

**Vers une approche pluridisciplinaire du jeu vidéo : workshop
pour jeunes chercheur·euse·s (2026)**

18-19 juin 2026

Campus Condorcet, Aubervilliers

Organisé par Emilienne Parchliniak et Emma Chapelière

Date limite de soumission des propositions :

1er mars 2026 à 23:59 (heure de Paris)

Cet évènement est ouvert aux doctorants, masterants et à celles·eux qui préparent une candidature en doctorat. Il aura lieu uniquement en présentiel.

Ce workshop, organisé par des doctorantes issues des laboratoires Pléiade et EXPERICE en collaboration avec l'InIdEX ICCA, a pour but de permettre à de jeunes chercheur·euse·s de présenter leur terrain, de partager l'avancée de leurs recherches, de poser leurs questions épistémologiques à des expert·e·s dans leur domaine, et de mettre en lumière les approches méthodologiques propres à leur discipline. A travers ce workshop, nous souhaitons promouvoir les sciences ouvertes ; mettre en lumière la pluridisciplinarité des sciences du jeu à travers des thématiques diverses ; et enfin renforcer la solidarité entre différentes générations de chercheur·euse·s.

Le workshop sera découpé en cinq panels de deux heures organisés autour de thématiques mettant en lumière la pluridisciplinarité des recherches sur le jeu vidéo (voir ci-dessous). Ces panels seront composés de trois ou quatre chercheur·euse·s en devenir qui viendront présenter leurs papiers, et de chercheur·euse·s confirmé·e·s qui prendront un rôle de discutant·e·s, dont la mission sera de donner un retour constructif et pertinent sur des travaux en préparation.

Prendront part à l'évènement en tant que discutant·e·s :

- Vincent Berry (*PR en sociologie à Experice, Université Sorbonne Paris Nord*).
- Emmanuelle Savignac (*PR en sciences de l'information et de la communication au Labsic, Université Sorbonne Paris Nord*).
- Vinciane Zabban (*MCF en sociologie à Experice, Université Sorbonne Paris Nord*).
- Justine Breton (*MCF en langue et littérature française à SAMA, Université de Lorraine*).
- Romain Vincent (*docteur en sciences de l'éducation à Experice, Université Sorbonne Paris Nord*).

La liste complète des discutant·e·s sera communiquée fin avril au moment de la circulation du programme complet.

Texte de l'appel

L'histoire de la recherche autour du jeu (vidéo) témoigne de sa nature pluridisciplinaire (Meunier, 2017 ; Rueff, 2008 ; Zabban, 2012). Cette recherche se caractérisait par un paradigme ontologique dans ses débuts, avec notamment les écrits cherchant à définir l'activité ludique (Huizinga, 1938 ; Caillois, 1967 ; Henriot, 1969) ou les premiers écrits de concepteurs de jeux vidéo (Crawford, 1982) et de chercheurs en *game studies* qui visaient à définir le jeu vidéo à travers sa structure, ses composants et ses configurations (Aarseth, 1997 ; Murray, 1998).

Les études du jeu vidéo sont ensuite passées à un paradigme méthodologique : l'intérêt n'est plus de définir mais d'analyser sous différents angles. Il s'agit dès lors d'étudier le phénomène sous différentes perspectives, notamment en empruntant à d'autres disciplines des outils d'analyse adaptés aux études vidéoludiques. L'on distingue ainsi une diversité d'approches, notamment esthétique (le jeu vidéo comme art), clinique (comment le jeu vidéo affecte la société et l'individu), critique (le jeu vidéo comme représentation d'une idéologie ou d'un phénomène culturel), utilitaire (les façons d'utiliser le jeu vidéo), exploratoire (comment inventer de nouveaux jeux et améliorer le médium), et bien d'autres (Perron, 2010).

Ceci se traduit notamment par la diversité des champs disciplinaires dont sont issu·e·s les chercheur·euse·s traitant du jeu vidéo : sociologie, histoire, littérature, études étrangères, études cinématographiques et audiovisuelles, sciences de l'éducation, et sciences de l'information et de la communication, parmi d'autres (Barnabé et al., 2023).

