

Appel à communication

LE JEU VIDEO, AU CROISEMENT DU SOCIAL, DE L'ART ET DE LA CULTURE

Colloque francophone et ateliers sur les jeux vidéo

10, 11 et 12 Juin 2009

Université de Limoges

Intérêt scientifique

Se pratiquant sur téléphones mobiles, au domicile, dans les lieux publics, parfois qualifiés aujourd'hui de sérieux ou de pervasifs, les jeux vidéo occupent massivement les marchés du divertissement. De façon éminemment symbolique, il est par exemple couramment relevé que cette industrie dépasse à présent le chiffre d'affaires des entrées en salle de cinéma et rivalise avec le secteur musical. Phénomène social de grande ampleur, cet objet ne peut donc plus être ignoré des recherches en sciences humaines. Les chercheurs des pays anglo-saxons et des pays asiatiques s'intéressent depuis des années à ce phénomène et plusieurs manifestations d'ampleur internationale commencent à structurer le champ, comme par exemple le colloque de l'association DiGRA (*Digital Games Research Association*). Or les recherches francophones sont particulièrement absentes de ces événements, pourtant elles existent : quelques revues scientifiques ont consacré des numéros thématiques au domaine (*Réseaux, Médiamorphoses, Intermédialités, Quaderni*, etc.), des ouvrages paraissent en petit nombre mais de façon fréquente depuis la fin des années 90,... La conférence de mai 2008, « Les jeux vidéo, une expérience multidimensionnelle » du colloque de l'ACFAS à Québec, a rassemblé **des chercheurs qui ont décidé de constituer une communauté francophone de recherche dans le domaine. Le colloque de Limoges a donc pour but de faire un état des lieux de la recherche francophone en sciences humaines sur les jeux vidéo**, en profitant de la dynamique des échanges initiés au Canada. Même si les travaux techniques ne manquent pas d'intérêts, le colloque sera focalisé sur les recherches en sciences humaines et sociales : sciences de la communication, sociologie, anthropologie, sémiologie, histoire, sciences de l'éducation, sciences de l'art, etc.

Problématiques

Les jeux vidéo sont un phénomène social, mais en quoi ? Tout d'abord ils expriment des transformations culturelles qu'ils contribuent eux-mêmes à modifier. Quelles en sont les manifestations ? Participent-ils de nouvelles formes culturelles, et par exemple produisent-ils une homogénéisation culturelle au niveau mondial ? En quoi les jeux diffèrent-ils les uns des autres ? La pratique massive des jeux vidéo exprime la place centrale qu'occupe le loisir, voire le divertissement médiatique dans notre société. Sont-ils différents ou entretiennent-ils des points communs avec d'autres productions mass médiatiques comme les *reality shows*, ou certains jeux interactifs télévisés, sont-ils des parcs d'attraction électroniques ?

La conférence sera l'occasion de faire le point sur les travaux de recherche sur le mode organisationnel de l'objet, sa logique structurelle et ses relations avec les autres médias. Quel type de liens le jeu vidéo entretient-il avec la simulation ? Comment s'organisent, par son intermédiaire, les échanges entre consommateur et producteur ? Comment se définit dans ce domaine l'interactivité et quel rôle joue-t-elle ? Quelles relations se créent entre narration et action, quels sont les nouveaux modes d'écriture (*game design*) et, plus largement, quelles sont les modalités d'inscription du domaine dans ce que l'on appelle les industries culturelles ? Les jeux vidéo apparaissent aussi comme des modes de socialisation aux normes de nos sociétés industrielles modernes, voire comme des modes de sociabilité. Que nous apprennent les recherches dans ce domaine ?

Par ailleurs, certains chercheurs ont mis en avant l'intérêt de ces jeux comme source d'apprentissage. Que peuvent apporter les jeux vidéo dans ce secteur ? La pratique vidéo ludique n'exprime-t-elle pas une transformation des modes d'engagement propre à notre société ? Sont-ils simplement un mode d'évasion ou bien dessinent-ils une autre façon de s'engager, collectivement et individuellement ?

Enfin, la pratique vidéoludique interroge les rapports que nous entretenons avec la réalité et l'imaginaire, et, bien sûr, avec les mondes virtuels. Que pouvons-nous en dire à la lumière des travaux menés sur ces questions ?

Partenaires

Reflet de cette volonté de fédérer la communauté francophone, le comité d'organisation regroupe des chercheurs issus de plusieurs institutions : Université de Québec à Montréal, Groupe de recherche *Homoludens* (Québec), École Télécom et management Sud Paris (anciennement INT), Centre de recherches sémiotiques de l'Université de Limoges, Centre de

recherches sur les médiations de l'université Paul Verlaine - Metz. **La publication des actes du colloque sera assurée dans la série actes de la revue *Questions de communication***, revue semestrielle à comité de lecture éditée aux Presses Universitaires de Nancy et coordonnée par Jacques Walter et Béatrice Fleury, Professeurs en sciences de l'information et de la communication au Centre de recherche sur les médiations (Université Paul Verlaine – Metz / Université Nancy 2). L'observatoire des mondes numériques en sciences humaines (OMNSH), association à but non lucratif, sera également partenaire de l'événement en prenant en charge une partie de la communication et en co-organisant l'atelier dédié aux doctorants.

Organisation des interventions du colloque scientifique

Il est prévu 16 communications sur 2 jours. **Les frais de séjour (nuitées et repas) des intervenants retenus par le comité scientifique seront intégralement pris en charge.**

Le colloque accueillera un conférencier invité :

Bernard Perron, Professeur au Département d'histoire de l'art et des études cinématographiques à l'Université de Montréal. Ses nombreuses publications, entre autres l'important *Video Game Theory Reader*, et son implication soutenue dans la recherche sur les jeux vidéo en font une référence unique à Montréal. Il est responsable du groupe de recherche *Ludiciné* de l'Université de Montréal.

