

Appel à contribution

Colloque du 8 et 9 décembre 2022
Université de Strasbourg

Le genre et la sexualité dans le jeu : jeux de rôles, imaginaires et possibles

Appel

Les années 2010 ont été marquées par des mouvements qui mettent en lumière le sexisme dans les industries culturelles et, plus généralement, dans la société, en témoignent #GamerGate (2014) et #MeToo (2017). Depuis, le genre et la sexualité sont des sujets abordés de manière beaucoup plus frontale et explicite, attirant de plus en plus l'attention du grand public. Dans le domaine vidéoludique, la question du genre atteint actuellement un niveau d'intérêt élevé, et ce, par le biais de trois prismes.

Le premier prisme concerne la représentation des genres au sein des créations : notamment l'apparence et le rôle des protagonistes vis-à-vis de cet élément, leur inscription dans l'histoire, mais aussi les stéréotypes, les clichés, la sur-sexualisation, etc. Le second prisme se centre sur la place et la manière dont sont traitées les femmes, les personnes trans et LGBTQI+ au sein des studios de développement sont au cœur de l'actualité, avec notamment les procès du studio de développement Blizzard Entertainment, ou encore de Riot. Enfin, le troisième prisme aborde les problématiques autour des thèmes du consentement, de l'authenticité et de la fétichisation, représentent aujourd'hui des enjeux centraux dans la conception ludique des relations sentimentales, amoureuses et sexuelles.

Les chercheurs et chercheuses s'emparent depuis quelques années de tous ces sujets. En Amérique du Nord, les chercheurs Mark J. P. Wolf et Bernard Perron, entre autres, ont réuni en 2016, au sein du *Routledge Companion to Video Game Studies*, les connaissances actuelles autour de ce que l'on nomme aujourd'hui les game studies, et où figurent également des pistes autour de la sexualité et du genre. En France, l'ouvrage collectif dirigé par Fanny Lignon, *Genre et Jeu vidéo*, s'interroge également sur la place du genre au sein des études sur le vidéoludique, mais également sur ses représentations. D'autres chercheuses comme Marion Coville et Laura Goudet contribuent à forger les études de genre au sein de cet univers en France.

Cet appel à contribution souhaite inviter les chercheurs et chercheuses à s'interroger sur les notions de représentations, de réappropriations, de diversité et de ludicité, tout cela autour de la sexualité et du genre. Ce projet se voulant pluri-disciplinaire, les champs d'études comme la sociologie, l'anthropologie, les sciences de l'information et de la communication, l'informatique, les sciences de gestion, les arts, la littérature ou toutes autres disciplines sont les bienvenues.

Les communications pourront porter, de façon non exclusive, sur les axes suivants :

Axe 1 Représentations ludiques de genre

Narration et esthétique de jeu

Le premier axe propose de questionner la narration et l'esthétique de jeu. Quelles analyses de contenu existent, que cela soit, par exemple, en études littéraires, en infocom, en études culturelles ou encore en études genre ? Quelle est la place de la féminisation des ennemis, ou des personnages secondaires ? Comment les codes de la masculinité - en termes de représentations, de valeurs - évoluent-ils ? Observe-t-on une féminisation des univers (Coville, Lignon, 2015) ? Que dire de la présence de stéréotypes, de sexisme, de transphobie au sein des univers vidéo ludique ? Quel est l'impact de l'utilisation des outils de création sur la création de nouvelles identités ?

De quelles manières les démarches queers ont-elles gagné le domaine du jeu ? Les nouvelles formes de luttes prennent-elle place à travers les questions de réappropriation et de transformation dans la création ludique ? Si oui, comment sont-elles représentées ? Le jeu peut-il être un espace de sociabilités et de construction d'identité ?

Politique d'inclusion et de diversité

Cet axe s'interrogera également sur les politiques d'inclusion et de diversité. Quelles politiques de représentations sont à ce jour observables (Thornham, 2011) ? L'inclusion est-elle prise en compte parmi les thématiques morales actuelles ou bien est-elle passée sous silence ? Comment les enjeux intersectionnels sont-ils considérés (Derfoufi, 2021) ? De quelles manières les *trigger warning* et limites d'âges sont-ils abordés au sein du domaine ludique ?

