



Colloque

« Temporalités et imaginaires du jeu »

Ce colloque international est à l'initiative de l'ANR [Aïôn](#) (ANR-19-CE27-0008) : *Socio-anthropologie de l'imaginaire du temps. Le cas des loisirs alternatifs*, en collaboration avec le Centre de Recherche sur les Médiations ([CREM](#)).

Les 18 et 19 novembre 2020, à Metz.
Keynote : Thierry Wendling

Responsable du comité d'organisation : Rémi Cayatte

Date limite de réception des propositions : 20 mai 2020

Appel à communications

Le colloque « Temporalités et imaginaires du jeu » aura lieu à l'Université de Lorraine, à Metz, les 18 et 19 novembre 2020. Il sera centré sur l'étude des liens étroits entre jeux et imaginaires, pensés à travers le prisme du temps et des temporalités du jeu et du « jouer » (Henriot, 1969). Le jeu est entendu ici selon une double acception : la culture matérielle (le jeu en tant qu'« objets » et dispositifs), et les activités ludiques produisant des « mondes de sens » (Goffman, 1961). Dans ce cadre, ce colloque s'intéressera autant aux supports vidéoludiques qu'aux jeux analogiques (jeux de plateau, de rôle mais aussi jeux sportifs ou traditionnels).

Si l'imaginaire est une notion complexe, dynamique ou instituante (Tuaille Demésy et Haissat, 2019), elle peut être pensée, de façon générale, comme un ensemble de représentations symboliques (Wunenburger, 2016), induisant des pratiques sociales. Les contributions retenues pour ce colloque s'attacheront à questionner les manières dont les imaginaires du temps participent à la construction des mondes ludiques, entre contenus et usages.

Cette manifestation accueillera des communications portant sur les rapports entre jeux, temps et imaginaire, sans distinctions ou prérequis disciplinaires, distribuées dans trois axes principaux, présentés ci-après.

L'évolution des dispositifs de jeu à travers le temps et en particulier l'impact (ou l'absence d'impact) de ces évolutions sur les représentations et imaginaires associés à la notion même

de jeu (Genvo, 2013). Les contributions pourront par exemple (re)penser l'évolution des supports et canaux de distribution du jeu vidéo, ou encore, celle des univers de jeux de rôle à travers leurs suppléments et leurs multiples (ré)éditions (David, 2015) comme dans le cas de nombreux univers de *Donjons et Dragons*. Cet axe accueillera également des communications abordant les évolutions des jeux vers une participation active des utilisateurs, dans la réalisation de contenus et de pratiques ludiques (dans des séries de jeux vidéo comme *Mario Maker* et *Little Big Planet*, ou encore, dans des jeux de plateaux de type *legacy* par exemple) et ce faisant, dans l'émergence d'imaginaires et de récits communs (Cayatte, 2017).

À l'inverse, le rôle joué par la stabilité de certaines mécaniques de jeu et ludèmes (Hansen, 2019) dans la cristallisation d'imaginaires transmis par le jeu (comme le mélange de cartes ou la présence d'une barre de vie par exemple) pourra aussi être abordé. Il s'agira en somme d'interroger comment les transformations et évolutions de certains dispositifs ludiques influent ou non sur des éléments comme la jouabilité, ou au contraire d'aborder les persistance de certains dispositifs et mécaniques ludiques ainsi que les imaginaires pouvant découler de ces persistance.

Les possibilités de (re)jouer le passé et des futurs possibles et/ou alternatifs dans les formes de narration ludiques. Centré sur les rencontres du réel et du fictionnel par l'intermédiaire du ludique, cet axe vise à rassembler les communications portant sur les représentations historiques, et/ou passées, ou à l'inverse futuristes, sur le plan de leur mise en jeu. Les contributions portant sur le jeu comme point d'accès à l'Histoire en tant que discipline et pratique (Chapman, 2016 ; Di Filippo, 2019), projection dans un avenir plus ou moins fantasmé (Di Filippo, 2016) ou prise de position sur des événements contemporains (Giner, 2019) s'insèrent naturellement dans ce deuxième axe.

Le passé revisité ou le futur à construire sont également des supports d'engagement dans le jeu, l'imaginaire devenant ainsi performatif (Tuillon Demésy, 2018). Qu'il s'agisse de jeux vidéo, de jeux de plateau ou encore de jeux de rôle, l'immersion des joueurs dans un temps révolu ou la projection dans un temps à venir (parfois dystopique) témoignent d'un imaginaire qui met en perspective le temps présent. Les contributions interrogeant ce que traduisent ces représentations symboliques du temps dans le jeu, en quoi les situations ludiques constituent des manières de produire d'autres mondes, et comment les fictions mises en jeu (passé ou futur) parviennent à créer d'autres temps et questionnant la capacité de ces temporalités à constituer des « évasions » sont particulièrement bienvenues.

