



SYNERGIES ITALIE

Revue du GERFLINT

ISSN 1724-0700 ; ISSN en ligne 2260-8087

Groupe d'Études et de Recherches pour le Français Langue Internationale

<https://gerflint.com/synergies-italie>

APPEL À CONTRIBUTIONS POUR LE N° 24 / 2028

Date limite de soumission des résumés : 15 janvier 2027

synergies.italie@gmail.com

La revue *Synergies Italie*, revue francophone **indexée** dans de nombreuses bases de revues scientifiques internationales dont ERIH +, Scopus et Anvur, lance un appel à contributions pour son n° 24 sur le thème suivant :

« Jouer le jeu » en France et en Italie : perspectives linguistiques et discursives sur le ludique

coordonné par Rachele Raus (Université de Bologne, Italie)
et Christopher Gledhill (Université Paris Cité, France)

Depuis toujours activité spontanée et universelle inhérente à l'humanité, le jeu a fait l'objet de nombreuses études et analyses dans différents champs disciplinaires (Caillois, 1958). C'est toutefois à partir des années 2000, avec l'émergence des « game studies » (Angiolino, Sidoti, 2022 : 40) ou, en français, des sciences du jeu (Brougère, Savignac, 2024) que le jeu est devenu un objet d'étude à part entière. La récente « ludification », entendue comme le recours à des éléments ludiques dans des contextes qui ne relèvent pas à proprement parler du jeu (Bonenfant, 2023), a contribué à le placer au cœur de l'attention des recherches scientifiques, tout en soulevant des questions ultérieures sur tout ce qui relève du ludique et de ses composantes.

Dans ce domaine, ce sont surtout les jeux vidéo à avoir été étudiés (Genvo, Philippette, 2023 : 13), tandis que les travaux consacrés à d'autres supports utilisés à des fins ludiques demeurent beaucoup moins nombreux, comme ceux qui portent sur les jeux de rôle sur table (Harrigan, Wardrip-Fruin, 2007 : 15) ou encore sur les « livres interactifs » (Raus, 2027 – à paraître), c'est-à-dire des ouvrages comme les livres dont vous êtes le héros, les escape books, les romans interactifs ou immersifs, etc. dans lesquels la narration se combine à des éléments ludiques, tels que l'utilisation de dés, la résolution d'énigmes, etc. La situation ne varie pas pour les études concernant les manifestations liées aux jeux, comme Les Jeux sans frontières ou les Jeux olympiques, qui restent également rares.

Le numéro 24 de *Synergies Italie* entend revenir sur ces sujets par l'analyse des dimensions lexicales, terminologiques, discursives, pragmatiques et la traduction des jeux en France et en Italie, en privilégiant, si possible, une approche contrastive.

Voici une synthèse structurée des principaux axes de réflexion dans ce domaine.

1. Le jeu comme espace de pratiques discursives spécifiques

- Le jeu n'est pas seulement un ensemble de règles ; c'est un générateur de discours. Les joueurs et les joueuses développent des sociolectes et des argots spécifiques, qui méritent d'être analysés (Ensslin, Balteiro, 2019).
- Le positionnement énonciatif : dans les jeux vidéo ou de rôle, le discours varie selon la posture du joueur. La présence de la 2^e personne inscrit le co-énonciateur dans le discours et permet à la personne réelle qui actualise l'histoire de devenir le sujet principal de la narration. Cette « double énonciation », qui rend l'immersion possible, reste encore à étudier non seulement du point de vue du positionnement énonciatif mais aussi de l'inclusion.
- L'analyse interactionnelle : qu'il s'agisse du clavardage en ligne ou des discussions autour d'un plateau de jeu, les structures conversationnelles peuvent être collaboratives ou compétitives, en y observant des formes de politesse plus ou moins atténuées, des expressions d'humour partagé ou des rituels de négociation qui nécessitent des recherches ultérieures (Farges, Gledhill, 2024).

2. La ludification : la circulation lexicale et discursive du ludique

- La ludification consiste à transférer des mécanismes du jeu (points, classement, quêtes) dans des contextes non ludiques (travail, éducation, marketing, etc.). D'un point de vue discursif, cela représente une stratégie énonciative qui s'appuie sur la circulation d'éléments linguistiques et discursifs (Krieg-Planque, Oger, 2017) qui restent à étudier.
- Rhétorique et idéologie néolibérale : le discours de la ludification, sous forme de « gamification » (Savignac, 2024 : 169), masque souvent des impératifs de productivité ou de contrôle derrière le vocabulaire du jeu. Ainsi en va-t-il, par exemple, pour les métaphores ludiques qui faussent la perception du monde du travail : on peut alors transformer une tâche administrative pénible en « mission » ou les difficultés rencontrées et les crises à un « défi ». C'est justement ce type de lexique qui pourrait être ultérieurement analysé.

