CIFEL 2026 – Contours et marginalités (vidéo)ludiques

Programme

Site web : https://cifel.sciencesconf.org/

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

Colloque organisé avec le soutien du FSR de l'UNamur, du FNRS, du fonds RISE de l'ULiège et de l'UR Traverses de l'ULiège

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

- **Laureline Chiapello,** *Arroser d'attention*

Colloque organisé avec le soutien du FSR de l'UNamur, du FNRS, du fonds RISE de l'ULiège et de l'UR Traverses de l'ULiège

- **Vi Tacq,** *Des bouts de moi*
- **Zoé Arcaina,** *Dykesommar*
- **Marleine Arundell,** *Emmêlé·es*
- **Jean-Christophe Deshaies-Lévesque,** *Memento Vivere*
- **Kevin Rebecchi,** *An Alien Investigation at the Autism Museum on Earth*

Mercredi 1er 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 Sorbonne Paris Nord)
  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

Colloque organisé avec le soutien du FSR de l'UNamur, du FNRS, du fonds RISE de l'ULiège et de l'UR Traverses de l'ULiège

- **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

Colloque organisé avec le soutien du FSR de l'UNamur, du FNRS, du fonds RISE de l'ULiège et de l'UR Traverses de l'ULiège