

Call for papers

International Conference From « Traditional » Games to Digital Games

26, 27 & 28 November 2014

IUT Nancy Charlemagne, 2 TER BD Charlemagne, 54000 Nancy, France
Université de Lorraine, CREM (Centre for Research on mediation)

Since the early 2000's, the importance of studying digital games has increased to take a significant place in the academic literature dedicated to entertaining phenomena, to such a point that many articles offering to make an inventory of current "game studies" primarily focus on work related to games on this media (Rueff, 2008, Zabban, 2012). In fact, if current digital games are the topic of many conferences, books and magazines, discussions on non-digital games seem less present, even though they constantly develop. Yet, for more than a century, researchers from multiple disciplines have occasionally contributed to the understanding of these more "classical" games. In the field of Mathematics and Economy, for instance, this work brought forth the famous game theory (von Neumann & Morgenstern, 1944, Nash, 1951). Mention can also be made of anthropological and sociological discussions led by Johan Huizinga and Roger Caillois, which are still references. Similarly, since the 80's, role playing games (Caira, 2007, Bowman, 2010), wargames (von Hilgers, 2008 Sabin, 2012) and board games (Schädler, 2007, Hinebaugh, 2009) gave rise to frequent publications.

In this context, we cannot ignore the fact that work aimed at conceiving and studying digital games is also regularly referred to as reflections on (non-digital) "traditional" games, whether to build their theoretical framework (Frasca, 2001; Salen&Zimmerman, 2004), or to conduct comparative and contrastive studies (Trémel, 2001). According to us, this kind of mutual lighting encourages researchers to examine the peculiarities and complementarities of the two areas, as well as the theoretical interest of connecting or of confronting them. Therefore, in order to analyse the relations established between "traditional" games and digital games, this call is divided into five themes that give a broad overview of the different kinds of possible links. All types of research, fundamental or applied, as well as disciplinary approaches are welcome. They can be part of one of the five themes listed below (non-exclusive).

1. Adapting games: complementarities and structural or thematic differences

Since the first computers were introduced, traditional games have consistently been adapted (scrabble, chess, card games, pinball machines, etc.), it is not uncommon today to see reverse adaptation (Angry Birds, Doom, World of Warcraft, etc.). In a way or another, these adaptations bring forth the issue of processes shaping the rules, but also the issue of fictional universes in order to take into account the specificities of the support. We will consider in particular:

- ↕↔⇒○ similarities or dissimilarities of entertaining mechanisms of interactions through an adaptation,

- ↓ ↗ ⇒ ○ shaping of temporal aspects of the game (time, time management, representation of time , etc.)
- ↓ ↗ ⇒ ○ management of spatial aspects (space representation, playground)
- ↓ ↗ ⇒ ○ different types of universes games make reference to, as well as the singularity of their formatting depending on the support,
- ↓ ↗ ⇒ ○ narrative mechanisms implemented
- ↓ ↗ ⇒ ○ changes to accompanying sounds or music in the games

2. Paratexts and paraliterature in games

In the digital game, just like in the traditional game, the paratext occupies a central place in the (aesthetic, cognitive) apprehension of the object. The notion of paratext should be understood in the broad sense, covering for example, arcade cabinets, box illustrations for video games, but also manuals and rule books, publications (amateur or professional), or even novels derived from entertaining universes. What is the result of connecting video games' paratext to more traditional games? We shall therefore particularly focus on the following:

- ↓ ↗ ⇒ ○ games as a literary subcategory (rule book of a game, novels from a game, strategic analysis book of a game and its gameplay, etc. .)
- ↓ ↗ ⇒ ○ analysis of specialized press (magazines and newspapers targeting a certain category of games)
- ↓ ↗ ⇒ ○ objects with a speech on the game (game boxes, rules and game support, goodies, websites, forums, etc.)
- ↓ ↗ ⇒ ○ promotional communication of games
- ↓ ↗ ⇒ ○ etc.

3. Values and rhetoric of games

From traditional to digital games (or vice versa), what are the continuities and changes made in terms of rhetoric and values? If the notion of procedural rhetoric is common in the analysis of the transmission of a speech about the world through the video game, is it transposable as such for non-digital games? These questions encourage exploring the similarities and differences of digital and traditional games on:

- ↓ ↗ ⇒ ○ analysis of the speech developed by game
- ↓ ↗ ⇒ ○ rhetoric of pictures embedded in games
- ↓ ↗ ⇒ ○ evolution of values proposed by games over time
- ↓ ↗ ⇒ ○ study of worldviews conveyed by games
- ↓ ↗ ⇒ ○ analysis of the existing relationships between sports and e- sports,
- ↓ ↗ ⇒ ○ etc.

