine") and the institutional-professional ("productive"). The colloquium aims to better understand how these two situations contribute to the professionaliza-

tion of creation, recreation and fun, putting them at the service of production and formalization of interactions and "underground" practices. Additionally, the colloquium will question work to investigate the ways in which it is exported over time and in which entertainment spaces – from play and "extra-work" in general, thus producing hybrid forms of activity. Questions on the meaning of leisure, play and entertainment, as well as the relationships that these notions have with work will be posed without reducing these elements to simple equivalents.

How can one understand this hybridization phenomenon? Is this a trend of only some occupational sectors, professions or generations, or is it a characteristic of the working world in general? How does this phenomenon make communicative uses visible? What is it symbolic or symptomatic of?

To study these types of activities, we propose four non-exclusive axes that question each one of the modes of expression of this tension and hybridization between work and play:

1/ Fun at work: a turning point for management?

Researchers have shown that productivity and fun, far from being opposing or separate spheres, are embedded in work practices. But in recent years, as part of a global movement of "gamification", there is an existing use of playful and game-based management that is used to organize work, production, "creativity" and innovation. What are the uses of play in work contexts? Is it possible to develop a typology? In what kind of world and with what categories of actors do these practices develop? How can one better understand the relationship between these practices and socio-economic, ideological and technological developments? In what ways is the game, as a concept and practice, involved in redesigning social relations within organizations?

2/ Leisure for some, work for others: the professionalization of entertainment

Entertainment itself has become a workspace for those in today's society. On one hand because it is a distinct form of design in order to build material and symbolic frameworks in which entertainment can be deployed, including for cultural entertainment and game industries (video games, sports, game shows, theme parks, etc.) that employ thousands of people working to make the recreational activity of others (players, viewers, visitors, etc.) possible. On the other hand, because some people now earn their living via entertainment, as currently reflected in the forms of professionalization of video games (professional and amateur players, in the same way we talk about professional sports players), as well as other phenomena related to more opportunities for the monetization of online games. Economic activity within games has now become a real possibility for economic activity outside of the game.

3/ Performance of work and professionalization of the self

Far from always being in dedicated and closed frameworks, work is exposed, performed and even put on show at times. If certain trades or professions, such as on fair grounds, have long practiced the performance of work, this way of presenting work seems to be spreading. Is the employment of skills that target how to stage –

or even put on show – one's work more widespread in contemporary society? What are the specific devices and new forms of communication used in staging work? How does increasing the visibility of work transform relationships and identities at work? What imaginaries of work circulate in these forms of staging?

Conversely, the show becomes increasingly considered as work, even if it is careful to give the impression that it is entertainment. This is the case in many productions in cultural industries. How are these forms of labor in entertainment and media organizations involved in transforming the perception of work? What are the imaginaries associated with logics to make work more visible?

4/ Hybridization of places/time at work/leisure

With industrialization, work found its place in traditionally dedicated spaces (factories, workshops, etc.), but also in daily, weekly and yearly dedicated times (schedules, holidays, vacations, etc.). These places and times drew a symbolic border between the set of activities that one did and that were defined as paid work or other types of activities, including that of relaxation and entertainment.

With the 1970s and the "dematerialization of work" movement, remote work in all its forms – from the established to the most ephemeral and informal – witnessed these symbolic boundaries begin to blur in space and in time. Work situations have since been reconfigured outside of devoted space and time using various tools, including home offices for "teleworkers", smart phones in coffee shops, or using yellow crime scene tape to signify work zones in atypical spaces.

These reconfigurations lead to an import phenomenon of work into entertainment that, in current forms, is representative of an emerging model. Fablabs, Techshops, Makerspaces or Hackerspaces are all spaces in which individuals with a common interest in a given area (computer science, art and design, science, etc.) meet and collaborate. Do these places, between craft and manual work, hobby and exchange of

professional skills, define "third- party activities" that are neither laborious nor recreation?

Colloquium Scope

The colloquium will take into account recent and emerging economic developments from a global perspective. It will also have an international dimension and involve researchers from several

disciplines who question work, entertainment and their associated relationships (information and communication sciences, education, sociology, anthropology, history, etc.). Practitioners will also be invited to offer hybrid perspectives dedicated to the encounter between work and play.

Submissions

Paper proposals may be dedicated to a limited field of analysis or provide a more general theoretical analysis, such as highlighting a set of current research problems.

All proposals should be described in a written summary of 6,000 characters maximum.

The first page, separated from the body of the proposal, should include:

- The colloquium axis for the submission
- A title in French and English
- The first and last name, institutional affiliation (research lab, university, and/or institution) and contact information (full address, email address and telephone number) of each author
- 4-5 keywords in French and English

The body of the proposal should repeat the title. Submissions should be made in RTF format with the names of authors (example: AUTEUR1AUTEUR2.RTF) and be sent before 15 October 2013, as an attachment by email to the following address: colloque.travail-loisirs@celsa.paris-sorbonne.fr

Proposals may be submitted in French or English.

Selection, Communication and Publication

Qualified acceptances of papers will be given by the Research committee in November 2013. The submission and acceptance of a written final text will be required in order to participate in the colloquium. Final texts of all selected submissions will be published and colloquium proceedings will be distributed on 11 June 2014.