Axe 2 Sentiments, sexualité et jeu

Fantasmes et idéaux

La mise en scène des sentiments amoureux et du désir sexuel dans les jeux peut prendre plusieurs formes, souvent contextualisées dans des cadres historiques et narratifs qui peuvent influencer la façon dont les dynamiques relationnelles sont représentées. Le jeu laisse-t-il place à des reconstitutions fantasmées ? Comment représenter l'objet du désir ? Faut-il prendre en compte le réalisme historique lorsque les fantasmes de genre ou sexuel sont représentés ?

Comment provoquer des sentiments par les mécanismes de jeu ? Peut-on tomber amoureux d'un personnage de fiction ? d'un artefact (Schmoll, 2017) ? d'un robot (Giard, 2016) ? Les sentiments amoureux doivent-ils systématiquement aboutir à une relation sexuelle ? Si oui, doit-elle être explicite ?

Finalement, la réponse donnée par les créateurs et créatrices de jeux à toutes ces questions fait-elle transparaître, même involontairement, une idéologie ? Quelle est la place du choix et de la subversion (Shaw, 2014) ?

Gamification de la séduction

Le colloque donnera également l'occasion d'aborder le thème du jeu dans les pratiques affectives et sexuelles. La marchandisation de l'amour passe aussi par des interfaces ludiques (par exemple : jeux télévisés et sites de rencontres). L'implication des applications numériques dans la vie affective laisse la place à la gamification des relations amoureuses et à des stratégies de la part de ceux et celles qui jouent le jeu (Lardellier, 2014). La SexTech représente, de son côté, un exemple d'exploitation commerciale de l'objet

ludique. Celle-ci propose des objets masturbatoires et jeux sexuels, qui oscillent entre utilisation ludique et le "simulacre affectif" (Giard, 2016). Peut-on parler de jeu quand l'enjeu est sentimental et intime ?

Aux frontières du jeu

Le jeu de rôle permet à la fois une forme de liberté pour laisser cours à son imaginaire et tester les possibles tout en opérant dans un univers cadré. Le BDSM (Bondage, Discipline, Domination Soumission, Sado-masochisme) est une pratique sexuelle où la ludicité prend place dans les interstices entre réel et fiction, normes et déviances, liberté et contrainte (Czuser, 2017). Dans quelle mesure le jeu permet-il d'aborder des thèmes de l'ordre du tabou, de l'obscène ou de l'intime par la fiction et l'imagination ? Le contrôle du cadre représente-t-il une opportunité d'utilisations pédagogiques ? Ou bien encore de travail thérapeutique ?

Sur le plan du droit, quid des actes interdits au sein d'univers virtuels ? Si les représentations graphiques sont condamnables, quid des idées et textes ? Des actes et du consentement dans les jeux multi-joueurs ? En bref, quelles frontières entre le jeu et la légalité ?

Soumission

Les propositions, dont la taille ne devra pas dépasser 2000 caractères espaces compris, présenteront le corpus ou le terrain sur lequel s'appuie l'étude, la méthodologie employée, des références scientifiques ainsi que la problématique clairement exposée.

Les propositions ainsi qu'une courte bio-bibliographie sont à envoyer avant le **17 juillet 2022** à l'adresse suivante : beta-jeu@unistra.fr

Nous acceptons également les communications en anglais.

Participation

Possibilité de participer à l'événement sous format hybride.

Calendrier

- 17 juillet 2022 : date limite pour les soumissions
- 8 septembre 2022 : annonce des propositions sélectionnées
- 8 et 9 décembre 2022 : colloque à la MISHA de Strasbourg

Plus d'informations à venir, consultez l'adresse suivante :

<https://jeu.unistra.fr/2022/06/17/aac-colloque-genre-sexualite-jeu/>

Comité Scientifique

- Fanny Lignon - Université Lyon 1
- Marion Coville - Université de Poitiers
- Laura Goudet - Université de Rouen
- Florian Vörös - Université de Lille
- Mehdi Derfoufi - Université de la Sorbonne
- Bérengère Stassin - Université de Lorraine
- Agnès Giard - Université Paris Nanterre - Freie Universität Berlin
- Gabrielle Trépanier-Jobin - UQAM
- Fanny Barnabé - Université de Liège
- Letitia Andlauer - Conservatoire National des Arts et Métiers