4. Design logic, play logic, public

It relates to the organization of the game development and its public (those ones that are mentioned, or imagined, during the design phase, those who practice, etc). What are the features and the similarities between the design and the acceptance of traditional games and digital games? What are the radical changes in the process of designing a digital game vs another kind of game? Is their public apprehended the same way? Are these two broad categories of games received in an equivalent manner? How do their specific editorial and commercial constraints structure their content? Proposals on these topics will explore the connections and the differences that define traditional games as well as digital games regarding:

- ↓ ↗ ⇒ ○ the design process
- ↓ ↗ ⇒ ○ reception and appropriation approaches
- ↓ ↗ ⇒ ○ game categories and sociocultural categories of players
- ↓ ↗ ⇒ ○ editorial and commercial constraints
- ↓ ↗ ⇒ ○ etc.

5. Application and game diversions

With respect to traditional as well as in digital games, entertaining events have always been implemented in multiple sectors. But is the feature creep of a digital game more efficient than the misappropriation of a traditional game? In the context of a serious application, when should a traditional game be implemented in digital format or vice versa? In either case of adaptation, what are the benefits or the drawbacks to consider? Proposals on this theme should aim at determining contributions, failures, successes in the transition from traditional games to digital games, when we use it for another function than leisure. We can focus on:

- ↓ ↗ ⇒ ○ support to acquisition of knowledge and strategic decision making
- ↓ ↗ ⇒ ○ creation and innovation
- ↓ ↗ ⇒ ○ support to mediation and remediation
- ↓ ↗ ⇒ ○ support to communication and promotion
- ↓ ↗ ⇒ ○ education and training
- ↓ ↗ ⇒ ○ etc.

Keynote speaker: Espen AARSETH, Principal Researcher, Center for Computer Games Research (IT University, Copenhagen).

We are happy to announce Espen Aarseth as keynote speaker during the conference. Espen Aarseth is an international reference in the field of game studies. He is co-founder and chief editor of the GameStudies.org journal; the first international journal devoted entirely to digital games. He is also author of *Cybertext: Perspectives on ergodic literature* (Johns Hopkins UP, 1997), he was a pioneer in analysis of digital literature and the comparative approach between video games and other forms of expression.

Selection Process

The conference will be held on Nancy on 26, 27 & 28 November 2014, in Nancy.

Proposals are expected by 15 April 2014. They must be sent in the form of an abstract of 800 - 1000 words (excluding bibliography), specifying the conceptual framework, methodology and the field of study. Each proposal shall also indicate the last name, the first name, the status and the institution the author is affiliated to.

Proposals should be sent to:

Stephane.goria@univ-lorraine.fr and sebastien.genvo@gmail.com

Proposals will be anonymously assessed by the scientific committee (notification of acceptance June 2014).

The selected authors will have the possibility to submit their full-text that will be “double blind” assessed for publication. A publication as **a special issue of Kinephanos.ca**, online journal, will follow after the conference for the proposals in english. For the proposals in French, **a publication as a special issue of Sciencesdujeu.org**, online journal, will follow after the conference.

Conference languages are French and English.

Bibliography

Bowman, Sarah Lynne (2010), *The Functions of Role-Playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity*, McFarland & Company, London, 208 p.

Caïra, Olivier (2007), *Jeux de rôle : Les forges de la fiction*, CNRS Editions, Paris, 312 p.

Frasca, Gonzalo (2001), *Videogames of the oppressed : videogames as a mean for critical thinking and debate*, Master Thesis, Georgia Institute of technology.

Hinebaugh, Jeffrey (2009) *A board game education*, Rowman & Littlefield Publishing group, Lanham, 223 p.

Morgenstern, Oskar & Von Neumann, John (1944) *Theory of Games and Economic Behavior*, Princeton University Press, 1944, Princeton, 641 p.

Nash, John (1951) « Non-cooperative games », *Annals of Mathematics*, vol. 54, p. 286–295.

Rueff, Julien (2008), « Où en sont les « game studies » ? », *Réseaux* 5/2008 (n° 151), p. 139-166.

