



Entraves et limites du jeu vidéo

discours, normes, agentivité

Mercredi 19 Juin
BFM - Centre Ville

13h00 - Accueil

13h30 - Ouverture du colloque

14h00 - Conférence 1

Alexis Blanchet | Université Sorbonne Nouvelle
Pourquoi n'a-t-on pas eu d'Atari français ? Limites, contraintes et potentialités dans l'histoire du secteur des jeux vidéo en France

15h00 - 16h30 : Session 1 - Kojima Simulator

15h00 - Quentin Barrois | Université de Strasbourg
Le non-vu dans les jeux vidéo : Exploration par angle mort, persistances du hors-champ, surdéfinition du hors-cadre

15h30 - Thomas Luberriaga | Université de Limoges
Quel(s) modèle(s) d'artification pour penser le jeu vidéo ?

16h00 - Diego Gachadouat Ranz | Université Paris-Cité
Un programme peut en cacher un autre : l'interactivité limitée dans Detroit: Become Human (Quantic Dream, 2018)

16h30 - ----- Pause café -----

17h00 - 18h30 : Session 2 - Cérébrale Académie

17h00 - Bruno Dupont & Olivier Gason | Université KU Leuven / Université de Liège
Entre bricolage et design: La création de jeux vidéo pédagogiques vue par ses pionnières

17h30 - Antoine Rio-Jouet | Université de Limoges
Le jeu vidéo en classe d'histoire : des représentations et des pratiques limitées

18h00 - Henri Bazan | Université Toulouse Jean Jaurès
Ce que l'équilibrage spatial fait à l'histoire : structures spatiales et représentations de la Seconde Guerre mondiale dans les FPS

18h30 - 20h00 : Play-conférence
Avec **Quineapple**, vidéaste, streameuse et rédactrice en chef et présentatrice de l'émission *Jour De Play* pour Arte

Jeudi 20 Juin
FLSH - Campus Vanteaux

08h30 - Accueil

09h00 - Conférence 2

Mehdi Derfoufi | Université Paris 8
« Tu seras un homme mon fils ? ». À propos des masculinités vidéoludiques

10h00 - 10h30 : Session 3 - Your princess is in another castle

Michael Perret & Thomas Jammet | Haute école spécialisée de Suisse occidentale
Maintenir les femmes à distance tout en se déclarant inclusif : analyse énonciative d'une émission de « L'Hebdo Est Tienne » sur Twitch

10h30 - ----- Pause café -----

11h00 - 12h30 : Session 4 - Rated M for Mature

11h00 - Farah Deruelle | Université Toulouse Jean Jaurès
Des socialisations geeks à la sexualité au travail ? Étude des mœurs de l'industrie du jeu vidéo après « l'affaire Ubisoft »

11h30 - Flavie Falais | Université de Limoges
Concevoir un champ des possibles : jouer la sexualité dans Baldur's Gate 3

12h00 - Axel Imbert | Université Catholique de Louvain
Naviguer l'hétéronormativité : représentations et circulations des joueuses queers au sein des espaces sociaux connexes aux jeux

12h30 - 14h00 : ----- Pause déjeuner -----

14h00 - 15h00 : **Table ronde 1 « Les crises du jeu vidéo »**
Avec la participation de :

- **Héloïse Linossier**, journaliste et streameuse
- **Vinciane Zabban**, MCF à l'Université Sorbonne Paris Nord
- **Flavie Falais**, doctorante à l'Université de Limoges

15h00 - 16h00 : **Session 6 - The cake is a lie**

15h00 - Lorraine Gehl | Université Toulouse Jean Jaurès
« Le PC gaming, ce sera pour quand je serai riche ! ».
Entre entraves et arrangements, étudier la réalité des pratiques vidéoludiques ordinaires de personnes en situation de précarité

15h30 - Etienne Brichet | Journaliste et chercheur indépendant
« Que font les personnes autistes avec les jeux vidéo ? » : normalité, neurodiversité, et inscription socio-spatiale des pratiques vidéoludiques de personnes autistes

16h00 - ----- Pause café -----

16h30 - 17h30 : **Session 5 - It's dangerous to go alone. Take this.**

16h30 - Gabrielle Lavenir & Hélène Sellier | Université de Concordia-Montréal / Université de Toulouse
Créer au bord du gouffre : facteurs de crises organisationnels et stratégies de survie collectives dans un studio de jeu vidéo indépendant

