

# TEMPORALITÉS ET IMAGINAIRES DU JEU

COLLOQUE INTERDISCIPLINAIRE



**9-10 JUIN 2021**

AMPHITHÉÂTRE 3, BÂTIMENT SIMONE VEIL

CAMPUS DU SAULCY, METZ

[aion-project.org](http://aion-project.org)

INSCRIPTION EN PRÉSENTIEL PAR MAIL



[u2l.fr/colloque-jeu-9-juin](http://u2l.fr/colloque-jeu-9-juin)

[u2l.fr/colloque-jeu-10-juin](http://u2l.fr/colloque-jeu-10-juin)

## À propos du programme Aion

Ce colloque s'inscrit dans le cadre du programme de recherche Aiôn, plus précisément intitulé Socio-anthropologie de l'imaginaire du temps. Le cas des loisirs alternatifs. Ce programme est financé par l'Agence nationale de la recherche et piloté par Audrey Tuaille Demésy.

Aiôn est un terme issu de la philosophie antique qui désigne le temps cyclique, par opposition à Chronos (le temps physique) et à Kairos (le temps métaphysique). Alors que nos sociétés contemporaines fonctionnent selon le modèle d'un temps unidirectionnel (Chronos), le cas des loisirs dits « alternatifs » permet de porter une attention spécifique au temps d'Aiôn.

À partir d'une approche pluridisciplinaire de la recherche, les membres d'Aiôn cherchent à produire une réflexion scientifique autour des mécanismes de création et d'utilisation de l'imaginaire par les acteurs sociaux lors de diverses situations ludiques, sportives ou culturelles, en particulier lorsque celles-ci relèvent du champ des sous-cultures ou des contres-cultures.

Les travaux issus d'Aiôn ont ainsi pour ambition de renouveler les approches de l'imaginaire afin de rendre cette notion opératoire pour l'analyse du social, notamment en ce qui concerne les loisirs alternatifs et les cultures de résistance. Plus encore, il s'agit de faire dialoguer cette notion d'imaginaire avec celles de temps et de temporalités, en soulignant à quel point les pratiques de loisirs s'écartant du mainstream traduisent un rapport au temps cyclique qui s'articule avec diverses formes d'imaginaire.

Mis en place en collaboration avec le Centre de Recherche sur les Médiations (Crem) et le Groupement d'Intérêt Scientifique (GIS) « Jeu et Sociétés », le colloque « Temporalités et Imaginaires du jeu » aborde ces thématiques de recherche par le prisme des constructions et appropriations de mondes ludiques. L'enjeu de ces deux journées est de mieux comprendre les multiples liens entre jeux, temporalités et imaginaires, en abordant à la fois les jeux comme structures et dispositifs, ainsi qu'en tant que pratiques de réception comme de conception, de distribution et de circulation.

## Comités de pilotage, scientifique et d'organisation

### Comité de pilotage

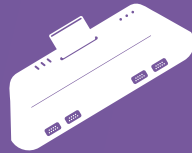
**Rémi Cayatte** – Certop, Université Toulouse III – Paul Sabatier  
**Laurent Di Filippo** – Crem, Université de Lorraine  
**Audrey Tuaille Demésy** – C3S, Université de Franche-Comté

### Comité d'organisation

**Rémi Cayatte (responsable)**  
**Laurent Di Filippo**  
**Sébastien Genvo** – Crem, Université de Lorraine  
**Stéphane Gorla** – Crem, Université de Lorraine  
**Audrey Tuaille Demésy**

### Comité scientifique

**Fanny Barnabé** – Liège Game Lab, Université de Liège  
**Julien Bazile** – Crem, Université de Lorraine  
**Maude Bonenfant** – Homo Ludens, Université du Québec à Montréal  
**Manouk Borzakian** – Membre du projet Aiôn  
**Olivier Caïra** – Centre Pierre Naville, Université Paris-Saclay  
**Julie Delbouille** – Liège Game Lab, Université de Liège  
**Bruno Dupont** – Liège Game Lab & CEA, Université de Liège  
**Laurent Sébastien Fournier** – Idemec, Université d'Aix-Marseille  
**Esteban Giner** – Crem, Université de Lorraine  
**Guillaume Grandjean** – Crem, Université de Lorraine  
**Roberte Hamayon** – CNRS, GSRL  
**Pierre-Yves Hurel** – Liège Game Lab, Université de Liège  
**Thomas Morisset** – Centre Victor Basch, Sorbonne Université  
**Thibault Philipette** – LABJMV, Université Catholique de Louvain  
**Mathieu Triclot** – Recits, Université de technologie de Belfort Montbéliard  
**Thierry Wendling** – CNRS, LAHIC-IIAC