Sabin, Philip (2012) *Simulating war: studying conflict through simulation games*, Continuum International Publishing Group, London, 363 p.

Salen, Katie & Zimmerman, Eric (2003), *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press, Cambridge, 688 p.

Schädler Ulrich (2007), *Jeux de l'humanité : 5000 ans d'histoire culturelle des jeux de société*, Slatkine, Genève, 222 p.

Trémel, Laurent (2001), *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia, les faiseurs de mondes*, Paris, Presses universitaires de France.

Von Hilgers, Philipp (2008), *War games: a history of war on paper*, MIT Press, Cambridge, 220 p.

Zabban, Vinciane (2012), « Retour sur les *game studies*. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo », *Réseaux* 3/2012 (n° 173-174), p. 137-176.

Organizing Committee

David BUCHHEIT (Université de Lorraine, CREM laboratory),
Delphine BUZY (Université de Lorraine, CREM laboratory),
Victor CAYRES (Federal University of Bahia),
Laurent DI FILIPPO (Université de Lorraine, CREM laboratory),
Sébastien GENVO (Université de Lorraine, CREM laboratory),
Stéphane GORIA (Université de Lorraine, CREM laboratory),
Catherine KELLNER (Université de Lorraine, CREM laboratory),
Josette LINDER (Université de Lorraine, CREM laboratory),
Alain MULLER (Université de Lorraine, CREM laboratory),
Emmanuelle SIMON (Université de Lorraine, CREM laboratory),
Pauline THEVENOT (Université de Lorraine, CREM laboratory),
Vincent THOMAS (Université de Lorraine, LORIA laboratory).

Scientific committee

Espen AARSETH, Principal researcher, IT University of Copenhagen, Denmark,
Lynn ALVES, Professor, State university of Bahia, Brasil,
Alexis BLANCHET, Professor, University of Paris III, France,
Vincent BERRY, Professor, University of Paris XIII, France,
Gilles BROUGERE, Professor, University of Paris XIII, France,
Sébastien GENVO, Professor, Université de Lorraine, France,
Bertrand GERVAIS, Professor, Université du Québec à Montréal, Canada,
Stéphane GORIA, Professor, Université de Lorraine, France,
Catherine KELLNER, Professor, Université de Lorraine, France,
Pascaline LORENTZ, postdoctoral fellow, Masaryk University, Czech Republic,
Franz MÄYRA, Professor, University of Tampere, Finland,
Luís Carlos PETRY, Professor, Pontifical Catholic University of São Paulo, Brasil,
Patrick SHMOLL, Researcher, CNRS (National Center for Scientific Research), France,
Brigitte SIMONNOT, Professor, Université de Lorraine, France,
Olli SOTAMAA, Researcher, University of Tampere, Finland,
Catarina SANT'ANNA, Professor, State university of Bahia, Brasil.

Appel à communications

Colloque international Des Jeux « Traditionnels » aux Jeux Numériques

26, 27 et 28 novembre 2014

IUT Nancy Charlemagne, 2 TER BD Charlemagne, 54000 Nancy, France
Université de Lorraine, Centre de Recherche sur les Médiations

Depuis le début des années 2000, l'étude des jeux numériques a pris une place considérable dans la littérature académique consacrée aux phénomènes ludiques, au point où de nombreux articles se proposant de faire un état des lieux des « *game studies* » actuelles se concentrent essentiellement sur les travaux abordant les jeux sur ce support (Rueff, 2008 ; Zabban, 2012). De fait, si les jeux numériques suscitent à présent de nombreux colloques, ouvrages et numéros de revues, les réflexions sur les jeux non numériques semblent moins présentes, alors même qu'elles connaissent des développements réguliers. Pourtant, depuis plus d'un siècle des chercheurs de multiples disciplines contribuent ponctuellement à la compréhension de ces jeux plus « classiques ». En mathématiques et sciences économiques, ces travaux ont, par exemple, donné naissance à la fameuse théorie des jeux (Morgenstern & von Neumann, 1944 ; Nash, 1951). On pense également aux réflexions anthropologiques et sociologiques menées par Johan Huizinga et Roger Caillois, qui font encore aujourd'hui référence. De même, depuis les années 80, les jeux de rôles (Caïra, 2007 ; Bowman, 2010), les *wargames* (von Hilgers, 2008 ; Sabin, 2012) et les jeux de plateaux (Schädler, 2007 ; Hinebaugh, 2009) suscitent des publications fréquentes, sans atteindre toutefois la régularité des travaux menés sur leurs déclinaisons numériques.

