



Appel à contributions

Fort du succès de sa première édition, le Colloque interuniversitaire francophone en études ludiques (CIFÉL) est de retour pour une seconde année consécutive. Nous serons heureux-se-s de vous accueillir au campus de Montréal de l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue. À cette occasion, nous vous invitons à réfléchir aux notions de pouvoir et de vulnérabilité au sein des pratiques ludiques dans leur ensemble. Les dynamiques de pouvoir et de contrôle, pour leur part, ont historiquement joué un rôle fondamental dans le développement de l'industrie du jeu, tant dans l'essor des jeux de guerre, de simulation, de stratégie et de rôle (Lowood 2023) que pour les jeux vidéo, dont l'origine est intrinsèquement liée au complexe militaro-industriel (Kline et al. 2003). Malgré les changements importants des industries ludiques au fil des années, ces notions jouent toujours un rôle essentiel au sein de nos pratiques ludiques contemporaines: la multiplication de jeux vidéo offrant des mondes ouverts gigantesques et des possibilités actionnelles toujours plus vastes, par exemple, semblent suggérer que les joueur-euse-s cherchent à avoir un pouvoir toujours plus grand sur les mondes de jeux, faisant des notions de liberté et de contrôle des éléments connexes essentiels à étudier. Cependant, d'autres jeux permettent de s'interroger sur les limites de ce pouvoir, mais surtout sur notre vulnérabilité face aux mondes au sein desquels nous vivons, qu'ils soient fictionnels ou réels. *Depression Quest* (Zoe Quinn 2013), par exemple, met les joueur-euse-s dans la position difficile d'une personne vivant une dépression; *Papers, Please* (Lucas Pope 2013), pour sa part, interroge le véritable pouvoir que détiennent les habitants d'un régime totalitaire. Cette réalité ne se limite certainement pas au jeu vidéo et peut également être observée dans des jeux de plateau comme *The Landlord's Game* (Elizabeth Magie 1940), qui critique le marché immobilier, et *Spirit Island* (R. Eric Reuss 2017), qui place les joueur-euse-s en position de résistance face au colonialisme.

Ainsi, l'époque au sein de laquelle nous nous trouvons marque cette tension entre pouvoir et vulnérabilité de manière particulièrement saillante: baignant tant dans l'ultraoptimisme du fantasme technologique de l'intelligence artificielle que dans un cynisme anxigène imputable à l'imminence d'une catastrophe écologique, les jeux se révèlent être des espaces de liberté (Duflo 1997), d'appropriation (Bonenfant 2015), d'expérimentation et de créativité (Green et Kaufman 2015) dont la valeur n'a d'égale que l'usage qu'on en fait. Si des jeux comme *Train* (Romero 2009) et *Yes Your Grace* (Brave At Night 2020) nous invitent à nous confronter à l'impact de notre pouvoir sur les environnements de jeux, d'autres, comme *Climate Crisis* (Phil Hopper 2020) ou *Terra Nil* (Free Lives 2023), nous permettent de rendre ludique cette vulnérabilité à laquelle nous faisons inévitablement face alors que notre relation à la nature se complexifie. Dans le cadre de cette seconde édition, nous invitons les chercheur-euse-s à réfléchir aux ramifications des notions de pouvoir et de vulnérabilité tant au sein des objets ludiques eux-mêmes que des pratiques des joueur-euse-s.

Dates importantes

9 février 2024 - Date limite de soumission des présentations et affiches

7 mars 2024 - Date limite de soumission des prototypes de jeu

Soumettre via notre plateforme Sciencesconf: cifel.sciencesconf.org

14 mars 2024 - Annonce des résultats

13 au 15 juin 2024 - Déroulement prévu du colloque, à Montréal



Finalement, considérant l'importance de la collaboration et de la consolidation du savoir au sein de nos disciplines, le CIFÉL est heureux d'annoncer que sa seconde édition se tiendra en partenariat avec le colloque annuel de l'Association canadienne en études des jeux (ACÉJ/CGSA). Nous invitons chaleureusement les chercheur-euse-s intéressée-e-s à participer à la journée conjointe de présentations par affiches et de prototypes de jeu qui sera bilingue et qui permettra aux participant-e-s des deux colloques annuels de se retrouver et d'échanger dans une ambiance conviviale.