Calendar

Proposals submission deadline: 15 October 2013

Research committee response: November 2013

Final paper submissions: 15 Jan 2014

Colloquium dates: 11-13 June 2014 at CELSA Université Paris-Sorbonne, France (77 rue de Villiers, 92200 Neuilly-sur-Seine, France)

Research Committee

Chair: Véronique Richard, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne

Olivier Aïm, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne

Arlette Bouzon, LERASS, Université Toulouse 3 – Paul Sabatier

Gilles Brougère, EXPERICE, Université Paris 13
Sophie Corbillé, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne
Olivia Foli, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne
Valérie Jeanne-Perrier, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne
Sarah Labelle, LabSIC, Université Paris 13
Emmanuelle Lallement, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne
Christian Le Moënne, PREFics, Université de Rennes 2
Michèle Gellereau, GERiiCO, Université Lille 3
Sophie Pène, laboratoire, Paris Design Lab, ENSCI & Université Paris 5
Jean Pralong, Rouen Business School
Aude Seurrat, LabSIC, Université Paris 13
Julien Tassel, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne
Hécate Vergopoulos, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne

Organization Committee

Chair: Yves Jeanneret, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne
Asmaa Aziza, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne
Juliette Charbonneaux, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne
Odile Cortinovis, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne
Thierry Devars, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne
Camille Jutant, Paris Design Lab, ENSCI
Julie Pasquer, LLC, Université d'Avignon
Pierre-Michel Riccio, LGI2P, Ecole des Mines d'Alès
Marion Rollandin, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne
Kyle Schneider, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne
Emeline Seignobos, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne

Beitrag zum Kolloquiumsprojekt

**ARBEIT UND FREIZEIT
ODER
WIE SICH ARBEIT DURCH UND IN DER UNTERHALTUNG VERÄNDERT
UND WIE SICH UNTERHALTUNG IN ARBEIT VERWANDELT**

11.-12.-13. Juni 2014

Präsidentin des wissenschaftlichen Komitees: Véronique Richard
Präsident des Organisationskomitees: Yves Jeanneret

Im Zentrum des Kolloquiums steht die Frage nach der Wirkung von Arbeit auf Unterhaltung und der Wirkung von Unterhaltung auf Arbeit oder, genauer gesagt, die Frage nach zeitgenössischen Mischformen zwischen Arbeit und Unterhaltung bzw. zwischen Arbeit und Freizeit im Allgemeinen (*serious game*, Nutzung von sozialen Netzwerken am Arbeitsplatz, *Fab labs*, Fernsehsendungen zur Arbeit von Amateuren usw.). Primär soll hinterfragt werden:

- wie sich Arbeit durch und in der Unterhaltung verändert
- und wie Unterhaltung als Arbeit betrachtet werden kann.

Im Verlauf des Kolloquiums soll untersucht werden, inwiefern diese hybriden Betätigungsformen im Verlauf der Geschichte der Arbeit und der Arbeitsvorstellungen enthalten sind, wobei ihre Besonderheiten und ihre Aktualität analysiert werden sollen.

Während Lachen, Feiern, informelle Diskussionen und andere Gewohnheiten im Vergleich zur Arbeitszeit als unterhaltsam betrachtet werden können, ziehen die beschriebenen Mischformen keine Grenze zwischen informeller („heimlicher“) Unterhaltung und institutioneller („produktiver“) Betätigung.

Ziel ist, zu verstehen, inwiefern diese Formen zur Professionalisierung der Kreation, der Unterhaltung und des Spieles beitragen, indem

sie in den Dienst der Produktion und der Formalisierung von Interaktionen sowie der „heimlichen“ Gewohnheiten gestellt werden. Des Weiteren ist die Arbeit an sich von Interesse, um zu konkretisieren, wie sie in die Zeit und den Bereich der Unterhaltung, des Spiels und des „außerhalb der Arbeit“ im Allgemeinen übertragen wird und dadurch hier hybride Betätigungsformen gebildet werden. Ebenso wird der Sinn der Freizeit, des Spiels und der Unterhaltung hinterfragt, wie auch deren Beziehung zur Arbeit, ohne sie dabei als simple Äquivalente zu betrachten.

Wie ist dieses Phänomen der Hybridisierung zu verstehen? Sind bestimmte Arbeitsbereiche, bestimmte Berufe, bestimmte Generationen besonders betroffen oder handelt es sich um eine Besonderheit der Arbeitswelt im Allgemeinen? Wie wird das Phänomen im Medien- und Kommunikationsgebrauch sichtbar gemacht? Wovon ist es Zeichen oder Symptom?

Um diese Betätigungsformen zu untersuchen, werden vier sich nicht ausschließende Schwerpunkte vorgeschlagen, die jeweils eine Ausdrucksform dieser Spannung und dieser Hybridisierung zwischen Arbeit und Unterhaltung hinterfragen:

1/ Das Spielwerden der Arbeit: eine Managementwende?

