



# Au coeur des jeux de SOCIÉTÉS VIRTUELLES

## Appel à communication

Organismes vivants au sein desquels les joueuses et les joueurs peuvent vivre par procuration, les jeux de sociétés virtuelles interrogent notre rapport au monde. Ils sont pour ainsi dire des espaces sociaux situés au carrefour de l'Histoire et des représentations, questionnant sans cesse les réalités sociales et les univers fictionnels « familiers du public » (Mauco, 2013 : 10). Dotés d'une existence propre, d'une réalité autonome (Joliveau, 2012 : 161), ces lieux de vie virtuels se sont développés au fil du temps et ont évolué au gré des améliorations techniques des dispositifs vidéoludiques, octroyant ainsi plus de libertés aux voyageurs de ces mondes. Fictifs ou inspirés de lieux et d'époques donnés, les jeux de sociétés virtuelles nous invitent à céder notre habit de player pour aller au-delà des simples missions principales conçues par les développeurs, et ainsi devenir un citoyen dans un monde aux possibilités infinies. Cette vie sociale offerte dans ces « sociétés virtuelles » plus vraies que nature (Quéau, 1993 : 44) questionne les nombreuses représentations (historiques, géographiques, socioculturelles, sociologiques, ethnologiques, politiques, philosophiques, etc.) du monde qui nous entoure, en ce que le réalisme de ces représentations tient parfois aux « ressemblances vécues entre ce qui se passe dans le jeu et l'expérience de la vie quotidienne » (Schmoll, 2010 : 34).

Cette journée d'étude vise à mettre en lumière sous l'angle des sciences humaines et sociales les représentations vidéoludiques de l'Histoire, de l'Antiquité à aujourd'hui en passant par le Moyen-Âge et les Temps modernes. Il s'agit également d'interroger les sociétés constitutives de ces périodes historiques passées et présentes, mais aussi futures et imaginaires (univers fantaisistes, de science-fiction, etc.) Il sera ainsi question d'étudier les différentes facettes de ces univers : comment le jeu vidéo représente-t-il ces différentes époques et sociétés ? ; Quelle place accorde-t-il aux joueurs-voyageurs ? ; Comment ces derniers vivent-ils en tant que citoyens à l'intérieur de ces mondes interactifs ?

• Joliveau T. (2012), « Les lieux réels dans le jeu vidéo. Contribution à une approche géographique des espaces vidéoludiques », in H. TER MINASSIAN, S. RUFAT, S. COAVOUX, *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, Éditions Questions théoriques (« Lecture>Play »), p. 148-181.

• Quéau P. (1993), *Le Virtuel. Vertus et vertiges*, Seyssel, Éditions Champ Vallon (« collection milieux »).

• Mauco O. (2013), *GTA IV. L'envers du rêve américain : jeux vidéo et critique sociale*, Paris, Éditions Questions théoriques (« Lectures>Play »).

• Schmoll P. (2010), « Jeux sans fin et société ludique », in S. CRAIPEAU, S. GENVO, B. SIMONNOT, *Les Jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, Nancy, Presses universitaires de Nancy (« Questions de communication »), p. 27-42.

## Axes thématiques

Sont proposés de façon non exhaustive les axes suivants :

- La représentation vidéoludique de l'Histoire (conflits géopolitiques armés, Guerres mondiales, Révolution française, années 50, etc.)
- La représentation vidéoludique des sociétés (passées, présentes, futuristes, imaginaires, occidentales, orientales, etc.)
- Le joueur : citoyen du monde virtuel (seul ou en communauté dans les jeux multijoueurs, MMORPG, etc.)

## Modalités pratiques

Merci d'envoyer vos propositions de communication (titre et résumé d'environ 250-300 mots) ainsi qu'une courte biographie avant le 10 décembre 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.

Publication des actes envisagée

Temps de parole accordé aux participants : 20 minutes

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

**Responsable** : José-Louis de Miras (chargé de cours en cinéma et audiovisuel, doctorant contractuel et responsable du projet *Montaigne in Game*, CLARE/ARTES)

## Calendrier :

Appel à communication : 14 octobre 2018

Date limite de réception des propositions : 10 décembre 2018

Annonce des propositions retenues : 20 décembre 2018

Date de la journée d'étude : 5 mars 2019

Lieu : Université Bordeaux-Montaigne

