

Colloque international « Jeux et société dans l'aire culturelle nord-africaine (Maghreb et diaspora) »

LaMSN – Université Sorbonne Paris Nord, le 14-15 décembre 2026.

Organisé par l'équipe « e-Humanities » de la Maison des Sciences Numériques (LaMSN), en partenariat avec la revue *Études et Documents Berbères*.

Argumentaire

Envisagé comme « fait social total » selon la définition de Marcel Mauss (*Essai sur le don*, 1925), le jeu est un phénomène qui engage simultanément des dimensions sociales, symboliques, langagières, esthétiques, économiques, techniques et politiques. Activité de loisir et divertissement, le jeu cristallise, au sein d'une même pratique, les rapports sociaux, les valeurs culturelles, les hiérarchies, les formes de don et de contre-don, les dynamiques de pouvoir et les processus de construction identitaire. Comme l'analyse Mauss à propos du potlatch ou du kula, le jeu n'est jamais neutre : c'est un fait social total qui met en mouvement l'ensemble des institutions d'une société.

Dans l'aire nord-africaine (Maghreb et Sahara) et ses diasporas, les pratiques ludiques (jeux traditionnels berbères et arabes, jeux de société, sports populaires, jeux de hasard, jeux vidéo, dispositifs de ludification et environnements numériques immersifs) constituent des espaces privilégiés d'expression identitaire, de sociabilité quotidienne, de transmission culturelle et de négociation des rapports au pouvoir, au savoir et à la norme.

Malgré leur vitalité, leur diversité et leur omniprésence dans les sociabilités ordinaires comme dans les dynamiques économiques et transnationales contemporaines, certaines de ces pratiques sont particulièrement mises en avant (par exemple, la place du football au Maghreb dans sa pratique physique et jeux vidéo ou en ligne), quand d'autres sont encore trop souvent considérées comme mineures dans la recherche académique internationale. Les *game studies* et les études sur la culture numérique se concentrent principalement sur les contextes nord-américain et européen, laissant ainsi largement sous-exploité le potentiel heuristique d'une aire culturelle marquée par le plurilinguisme, les héritages amazigh et arabe, les trajectoires coloniales et postcoloniales, ainsi que par des mobilités diasporiques intenses. Que penser dès lors des jeux traditionnels : effacement, mutation ou transposition créative dans les pratiques numériques contemporaines ?

Les travaux ethnographiques et anthropologiques de Jean-Pierre Rossie, qui documentent avec une grande précision les jeux et jouets traditionnels du Maghreb et du Sahara, ainsi que le récent *Dictionnaire des sciences du jeu* (2024), lequel propose un cadre théorique contemporain et interdisciplinaire, ne s'opposent pas ; ils entretiennent au contraire un rapport dialectique et de complémentarité féconde. Si Rossie offre un ancrage empirique et historique indispensable aux réalités ludiques vernaculaires, le *Dictionnaire* fournit les outils conceptuels nécessaires pour analyser leurs transformations actuelles. Cette tension productive entre description ethnographique fine et conceptualisation théorique constitue précisément l'un des apports majeurs attendus de ce colloque.

À l'heure où le numérique et l'intelligence artificielle transforment profondément les formes du jeu et de la ludification (jeux vidéo, plateformes interactives et jeux en ligne, pédagogies immersives, gamification des services publics ou de l'éducation), ce colloque se propose d'interroger les continuités,

ruptures et métamorphoses. Il s'agira d'explorer les processus de réappropriation culturelle, les hybridations linguistiques (technolectes, créativité langagière), les enjeux de genre, de génération et de classe, ainsi que les effets sociaux, économiques et politiques de ces pratiques dans des sociétés où le jeu cristallise les tensions entre mondialisation et ancrages locaux, standardisation technologique et inventivité vernaculaire. Une attention portée au cadre réglementaire (réglementation des jeux dont les jeux en ligne, réglementation de l'Internet etc.) est d'autant plus heuristique pour saisir des pratiques autour du jeu à la fois communes et spécifiques selon les cadres politiques nationaux.

En plaçant l'aire nord-africaine et ses diasporas au centre de l'analyse, ce colloque entend contribuer à un décentrage épistémologique nécessaire des études sur le jeu. Il vise à produire des données empiriques inédites.

Les organisateurs du colloque encouragent tout particulièrement les recherches empiriques : enquêtes de terrain, études ethnographiques, observations participantes, entretiens, analyses de corpus numériques, études de cas approfondies ou encore recueil de données de première main sont les bienvenus. Les communications articulant une analyse empirique ou théorique rigoureuse avec une mise en perspective dynamique de leur objet (dans le temps, l'espace), mettant en lumière des processus (de continuités, transformations, réappropriations, etc.) sous-tendant les pratiques ludiques dans l'aire nord-africaine et ses diasporas ou déployant une approche comparative, seront ainsi particulièrement appréciées.

Cette rencontre scientifique vise à favoriser un dialogue interdisciplinaire durable au sein des sciences sociales (anthropologie, sociologie, science politique, histoire, sciences de l'éducation, sciences du langage, sciences de l'information et de la communication, sciences computationnelles), dans la confrontation entre champs de recherche « canoniques » et nouveaux (humanités numériques, *game studies*, etc.). Son approche multidisciplinaire vise à favoriser l'ébauche d'un premier état des lieux des problématiques et des terrains de recherche actuels sur le sujet dans l'aire maghrébine.