Nous invitons les communications sur les thèmes suivants:

- Pouvoir (dans une perspective historique, politique, sociale, queer, philosophique)
- Vulnérabilité (des joueur-euse-s; au sein des mécaniques; ou encore d'un point de vue éthique, moral, philosophique, écologique)
- Introspection (subjectivité, réflexions que suscitent les œuvres ludiques)
- Contrôle (permis par les possibilités actionnelles du jeu; pratiques d'appropriation [*speedrunning, modding, etc.*], dynamiques industrielles)
- Agentivité (humaine et non-humaine; responsabilité morale)
- Écologie et environnement (représentation en jeu, impact de l'industrie)
- Jeux queer (représentation en jeu, au sein des mécaniques)

Nous acceptons également les propositions hors-thème dans le cadre de ce colloque. Si vous avez un doute, n'hésitez pas à nous écrire pour plus d'information.

Types de contribution

Toutes les propositions doivent être soumises via notre plateforme Sciencesconf:
<https://cifel.sciencesconf.org/>

Notez bien que vous devrez vous créer un compte afin de nous faire parvenir votre contribution potentielle. Nous acceptons des propositions sous les trois formats ci-bas.

Prototype de jeu

Veuillez soumettre un court résumé d'au plus 200 mots du sujet, thème ou concept du jeu proposé. Incluez à ce résumé le lien vers une vidéo représentative de la jouabilité. Notez bien: quoique le jeu doit être jouable, il n'a pas besoin d'être parfait! Nous accueillons à bras ouverts les prototypes inachevés.

Affiches

Veuillez soumettre un résumé anonymisé d'au plus 300 mots décrivant un projet de recherche déjà amorcé dont vous souhaitez présenter certains résultats (excluant les références et la liste des besoins, voir plus bas).

Présentation scientifique (15-20 minutes)

Veuillez soumettre un résumé anonymisé d'au plus 500 mots (excluant les références).

Dates importantes

- 9 février 2024 - Date limite de soumission des présentations et affiches
- 7 mars 2024 - Date limite de soumission des prototypes de jeu
- Soumettre via notre plateforme Sciencesconf: cifel.sciencesconf.org
- 14 mars 2024 - Annonce des résultats
- 13 au 15 juin 2024 - Déroulement prévu du colloque, à Montréal



Liste de besoins particuliers

Le colloque souhaite accueillir une variété de propositions aux formes aussi diverses que créatives. Si la forme de votre communication implique des besoins particuliers (au-delà d'une table et d'un mur sur lesquels afficher), prière de les préciser en annexe de votre proposition. Les chercheur·euse·s vétérane·te·s en particulier sont invité·e·s à contribuer par une affiche ou un kiosque, notamment pour repenser à la diffusion de leurs recherches sur ce mode de communication moins courant au sein des études ludiques.

Offre d'accompagnement pour la relève étudiante

Si vous êtes un·e chercheur·euse débutant·e, nous serons heureux·se de vous aider à naviguer le processus de proposition à un colloque scientifique. N'hésitez pas à nous écrire pour de l'aide.

Échéancier

- Date de tombée des propositions revues par les pairs (présentations et affiches) : **9 février 2024**
- Date de tombée des prototypes : **7 mars 2024**
- Date d'annonce des résultats : **14 mars 2024**
- Diffusion de l'horaire : **mi-mai 2024**
- Tenue du colloque : **13 au 15 juin 2024**
- Exposition d'affiches et prototypes: **15 juin 2024**

Équité, diversité et inclusion

Toutes les propositions doivent proposer du contenu respectueux des communautés marginalisées, en accord avec les principes EDI (équité / diversité / inclusion). Le comité scientifique se réserve le droit de refuser une proposition sur cette base.