17h00 - Charles Meyer | Université Côte d'Azur
Casser pour faire résonner : le détournement artistique comme subversion des limites du jeu vidéo

19h00 - 20h30 : **Concert joué**
Artuan de Lierrée + Agar = Half-Life
Bibliothèque Francophone Multimédia, Centre-ville

Vendredi 21 Juin
FLSH - Campus Vanteaux

08h30 - **Accueil**

09h00 - 10h30 : **Session 7 - Ils s'envolent vers d'autres cieux**

09h00 - Enzo Le Guiriec | Université Jean Moulin Lyon 3
Sword of Moonlight - King's Field Making Tool: entre sauvegarde par la communauté, créations amatrices et nouveau dungeon-crawler

09h30 - Esteban Giner | Université de Lorraine
Undertale comme œuvre-réseau : socio-sémiotique d'un imaginaire sans limite

10h00 - Eloïse Yang | Université Catholique de Louvain
Au-delà de l'île, le nécessaire embarquement transmédiatique des joueur.euse.s : Le cas Animal Crossing New Horizons

10h30 - ----- Pause café -----

11h00 - 12h30 : **Session 8 - Game [disc]over**

11h00 - Fanny Barnabé | Université de Namur
Remédiations de l'échec ludique dans le contexte du streaming de jeu sur Twitch : de limite à matrice créative

11h30 - François-Xavier Surinx | Université de Liège
Flou et limites d'un genre en construction : le souls-like selon les joueurs

12h00 - Sacha Bernard | Université de Liège
De la transgression à la patrimonialisation : le speedrun comme art de préserver et valoriser le jeu vidéo

12h30 - 14h00 : ----- Pause déjeuner -----

14h00 - Carte blanche à McKenzie Wark | The New School - New York

15h00- 16h30 : Table ronde 2 « Circulation des savoirs »

Avec la participation de :

▪ **Marion Coville**, MCF à l'Université de Poitiers et membre de l'OMNSH

▪ **Bruno Vétel**, MCF à l'Université de Poitiers et membre de l'OMNSH

▪ **Ache**, game dev, vidéaste et streameuse

▪ **Hélène Birlouez**, doctorante et membre de la rédaction de la revue *Immersion*

▪ **Thaïs Arias**, game designer et membre du collectif *Mauvaises Herbes*

16h30 - Clôture du colloque

Comité d'organisation

Loïc Artiaga, Flavie Falais et Thomas Luberriaga

Avec le soutien de :

- Laboratoire EHIC (Espaces Humains et Interactions Culturelles - UR 13334), Université de Limoges
- Région Nouvelle-Aquitaine
- BFM, Bibliothèque Francophone Multimédia
- OMNSH, Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines
- Point.e Médian.e, groupe de recherche sur le genre dans les arts et en régime médiatique

Comité scientifique

Fanny Barnabé, Université de Namur

Alexis Blanchet, Université Sorbonne Nouvelle

Maude Bonenfant, Université Québec à Montréal

Diane Bracco, Université de Limoges

Cyril Cordoba, Université de Fribourg

Marion Coville, Université de Poitiers

Mehdi Derfoufi, Université Paris 8

Laura Goudet, Université de Rouen

Matthieu Letourneux, Université Paris Nanterre

Fanny Lignon, Université Lyon 1 - INSPÉ

Jacques Migozzi, Université de Limoges

Odile Richard, Université de Limoges

Mathieu Triclot, Université Belfort-Montbéliard

Bruno Vétel, Université de Poitiers

Bertrand Westphal, Université de Limoges

Vinciane Zabban, Université Sorbonne Paris Nord

Conception graphique: Fabian Böhrns | Impression : Atelier Impression - Université de Limoges



Événement gratuit et ouvert à toutes et tous

Possibilité de suivre le colloque à distance sur inscription
(accès via le QR code ou le site Internet de l'événement)



Mercredi 19 juin 2024

Bibliothèque Francophone Multimédia
Place Aimé Césaire
87000 Limoges

Jeudi 20 et vendredi 21 juin 2024

Faculté des Lettres et des Sciences
Humaines - Campus Vanteaux
39E Rue Camille Guérin
87036 Limoges