C'est dans cette perspective que nous avons dégagé cinq thèmes traduisant la pluridisciplinarité de ce workshop. Nous encourageons ainsi la soumission de papiers sur les thèmes suivants :

- **Game design** : Les travaux portant sur ce thème mettront en lumière la mutation et structuration des industries culturelles et créatives en se penchant sur le processus de création du jeu vidéo, ses aspects mécaniques, numériques et créatifs. Se poseront ici les questions de production du jeu vidéo, mais également les problématiques en lien avec la ludicité, l'immersion, l'interactivité et les enjeux liés à la professionnalisation des travailleur·euse·s de l'industrie (Zabban, 2021). Il sera également pertinent d'y rattacher les questions d'identité à travers le biais de l'avatar (personnage incarné par le·la joueur·euse), les différentes méthodes narratives employées par le médium, les recherches portant sur la notion d'escapisme (Savignac, 2024) et bien plus.

- **Transmédialité et intermédialité** : Cette thématique regroupera les papiers portant sur la transmédialité du jeu vidéo, c'est-à-dire ses interactions et ses croisements avec d'autres supports médiatiques, comme la littérature, la télévision, la chanson ou encore le cinéma (Blanchet, 2010). De nombreuses franchises ont été adaptées en jeu vidéo au fil des années ou, à l'inverse, des jeux se sont vus déclinés en livre, en film ou en série (Breton, 2023). Ce thème englobera donc les sujets portant sur les adaptations multimédia, ainsi que les hybridités qui sont de plus en plus fréquentes dans le jeu vidéo (motion-capture et modélisation d'acteur·ice·s dans les jeux vidéo, *visual novels*, fiction interactive et livre-jeu...)

- **Enjeux politiques** : Le jeu vidéo est indéniablement au cœur des enjeux sociaux et politiques de ces dernières années. On peut notamment parler de son rapport à l'intelligence artificielle, utilisée par l'industrie dans le passé mais qui commence à prendre de plus en plus de place dans le domaine créatif (Grève des doubleurs SAG-AFTRA 2024-2025) ; les problématiques écologiques et

environnementales liées au numérique (maintenance des serveurs, consommation de matériaux) ; polémiques liées au cyber-harcèlement misogyne dans l'industrie du jeu vidéo (GamerGate) ; conséquences de la glorification que le jeu vidéo fait de la violence militarisée (fusillades de Columbine et de Sandy Hooks) et/ou sexuelle (polémique autour du jeu 'No Mercy' en 2025) ainsi que des questionnements autour de la représentation queer et raciale, de la censure, de la montée en puissance du mouvement 'alt-right' dans les sphères de fans de jeu vidéo, des conditions de travail des développeur·euse·s de jeu vidéo, de l'économie de cette industrie en plein essor, etc (Derfoufi, 2021 ; Genvo, 2008 ; Kline, 2003).

- **Représentations, réalisme et réalité** : Le jeu vidéo étant avant tout une simulation, il sera ici question de son rapport à la réalité, au réalisme et à la façon dont le réel y est représenté. Ici, il sera question de la limite parfois trouble entre le virtuel et le réel, qu'il s'agisse de problématiques de santé mentale, d'éducation ou d'apprentissage (Vincent, 2024). Les papiers en rapport avec le médiévalisme et l'Histoire pourront être intégrés à cette thématique puisque la représentation, fidèle ou non, du passé dans le jeu vidéo est un sujet autour duquel se sont articulés de nombreux travaux (Houghton, 2025).
- **Réception et fandom** : A l'ère du numérique et d'Internet, les fans se rassemblent plus que jamais avant pour enrichir tout type d'œuvres originales avec leurs productions (fan-art, fan-games, fanzines, fan-fiction). Ce procédé de déconstruction et reconstruction opéré par les fans est représentatif de la culture de convergence que Henry Jenkins, dans son ouvrage *Convergence Culture* (2006), ne définit non pas seulement par la convergence des médias mais davantage par la participation collective des consommateur·ice·s. Cette thématique concentrera ainsi les travaux portant sur les

communautés de joueur·euse·s (Berry, 2012 ; Gervasoni, 2024), leurs pratiques en dehors des jeux, ainsi que sur la figure du·de la joueur·euse·créateur·ice.

Modalités de soumissions

Les candidat·e·s seront invité·e·s à nous envoyer une proposition de papier court de 2000 signes **maximum** ainsi qu'une liste de 5 mots clés, une bibliographie indicative (entre 2 et 5 références) et une biographie sommaire devant inclure a minima leur position actuelle (doctorant·e, masterant·e, candidat·e en doctorat), le laboratoire ou l'université à laquelle ils·elles sont rattaché·e·s et leur domaine de recherche. Les propositions seront à nous envoyer par mail (orgaworkshopjv@gmail.com) avant le 1er mars 2026.