Après la manifestation, le comité scientifique sélectionnera parmi les communications les projets pouvant faire l'objet d'une publication. Il expertisera les articles définitifs issus des communications et sera libre d'accepter, de demander des modifications ou de refuser un texte pour publication dans les actes.

Organisation des ateliers

À la suite du colloque, le 12 juin, deux ateliers d'une demi-journée seront organisés. Le premier permettra aux doctorants en SHS qui effectuent leurs recherches sur les jeux vidéo de partager leurs réflexions sur les travaux en cours. Les interventions porteront sur un sujet relatif aux méthodologies de recherches et aux types de terrains abordés. Le second permettra de présenter des projets de recherche et développement et des formations orientées vers les jeux vidéo (l'approche disciplinaire est libre). **Les communications dans le cadre de ces**

ateliers seront ouvertes à toute personne volontaire (les frais de séjour pour les personnes intervenants uniquement dans le cadre des ateliers ne sont pas pris en charge). Il est possible de faire à la fois une proposition de communication dans le cadre du colloque et une autre dans le cadre d'un atelier.

Public

De par son approche pluridisciplinaire et la nature du thème, le colloque s'adresse à un public diversifié : les chercheurs et étudiants (du 1^{er} au 3^e cycle) intéressés par les nouveaux médias en général ou le jeu vidéo en particulier, les enseignants et formateurs concernés par l'éducation à l'image et au multimédia, les professionnels soucieux de mieux comprendre les possibilités expressives que leur offre le médium, les utilisateurs ou parents de joueurs.

Calendrier :

Octobre 2008 : Diffusion de l'appel à communication

19 décembre 2008 : remise des propositions de communication pour le colloque et les ateliers

15 février 2009 : notification d'acceptation ou de refus des propositions pour le colloque

15 mai 2009 : remise de la version complète des communications retenues au colloque

10, 11, 12 juin 2009 : tenue de la manifestation à Limoges

Modalités de soumission des communications

- **Pour le colloque scientifique :**

La proposition de communication comportera un titre, un résumé de 3000 signes (espaces compris), 5 mots-clés, une bibliographie indicative et les coordonnées de l'auteur (ou des auteurs). Chaque proposition de communication sera expertisée de façon anonyme par deux membres du comité scientifique. La pertinence de la proposition sera évaluée au regard de la thématique du colloque, de la qualité scientifique (méthodologie du projet, rigueur, fondements scientifiques), et de la clarté du texte. Des indications seront transmises aux auteurs des communications acceptées concernant les modalités de mise en forme de l'article définitif.

- **Pour les ateliers**

Les doctorants, les représentants de formations et de projets de recherches souhaitant intervenir au sein des ateliers transmettront un titre et résumé de leur présentation (1500 signes au maximum, espaces compris).

Les propositions sont à adresser par courriel à l'adresse suivante :

sebastien.genvo@wanadoo.fr

Comité d'organisation du colloque

Maude Bonenfant, Doctorante en sémiologie, Université de Québec à Montréal, membre du groupe de recherche Homoludens.

Sylvie Craipeau, Professeur en sociologie, Télécom et management Sud Paris.

Sébastien Genvo, Maître de conférences en sciences de l'information et de la communication, Université de Limoges - IUT du Limousin, Centre de recherches sémiotiques.

Jean-Paul Lafrance, Professeur associé au Département de communication sociale et publique de l'Université du Québec à Montréal, membre du groupe de recherche *Homoludens*.

Charles Perraton, Professeur au Département de communication sociale et publique de l'Université du Québec à Montréal, membre du groupe de recherche *Homoludens*.

Brigitte Simonnot, Maître de conférences en sciences de l'information et de la communication, Université Paul Verlaine – Metz, Centre de recherche sur les médiations.

Comité scientifique

Coordination : Sylvie Craipeau (Télécom et management Sud Paris) / Sébastien Genvo (Université de Limoges, CeReS)

Elisabeth Belmas, Professeure d'histoire moderne, Université Paris 13.

Dominique Boullier, Professeur de sociologie, Université Rennes 2, directeur du Laboratoire d'Anthropologie sociale.

Gilles Brougère, Professeur en sciences de l'éducation, Université Paris 13, directeur du Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles, Education.

Gérard Dubey, Maître de conférences en sociologie, Télécom et management Sud Paris.

Colas Duflo, Maître de conférences en philosophie, Université de Picardie-Jules-Verne, Amiens.

Geneviève Jacquinot – Delaunay, Professeure en sciences de l'information et de la communication, Laboratoire « Communication et politique », Université Paris 8.

Stéphane Natkin, Professeur, Conservatoire National des Arts et Métiers, Directeur de l'Ecole Nationale des Jeux et Médias Interactifs Numériques.

Jacques Perriault, Professeur, Paris X Nanterre.

Charles Perraton, Professeur au Département de communication sociale et publique de l'Université du Québec à Montréal, membre du groupe de recherche Homoludens.

Brigitte Simonnot, Maître de conférences en sciences de l'information et de la communication, Centre de recherche sur les médiations, Université Paul Verlaine – Metz.

Bernard Stiegler, Philosophe, Directeur du département du développement culturel, Centre Georges-Pompidou, Institut de recherche et d'innovation, Paris.

Contact pour tout renseignement :

Sébastien Genvo (CeReS, Université de Limoges) : sebastien.genvo@wanadoo.fr

Site web : http://www.ludologique.com/colloque_limoges.html