Dans ce cadre, on ne peut ignorer que les travaux se proposant de penser et d'étudier les jeux numériques font aussi régulièrement référence aux réflexions menées sur les jeux « traditionnels » (non-numériques), que ce soit afin de construire leur cadre théorique (Frasca, 2001 ; Salen & Zimmerman, 2004), ou pour mener des études comparatives ou contrastives (Trémel, 2001). Ce type d'éclairage réciproque incite selon nous à interroger les singularités ou complémentarités des deux domaines, de même que l'intérêt théorique de les mettre en relation, en confrontation, de les distinguer ou de les assimiler. De la sorte, pour questionner les relations qui s'établissent entre jeux "traditionnels" et jeux numériques, cet appel se décline en cinq thématiques qui donneront une vision assez large des différents genres d'articulation envisageables. Tous les types de recherches, fondamentales ou appliquées, et approches disciplinaires sont concernés. Elles peuvent s'inscrire dans l'une des cinq thématiques (non exclusives) suivantes :

1. L'adaptation de jeux : complémentarités et divergences structurelles ou thématiques

Si depuis la naissance de l'informatique, les jeux traditionnels ont régulièrement fait l'objet d'adaptations (*scrabble*, jeu d'échecs, jeux de cartes, *flippers*, etc.), il n'est plus rare de voir aujourd'hui la déclinaison inverse (*Angry Birds*, *Doom*, *World of Warcraft*, etc.). Dans un sens comme dans l'autre, ces adaptations posent entre autres la question des procédés de mise en forme des règles, mais aussi des univers fictionnels pour prendre en compte les spécificités du support. On s'intéressera donc notamment,

- ↓ ↗ ⇒ ○ aux similarités ou dissemblances des mécanismes d'interactions ludiques dans le cadre d'une adaptation
- ↓ ↗ ⇒ ○ à la mise en forme des aspects temporels des jeux (durée, gestion du temps, représentation du temps, etc.)
- ↓ ↗ ⇒ ○ à la gestion des aspects spatiaux (représentation de l'espace, aire de jeu, etc.)
- ↓ ↗ ⇒ ○ aux différents types d'univers auxquels les jeux font référence et à la singularité de leur mise en forme selon le support
- ↓ ↗ ⇒ ○ aux mécanismes narratifs mis en œuvre
- ↓ ↗ ⇒ ○ aux changements d'accompagnement sonore, voire musical des jeux.

2. Paratextes et paralittérature des jeux.

Dans le jeu numérique, tout comme dans le jeu traditionnel, le paratexte occupe une place centrale dans l'appréhension (esthétique, cognitive) de l'objet. La notion de paratexte est ici à prendre au sens large, l'on pense par exemple aux cabines des bornes d'arcade, aux illustrations des boîtes de jeux pour les jeux vidéo, mais aussi aux manuels et livres de règles, à la presse (amateur ou professionnelle), voire aux romans dérivés d'univers ludiques. Que peut nous apporter une mise en relation du paratexte des jeux vidéo et celui des jeux plus traditionnels ? Dans cet axe, on s'intéressera donc notamment,

- ↓ ↗ ⇒ ○ au jeu en tant que sous-catégorie littéraire (livre de règles d'un jeu, romans issus d'un jeu, livre d'analyse stratégique d'un jeu, etc.)
- ↓ ↗ ⇒ ○ à l'analyse de la presse spécialisée (revues et magazines ciblant une certaine catégorie de jeux)
- ↓ ↗ ⇒ ○ aux objets portant un discours sur le jeu (boîtes de jeu, règles et support de jeu, goodies, sites web, forums...)
- ↓ ↗ ⇒ ○ la communication promotionnelle des jeux
- ↓ ↗ ⇒ ○ etc.

3. Rhétoriques et valeurs des jeux.

En passant du jeu traditionnel au numérique (ou l'inverse), quelles sont les modifications ou continuités apportées en terme de rhétorique et valeurs ? Si la notion de rhétorique procédurale s'est aujourd'hui imposée pour penser la transmission d'un discours sur le monde par le jeu vidéo, celle-ci est-elle transposable en tant que telle pour les jeux non numériques ? Ces quelques questions incitent à explorer les similarités ou divergences des jeux numériques et traditionnels quant à

- ↓ ↗ ⇒ ○ l'analyse des discours développés par le jeu
- ↓ ↗ ⇒ ○ la rhétorique des images intégrées dans les jeux
- ↓ ↗ ⇒ ○ l'évolution des valeurs portées par les jeux au cours du temps
- ↓ ↗ ⇒ ○ l'étude des visions du monde véhiculées par les jeux

- ↓ ↗ ⇒ ○ l'analyse des relations existantes entre sport / e-sport
- ↓ ↗ ⇒ ○ etc.