Forschungen haben gezeigt, dass das Produktive und das Spielerische nicht im Gegensatz zueinander stehen, sondern Teil der Arbeitsgewohnheiten sind. Dennoch wird seit einigen Jahren im Rahmen einer globalen „Gamifizierungsbewegung“ beobachtet, wie das Management das Spielerische und das Spiel im Bereich der Arbeits-, Produktions-, „Kreativitäts-“ und Innovationsorganisation verwendet. Wie wird das Spiel im Arbeitskontext genutzt? Kann eine Typologie abgeleitet werden? In welchen Kontexten und bei welchen Akteuren entwickelt sich diese Nutzung? Wie ist der Bezug zwischen dieser Nutzung und den sozio-ökonomischen, ideologischen und technologischen Entwicklungen zu verstehen? Inwiefern trägt das Spiel, als Begriff und als Nutzung, dazu bei, die sozialen Beziehungen in Organisationen zu verändern?

2/ Freizeit der einen, Arbeit der anderen: Professionalisierung der Unterhaltung

Unterhaltung ist in der heutigen Zeit ein eigenes Arbeitsfeld geworden. Einerseits aufgrund der Konstruktion eines materiellen und symbolischen Rahmens, in dem Unterhaltung entwickelt werden kann: Die Unterhaltungsindustrie (Videospiele, Sport, Fernsehspiele, Vergnügungsparks, ...) ist Arbeitgeber für Tausende von Menschen, die das Spielen der anderen (Spieler, Fernsehzuschauer, Parkbesucher...) ermöglichen. Andererseits, weil einige Menschen heutzutage mit und in der Unterhaltung ihren Lebensunterhalt verdienen, wie dies aktuelle Professionalisierungsformen im Videospiel zeigen (parallel zum Begriff des Profisportlers werden Profi- und Amateurspieler unterschieden, ...), ebenso wie andere Phänomene, die an die Möglichkeiten der Monetisierung von Onlinespielen geknüpft sind: Die wirtschaftliche Tätigkeit innerhalb des Spiels wandelt sich ab einem bestimmten Punkt in eine wirtschaftliche Tätigkeit außerhalb des Spiels.

3/ Inszenierung der Arbeit und Professionalisierung seiner selbst

Arbeit wird längst nicht immer in geschlossenen Rahmen ausgeübt, sondern manchmal ausgestellt, in Szene gesetzt oder sogar als eine Show

präsentiert. In einigen Berufen, zum Beispiel als Jahrmarktkünstler, wird die Inszenierung der Arbeit seit langem praktiziert und dieses Phänomen scheint sich zu verbreiten. Ist diese Fähigkeit der Inszenierung von Arbeit in der heutigen Gesellschaft immer mehr zum Standard geworden? Was sind die spezifischen Dispositive und die neuen Vermittlungsformen der Arbeitsinszenierung? Inwiefern verändert die Zurschaustellung der Arbeit das Verhältnis zur Arbeit und die Identitäten der Arbeit? Welche Vorstellungen der Arbeit zirkulieren in diesen Inszenierungen?

Umgekehrt wird die Show immer mehr zur Arbeit, selbst wenn sie als Unterhaltung präsentiert wird, wie dies der Fall bei zahlreichen Produktionen der Kulturindustrie ist. Inwiefern tragen diese Arbeitsformen der Unterhaltungs- und Medieninstitutionen dazu bei, die Wahrnehmungen der Arbeit zu verändern? Welche Vorstellungen werden von der Zurschaustellung der Arbeit gebildet?

4/ Die Hybridisierung von Ort/Arbeitszeit/Freizeit

Mit der Industrialisierung hatte die Arbeit ihren Platz in den Orten, die ihr zugeschrieben wurden, gefunden (Fabriken, Werkstätte usw.), aber auch im täglichen, im wöchentlichen und im jährlichen Rhythmus (Arbeitszeiten, Feiertage usw.). Jene Orte und Zeiten zogen eine symbolische Grenze zwischen allen Aktivitäten, die als Arbeit ausgeübt und definiert wurden, und anderen Betätigungsformen, darunter Entspannung und Unterhaltung.

Mit den 1970er Jahren und ihrer Bewegung der „Entmaterialisierung der Arbeit“, der Arbeit auf Distanz und den vielen Formen, von den institutionalisiertesten bis zu den kurzlebigsten und informellsten, verschwimmen die symbolischen Grenzen allmählich sowohl in Zeit als auch im Raum. Die Arbeitssituationen werden außerhalb der der Arbeit gewidmeten Zeit und Orte auf unterschiedliche Weise umgewandelt: ein Schreibtisch in der Wohnung eines „Fernarbeiters“, ein Smartphone im Café, aber auch ein gelbes Absperrband in der Stadt, das „Tatort“ oder „Drehort“ bedeutet.

Diese Umwandlungen bedeuten ein Phänomen der Übertragung der Arbeit in die Freizeit, das in aktuellen Formen seine Vollendung erreicht: wie die *Fab Labs*, die Techshops, die Makerspaces oder die Hackerspaces, in denen Menschen ein

gemeinsames Interesse für einen bestimmten Bereich (Informatik, Kunst und Design, Wissenschaften, ...) teilen, sich treffen und zusammenarbeiten. Definieren diese Orte, zwischen Heimwerken und Facharbeit, Hobby und Kompetenzaustausch, eine dritte Betätigungsart, die weder wirklich arbeitsam noch wirklich unterhaltsam ist?