Les imaginaires ludiques à l'épreuve des temporalités de conception et d'usage. Ce troisième axe permettra d'aborder les temporalités multiples des pratiques ludiques afin de mieux saisir les liens et les tensions entre le temps du jeu et le temps « ordinaire » (Wendling, 2002 : 218-233 ; Di Filippo, 2017) et de comprendre les possibilités que ces liens et tensions génèrent ou contraignent en termes de récit et d'imaginaires. L'on pense par exemple aux questions de l'articulation entre parties et chronomètres, aux pratiques de « détournements » temporels comme le *speedrun* et le *slowrun* (Giner, 2018), ou encore, aux (im)possibilités d'analepses et de prolepses dans ces formes de récits particulières que peuvent être les jeux (Cayatte, 2018).

Cet angle sera idéalement enrichi par des contributions portant sur les différentes « structures temporelles » (Wendling, *op. cit.*) qui peuvent coexister au cours des situations ludiques. Les

contributions abordant l'évolution de projets de jeu et des imaginaires qui y sont associés par des équipes de conception, au fil du temps, en fonction des retours de joueurs et joueuses et des différentes étapes de développement (dans la lignée de travaux comme ceux de Vinciane Zabban, 2019) sont dans ce cadre particulièrement bienvenues.

Se pose aussi à travers cet axe la question des jeux remis au « goût du jour » grâce à de nouvelles versions, et de la manière dont ces réactualisations permettent une (re)découverte et/ou une (ré)appropriation de jeux ayant parfois plusieurs décennies ou plus. Ces jeux deviennent-ils le symbole de temps révolus, voire traduisent-ils la nostalgie d'un temps passé ? Comment la fonction ludique en est-elle modifiée ? Quels sont les joueurs qui plébiscitent ces rééditions, et comment se manifeste cet engouement sur le plan des pratiques d'appropriation, de conception mais aussi de distribution (financements participatifs, éditions *remaster*, démocratisation du *rétro gaming*, etc.) ?

Ces regroupements thématiques ont vocation à permettre une exploration large de la problématique des liens entre jeux, temporalités et imaginaires, en abordant à la fois les jeux comme structures et dispositifs, ainsi qu'en tant que pratiques de réception comme de conception, de distribution et de circulation. Dans le même ordre d'idée, les axes donnés ici ne sont pas pensés comme des catégories étanches et exhaustives mais comme des guides facilitant le rapprochement des travaux de collègues provenant d'horizons différents et travaillant sur le jeu sous toutes ses formes.

Une publication des actes du colloque en version papier est envisagée.

Modalités de soumission des propositions

Les propositions de communication de 4000 signes (espaces inclus, bibliographie non incluse) sont à envoyer au plus tard le 20 mai 2020 à l'adresse suivante : colloque-jeu-imaginaire@framalistes.org

Les propositions anonymes seront accompagnées d'un document à part comportant :

- Nom et prénom
- Institution de rattachement
- Titre et/ou fonction
- Une courte notice bio-bibliographique

Calendrier

20 mai 2020 : réception des propositions de communications

15 juillet 2020 : acceptation ou refus des communications après évaluation en double aveugle

18-19 novembre 2020 : tenue du colloque à Metz, campus du Saulcy

Comités de pilotage, scientifique et d'organisation

Comité de pilotage :

Rémi Cayatte – Dr, Université de Lorraine, CREM, Aiôn
Laurent Di Filippo – MCF, Université de Lorraine, CREM, Aiôn
Audrey Tuailon Demésy – MCF, Université de Franche-Comté, C3S, Aiôn

Comité d'organisation :

Responsable : Rémi Cayatte – Dr, Université de Lorraine, CREM, Aiôn
Laurent Di Filippo – MCF, Université de Lorraine, CREM, Aiôn
Sébastien Genvo – Pr, Université de Lorraine, CREM
Audrey Tuailon Demésy – MCF, Université de Franche-Comté, C3S, Aiôn
Stéphane Gorla – MCF, Université de Lorraine, CREM

Comité scientifique international :

