

Journée d'étude - Jeux et exclusions - Jeudi 21 novembre 2013

One Day Conference - Electronic Games and Exclusions - on the 21st November 2013



Université Paris 13 Nord & IRTS Ile-de-France Montrouge Neuilly-sur-Marne

Résumé

Il s'agit d'une journée d'étude multidisciplinaire sur le thème des *Jeux et exclusions* centrée principalement sur les jeux électroniques, s'adressant à des chercheurs en sciences humaines, à des professionnels du travail social confrontés à des personnes ou à des familles en situation d'exclusion concernées par les difficultés générées par le jeu.

Public

Cette journée est ouverte aux chercheurs et aux professionnels, ainsi qu'aux étudiants particulièrement intéressés par ce thème dans le cadre de leurs études en social ou des disciplines proches.

Lieu

IRTS Ile-de-France Montrouge Neuilly-sur-Marne
150 avenue Paul Vaillant-Couturier
93330 Neuilly-sur-Marne
+33 (0)1 49 44 67 10

Argumentaire

Cette journée est organisée conjointement par le laboratoire Centre de recherches interculturelles sur les domaines anglophones et francophones – CRIDAF Pléiade – Université Paris 13 & l’Institut régional de travail social Ile-de-France Montrouge Neuilly-sur-Marne – IRTS.

Les objectifs de la journée *Jeux et Exclusions* correspondent à une volonté commune de l’université et de l’IRTS de construire une alliance entre les savoirs académiques et les méthodes, modèles et cadres de réflexion professionnelle sur le travail social. Ce projet se situe ainsi dans le cadre d’un partenariat entre l’Université et le milieu professionnel du travail social concrétisé par une collaboration de longue date entre ces deux institutions.

Les professionnels du travail social font connaître de nombreux problèmes sociaux liés à la pratique des jeux en ligne. Bien que les consultations spécialisées bénéficient désormais d’une légitimité incontestée pour y répondre, ces difficultés sociales soulèvent des questions qui dépassent la seule question de l’addiction aux jeux et son traitement par ces structures de prise en charge thérapeutique.

L’approche préconisée vise à interroger les représentations de sens commun et l’analyse de leurs implications pour la pratique. La journée permettra de situer le travail social par rapport à un contexte plus global des évolutions sociétales repérables. Il sera question de confronter des modèles de compréhension empiriques ou praxéologiques prévalant chez les praticiens de terrain à une approche fondée sur des bases moins intuitives ou plus compréhensives, conduites par des chercheurs reconnus.

Enfin, les conférences et ateliers laisseront une place importante pour un éclairage comparatif entre les pratiques françaises et le monde anglo-saxon, tant du point de vue des déterminants culturels du rapport au jeu que de celui de la connaissance des approches et des modèles d’intervention spécifiques à l’aire anglophone.

Objectifs

Sur un plan scientifique, la journée vise à :

1. Valoriser les résultats de recherche sur la question des jeux électroniques et jeux en ligne, portant notamment sur :
 - la construction de normes relationnelles au sein des groupes de joueurs ;

- les parcours des joueurs qui peuvent favoriser ou non la rencontre avec des professionnels de l'intervention médico-sociale et sociale ;
 - la construction de normes sociétales conduisant à définir certains comportements comme "pathologiques" à confronter aux définitions couramment acceptées dans le champ de l'addictologie et du "gaming".
2. Déterminer les points communs et les différences entre les formes de relation sociale générées par le jeu en ligne et celles relevant des pratiques de jeu traditionnelles.
 3. Identifier les déterminants culturels et interculturels de l'univers du monde des jeux en ligne, notamment par une comparaison entre les approches françaises et anglophones.
 4. Faire émerger de nouveaux questionnements qui pourraient déboucher sur une recherche adossée aux préoccupations des praticiens du travail social.

Cette journée permettra donc de connaître différentes voies de compréhension du phénomène des jeux électroniques - vidéo, jeux en ligne, "gaming" chez les publics jeunes et adultes - et d'identifier le lien entre les comportements considérés comme déviants et/ou pathologiques et les trajectoires sociales des individus concernés conduisant vers l'exclusion sociale.

Outre la compréhension des effets négatifs du jeu, il sera largement question des possibilités qu'offre ce champ comme source et comme levier d'une intervention sociale permettant la construction et la reconstruction d'un "lien social" entre individus et groupes – au sens de ce terme employé par les travailleurs sociaux : un lien interpersonnel vécu positivement et inscrit dans un cadre favorisant l'intégration sociale –. Il pourrait être question des usages éducatifs du jeu, des effets de réhabilitation auprès de personnes porteuses de handicaps, des jeux comme source de nouvelles formes de sociabilité ou comme support à la relation éducative ou sociale ou encore de l'utilisation du jeu dans l'animation d'équipe et dans la formation des travailleurs sociaux – notamment par des "serious games" - les jeux sérieux.

Deux axes de réflexion

Ainsi, les axes de réflexion retenus pour cette journée proposent de prolonger des travaux de recherche existants et de tenir compte des questionnements exprimés par le milieu professionnel par l'élaboration d'une problématique transversale.

Le premier axe de la journée prendra appui sur les travaux centrés sur *l'étude sociologique et anthropologique de la modernité*.