Reichweite des Kolloquiums:

Das internationale Kolloquium wird die neuesten und konjunkturellsten Entwicklungen in ihrer

ganzen Dimension berücksichtigen, mit Beteiligung von Forschern aus unterschiedlichen Disziplinen (Medien- und Kommunikationswissenschaft, Erziehungswissenschaften, Soziologie, Ethnologie, Geschichte usw.), die Arbeit, Unterhaltung und ihre Beziehungen analysiert haben. Ebenso angesprochen sind Personen aus der Arbeitswelt, die hybride Dispositive anbieten, die sich auf der Schnittstelle zwischen Arbeit und Unterhaltung positionieren.

Einreichungsmodalitäten

Die Beitragsvorschläge können auf einem begrenzten Analysefeld beruhen oder eine allgemeinere theoretische Problematik anbieten, sodass auch eine laufende Fragestellung oder ein laufendes Forschungsprojekt erläutert werden kann.

Die Vorschläge sollen in maximal 6000 Zeichen zusammengefasst werden.

Auf der vom Rest des Textes getrennten ersten Seite ist Folgendes zu nennen:

- der Schwerpunkt, in den sich der Vorschlag einordnet
- ein Titel auf französisch und auf englisch
- Name, Vorname, institutionelle Zugehörigkeit (Forschungseinrichtung, Universität, Institut) und Kontaktdaten jeden Autors (komplette postalische Adresse, E-Mail-Adresse, Telefonnummer)
- 4 bis 5 Stichwörter auf französisch und auf englisch

Auf der Seite des Haupttextes sollte der Titel erneut erwähnt werden.

Der Vorschlag ist in Form einer RTF-Datei, benannt nach dem/den Namen des Autors/der Autoren (AUTOR1AUTOR2.RTF), vor dem 15. Oktober 2013 per Mail an folgende Adresse zu senden: colloque.travail-loisirs@celsa.paris-sorbonne.fr

Die Vorschläge können auf französisch oder auf englisch eingereicht werden.

Auswahl, Beitrag und Veröffentlichung

Der Bescheid über die Annahme der Beiträge wird vom wissenschaftlichen Komitee im November 2013 mitgeteilt. Das Einreichen und die endgültige Annahme des ausformulierten Textes sind Bedingung für eine Teilnahme am Kolloquium. Die ausgewählten Texte werden im Anschluss Teil einer Publikation und während des Kolloquiums verteilt.

Zeitplan

Einreichen der Vorschläge: 15. Oktober 2013

Bescheid des wissenschaftlichen Komitees: November 2013

Einreichen der endgültigen Fassung: 15. Januar 2014

Datum/Ort des Kolloquiums: 11. - 13. Juni 2014 am CELSA Université Paris-Sorbonne, France (77 rue de Villiers / 92200 Neuilly-sur-Seine)

Wissenschaftliches Komitee

Présidente : Véronique Richard, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne
Olivier Aïm, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne
Arlette Bouzon, LERASS, Université Toulouse 3 – Paul Sabatier
Gilles Brougère, EXPERICE, Université Paris 13
Sophie Corbillé, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne
Olivia Foli, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne
Valérie Jeanne-Perrier, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne
Sarah Labelle, LabSIC, Université Paris 13
Emmanuelle Lallement, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne
Christian Le Moënne, PREFics, Université de Rennes 2
Michèle Gellereau, GERiiCO, Université Lille 3
Sophie Pène, laboratoire, Paris Design Lab, ENSCI & Université Paris 5
Jean Pralong, Rouen Business School
Aude Seurrat, LabSIC, Université Paris 13
Julien Tassel, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne
Hécate Vergopoulos, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne

Organisationskomitee

Président : Yves Jeanneret, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne
Asmaa Aziza, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne
Juliette Charbonneaux, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne
Odile Cortinovis, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne
Thierry Devars, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne
Camille Jutant, Paris Design Lab, ENSCI
Julie Pasquer, LLC, Université d'Avignon
Pierre-Michel Riccio, LGI2P, Ecole des Mines d'Alès
Marion Rollandin, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne
Kyle Schneider, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne
Emeline Seignobos, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne

Llamado a comunicación

TRABAJO Y OCIO
O
CÓMO EL TRABAJO SE TRANSFORMA POR Y EN EL ENTRETENIMIENTO
Y CÓMO EL ENTRETENIMIENTO SE RECALIFICA EN TRABAJO

11-12-13 de junio 2014

Presidente del comité científico : Véronique Richard
Presidente del comité de organización : Yves Jeanneret

El presente coloquio se propone interrogar lo que el trabajo hace al entretenimiento y lo que el entretenimiento hace al trabajo, es decir, reflexionar sobre la producción contemporánea de formas híbridas entre trabajo y entretenimiento, y de manera más amplia entre trabajo y ocio (*serious games*, usos de las redes sociales en el trabajo, *Fab labs*, etc.). De este modo, se trata de estudiar:

- ¿cómo el trabajo se transforma por y en el entretenimiento?
- ¿y cómo el entretenimiento se transforma en trabajo?