3. Approches théoriques et outils linguistiques

- La pragmatique : les discours procéduraux des règles du jeu soulèvent des questions concernant le degré de paidia et de ludus (Caillois, 1958), qui s'inscrit dans le discours via l'utilisation de verbes et d'une phraséologie plus ou moins prescriptifs (Pitar, 2016). L'analyse pragmatique permettrait de comprendre comment ces éléments acquièrent leur force performative par rapport au discours concerné.
- La terminologie : repérer les néologismes et l'utilisation de mots typiques du jeu devient fondamental non seulement pour définir et classer les termes de ce domaine mais aussi pour pouvoir disposer de ressources terminographiques qui sont utiles surtout à des fins de traduction. L'absence de ces outils et leur nécessité ont été, en effet, signalées par plusieurs auteurs (Theroine et al., 2021).

Les axes présentés sont des propositions de travail qui ne visent pas l'exhaustivité et qui entendent plutôt lancer un débat beaucoup plus large sur un domaine qui reste encore largement inexploré.

Références

- Angiolino, A., Sidoti B. 2022. *Appendice al dizionario dei giochi*. Milan : Unicopli.
- Bonenfant, M. 2023. L'extension du jeu : la ludification. In : S. Genvo, Thibault Philippette, *Introduction aux théories des jeux vidéo*. Lyon : PUL, p. 76-84.
- Brougère, G., Savignac, É. (éds). 2024. *Dictionnaire des sciences du jeu*. Toulouse : Érès.
- Caillois, R. 1958. *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*. Paris : Gallimard.
- Ensslin, A., Balteiro, I. (éds.). 2019. *Approaches to Video-Game Discourse : Lexis, Interaction, Textuality*. Oxford : Bloomsbury Academic.
- Farges, P., Gledhill, C. 2024. The game's afoot (Shakespeare). Récit historique et dispositif ludique : un exemple de transmédia ? In : F. Richer-Rossi, S. Patin. *Le transmédia dans les industries culturelles et créatives. Approches théoriques et pratiques*. Saint-Paul-lès-Dax : Éditions Orbis Tertius, p. 31-82.
- Genvo, S., Thibault, P. 2024. *Introduction aux théories des jeux vidéo*. Lyon : PUL.
- Harrigan, P., Wardrip-Fruin, N. (éds) 2007. *Second Person. Role-Playing and Story in Games and Playable Media*. Cambridge/Massachusetts/Londres : the MIT Press.
- Krieg-Planque, A., Oger C. 2017. « Éléments de langage », *Publictionnaire. Dictionnaire encyclopédique et critique des publics*. [En ligne] : <https://publictionnaire.huma-num.fr/wp-content/uploads/2015/09/elements-de-langage.pdf>
- Lejosne-Le Calvez, M. 2021. « Bien traduire les jeux de société. L'art délicat de jongler entre traduction technique et littéraire ». *Traduire*, n° 244, p. 65-72. [En ligne] : <https://journals.openedition.org/traduire/2330>
- Pitar, M. 2016. « La structure modulaire du texte prescriptif. Rôle et modalités ». *Примењена лингвистика*, n° 17, p. 189-198. [En ligne] : <https://doi.fil.bg.ac.rs/pdf/journals/primling/2016/primling-2016-17-16.pdf>
- Raus, R. 2027 (à paraître). *Libro o gioco ? Analisi contrastiva e traduzione di librogame ed escape book*. Milan : Ledizioni.
- Savignac, E. 2024. « Gamification ». In : G. Brougère, E. Savignac (éds.), *Dictionnaire des Sciences du jeu*, Toulouse, Érès, p. 169-176.
- Theroine, S. et al. 2021. « Au cœur de la terminologie du jeu vidéo. L'absence de ressources, frein majeur pour les traducteurs ». In : *Traduire*, n°244, p. 27-40. <http://journals.openedition.org/traduire/2285>

Consignes, format de soumission et sélection

L'auteur de la proposition, avant tout engagement, devra consulter directement en ligne :

- la politique éditoriale générale de l'éditeur
<https://gerflint.com/>
- la politique éditoriale de la revue
<https://gerflint.com/synergies-italie/politique-editoriale>
- les 25 consignes aux auteurs
<https://gerflint.com/synergies-italie/consignes-auteurs>
- la politique de l'éditeur en matière d'accès libre et d'archivage
<https://openpolicyfinder.jisc.ac.uk/id/publication/21191>

Les propositions d'articles seront présentées sous forme d'un résumé de deux pages maximum (format A4, police Times taille 10), incluant 5 mots-clés et les éléments essentiels de bibliographie, et envoyées par courriel à l'adresse suivante : synergies.italie@gmail.com Elles seront transférées pour évaluation aux comités scientifique et de lecture de la revue.

NB : Les doctorants et chercheurs francophones d'Italie menant leurs travaux dans un autre domaine couvert par la revue (Ensemble des Sciences Humaines et Sociales, culture et communication internationales, sciences du langage, littératures francophones, didactique des langues-cultures, éthique et théorie de la complexité) sont également invités à participer dans la limite de l'espace éditorial disponible et selon les étapes d'évaluation décrites dans les consignes aux auteurs.

Calendrier

Date limite de l'envoi des résumés : **15 janvier 2027**

Retour des avis aux auteurs : **15 février 2027**

Envoi des articles complets : **Avant le 31 mai 2027**

Contact : synergies.italie@gmail.com



Nous vous remercions de vos contributions.

<https://gerflint.com/synergies-italie>