

gemu:

qu'est-ce qu'un jeu vidéo « japonais » ?

+

+

+

PROGRAMME - 11.05.2023

9:00 ACCUEIL CAFÉ

9:30 QUELQUES MOTS
DES ORGANISATEURS

• GRÉGOIRE SASTRE
(Cergy Paris Université, Agora, CRJ)

• JULIEN BOUVARD
(Lyon 3, IETT)

10:00– 11:30 PANEL 1:

GEMU :
AU-DELÀ DU JAPON

• DAVID JAVET
(GameLab UNIL-EPFL)
Aux frontières du gemu : une étude du cas *Captain Velvet Meteor* (2022)

• QUENTIN LOURDAUX
(Université Paris Cité)
Déguiser le gemu : L'indigénisation forcée des contenus et des visuels vidéoludiques japonais sur consoles de jeux vidéo Nintendo en période de Japan Bashing (1985–1996)

• ROMAIN LEBAILLY
(Université Grenoble-Alpes, SIRICE)
Entre game et gemu: replacer les premiers jeux vidéo japonais dans le contexte des circulations trans-Pacifique de technologies du divertissement (1951–1978)

11:45– 12:45 PANEL 2:

REPRÉSENTER
LE RÉEL

• ALIA DEMNATI
(Université Shirayuri, CRCAO)
Transferts narratifs du jeu vidéo au film.
Le cas d'*Avalon* (Oshii Mamoru, 2001)

• YANNICK MAUFROID
(Université Toulouse Jean Jaurès, Ifrae)
Territoire et histoire du Japon contemporain dans sa représentation en jeu vidéo à partir de la série *Ryu ga gotoku*.

+

+

+

12:45- REPAS DANS LES LOCAUX
14:15 DE LA MILC

Déjeuner en salle 410

14:15- PANEL 3:
15:45

VGM &
IDENTITÉ JAPONAISE

• JÉRÉMY CORRAL
(TUFS, Ifrae)
JRPG et représentation de la (non-)japonité
dans le *Dungeon Synth*.

+
+
+

• LÉNAÏC PARISOT
(Université Jean Monet, Saint-Étienne)
La représentation du shakuhachi dans les musiques
de jeux vidéo : les exemples de *Ghost of Tsushima* et *Okami*.

• CLARA WARTELE
(Université Paris Cité, Ifrae)
De la console de salon aux salles de concert, la musique
du JRPG à la conquête des orchestres symphoniques
du monde entier : une spécificité japonaise ?

16:00- PANEL 4:
17:00 LE JEU DANS LA VILLE:
ESPACES ET PRATIQUES
DE L'ARCADE AU JAPON

• JÉRÉMIE PELLETIER-GAGNON
(Université de l'Ontario français)
De l'arcade à la rue : Le rapport à l'espace urbain
dans la communauté de Virtua Fighter et la culture
du street gamer au Japon des années 1990s.

+
+
+

• BENOIT BOTTOS
(Université Ritsumeikan et Chuo)
Jeux d'arcade et spécificités japonaises. De la nécessité
d'intégrer les jeux non-vidéo dans la réflexion : l'exemple
des crane games.

17:15- PANEL 5:
18:15

VISUAL NOVEL

• NOAH HINSCHBERGER
(Université de Strasbourg, GEO) :
«Je voulais qu'elles m'appellent par mon nom» :
techno-intimité du visual novel au streaming.

• JULIEN BOUVARD
(Université Lyon 3, IETT)

• MATHIEU TRICLOT
(UTBM, FEMTO-ST)
Clannad et la guerre des sexes.

18:15 REMARQUES CONCLUSIVES

• ALEXIS BLANCHET
(Université Sorbonne Nouvelle Paris 3, IRCAV)

19:00 DINER

gemu:

qu'est-ce qu'un jeu vidéo « japonais » ?

+

+

+

PROGRAMME - 11.05.2023

9:00 ACCUEIL CAFÉ

9:30 QUELQUES MOTS
DES ORGANISATEURS

• GRÉGOIRE SASTRE
(Cergy Paris Université, Agora, CRJ)

• JULIEN BOUVARD
(Lyon 3, IETT)

10:00–
11:30 PANEL 1:

GEMU :
AU-DELÀ DU JAPON

• DAVID JAVET
(GameLab UNIL-EPFL)
Aux frontières du gemu : une étude du cas *Captain Velvet Meteor* (2022)

• QUENTIN LOURDAUX
(Université Paris Cité)
Déguiser le gemu : L'indigénisation forcée des contenus et des visuels vidéoludiques japonais sur consoles de jeux vidéo Nintendo en période de Japan Bashing (1985–1996)

• ROMAIN LEBAILLY
(Université Grenoble-Alpes, SIRICE)
Entre game et gemu: replacer les premiers jeux vidéo japonais dans le contexte des circulations trans-Pacifique de technologies du divertissement (1951–1978)

11:45–
12:45 PANEL 2:

REPRÉSENTER
LE RÉEL

• ALIA DEMNATI
(Université Shirayuri, CRCAO)
Transferts narratifs du jeu vidéo au film.
Le cas d'*Avalon* (Oshii Mamoru, 2001)

• YANNICK MAUFROID
(Université Toulouse Jean Jaurès, Ifrae)
Territoire et histoire du Japon contemporain dans sa représentation en jeu vidéo à partir de la série *Ryu ga gotoku*.

+

+

+

+

+

+

12:45- REPAS DANS LES LOCAUX
14:15 DE LA MILC

Déjeuner en salle 410

14:15- PANEL 3:
15:45

VGM &
IDENTITÉ JAPONAISE

• JÉRÉMY CORRAL
(TUFS, Ifrae)
JRPG et représentation de la (non-)japonité
dans le *Dungeon Synth*.

+

+

+

• LÉNAÏC PARISOT
(Université Jean Monet, Saint-Étienne)
La représentation du shakuhachi dans les musiques
de jeux vidéo : les exemples de *Ghost of Tsushima* et *Okami*.

• CLARA WARTELLE
(Université Paris Cité, Ifrae)
De la console de salon aux salles de concert, la musique
du JRPG à la conquête des orchestres symphoniques
du monde entier : une spécificité japonaise ?

16:00- PANEL 4:
17:00 LE JEU DANS LA VILLE:
ESPACES ET PRATIQUES
DE L'ARCADE AU JAPON

• JÉRÉMIE PELLETIER-GAGNON
(Université de l'Ontario français)
De l'arcade à la rue : Le rapport à l'espace urbain
dans la communauté de Virtua Fighter et la culture
du street gamer au Japon des années 1990s.

+

+

+

• BENOÏT BOTTOS
(Université Ritsumeikan et Chuo)
Jeux d'arcade et spécificités japonaises. De la nécessité
d'intégrer les jeux non-vidéo dans la réflexion : l'exemple
des crane games.

17:15- PANEL 5:
18:15

VISUAL NOVEL

• NOAH HINSCHBERGER
(Université de Strasbourg, GEO) :
«Je voulais qu'elles m'appellent par mon nom» :
techno-intimité du visual novel au streaming.

• JULIEN BOUVARD
(Université Lyon 3, IETT)

• MATHIEU TRICLOT
(UTBM, FEMTO-ST)
Clannad et la guerre des sexes.

18:15 REMARQUES CONCLUSIVES

• ALEXIS BLANCHET
(Université Sorbonne Nouvelle Paris 3, IRCAV)

19:00 DINER