El coloquio tiene como objetivo examinar la manera en que estas formas híbridas de actividad se inscriben en la continuidad de una historia del trabajo y de sus representaciones, al mismo tiempo que analizar sus especificidades y su pertinencia. En efecto, si prácticas como la risa, las discusiones informales o lo festivo, que se desarrollan en el lugar o durante el tiempo de trabajo, pueden ser concebidas como prácticas recreativas con respecto al tiempo profesional, las formas de actividad a las que nos referimos difieren de éstas en la medida en que no establecen una frontera entre lo recreativo informal (“clandestino”) y lo profesional institucional (“productivo”). De este modo, se tratará de entender en qué medida dichas prácticas participan en la profesionalización de la

creación, de lo recreativo y de lo lúdico, al ponerlos al servicio de la producción, por un lado, en la formalización de interacciones y prácticas “clandestinas”, por el otro. También abordaremos las maneras a través de las cuales el trabajo se exporta en el tiempo y el espacio del entretenimiento, del juego y de lo que está considerado como “fuera del trabajo” en general, produciendo a su vez formas híbridas de actividad. Así, serán abordados el sentido del ocio, del juego y del entretenimiento al mismo tiempo que las relaciones particulares que dichas nociones establecen con el trabajo.

¿Como entender este fenómeno de hibridación? ¿Se trata de una tendencia observada en ciertos sectores profesionales particulares, en ciertos oficios o en ciertas generaciones, o más bien de una característica del mundo del trabajo en general? ¿Cómo dicho fenómeno se vuelve visible por medio de los usos comunicacionales? ¿De qué es el símbolo o el síntoma?

Para estudiar estas formas de actividad, proponemos cuatro ejes de reflexión, que sin ser exclusivos cuestionan, cada uno, las diferentes modalidades de dicha tensión y de la hibridación entre el trabajo y el entretenimiento.

1/ La gamificación del trabajo: ¿un momento crucial en la gestión y dirección de empresas?

Los investigadores han demostrado que lo productivo y lo lúdico, lejos de pertenecer a mundos opuestos o separados, están ligados en las prácticas de trabajo. Sin embargo, desde algunos años, en el marco de un movimiento global de “gamificación”, asistimos a un uso de lo lúdico y del juego en la gestión y dirección, al servicio de la organización del trabajo, de la producción, de la creatividad y de la innovación. ¿Cuáles son los usos del juego en los diferentes contextos del trabajo? ¿Es posible hacer una tipología? ¿En qué tipo de sectores se desarrollan estas prácticas y con respecto a qué tipo de categoría de actores? ¿Cómo se puede entender el vínculo entre estas prácticas y los cambios socioeconómicos, ideológicos y tecnológicos? Por último, ¿de qué manera el juego, como noción y práctica, participa en la transformación de las relaciones sociales en el seno de las organizaciones?

2/ El ocio de los unos y el trabajo de los otros : la profesionalización del entretenimiento

El entretenimiento en sí mismo se ha transformado en un espacio de trabajo para nuestros contemporáneos. Por un lado, porque es un verdadero trabajo de ingeniería producir los marcos materiales y simbólicos dentro de los cuales el entretenimiento podrá desarrollarse: las industrias culturales del entretenimiento y del espectáculo (juegos de video, deportes, juegos televisivos, parque de atracción...) emplean millones de personas en el mundo para hacer posible la actividad lúdica de los consumidores (jugadores, telespectadores, visitantes...). Por el otro, porque un cierto número de personas gana su vida actualmente gracias a las actividades de entretenimiento, como lo demuestran las formas de profesionalización de los videojuegos (distinción entre jugadores profesionales y aficionados), así como otros fenómenos ligados a las posibilidades abiertas a la monetización de los juegos en línea: la actividad económica al interior del juego se transforma así en actividad económica al exterior del juego.

3/ El trabajo como espectáculo y la profesionalización de sí mismo

El trabajo, lejos de desarrollarse exclusivamente en un marco rígido y cerrado, a veces es expuesto, escenificado e incluso transformado en espectáculo. Si ciertas profesiones, como los feriantes, practican desde hace tiempo esta puesta en espectáculo del trabajo, dicha forma de exponer el trabajo parece estar agotándose. ¿Es posible que esta competencia que apunta a saber ponerse en escena y en espectáculo el trabajo esté cada vez más generalizada en la sociedad contemporánea? ¿Cuáles son los dispositivos específicos y las nuevas formas de mediación de la escenificación del trabajo? ¿De qué manera la visibilidad del trabajo transforma la relación al trabajo y las identidades en su seno? ¿Cuáles son los imaginarios del trabajo que circulan en dichas puestas en escena?

Del mismo modo, aunque de manera inversa, el espectáculo es cada vez más un trabajo, pese a sus esfuerzos por aparecer como una entretenición. Es el caso de numerosas producciones de las industrias culturales. ¿De qué manera estas formas de trabajo participan a la transformación de la percepción del trabajo mismo? ¿Cuáles son los imaginarios utilizados por dicha operación de visibilización del trabajo?

