



APPEL A COMMUNICATIONS

Colloque « Genre et jeux vidéo »

12, 13, 14 juin 2012



**Université Claude Bernard Lyon 1, IUFM
Lyon, France**

Nés dans les années 1960, les jeux vidéo ont, en quelques décennies, accédé au rang de phénomène économique et culturel majeur. Le succès de ces productions auprès des adolescent-e-s a suscité et suscite encore de nombreux débats profanes, essentiellement centrés sur les thèmes de l'addiction, de la violence, de la déconnexion du réel, du conditionnement des imaginaires.

La recherche sur les jeux vidéo a montré, en interrogeant notamment la réalité des pratiques ludiques et les représentations à l'œuvre dans les jeux, les limites de ce paradigme du risque.

Par ailleurs, alors même que le genre (*gender*) constitue le cadre anthropologique des phénomènes de subjectivation et d'objectivation propres au jeu vidéo, on constate, en France tout au moins, que cette façon d'envisager les choses reste quasiment impensée par les scientifiques.

Il s'agira dans ce colloque d'interroger, dans une perspective de genre, les jeux eux-mêmes (analyses de contenus, études de mythes et sagas, réflexion sur les catégories vidéo-ludiques...), leurs modes de production (technique, esthétique, économique...), leurs modes de réception (pratiques et pratiquant-e-s, usages ludiques et détournés, discours sur...), leurs relations aux autres produits culturels (cinéma, littérature, arts plastiques...)

Si certaines approches s'imposent (culturelle, *queer*, esthétique, communicationnelle, historique, philosophique, ethnologique, sociologique, psychologique) toutes seront les bienvenues. Nous pensons en effet que la recherche vidéo-ludique doit se construire sur la pluralité des approches et des méthodes. Les propositions résultant de croisements disciplinaires seront particulièrement appréciées.

Propositions :

Les propositions de communication (en langue française ou anglaise), de 2500 signes, accompagnées des coordonnées, titres et qualités des auteurs et de leur adresse électronique, seront reçues jusqu'au **30 septembre 2011**.

Le comité scientifique fera connaître son avis sur les propositions le 22 décembre 2011.

Merci d'envoyer vos propositions de communication à fanny.lignon@univ-lyon1.fr et sonia.zinck@univ-lyon1.fr

Coordination scientifique :

Fanny Lignon

(MC études cinématographiques et audiovisuelles,
Université Lyon 1, IUFM, UMR ARIAS)

fanny.lignon@univ-lyon1.fr

Coordination organisationnelle :

Mehdi Derfoufi (Université Paris III, EA LISAA)

mderfoufi@tausendaugen.com

Site de référence du colloque :

<http://web.lyon.iufm.fr/gem/jvd>

Avec le soutien de





CALL FOR PAPERS

"Gender and videogames" Conference

Tuesday 12th June 2012 - Thursday 14th June 2012



**Université Claude Bernard Lyon 1, IUFM
Lyon, France**

You are invited to submit proposals for presentation at the international and interdisciplinary "Gender and videogames" Conference, June 12-14, 2012.

Born in the 1960s, videogames matured in a few decades into a major cultural and economic phenomenon. In the meantime, the success they enjoy among teenagers has been fueling numerous controversies, conducted by non-practitioners and focusing mainly on the following topics: addiction, disconnection from reality, the conditioning of imaginaries.

Game studies have shown the limits of this "risk paradigm", namely by scrutinizing the reality of gaming practices and the representations unfolding in videogames.

Furthermore, while gender forms the anthropological frame of the phenomena of subjectivation and objectivation specific to videogames, we might observe that, as far as French academia is concerned, this approach remains virtually unthinkable for scholarly analysis.

The main aim of this conference is to investigate, in a perspective attuned to gender problematics, videogames themselves (content analysis, myth and saga studies, consideration of gaming categories) ; the modalities (technical, aesthetic, economic) of their production ; their reception (gamers and their practices, playful and subversive uses, discourses on videogames) ; the way they relate to other cultural products (film, literature, visual arts and so on).

Even if the relevance of some approaches seems self-evident (cultural studies, queer studies, aesthetics, communication studies, history, philosophy, ethnology, sociology, psychology), we encourage participation from a wide range of viewpoints. We are indeed convinced that game studies have to be built upon a plurality of approaches and methodologies. Hence, multidisciplinary proposals will be particularly appreciated.

Deadlines:

300 word abstracts in French or in English (as well as a short CV) should be submitted by Friday 30th September 2011.

Announcement of accepted proposals will be made by the end of December.

Further details will be provided at the time of acceptance.

Please send your abstracts to fanny.lignon@univ-lyon1.fr and sonia.zinck@univ-lyon1.fr

Scientific coordination:

Fanny Lignon

(MC études cinématographiques et audiovisuelles,
Université Lyon 1, IUFM, UMR ARIAS)

fanny.lignon@univ-lyon1.fr

Organizer:

Mehdi Derfoufi (Université Paris III, EA LISAA)

mderfoufi@tausendaugen.com

Conference homepage:

<http://web.lyon.iufm.fr/gem/jvd>

*Please feel free to contact the
organizers for any further questions.*

With the support of