- Orlane Messey - Université de Franche-Comté
- Laurent Di Filippo - Université de Lorraine
- Antoine Chollet - Université de Montpellier
- Denis Ramond - Sciences Po
- Thierry Burger-Helmchen - Université de Strasbourg
- Laurence Schmoll - Université de Strasbourg
- Julien Gossa - Université de Strasbourg
- Emilie Ruiz - Université de Strasbourg

Comité d'organisation

- Laurence Schmoll - Université de Strasbourg
- Valentine Royaux - Université de Strasbourg
- Kim-Marlène Le - Université de Strasbourg

Publication des actes

Pourrait faire l'objet d'une publication des actes.

Bibliographie indicative

- Bem Caroline, Paasonen Susanna. Play! A Special Issue. *Sexualities*. Avril 2021
- Coville Marion, Moreau Clément, Bouennec Céline, Thiounn Sam, *Construire une communauté d'apprentissage des outils de conception de jeux vidéo par et pour les femmes et les personnes queers*, Genre et émancipation 2ème Congrès International du GIS Institut du Genre, GIS Institut du Genre, Août 2019, Angers, France ([halshs-02519749](https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-02519749))
- Czuser Adrien, « Du jeu dans les marges (du jeu) : De quelques gradients de ludicité dans le BDSM », *Sciences du jeu*, 7, 2017
- Derfoufi Mehdi, *Racisme et jeux vidéo*, Éditions de la Maison des sciences de l'homme, Paris, 2021
- Dor Simon, "Éthique et jeu vidéo: par-delà le bien et le mal", *Parenthèse vidéoludique*, 2016
- Eklund L. Doing gender in cyberspace: The performance of gender by female World of Warcraft players, *Convergence*, 17 (3), p.323-342, 2011
- Espineira Karine, Biscarrat Laetitia, Thomas Maud-Yeuse, Alessandrin Arnaud, Quand la médiatisation fait genre : Médias, transgressions et négociations de genre, *Cahiers de la transidentité Hors-série*, Éditions L'Harmattan, 2014
- Giard Agnès, « La love doll au Japon : jeux imaginaires, incarnation et paradoxes », *Interrogations ?*, N°23, Des jeux et des mondes, décembre 2016
- Gray L. Klishonna, Voorhees Gerald, Vossen Emma, *Feminism in Play*, Editions Palgrave Macmillan, Cham, 2018

- Humphreys Sara, *Manifest Destiny 2.0: Genre Trouble in Game Worlds*, University of Nebraska Press, Lincoln, 2021
- Lardellier Pascal, De la monogamie au « polygaming ». Le « papillonnage » numériquement assisté, nouveau paradigme sentimentalo-sexuel, *Sociologie et sociétés*, Volume 46, numéro 1, p. 103–124, 2014
- Lebailly Romain, « Jouer la sexualité », *Revue d'histoire culturelle*, 2022
- Lignon Fanny (dir.), *Genre et jeux vidéo*, Éditions Presses universitaires du Midi, coll. « Le temps du genre », Toulouse, 2015
- Mortensen Torill Elvira, Jørgensen Kristine, *The Paradox of Transgression in Games*, Routledge, New-York, 2020
- Paik Paul Chul-ho & Shi Chung-Kon, "Playful gender swapping: user attitudes toward gender in MMORPG avatar customisation", *Digital Creativity*, 24/4, p.310-326, 2013
- Shaw Adrienne, *Gaming at the Edge, Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*, University of Minnesota Press , Minneapolis, 2014
- Rocipon Antoine, "Choix moraux, éthique et jeux vidéos", 2018
- Schmoll Patrick, « Être amoureux d'un artefact », *Revue des sciences sociales*, 58, 2017
- Schmoll Patrick, *Société terminale 3, Amour artificiels*, Editions de l'III, Strasbourg, 2020
- Thornham Helen, *Ethnographies of the videogame, Gender, Narrative and Praxis*, Routledge, Abingdon-on-Thames, 2011
- Torill Elvira Mortensen, Kristine Jørgensen, *The Paradox of Transgression in Games*, Routledge, 2020
- Torill Elvira Mortensen, Jonas Linderøth, Ashley ML Brown, *The Dark Side of Game Play: Controversial Issues in Playful Environments*, Routledge, 2015