

Appel à communications

92^e Congrès de l'Acfas

Colloque 604 - Culture, régions et créativité numérique

Ce colloque est sous la responsabilité de Julie Bérubé, professeure à l'Université du Québec en Outaouais (UQO), Laureline Chiapello, professeure à l'École des arts numériques, de l'animation et du design (NAD-UQAC), et Jonathan Paquette, professeur à l'Université d'Ottawa (UOttawa).

Contexte et enjeux :

Le numérique est un vecteur de développement du secteur créatif et culturel depuis plusieurs années. Beaupré, Bissonnette et Simon (2022) soulignent que les développements technologiques amènent les artistes à innover et revoir leurs pratiques, développant une nouvelle forme de « créativité numérique » (réalité virtuelle, téléprésence, jeux vidéo...). Plusieurs études s'intéressent ainsi à l'impact du numérique sur la création dans le secteur culturel (ex. : Gateau, 2014 ; Greffe, 2017 ; Potts, 2014, UNCTAD, 2008). Cependant ces études portent généralement sur des métropoles créatives ou accordent peu d'importance à la situation géographique des cas étudiés. Or le secteur créatif et culturel ne se déploie pas de la même manière dans les centres urbains et les régions. Ces contextes diffèrent sur plusieurs plans, dont l'accès aux ressources et à l'appui des instances gouvernementales en place (Bérubé & Gauthier, 2024). Par exemple, la coopération et la collaboration entre les artistes situés dans les régions sont plus importantes que dans les centres urbains afin de pallier le manque de ressources (Bérubé & Gauthier, 2024). Dans ce contexte il devient intéressant d'explorer les liens entre la créativité numérique et la culture en région.

Avec la participation financière de :

Objectifs élargis :

L'objectif général de ce colloque sera donc de mettre en relation les concepts de culture, régions et créativité numérique. Des sous-questions découlent de cet objectif général, en voici quelques-unes : Comment le contexte régional peut-il nourrir la créativité numérique ? Quel est l'impact du numérique sur l'accessibilité à la culture en région ? Quelles sont les limites à la créativité numérique dans le secteur culturel ? Le numérique change-t-il les pratiques artistiques en région ? Certains secteurs culturels liés à la créativité numérique, tels que le jeu vidéo, peuvent-ils servir d'exemple pour le déploiement de la culture en général dans les régions ? Quelle est la relation culture-numérique-nature ?

Les propositions de communications attendues peuvent s'appesantir davantage sur le thème de la créativité numérique ou de la culture en région ou encore proposer le croisement de ces deux thématiques. Les propositions attendues peuvent présenter des résultats de recherche, des approches conceptuelles ou des expériences terrain. En effet, le colloque vise à réunir à la fois des personnes issues du monde universitaire et des milieux pratiques afin de favoriser le maillage entre ces milieux et la création de nouvelles collaborations. À l'issue du colloque, un cahier de recherche sera réalisé et partagé avec l'ensemble des participant·es.

Format du colloque :

- Communications orales, tables rondes ou panels et ateliers

Ce colloque s'articulera autour de blocs thématiques, organisés selon les propositions reçues. Trois blocs sont prévus pour explorer différents aspects de la créativité numérique dans le secteur culturel en région. Une séance pourra s'intéresser davantage à la culture en région, une sur la créativité numérique en culture et une sur l'intersection de ces thématiques. Cette structure vise à adapter les interventions aux expertises des participant·es.

Réception des propositions :

Veuillez envoyer vos propositions, incluant **format, titre, résumé détaillé** (jusqu'à 1500 caractères, espaces incluses) et **biographie succincte** via le formulaire suivant avant le **14 février 2024** : <https://forms.gle/5Pjjk JWgANTSXqTY9>

Un budget sera prévu afin d'aider les participant·es à payer une partie ou la totalité des frais de déplacement et d'inscription selon les besoins de chaque personne.

Échéancier :

Date limite pour soumettre une proposition : **14 février 2025**

Retour aux auteur·rices : **21 février 2025**

Programme final : **28 février 2025**

Date du colloque : **7 mai 2025**

Lieu du colloque : **École de technologie supérieure (ÉTS) en collaboration avec l'Université de Concordia, à Montréal.**

Références :

Bérubé, J., & Gauthier, J.-B. (2024). The practices of artist-entrepreneurs located outside Canada's creative hubs viewed through the lens of the pragmatic sociology of critique. *Canadian Review of Sociology/Revue canadienne de sociologie*, 61(3), 283-307. <https://doi.org/10.1111/cars.12479>

Bissonnette, J., Beaupré-Gateau, T. & Simon, L. (2022). (Bérubé & Gauthier, 2024). Éditions JFD.

Gateau, T. (2014). The Role of Open Licences and Free Music in Value Co-creation: The Case of Misteur Valaire. *International Journal of Arts Management*, 16(3), 49-59.

Potts. (2014). (2014). New Technologies and Cultural Consumption. Dans V. A. Ginsburg et D. Throsby (éds), *Handbook of the Economics of Arts and Culture*, volume 1, p. 215-223. North Holland.

United Nations Conference on Trade and Development. (2008). *The Challenge of Assessing the Creative Economy: Towards Informed Policy-Making*. UNCTAD.