4/ Hibridación de los lugares/tiempos del trabajo/ocio

La industrialización participó a delimitar el trabajo a lugares particulares (la industria, el taller, etc.) y a tiempos específicos, cotidianos, semanales y anuales (horarios, días feriados, vacaciones, etc.). Estos lugares y tiempos configuraban una frontera material y simbólica entre el conjunto de actividades propias al trabajo asalariado, y otro tipo de actividades entre las que se encontraban el reposo y el entretenimiento.

La década de los 70, caracterizada por los procesos de “desmaterialización del trabajo”, bajo la forma del trabajo a distancia en sus múltiples modalidades, desde las más instituidas hasta las más efímeras e informales, ve desdibujarse dichas fronteras simbólicas, tanto en el espacio como en tiempo. De este modo, ciertas situaciones laborales son reconfiguradas fuera del lugar y del tiempo habituales gracias a diversas herramientas: el ordenador en el piso de un “teletrabajador”, un *smart-phone* en una cafetería, e incluso una banda amarilla señalando el “lugar

del crimen” o de “rodaje” en una ciudad. Estas reconfiguraciones producen un fenómeno de importación del trabajo en el ocio que encuentra, en sus formas actuales, un nuevo derrotero: los *Fab Labs*, los *Techshops*, los *Makerspaces* o los *Hackerspaces* en los cuales los individuos comparten un interés común por un ámbito determinado (la informática, el arte y el diseño, la ciencia...), contactándose y colaborando entre ellos. Estos lugares, entre *bricolaje* y trabajo obrero, hobby e intercambio de competencias profesionales, ¿definen un “tercer tipo de actividad”, ni completamente laboral ni completamente recreativa?

Alcance del coloquio

El coloquio tomará en consideración las evoluciones recién y coyunturales en su conjunto. Tendrá una dimensión internacional. Reunirá investigadores de diferentes disciplinas que estudian el trabajo, el entretenimiento y sus relaciones (ciencias de la información y de la comunicación, ciencias de la educación, sociología, etnología, historia, etc.). Además, serán invitados profesionales que proponen dispositivos híbridos que establecen la relación entre trabajo y entretenimiento.

Propuestas de comunicación

Las propuestas de comunicación podrán tratar sobre un terreno de trabajo circunscrito o hacerlo sobre una problemática teórica más general, de manera de poner en evidencia una interrogación o un programa de investigación en curso.

Toda propuesta debe contar con un máximo de 6000 signos.

La primera página, separada del cuerpo de la propuesta, debe señalar:

- el eje principal en el que se enmarca la comunicación
- el título en francés e inglés
- el nombre, el apellido y la filiación institucional (Laboratorio, Universidad, Organismo) de cada uno de los autores, justos con sus respectivas señas (dirección postal completa, dirección electrónica, teléfono).
- 4 o 5 palabras clave en francés y en inglés.

El cuerpo de la propuesta de comunicación retomará el título.

El documento de la comunicación deberá estar en formato RTF, señalando el nombre de los autores (por ejemplo: AUTOR1AUTOR2.RTF). La comunicación debe ser enviada, antes del 15 de octubre 2013, en documento adjunto por correo electrónico a la dirección: colloque.travail-loisirs@celsa.paris-sorbonne.fr

La comunicación podrá estar escrita en francés o en inglés.

Selección, comunicación y publicación

La aceptación de las comunicaciones será dada a conocer por el comité científico en noviembre 2013. El envío y la aceptación definitiva del texto completo de la comunicación será la condición necesaria para participar en el coloquio. Los textos seleccionados serán publicados. Las actas serán distribuidas el día del coloquio.

Calendario

Envío de las propuestas : 15 de octubre 2013

Respuesta del comité científico : noviembre 2013

Envío del texto definitivo : 15 de enero 2014

Fechas y lugar del coloquio : 11-13 de junio 2014, en el CELSA Université Paris-Sorbonne, France (77 rue de Villiers / 92200 Neuilly-sur-Seine)

Comité científico

Presidente : Véronique Richard, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne

Olivier Aïm, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne

Arlette Bouzon, LERASS, Université Toulouse 3 – Paul Sabatier

Gilles Brougère, EXPERICE, Université Paris 13

Sophie Corbillé, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne

Olivia Foli, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne

Valérie Jeanne-Perrier, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne

Sarah Labelle, LabSIC, Université Paris 13

Emmanuelle Lallement, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne

Christian Le Moënne, PREFics, Université de Rennes 2

Michèle Gellereau, GERiiCO, Université Lille 3

Sophie Pène, laboratoire, Paris Design Lab, ENSCI & Université Paris 5

Jean Pralong, Rouen Business School

Aude Seurrat, LabSIC, Université Paris 13

Julien Tassel, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne

Hécate Vergopoulos, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne

Comité de organización

Presidente : Yves Jeanneret, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne

Asmaa Aziza, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne

Juliette Charbonneaux, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne

Odile Cortinovis, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne

Thierry Devars, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne

Camille Jutant, Paris Design Lab, ENSCI

Julie Pasquer, LLC, Université d'Avignon

Pierre-Michel Riccio, LGI2P, Ecole des Mines d'Alès

Marion Rollandin, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne

Kyle Schneider, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne

Emeline Seignobos, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne

Call for papers

**LAVORO E INTRATTENIMENTO
O
TRASFORMAZIONI E INTERAZIONI RECIPROCHE NEL CONTEMPORANEO**

11-12-13 giugno 2014

Presidente del consiglio scientifico : Véronique Richard
Preidente del comitato organizzativo : Yves Jeanneret