4. Logiques de conception, de réception, publics.

Il s'agira notamment de s'intéresser ici au cadre de développement d'un jeu et à ses publics (ceux visés, ou imaginés, lors de la phase de conception, ceux qui pratiquent, etc.). Quelles sont les spécificités et similarités entre la conception et l'acceptation de jeux traditionnels et des jeux numériques ? Qu'est-ce qui change radicalement dans le processus de conception d'un jeu numérique vis-à-vis d'un jeu traditionnel ? Leurs publics sont-ils appréhendés de la même manière ? Ces deux grandes catégories de jeux sont-elles reçues de façon équivalente ? Comment leurs contraintes éditoriales et commerciales particulières structurent les contenus ? Les communications de cette thématique pourront ainsi aborder sur les liens et divergences que nourrissent jeux traditionnels et jeux numériques concernant,

- ↓ ↗ ⇒ ○ le processus de conception
- ↓ ↗ ⇒ ○ les modalités de réception et d'appropriation
- ↓ ↗ ⇒ ○ les catégories d'usage ou socioculturelles des joueurs
- ↓ ↗ ⇒ ○ les contraintes éditoriales et commerciales
- ↓ ↗ ⇒ ○ etc.

5. Application et détournements de jeux

Qu'il s'agisse de jeux traditionnels ou de jeux numériques, les phénomènes ludiques ont toujours trouvé des mises en application dans des secteurs multiples. Mais le détournement d'un jeu numérique est-il plus efficace que celui d'un jeu traditionnel ? Dans le cadre d'une application sérieuse, quand doit-on transposer un jeu traditionnel sous une forme numérique ou vice versa ? Dans l'un ou l'autre cas d'adaptation, quels sont les avantages à en tirer, les faiblesses à prendre en considération ? Les communications de cette thématique proposeront de faire le point sur les apports, les échecs, les réussites du passage du jeu traditionnel au jeu numérique lorsqu'il s'agit de les mettre au service d'un secteur tiers. On pourra entre autres s'intéresser à

- ↓ ↗ ⇒ ○ l'aide à l'acquisition de connaissances et la décision stratégique
- ↓ ↗ ⇒ ○ la création et l'innovation
- ↓ ↗ ⇒ ○ l'aide à la médiation et à la remédiation
- ↓ ↗ ⇒ ○ l'aide à la communication et à la promotion
- ↓ ↗ ⇒ ○ l'enseignement et la formation
- ↓ ↗ ⇒ ○ etc.

Conférencier invité : Espen Aarseth, chercheur, Center for computer games research (IT University, Copenhagen).

Nous aurons la chance d'accueillir en tant que conférencier invité Espen Aarseth. Espen Aarseth est un chercheur de référence sur le plan international dans le champ des game studies. Il est co-fondateur et responsable éditorial de la revue GameStudies.org – première revue internationale intégralement consacrée aux jeux numériques –, il est également auteur de l'ouvrage Cybertext : Perspective on ergodic littérature (Johns Hopkins UP, 1997) qui fut pionnier dans l'analyse de la littérature numérique et dans l'approche comparative des jeux vidéo vis-à-vis des autres formes d'expression.

Processus de sélection

Le colloque aura lieu les 26, 27 et 28 novembre 2014 à Nancy.

Les propositions de communication sont attendues pour le 15 avril 2014. Elles devront parvenir sous la forme d'un résumé de 5000 à 6000 signes (espaces non compris, hors bibliographie), précisant le cadre théorique, la méthodologie et le terrain d'étude. Chaque proposition indiquera en outre les noms, prénom, statut et institution de rattachement des communicants.

Les propositions sont à envoyer à l'adresse suivante :

stephane.goria@univ-lorraine.fr et sebastien.genvo@gmail.com

Les propositions seront évaluées anonymement par le comité scientifique du colloque (réponse courant juin 2014).