Axes thématiques (non exhaustifs)

Les propositions pourront s'inscrire dans un ou plusieurs des axes suivants :

1. **Patrimoines ludiques et transmission culturelle** : jeux traditionnels berbères et arabes, rites, jouets, devinettes, jeux calendaires, etc.
2. **Jeux numériques et ludification** : jeux vidéo, intelligence artificielle, environnements immersifs et dispositifs ludiques dans les contextes maghrébins et diasporiques.
3. **Jeu, langues et identités** : plurilinguisme, technolectes, hybridations linguistiques et créativité langagière dans les pratiques ludiques.
4. **Jeu, éducation et socialisation** : pédagogies ludiques, transmission intergénérationnelle, construction des normes et des identités.
5. **Enjeux sociaux, économiques et politiques du jeu** : économies informelles, industries culturelles, régulations publiques, genre, jeunesse et diasporas.
6. **Approches comparatives et interdisciplinaires** : continuités historiques, réappropriations contemporaines, perspectives croisées Maghreb/diasporas/autres aires culturelles.

Modalités de soumission

Les propositions de communication (titre, résumé de 300 à 500 mots, 5 mots-clés et courte bibliographie de 100 mots maximum) sont à envoyer **avant le 15 septembre 2026** à l'adresse suivante : colloquejeuxsociete2026@orange.fr (En CC : sabah.c@icloud.com, faouzi.boufares@univ-paris13.fr, louenas.bounia@univ-paris13.fr, ouldbraham@gmail.com). Les propositions retenues seront notifiées

au plus tard **le 30 septembre 2026**. La date limite de réception des versions corrigées et définitives des textes acceptés est fixée au **6 décembre 2026**.

Les propositions feront l'objet d'une évaluation anonyme par le comité scientifique. Une attention particulière sera accordée à l'originalité, à la rigueur scientifique, à la pertinence méthodologique ainsi qu'à la diversité disciplinaire, géographique et générationnelle des contributions. Les jeunes chercheurs et doctorants sont vivement encouragés à participer.

Langues du colloque : français, anglais et arabe (traduction fournie si nécessaire).

Publication

Les communications sélectionnées feront l'objet d'une publication dans un numéro thématique de la revue *Études et Documents Berbères* (périodique diffusé en ligne sur la plateforme Cairn.info ; version imprimée diffusée en librairie par les éditions L'Harmattan).

Comité scientifique

– **Fadma Aït Mous** (Université Hassan II, Casablanca). – **Fatsiha Aoumer** (Université Abderrahmane Mira de Béjaïa). – **Tanina Ben Boudjema** (Université Mohamed El Bachir El Ibrahimi de Bordj Bou Arreridj). – **Younès Bennani** (Université Sorbonne Paris Nord et LaMSN). – **Vincent Berry** (Experice, Université Sorbonne Paris Nord). – **Tarek Bouattour** (Université de Carthage, Tunis). – **Fatima Boukhris** (Université Mohammed V, Rabat). – **Gilles Brougère** (Experice, Université Sorbonne Paris Nord). – **Lahoucine Bouyaâkoubi** (Université Ibn Zohr, Agadir). – **Anna-Maria Di Tolla** (Università "L'Orientale", Naples). – **Vermondo Brugnattelli** (Université de Milan-Bicocca). – **Reza Ebrahimi** (LaMSN – Université Sorbonne Paris Nord / Institut Fredrik R. Bull). – **El Houssain El Moujahid** (Institut Royal de la Culture Amazighe, Rabat). – **Saliha Iggui** (Université Abderrahmane Mira de Béjaïa). – **Aïssa Kadri** (CNAM / Lise, Umr 8235). – **Daniela Merolla** (Institut National des Langues et Civilisations Orientales). – **Karim Ouaras** (Université Mohamed Ben-Ahmed – Oran 2 & CEMA). – **Smaïl Oulebsir** (Université Alger 3). – **Sandra Rigot** (Université Sorbonne Paris Nord et LaMSN). – **Jean-Pierre Rossie** (CFH Studies, Catholic University of Portugal, Braga). – **Lameen Souag** (Lacito, UMR CNRS et Université Sorbonne Nouvelle et Inalco). – **Thomas Souverain** (LaMSN – Université Sorbonne Paris Nord). – **Charles Tijus** (Laboratoire "Cognitions Humaines et Artificielles" – CHArt, Campus Condorcet, Institut Fredrik R. Bull).

Comité d'organisation

- **Sabah Chaïb** (LaMSN – Université Sorbonne Paris Nord)
- **Faouzi Boufarès** (Université Sorbonne Paris Nord / IUT / LIPN)
- **Louenas Bounia** (Université Sorbonne Paris Nord / LIPN)
- **Ouahmi Ould-Braham** (LaMSN – Université Sorbonne Paris Nord)

Nous attendons avec impatience vos propositions afin de faire de ce colloque un rendez-vous scientifique majeur sur le jeu dans les études nord-africaines et diasporiques.