Dates importantes

- 9 février 2024 - Date limite de soumission des présentations et affiches
- 7 mars 2024 - Date limite de soumission des prototypes de jeu
- Soumettre via notre plateforme Sciencesconf: **cifel.sciencesconf.org**
- 14 mars 2024 - Annonce des résultats
- 13 au 15 juin 2024 - Déroulement prévu du colloque, à Montréal



Bibliographie indicative

- Agamben, Giorgio. 2014. *Qu'est-ce qu'un dispositif?* Paris: Rivages
- Bonenfant, Maude. 2015. *Le Libre Jeu. Réflexions sur l'appropriation de l'activité ludique.* Montréal: Liber.
- Bown, Alfie. 2018. *The PlayStation Dreamworld.* Coll. Theory Redux. Cambridge: Polity.
- Butler, Judith. 2004. *Precarious Life: The Powers of Mourning and Violence.* Londres: Verso.
- De Certeau, Michel. 1990. *L'invention du quotidien -T1 : L'art de faire.* Paris: Gallimard.
- Debord, Guy. [1967] 1992. *Société du spectacle.* Réimpression. Paris: Gallimard.
- Derrida, Jacques. 2008. *Séminaire La Bête et le souverain.* Vol. 1. Paris: Galilée.
- Duflou, Colas. 1997. *Le jeu. De Pascal à Schiller.* Paris: Presses Universitaires de France.
- Duflou, Colas, et Pierre-Olivier Monteil. 1998. « Le jeu, invention d'une liberté dans et par une légalité ». *Autres Temps* 58 (1): 98-105.
- Dyer-Witheford, Nick, et De Peuter, Greig. 2009. *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games.* Minneapolis : University of Minnesota Press.
- Gilligan, Carol. 1982. *In a Different Voice: Psychological Theory and Women's Development.* Cambridge : Harvard University Press.
- Green, Garo et James C. Kaufman. 2015. *Video Games and Creativity.* Academic Press.
- Hayles, N. Katherine. 2008. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics.* The University of Chicago Press.
- Klevjer, Rune. 2012. « Enter the Avatar: The Phenomenology of Prosthetic Telepresence in Computer Games ». Dans *The Philosophy of Computer Games*, édité par Sageng, John Richard, Fossheim, Hallvard, et Larsen, Tarjei Mandt, 17-38. Dordrecht: Springer Netherlands.
- Kline, Stephen, Nick Dyer-Witheford et Greig De Peuter. 2003. *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing.* Montréal: McGill-Queen's University Press.
- Lahti, Martti. 2003. « As We Become Machines: Corporealized Pleasures in Video Games ». Dans *The Video Game Theory Reader*, édité par Wolf, Mark J. P. et Perron, Bernard. London: Taylor & Francis Group.
- Laugier, Sandra. 2015. « The Ethics of Care as a Politics of the Ordinary ». *New Literary History* 46 (2): 217-40.
- Lévinas, Emmanuel. 1965. *Totalité et infini.* La Haye: Martinus Nijhoff.
- Lowood, Henry. 2023. *Replayed Essential Writings on Software Preservation and Game Histories.* Baltimore: John Hopkins University Press.
- McGowan, Todd. 2007. *The Real Gaze: Film Theory After Lacan.* Albany: State Univ of New York Press.
- Wink, Walter. 1992. *Engaging the Powers: Discernment and Resistance in a World of Domination.* Minneapolis: Fortress Press.
- Wilson, Laetitia. 2003. « Interactivity or Interpassivity: A Question of Agency in Digital Play ». *Fineart Forum.*

Dates importantes

- 9 février 2024 - Date limite de soumission des présentations et affiches
7 mars 2024 - Date limite de soumission des prototypes de jeu
Soumettre via notre plateforme Sciencesconf: cifel.sciencesconf.org
14 mars 2024 - Annonce des résultats
13 au 15 juin 2024 - Déroulement prévu du colloque, à Montréal