## PROGRAMME DU MERCREDI 9 JUIN

9 h 00 – 9 h 15

### Mots d'accueil et de bienvenue

**Jacques Walter**

(Directeur du Crem, Université de Lorraine)

**Audrey Tuailon Demésy**

(Responsable ANR Aiôn, C3S, Université de Franche-Comté)

**Sébastien Genvo**

(Co-responsable de l'équipe Pixel du Crem, Université de Lorraine)

9 h 15 – 9 h 30

### Introduction du colloque

**Rémi Cayatte**

(Certop, Université Toulouse III-Paul Sabatier)

**Laurent Di Filippo**

(Crem, Université de Lorraine)

**Audrey Tuailon Demésy**

9 h 30 – 10 h 30

### Conférence plénière

Discutant : **Laurent Di Filippo**

**Thierry Wendling**, *La perpétuelle lutte des temps*

(LAHIC-IIAC, CNRS-EHESS)

*Pause café*

11 h 00 – 12 h 30

### Session 1 : Temps cycliques et immersions ludiques

Modérateur : **Sébastien Genvo**

**Paul Luciani**, *Jeu et répétition : scander le temps pour s'en évader ?*  
(Idemec, Aix-Marseille Université)

**Laura Goudet**, *De Mortal Kombat à Animal Crossing : les narrations en rhizomes* (Eriac, Université de Rouen-Normandie)

**Alice Dionnet**, *Life Is Strange : une étude du rewind à l'aune de la théorie des mondes possibles*  
(Polen, Université d'Orléans)

*Pause repas*

14 h 00 – 15 h 30

### Session 2 : Sports et loisirs : temps du jeu, temps de la compétition

Modératrice : **Audrey Tuailon Demésy**

**Orlane Messey**, *D'un lifestyle au pacte ludique : le jeu des imaginaires dans le roller derby*  
(C3S, Université de Franche-Comté)

## PROGRAMME DU MERCREDI 9 JUIN

**Emilio Frignati et Sophie Chevalier**,

*Résultats des courses : pratiques sportives et imaginaire du déclin des courses de lévriers en France*  
(LAS, EHESS/HM, Université de Picardie Jules Verne)

**Inigo Atucha**, *Registres de temporalité, imaginaire historique et représentations du jeu d'échecs dans le Libro del ajedrez, dados y tablas d'Alphonse de Castille*  
(Université de Fribourg)

*Pause café*

16 h 00 – 18 h 00

### Session 3 : Explorations et imaginaires culturels

Modérateur : **Laurent Di Filippo**

**Sébastien Wit**, *L'archéo-ludie : le cas de la complétion des mondes ludiques*  
(CERCLL, Université de Picardie Jules Verne)

**Martin Ringot et Esteban Giner**, *Comment les mécaniques vidéoludiques liées aux compagnons animaliers modifient-elles le rapport au temps et à l'espace ? Le cas du cheval comme modalité de déplacement*  
(Caer, Aix-Marseille Université/Crem, Université de Lorraine)

**Rosane Lebreton**, *L'expérience architecturale vidéoludique : une temporalité hybride*  
(Ensapl, Universités de Liège et Lille)

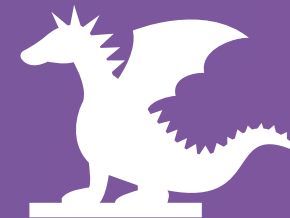
**Quentin Barrois**, *De l'esthétique des ruines à l'espace historique artificiel : les strates temporelles de Guild Wars 2*  
(Accra, Université de Strasbourg)

18 h 15 – 19 h 30

### Présentation du prototype de spectacle-jeu vidéo « Les Runes d'Odin »

Présentateur : **Matthieu Epp**  
(Conteur, Compagnie Rebonds d'histoires)

*Fin de la journée*



## PROGRAMME DU JEUDI 10 JUIN

10 h 30 – 12 h 00

### Session 4 : Rythmer le temps : imaginaires de la culture populaire

Modérateur : **Rémi Cayatte**

**Hélène Sellier**, *Temporalité sérielle et expressivité vidéoludique : transformation de l'imaginaire social ?*

(Lisaa, Université Paris-Marne-la-Vallée)

**Charles Meyer**, *Stanley, le donjon et le demiurge : persistance et évolution de la figure vocale vidéoludique du narrateur masculin*  
(Acte, Université Paris I Panthéon-Sorbonne)

**Cédric Maiore**, *La représentation vidéoludique du football : temporalités du jeu dans le jeu*  
(Marge, Université Lyon III)