Fanny Barnabé – Dr, Université de Liège, Liège Game Lab
Julien Bazile – doctorant, Université de Lorraine, CREM
Maude Bonenfant – Pr, Université du Québec à Montréal, Homo Ludens
Manouk Borzakian – Dr, Aiôn
Olivier Caïra – MCF, Université Paris-Saclay, Centre Pierre Naville, Aiôn
Julie Delbouille – Dr, Université de Liège, Liège Game Lab
Bruno Dupont – Dr, Université de Liège, Liège Game Lab & CEA
Laurent Sébastien Fournier – MCF HDR, Université d'Aix-Marseille, IDEMEC, Aiôn
Esteban Giner – doctorant, Université de Lorraine, CREM
Guillaume Grandjean – doctorant, Université de Lorraine, CREM
Roberte Hamayon – Pr, GSRL
Pierre-Yves Hurel – doctorant, Université de Liège, Liège Game Lab
Thomas Morisset – Dr, Sorbonne Université, Centre Victor Basch
Thibault Philipette – Pr, Université Catholique de Louvain, LABJMV
Mathieu Triclot – MCF, Université de technologie de Belfort Montbéliard, RECITS
Thierry Wendling – Chargé de recherche CNRS, LAHIC

Bibliographie de l'appel

Cayatte, R. (2017) « L'appropriation de contenus vidéoludiques : les mondes possibles du jeu vidéo » ; *Interrogations ?* n°23, en ligne : <https://www.revue-interrogations.org/L-appropriation-de-contenus>

Cayatte, R. (2018) « Temps de la chose-raconté et temps du récit vidéoludique : comment le jeu vidéo raconte ? » *Sciences du jeu* n°9, en ligne : <https://journals.openedition.org/sdj/936>

Chapman, A. (2016), *Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. New York : Routledge.

David, C. (2015). *Le jeu de rôle sur table : l'interactivité de la fiction littéraire*. Thèse de doctorat en Littérature comparée. Université de Paris 13 : Paris.

Di Filippo, L. (2017) « Articuler les temporalités dans les jeux en ligne massivement multi-joueurs », in Bonaccorsi J., Collet L., Raichvarg D. (dirs), *Les temps des arts et des cultures* (pp. 81-94), Paris, L'Harmattan.

Di Filippo, L. (2019) « La mise en scène ludique de l'Histoire : l'époque viking comme cadre de jeu pour *Advanced Dungeons and Dragons* », in Besson A. (dir.), *Fantasy et Histoire*, Épinal, Publications des Imaginales (pp. 391-414), Chambéry, ActusF.

Di Filippo L., Schmoll, P. (2016) « La ville après l'apocalypse », *Revue des sciences sociales*, n° 56, p. 126-133.

Genvo, S. (2013) *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*, Mémoire d'habilitation à diriger les recherches, Université de Lorraine, disponible en ligne : <http://www.expressivegame.com>

Giner, E. (2018) « Du Slow Play au slowrunning » *Les chroniques vidéoludiques*, en ligne : <https://www.chroniquesvideoludiques.com/du-slow-play-au-slowrunning/>

Giner, E. (2019) « Analyser et quantifier la persuasivité des discours contenus dans un jeu vidéo » *Émulations* n°30, en ligne : <https://ojs.uclouvain.be/index.php/emulations/article/view/giner/19993>

Goffman E. (1961), *Encounters: two Studies in the Sociology of Interaction*, Harmondsworth : Penguin Books.

Hansen, D. (2019), *Morphologie du médium vidéoludique : le Ludème envisagé comme unité minimale fonctionnelle du jeu vidéo*, Mémoire de recherche, U. de Liège.

Henriot, J. (1969), *Le jeu*, Paris : PUF.

Tuailon Demésy A. (2018), « Être "quiddkid" : l'engagement des joueurs dans une pratique alternative », *Sciences du jeu*, n° 10, en ligne : <https://journals.openedition.org/sdj/1291>

Tuailon Demésy A. et Haissat S. (2019), « Quels usages aujourd'hui de la notion d'imaginaire ? », *Carnet hypothèses.org Mundus Fabula*, mars, en ligne : <https://mf.hypotheses.org/933>

Wendling, T. (2002), *Ethnologie des joueurs d'échecs*. Paris : PUF

Wunenburger J-J. (2016), *L'imaginaire*, Paris : PUF (1^{re} éd. : 2003).

Zabban, V. (2019), « Si jouer, c'est construire un monde, qu'est-ce que construire un jeu ? Techniques, pratiques et trajectoires de conceptions ludiques en milieu numérique » journée d'étude *Concepteurs, conceptions et créations de mondes ludiques*. U. de Strasbourg, novembre 2019.