Après acceptation, les papiers (autour de 15 000 signes) seront à remettre pour le 3 mai 2026. Ces papiers pourront prendre la forme d'un projet de thèse, d'un extrait de thèse ou de mémoire, d'une communication orale en préparation, d'une partie d'un d'article, etc. Pour cette première édition, seuls les papiers rédigés en français seront acceptés.

Calendrier

- **1er mars 2026** : Date limite de réception des propositions (2000 signes maximum)
- **16 mars 2026** : Envoi des réponses aux candidat·e·s
- **3 mai 2026** : Date limite de réception des papiers courts (15 000 signes maximum)
- **18-19 juin 2026** : Tenue du workshop

Bibliographie indicative

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext : perspectives on ergodic literature*. Johns Hopkins University Press.
- Barnabé F., Berry V., Bourgeois N., Brody A. et Zabban V. (2023). Ce que nous savons sur (les) Sciences du jeu : analyse bibliométrique et lexicométrique des articles de la revue (2013-2022). *Sciences du jeu*, 20-21. <http://journals.openedition.org/sdj/6126>
- Berry, V. (2012). *L'expérience virtuelle : jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*. Presses universitaires de Rennes.
- Blanchet, A. (2010). *Des pixels à Hollywood : cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*. PIX N LOVE.
- Breton, J. (2023). *The Witcher, un monde de légendes : romans, jeux vidéo, séries*. Bragelonne.
- Caillois, R. (1967). *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*. Gallimard.
- Crawford, C. (1982). *The art of computer game design*. Washington State University Vancouver.
- Derfoufi, M. (2021). *Racisme et jeu vidéo*. Éditions de la Maison des sciences de l'homme.
- Genvo, S. (2008). Du rôle de la masculinité militarisée dans la médiation ludique sur support numérique. *Quaderni*, 67, 43-52. <https://doi.org/10.4000/quaderni.282>
- Gervasoni, Q. (2024). *De la Pokémania aux Pokémaniacs : la captation des fans adultes de Pokémon entre stratégies des industries culturelles et intermédiation participative* [Thèse de doctorat, Université Sorbonne Paris Nord]. Thèses en ligne. <https://theses.hal.science/tel-04722229>
- Henriot, J. (1969). *Le jeu*. Presses Universitaires de France.
- Houghton, R. (dir.). (2024). *The Middle Ages in Computer Games: Ludic Approaches to the Medieval and Medievalism*. Boydell & Brewer. <https://doi.org/10.2307/jj.17570034>

- Huizinga, J. (1951). *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*. Gallimard.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture : where old and new media collide*. New York University Press.
- Juul, J. (2011). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. MIT press.
- Kline, S. (2003). *Digital play : the interaction of technology, culture and marketing*. McGill-Queen's University Press.
- Meunier, S. (2017). Les recherches sur le jeu vidéo en France Émergence et enjeux. *Revue d'anthropologie des connaissances*, 11(3), 379-396. <https://doi.org/10.3917/rac.036.0379>
- Murray, J, H. (1998). *Hamlet on the holodeck : the future of narrative in cyberspace*. MIT Press.
- Perron, B. (2010). Le lecteur de théorie du jeu vidéo Dans : S. Craipeau, S. Genvo et B. Simonnet (dir.), *Les jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture* (p. 15-26). Presses universitaires de Nancy.
- Savignac, E. (2024). Escapisme. Dans G. Brougère et E. Savignac (dir.), *Dictionnaire des sciences du jeu* (p. 128-131). Érès. <https://doi.org/10.3917/eres.broug.2024.01.0130>
- Rueff, J. (2008). Où en sont les « game studies » ? *Réseaux*, 151(5), 139-166. <https://doi.org/10.3917/res.151.0139>
- Triclot, M. (2011). *Philosophie des jeux vidéo*. La Découverte.
- Vincent, R. (2024). *Du ludique au pédagogique, la scolarisation du jeu vidéo par les enseignants* [Thèse de doctorat, Université Sorbonne Paris Nord]. Thèses en ligne. <https://theses.hal.science/tel-05037080v2>
- Zabban, V. (2012). Retour sur les game studies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo. *Réseaux*, 173-174(3), 137-176. <https://doi.org/10.3917/res.173.0137>
- Zabban, V. (2021). L'industrie du jeu vidéo : vers une logique de plateforme ? Dans : S. Genvo et T. Philipette (dir.), *Introduction aux théories du jeu vidéo* (p. 139-150). Presses universitaires de Liège.