**Pause repas**

14 h 00 – 15 h 30

### Session 5 : Les acteurs en jeu : temps sociaux des pratiques ludiques

Modérateur : **Esteban Giner**

**Gabrielle Lavenir**, *Temps pour soi, temps perdu, temps investi : les jeux vidéo au grand âge*

(Technoculture, Arts and Games, Université Concordia de Montréal)

**Romain Vincent**, *Temps du jeu, temps de la classe : rejouer le passé en cours d'Histoire*

(Experice, Université Paris XIII)

**Quentin Bazin**, *Créativités ludiques et imaginaires bruts*  
(IrPhil/Litt&Arts, Université Lyon III)

**Pause café**

## PROGRAMME DU JEUDI 10 JUIN

16 h 00 – 17 h 30

### Session 6 : Dispositifs techniques et temporalités d'usage

Modérateur : **Stéphane Gorla**

**Boris Krywicki**, « *Déterrer* » *les jeux vidéo : les explorations des journalistes spécialisés à rebours de la temporalité industrielle*  
(Liège Game Lab, Université de Liège)

**Pauline Lefebvre, Elsa Maury, Nicolas Prignot**, *Multiplier les possibles : outiller l'imaginaire par le jeu*

(Æ Coop, Université libre de Bruxelles/Æ Coop, Université de Liège/Æ Coop, Université libre de Bruxelles)

**Yannick Rochat et Pierre-Yves Hurel**, *DAI Imagination Machine et Smaky : historiographie comparative de deux micro-ordinateurs belge et suisse*

(Unil Gamelab, Université de Lausanne/École Polytechnique Fédérale de Lausanne/Liège Game Lab, Université de Liège)

**Fin du colloque**

## Accès en ligne

Page web : [aion-project.org/blog/?page\\_id=471](http://aion-project.org/blog/?page_id=471)

## Pour participer au colloque en présentiel (places limitées)

Veuillez envoyer un mail à : [laurent.di-filippo@univ-lorraine.fr](mailto:laurent.di-filippo@univ-lorraine.fr)

## Informations et contacts

Veuillez envoyer un mail à : [colloque-jeu-imaginaire@framalistes.org](mailto:colloque-jeu-imaginaire@framalistes.org)

CREM  
UNIVERSITÉ DE LORRAINE  
UFR SHS-METZ – BP 60228  
57045 METZ CEDEX, FRANCE  
TÉL. : + 33 (0)3 72 74 83 35  
[CREM-CONTACT@UNIV-LORRAINE.FR](mailto:CREM-CONTACT@UNIV-LORRAINE.FR)

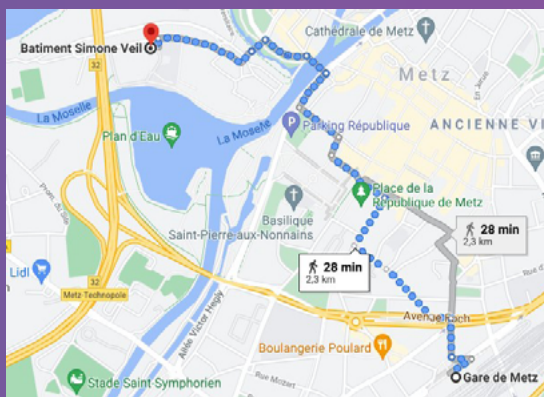
[crem.univ-lorraine.fr](http://crem.univ-lorraine.fr)

CERTOP  
UNIVERSITÉ TOULOUSE – JEAN JAURÈS  
MAISON DE LA RECHERCHE  
5 ALLÉE ANTONIO MACHADO, BÂTIMENT B-26  
F-31058 TOULOUSE CEDEX 9 FRANCE  
TÉL. : +33 (0)5 61 50 37 64  
[PHILIPPE.LEMISTRE@UNIV-TLSE2.FR](mailto:PHILIPPE.LEMISTRE@UNIV-TLSE2.FR)

[certop.cnrs.fr/](http://certop.cnrs.fr/)

C3S  
31 CHEMIN DE L'ÉPITAPHE  
25000 BESANÇON  
[CAROLE.BONNAMIN@UNIV-FCOMTE.CFR](mailto:CAROLE.BONNAMIN@UNIV-FCOMTE.CFR)

[laboratoire-c3s.fr/](http://laboratoire-c3s.fr/)



## REVUES

### Pratiques

<https://journals.openedition.org/pratiques/>

### Questions de communication

<https://journals.openedition.org/questionsdecommunication/>

## DICTIONNAIRE

### Publictionnaire. Dictionnaire encyclopédique et critique des publics

<http://publictionnaire.huma-num.fr/>