Le jeu peut-il être porteur de nouvelles formes de relation à autrui ? Pour les jeunes, peut-il préfigurer des normes de comportement, voire modéliser des activités propres au monde des adultes, dans une perspective d'insertion au travail, par exemple ? En quoi les jeux en ligne sont-ils producteurs de nouvelles formes de lien social, de nouvelles normes de vie en société ou d'un rapport entre le sujet humain et son environnement moins "ancré" - au sens sociologique donné par Anthony Giddens - ? Comment le rapport "moderne" du sujet au monde s'exprime-t-il par le jeu étant, selon certaines idées couramment répandues, plus centré sur la célébration identitaire de soi ou encore déterminé par un rapport au temps nouveau, imprégné d'incertitude et d'imprévisibilité ? Les inquiétudes des travailleurs sociaux à ce sujet ne relèveraient-elles pas d'une réticence à se reconnaître dans cette modernité ou de contradictions inhérentes à leurs missions ?

Les propositions de communication pourraient explorer ce questionnement en le croisant avec un regard plus global sur le lien social existant dans des sociétés dites "modernes".

Le deuxième axe de la journée portera davantage sur *l'analyse des pratiques éducatives et sociales* en lien avec les jeux électroniques auprès ou avec des personnes concernées par l'exclusion sociale.

Il s'agit d'explorer la possibilité d'un investissement du monde du jeu par les intervenants sociaux engagés dans la "lutte contre l'exclusion" ou dans la promotion de "l'inclusion" au sens de ces termes donnés par la législation nationale et européenne.

Les jeux en ligne peuvent-ils être mis au service d'une action sociale comme outil de médiation et d'apprentissage, comme cela a été le cas pour d'autres formes d'activité ludique ? Quels seraient les conditions d'une telle approche et les écueils à éviter ? Quelles expériences existent déjà dans ce domaine ?

Les communications pourraient proposer un compte-rendu analytique d'expérience nouvelle ou effectuer une synthèse à partir de plusieurs expériences récentes.

Mots clés

Jeux électroniques - Exclusion - Inclusion - Travail social - Lien social - Modernité

Comité d'organisation

John Ward, chercheur associé laboratoire CRIDAF Pléiade, Université Paris 13.

Nabil Neffati, sociologue, Directeur du site de Neuilly-sur-Marne, IRTS.

Estelle Lozano, psychosociologue, formatrice à l'IRTS.

Catherine Roulhac, psychologue, responsable de formation à l'IRTS.

Julien Leloup, éducateur spécialisé, juriste, responsable de formation à l'IRTS.

Anne Bernard, documentaliste à l'IRTS.

Comité scientifique

Brigitte Berrat, maître de conférences associé, Université Paris 13.

Christine Arbisio, maître de conférences, UTRPP, Université Paris 13 nord - ou un autre représentant de cette unité sur proposition de ses responsables.

Elisabeth Belmas, professeur, vice-présidente du conseil d'administration de l'Université Paris 13.

Michel Prum, professeur, UFR EILA, Université Paris 7 Denis Diderot.

Robert Etien, doyen honoraire, faculté de droit sciences politiques et sociales de l'Université Paris 13, Directeur du centre de recherche sur l'action locale – CERAL.

Modalités de soumission des propositions

La langue de travail des séances plénières de cette journée est le français. Les communications en anglais peuvent être retenues pour certains ateliers.

Les contributions proposées devront préciser les titres et fonction de l'auteur, l'axe dans lequel se situe la communication et le type d'intervention proposée : compte-rendu analysé d'expérience d'intervention sociale, modèle ou approche de l'intervention, analyse théorisée de la littérature, compte-rendu de recherche portant sur la compréhension des effets du jeu, sur le lien entre jeu et normativité, approche anthropologique, psychosociologique des représentations et déterminants culturels.

L'orientation de la journée étant résolument interdisciplinaire, des propositions provenant de toutes les disciplines des sciences humaines et sociales sont bienvenues, ainsi que des interventions de praticiens de terrain, travailleurs sociaux œuvrant dans le champ éducatif, de l'animation ou de l'intervention sociale.

1500-2000 signes.

Elles indiqueront :

- le statut et fonctions occupées par le ou les auteur(es) ;
- l'axe dans lequel se situe la communication ;
- un bref résumé de son contenu et méthodologie adoptée ;
- le lien avec le travail social
- les supports de communication - poster, PowerPoint, audiovisuel, présentation interactive avec l'auditoire, etc.

Calendrier

- date limite de dépôt des propositions : le mercredi 10 juillet 2013 ;
- le comité de lecture composé de membres du comité scientifique et organisationnel répondra au plus tard le 1^{er} septembre 2013 ;
- le texte complet de l'intervention devra être transmis un mois avant la conférence, soit au plus tard le 21 octobre 2013, délai de rigueur ;
- la journée d'étude - Jeux et Exclusions - aura lieu le jeudi 21 novembre 2013.

Contact

Communications à envoyer à :

John Ward, coordinateur de la journée : john.ward@irts-montrouge-neuillysurmarne.eu

Copie au secrétariat de direction : catherine.lecossier@irts-montrouge-neuillysurmarne.eu