Il convegno vuole indagare i rapporti fra lavoro e intrattenimento, la produzione contemporanea di forme ibride tra questi due poli, e più in generale tra lavoro e attività di tempo libero (*serious games*, usi delle reti sociali al lavoro, Fab labs, mediazioni del lavoro dei amatori, ecc.). Si tratta di studiare:

- Come il lavoro si trasforma in intrattenimento,
- Come l'intrattenimento si trasforma in lavoro

Il convegno aspira a comprendere come tali forme ibride d'attività si iscrivano nella continuità di una storia del lavoro e delle sue rappresentazioni, analizzando che cosa le rende specifiche e attuali. Possiamo naturalmente interpretare il riso, la festa, le conversazioni informali ed altre pratiche già presenti negli spazi e nei tempi del lavoro come pratiche ricreative. Tuttavia le pratiche cui ci si vuole riferire a in questo contesto sono differenti, perché non tracciano una frontiera tra il ricreativo informale (« clandestino ») e il professionale istituzionale (« produttivo »). Si tratterà di capire in che modo queste pratiche partecipano alla professionalizzazione della creazione, del ricreativo et del ludico, mettendoli al servizio della produzione e della formalizzazione delle

interazioni e delle pratiche « clandestine ». Si tratterà anche d'interessarsi al lavoro per studiare i modi in cui esso si sospetta nel tempo et nello spazio del divertimento, del gioco et più generalmente del « fuori del lavoro », producendo anche in questo caso pratiche ibride. Così verrà interrogato il senso del tempo libero, del gioco e del divertimento, insieme alle differenti relazioni che collegano queste diverse nozioni al lavoro, senza che sia postulata una semplice equivalenza tra esse.

Come interpretare questo processo d'ibridazione? Si tratta di una tendenza di certi ambiti professionali, di certi mestieri, di certe generazioni? O piuttosto di una caratteristica del mondo del lavoro in generale? Come questo fenomeno è reso visibile dagli usi comunicativi? Di che cosa è segno o sintomo ?

Per studiare queste forme d'attività, proponiamo quattro linee di riflessione, non esclusive, ciascuna dedicata a una delle modalità di ibridazione tra lavoro e intrattenimento:

1/ La “ludicizzazione” del lavoro : una svolta del management ?

Gli studiosi hanno dimostrato che il produttivo e il ludico, invece di appartenere a campi opposti o

distinti, vengono imbricati nelle pratiche di lavoro. Eppure da qualche anno, nell'ambito di un movimento generale di *gamification*, assistiamo ad un uso del ludico e del gioco della parte del management, al servizio dell'organizzazione del lavoro, della produzione, della «creatività» e dell'innovazione. Quali sono gli usi del gioco nei contesti di lavoro? E' possibile costruirne una tipologia? In quali tipi d'universi ed in confronto a quali categorie di attori si sviluppano queste pratiche? Come comprendere il legame tra queste pratiche e le evoluzioni socio-economiche, ideologiche e tecnologiche? In che misura il gioco, come nozione e come pratica, partecipa a ridisegnare i rapporti sociali e le relazioni sociali all'interno delle organizzazioni?

2/ Tempo libero per uni, lavoro per altri. : la professionalizzazione del divertimento

Il divertimento stesso è devenuto uno spazio di lavoro per i nostri contemporanei. Da un lato perché edificare il sostrato materiale e simbolico del divertimento è un lavoro d'ingegneria in sé: le industrie culturali del divertimento e dello spettacolo (*video games*, sport, giochi televisivi, parchi dei divertimenti, etc.) assumono migliaia di persone che lavorano per rendere possibile l'attività ludica degli altri (giocatori, telespettatori, visitatori...); d'altro lato perché alcuni si guadagnano da vivere grazie all'intrattenimento, come dimostrano attualmente le forme di professionalizzazione dei videogames (giocatori professionali e dilettanti, per usare una metafora sportiva...), così come altri fenomeni più legati alla monetizzazione dei giochi online: l'attività economica nel gioco sembra così trasformarsi in attività economica esterna al gioco.

3/Spettacolarizzazione del lavoro e professionalizzazione di sé

Invece di svolgersi in luoghi dedicati, il lavoro viene talvolta esposto, mostrato e perfino spettacolarizzato. Sembra diffondersi un modello che fino a pochi decenni fa apparteneva quasi solo al mondo circense. Quali sono i dispositivi specifici e le forme nuove di mediazione per inscenare il lavoro? Quali immaginari del lavoro circolano in questi spettacoli?

Viceversa, lo spettacolo è sempre più un lavoro, anche se si dà da fare per sembrare un divertimento. È il caso di molte produzioni delle industrie culturali. In che senso queste forme di

lavoro sviluppate nelle istituzioni del divertimento e dei media contribuiscono a trasformare la percezione del lavoro? Quali immaginari trasmettono le nuove visibilità sociali del lavoro?