Les auteurs retenus auront la possibilité de transmettre leur texte complet qui fera l'objet d'une évaluation en « double aveugle » afin d'être publié. Une publication sous la forme d'**un numéro spécial de la revue en ligne Sciencesdujeu.org** fera suite au colloque pour les propositions en français, tandis que les propositions retenue en anglais seront publiés dans **un numéro spécial de la revue en ligne Kinephanos.ca**.

Les langues de communication sont le français et l'anglais.

Bibliographie

Bowman, Sarah Lynne (2010), *The Functions of Role-Playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity*, McFarland & Company, London, 208 p.

Caïra, Olivier (2007), *Jeux de rôle : Les forges de la fiction*, CNRS Editions, Paris, 312 p.

Frasca, Gonzalo (2001), *Videogames of the oppressed : videogames as a mean for critical thinking and debate*, Master Thesis, Georgia Institute of technology.

Hinebaugh, Jeffrey (2009) *A board game education*, Rowman & Littlefield Publishing group, Lanham, 223 p.

Morgenstern, Oskar & Von Neumann, John (1944) *Theory of Games and Economic Behavior*, Princeton University Press, 1944, Princeton, 641 p.

Nash, John (1951) « Non-cooperative games », *Annals of Mathematics*, vol. 54, p. 286–295.

Rueff, Julien (2008), « Où en sont les « game studies » ? », *Réseaux* 5/2008 (n° 151), p. 139-166.

Sabin, Philip (2012) *Simulating war: studying conflict through simulation games*, Continuum International Publishing Group, London, 363 p.

Salen, Katie & Zimmerman, Eric (2003), *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press, Cambridge, 688 p.

Schädler Ulrich (2007) *Jeux de l'humanité : 5000 ans d'histoire culturelle des jeux de société*; Slatkine, Genève, 222 p.

Trémel, Laurent (2001), *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia, les faiseurs de mondes*, Paris, Presses universitaires de France.

Von Hilgers, Philipp (2008), *War games: a history of war on paper*, MIT Press, Cambridge, 220 p.

Zabban, Vinciane (2012), « Retour sur les *game studies*. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo », *Réseaux* 3/2012 (n° 173-174), p. 137-176.

Comité d'Organisation

David BUCHHEIT (Université de Lorraine, Laboratoire CREM),

Delphine BUZY (Université de Lorraine, Laboratoire CREM),

Victor CAYRES (Université fédérale de Bahia),

Laurent DI FILIPPO (Université de Lorraine, Laboratoire CREM),

Sébastien GENVO (Université de Lorraine, Laboratoire CREM),

Stéphane GORIA (Université de Lorraine, Laboratoire CREM),

Catherine KELLNER (Université de Lorraine, Laboratoire CREM),

Josette LINDER (Université de Lorraine, Laboratoire CREM),

Alain MULLER (Université de Lorraine, Laboratoire CREM),

Emmanuelle SIMON (Université de Lorraine, Laboratoire CREM),

Pauline THEVENOT (Université de Lorraine, Laboratoire CREM),

Vincent THOMAS (Université de Lorraine, Laboratoire LORIA).

Comité scientifique

Espen AARSETH, Chercheur à l'Université IT de Copenhague, Danemark,

Lynn ALVES, Professeur à l'Université d'État de Bahia, Brésil,

Alexis BLANCHET, Maître de Conférences à l'Université de Paris III, France,

Vincent BERRY, Maître de Conférences à l'Université de Paris XIII, France,

Gilles BROUGERE, Professeur à l'Université de Paris XIII, France,

Sébastien GENVO (Université de Lorraine, Laboratoire CREM), France,

Bertrand GERVAIS, Professeur associé à l'Université du Québec à Montréal, Canada,

Stéphane GORIA (Université de Lorraine, Laboratoire CREM), France,

Catherine KELLNER (Université de Lorraine, Laboratoire CREM), France,

Pascaline LORENTZ, Docteur en post doctorat, Université de Masaryk, République Tchèque,

Franz MÄYRA, Professeur associé à l'Université de Tampere, Finlande,

Luís Carlos PETRY, Professeur à l'Université Pontificale Catholique de São Paulo, Brésil,

Patrick SHMOLL, Ingénieur de recherche au CNRS, France,

Brigitte SIMONNOT, Professeur à l'Université de Lorraine, France,

Olli SOTAMAA, Chercheur à l'université de Tampere, Finlande,

Catarina SANT'ANNA, Professeur à l'Université Fédéral de Bahia, Brésil.