

HISTOIRE(S) DANS LE JEU VIDÉO

Appel à communication



Depuis quelques années maintenant, le jeu vidéo suscite de plus en plus l'intérêt du monde académique, mais également celui des institutions, à l'image de la Bibliothèque nationale de France qui reçoit depuis 1992 « tous les jeux vidéo distribués en France dans leurs différentes formes éditoriales ». Régulièrement considéré comme un loisir de masse infantilisant, violent et dangereux (Genvo, 2002), le jeu vidéo fut à plusieurs reprises critiqué, attaqué et stigmatisé par la presse grand public (Le Diberder, 1998). Un guide pratique de dix conseils pour faciliter « le bon approvisionnement des jeux vidéo par la famille » fut même proposé à la fin de l'ouvrage des frères Le Diberder, *L'Univers des jeux vidéo*, pour aider les familles à adopter ce médium devenu aujourd'hui en France une industrie culturelle en voie de légitimation. Objet d'étude transdisciplinaire à partir duquel on peut observer sous un nouveau jour les sciences humaines et sociales, le jeu vidéo change continuellement d'identité, au point que sa définition reste aujourd'hui opaque et sujette à débats. Les crises d'hier ne sont plus celles d'aujourd'hui ; les maux des constructeurs ont laissé place à ceux des commerçants spécialisés dans le jeu vidéo, incapables de rivaliser avec la grande distribution ; la presse spécialisée prend de plus en plus de terrain au point que les quotidiens s'intéressent eux aussi à la scène *e-sport* dans leurs colonnes initialement dédiées aux sports « classiques ».

Une journée d'étude s'impose donc pour questionner les nouveaux enjeux artistiques et culturels du jeu vidéo (Genvo, 2002), non pas pour le définir de manière exhaustive, mais au contraire pour en questionner son histoire, ses évolutions et ses nouvelles formes. Les problématiques posées il y a de ça 16 ans par Sébastien Genvo sont toujours actuelles et méritent aujourd'hui d'obtenir de nouvelles réponses : Comment sont perçus les jeux vidéo aujourd'hui ? Quelles en sont les nouvelles pratiques ? Les nouveaux usages ? Enfin, quels sont les enjeux de la conservation du patrimoine vidéoludique au niveau institutionnel ? A-t-on aujourd'hui les outils nécessaires pour l'envisager officiellement comme le 10e art ?

Au travers des réponses qui seront proposées lors de cette journée d'étude, nous souhaitons faire la *mise à jour 2.0* du jeu vidéo du 21e siècle.

Axes thématiques

Cette journée est ouverte aux différentes disciplines des sciences humaines et sociales.

Sont proposés de façon non exhaustive les axes suivants :

- Histoire du jeu vidéo (économique, culturelle, industrielle)
- Le jeu vidéo : patrimoine et institution
- Le jeu vidéo : 10e art ?
- Pratiques et usages du jeu vidéo aujourd'hui (*e-sport*, Twitch...)

Modalités pratiques

Merci d'envoyer vos propositions de communication (titre et résumé d'environ 300 mots) ainsi qu'une courte biographie avant le 15 janvier 2018. Langues de travail de la journée : anglais et français. Les propositions doivent également comprendre les coordonnées des auteurs (nom, prénom, axe), une problématique définie, un cadre théorique et méthodologique, et enfin, des références bibliographiques.

Temps de parole accordé aux participants : 25 minutes

Adresse d'envoi : jose-luis.demiras@live.fr

Comité scientifique : José-Louis de Miras (chargé de cours en cinéma et audiovisuel, doctorant contractuel), Nicolas Labarre (maître de conférences en civilisation américaine), Eleonora Lega (doctorante financée en Histoire moderne et contemporaine), Clément Puget (maître de conférences en cinéma et audiovisuel), Doriana Pocean (chargée de cours en Langues et Civilisations, doctorante en SIC)

Calendrier :

Appel à communication : 1er décembre 2017

Date limite de réception des propositions : 15 janvier 2018

Annonce des propositions retenues : 31 janvier 2018

Date de la journée d'étude : 19 mars 2018

Lieu : Université Bordeaux-Montaigne