4/ L'ibridazione dello spazio/tempo del lavoro e dell'intrattenimento

Con l'industrializzazione, il lavoro aveva trovato il suo posto in certi luoghi che gli erano consecrati (fabbriche, officine, etc.), ed anche in certi tempi quotidiani, settimanali, poi annuali che gli furono dedicati. Questi tempi e questi luoghi disegnavano una frontiera simbolica tra l'insieme delle attività che si sviluppavano et si definivano come lavoro salariato ed altri tipi d'attività, tra quali della distensione e del divertimento.

Con gli anni 70 ed il movimento della « dematerializzazione » del lavoro, il lavoro a distanza in tutte le sue forme, dalle più istituzionalizzate alle più effimere ed informali, vede le sue frontiere simboliche sempre più sbiadire. Certe situazioni di lavoro vengono riconfigurate fuori dal luogo e dal tempo abitualmente dedicati: un ufficio nell'appartamento del « telelavoratore », un *smart-phone* nel bar, ed anche una striscia gialla che significa « luogo di crimine » o « luogo di riprese » nella città.

Tali riconfigurazioni danno luogo ad un processo d'importazione del lavoro nel tempo libero che trova, nelle forme attuali, un nuovo adempimento: i *Fab Labs*, i *Techshops*, i *Makerspaces* o *Hackerspaces* in cui le persone che condividono il medesimo interesse per un campo d'attività (informatica, art e design, scienze...) si incontrano e collaborano. Sarebbero questi spazi, tra "fai da te" e lavoro operaio, tra hobby e scambio di competenze professionali, a definire attività « terze », né del tutto laboriose, né del tutto ricreative?

Area del convegno

Il convegno considererà complessivamente le evoluzioni recenti e congiunturali. Sarà di dimensione internazionale. Interverranno studiosi rappresentanti di diversi discipline che hanno interrogato il lavoro, il divertimento e le sue relazioni (scienze dell'informazione e della comunicazione, scienze della formazione, sociologia, etnologia, storia, etc.). Verranno

invitati anche professionisti che propongono dispositivi ibridi destinati a favorire l'incontro tra lavoro e divertimento.

Proposte

Le proposte di comunicazione potranno trattare un caso d'analisi circoscritto o proporre una problematica teorica di natura più generale, che metta in evidenza una questione o un programma di ricerca in corso.

Ogni proposta sarà esposta in un testo succinto di 6000 caratteri al massimo.

La prima pagina, separata del corpo del testo, dovrà menzionare:

- in quale linea di riflessione fra quelle sopra descritte si inserisce principalmente la proposta;
- un titolo in francese ed in inglese;
- il cognome, il nome, l'appartenenza istituzionale e il recapito (indirizzo completo, mail, telefono) di ogni autore
- 4-5 keywords in francese ed in inglese.

Il testo della proposta includerà il titolo.

La proposta sarà registrata in un file al formato RTF con il cognome degli autori (del tipo AUTORE1AUTORE2.RTF). Sarà spedita prima del 15 ottobre 2013 nella forma di un documento attaccato per il mail all'indirizzo seguente : colloque.travail-loisirs@celsa.paris-sorbonne.fr

Le proposizioni potranno essere redatte in francese o in inglese.

Selezione, comunicazione e pubblicazione

La decisione di principio per la selezione delle comunicazioni verrà annunciata dal consiglio scientifico entro novembre 2013. La redazione e la validazione di un testo di comunicazione definitivo saranno la condizione per partecipare al convegno.

Calendario

Invio delle proposte : 15 ottobre 2013

Risposta del consiglio scientifico: 30 novembre 2013

Consegna del testo definitivo : 15 gennaio 2014

Date del convegno : 11-13 giugno 2014, CELSA Université Paris-Sorbonne (77 rue de Villiers / 92200 Neuilly-sur-Seine, Francia)

Consiglio scientifico

Présidente : Véronique Richard, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne

Olivier Aïm, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne

Arlette Bouzon, LERASS, Université Toulouse 3 – Paul Sabatier

Gilles Brougère, EXPERICE, Université Paris 13

Sophie Corbillé, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne

Olivia Foli, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne

Valérie Jeanne-Perrier, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne

Sarah Labelle, LabSIC, Université Paris 13

Emmanuelle Lallement, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne
Christian Le Moënne, PREFics, Université de Rennes 2
Michèle Gellereau, GERiiCO, Université Lille 3
Sophie Pène, laboratoire, Paris Design Lab, ENSCI & Université Paris 5
Jean Pralong, Rouen Business School
Aude Seurrat, LabSIC, Université Paris 13
Julien Tassel, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne
Hécate Vergopoulos, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne

Consiglio d'organizzazione

Président : Yves Jeanneret, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne
Asmaa Aziza, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne
Juliette Charbonneau, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne
Odile Cortinovis, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne
Thierry Devars, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne
Camille Jutant, Paris Design Lab, ENSCI
Julie Pasquer, LLC, Université d'Avignon
Pierre-Michel Riccio, LGI2P, Ecole des Mines d'Alès
Marion Rollandin, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne
Kyle Schneider, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne
Emeline Seignobos, GRIPIC, CELSA – Université Paris-Sorbonne