

CIFEL 2026 – Contours et marginalités (vidéo)ludiques

Programme

Inscription : <https://forms.gle/sKPKo5H6DRZD5rP98>

Lundi 29 juin

10h – Accueil

10h45 – Mot d'introduction

11h – **Keynote 1** : **Mathieu Triclot** (Université de Technologie de Belfort-Montbéliard) et **Jean-Julien Aumercier** (Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne)

Le jeu vidéo comme gymnastique éthique : une lecture autoethnographique de Clair-Obscur : Expédition 33

12h30 – Lunch

14h – **Session 1 : Pratiques détournées et détournantes**

- **Enzo Le Guiriec** (Université Jean Moulin Lyon 3)
Sword of Moonlight: création amatrice et redéfinition d'une typologie vidéoludique
- **Axel Imbert** (Université catholique de Louvain) et **Kevin Carillon** (Université catholique de Louvain)
Une sexualité rationalisée : jeux vidéo, plateformes et BDSM
- **Rémi Cayatte** (Université de Lorraine) et **Hélène Sellier** (Université de Nîmes)
Ceci n'est pas une communication : penser la ludicisation par la marge

15h30 – Pause-café

16h – **Session 2 : Marges de la production et inclusivité**

- **Laureline Chiapello** (Université du Québec à Chicoutimi)
Aux marges du développement de jeux vidéo : enquête dans un studio indépendant
- **Frankie Beauchamp** (Université de Montréal)
Une situation ordinaire : enjeux d'inclusion en création de jeux vidéo, des salles de classe au marché du travail
- **Björn-Olav Dozo** (Université de Liège)
Dans les marges d'Appeal Software

Mardi 30 juin

9h – Session 3 : Médiatisation du jeu

- **Guillaume Guenat** (Université de Lausanne) et **Pierre-Yves Hurel** (Université de Lausanne)
Aux confins des marges transmédiatiques : l'histoire du « jeu à distance »
- **Landelin Delcoucq** (Université de Mons)
Aux marges du stream : comment le chat co-produit un jeu secondaire et redessine les frontières du ludique
- **Valentin Camus** (Université Jean Moulin - Lyon 3)
Spectaculariser sans briser l'immersion : l'actual-play face à la redéfinition des frontières fictionnelles

10h30 – Pause-café

11h – Session 4 : Aux frontières des pratiques communautaires

- **Simon Copet** (Université libre de Bruxelles), **Damien Hansen** (Université libre de Bruxelles) et **Alice Ray** (Université d'Orléans)
Quand les localisateurs rivalisent avec les moddeurs : une analyse traductologique de la (re)traduction de The Elder Scrolls IV : Oblivion
- **Viktoriia Rybina** (Université Grenoble Alpes)
« Report him, he is Russian » : marginalisation et frontières du cercle magique dans Dota 2
- **Rémi Maillo** (Université catholique de Louvain)
DEI Watchdogs et au-delà : quand l'alt-right oppose le jeu à l'inclusivité

12h30 – Lunch

14h – Session 5 : Frontières de l'attitude ludique

- **Lorena Lisembard** (Université Paris 8)
Maintenance de la performance, performance de la maintenance : travailler au sein d'un serveur GTA RP
- **Marleïne Arundell** (Université Paul Valéry – Montpellier III)
Emmêlé·es, une expérimentation artistique et ludique d'une rhétorique gestuelle et poétique
- **Maxime Deslongchamps-Gagnon** (Université du Québec à Chicoutimi)
Des vertus spécifiques aux jeux ? Repenser les contours de l'éthique vidéoludique

15h30 – Pause-café

16h – Démonstration de prototypes de jeux

Mercredi 1^{er} juillet

9h – Keynote 2 : Leslie Astier (ESAAix)

Inventaire de mal-adresses : quand jouer fait mal bien

10h30 – Pause-café

11h – Session 6 : Le jeu recontextualisé

- **Fanny Rebillard** (Université de Liège)
Exposer la musique de jeu vidéo : patrimoine interdisciplinaire et tensions affectives dans la définition de l'objet
- **Romain Vincent** (Université Paris-Est Créteil)
Jouer aux jeux vidéo dans un cadre formel : l'école comme marge
- **Nicolas Voisin** (Université de Franche-Comté)
Normaliser les « bonnes pratiques » : les (re)cadrages du jeu vidéo compétitif dans la presse d'information générale française (1996-2022)

12h30 – Lunch

14h – Session 7 : Théories du (non-)jeu et de la (non-)jouabilité

- **Jérôme Legrix-Pagès** (Université de Caen Normandie)
LOOP : un protocole pour cartographier les contours et marges des dispositifs ludiques
- **Christopher Ravenelle** (Université de Montréal)
Pour une éthique située du jouer : besoin de quiétude, lucidité ludique et soutenabilité motivationnelle
- **Fabián Ruz** (Université de Genève)
Les jeux non-joués : vie sociale des jeux de société au-delà de la jouabilité

15h30 – Pause-café

16h – Session 8 : Mise en (en)jeu des imaginaires sociaux

- **Bastien Patout** (Université Paris 8)
La temporalité de la crise écologique dans les jeux vidéo : explorer les marges de l'impératif d'action
- **Hélène Sellier** (Université de Nîmes) et **Gabrielle Lavenir** (Université de Poitiers)
Jouer à la mort volontaire pour faire communauté : analyser le suicide dans les périphéries du jeu vidéo
- **Marie Mac Donough** (Université catholique de Louvain)
Jouer le genre : mécaniques, personnages et réception dans la franchise Super Mario Bros.

17h30 – Conclusion