



Colloque « Temporalités et imaginaires du jeu »

Metz, 18 et 19 novembre 2020

PROGRAMME

Mercredi 18 novembre

Mots d'accueil et de bienvenue

9h-9h15

Jacques Walter, directeur du CREM (EA 3476)

Audrey Tuillon Demésy, responsable ANR Aiôn

Sébastien Genvo, co-responsable de l'équipe Pixel

Introduction du colloque

9h15-9h30

Rémi Cayatte, Laurent Di Filippo, Audrey Tuillon Demésy

Conférence plénière

9h30-10h30

La perpétuelle lutte des temps, Thierry Wendling, IIAC-LAHIC (CNRS, EHESS)

Pause café

Session 1: Temps cycliques et immersions ludiques

Modérateur : Sébastien Genvo

11h-12h30

- Paul Luciani, Jeu et répétition : scander le temps pour s'en évader ?, Aix-Marseille Université
- Laura Goudet, De *Mortal Kombat* à *Animal Crossing* : les narrations en rhizomes, Université de Rouen
- Alice Dionnet, *Life Is Strange* : une étude du *rewind* à l'aune de la théorie des mondes possibles, Université d'Orléans

Pause repas

Session 2 : Sports et loisirs : temps du jeu, temps de la compétition

Modératrice : Audrey Tuillon Demésy

14h-16h

- Orlane Messey, D'un *lifestyle* au pacte ludique : le jeu des imaginaires dans le roller derby, Université de Franche-Comté
- Emilio Frignati et Sophie Chevalier, Résultats des courses : pratiques sportives et imaginaire du déclin des courses de lévriers en France, Université de Picardie

- Xavier Ribière, Des ressources ludiques et pratiques : temporalités et imaginaires multiples des fêtes foraines, EHESS
- Inigo Atucha, Registres de temporalité, imaginaire historique et représentations du jeu d'échecs dans le *Libro del ajedrez, dados y tablas* d'Alphonse de Castille, Université de Paris-Sorbonne

Pause café

Session 3 : Explorations et imaginaires culturels

16h30-18h30

- Sébastien Wit, L'archéo-ludie : le cas de la complétion des mondes ludiques, Université de Picardie Jules Verne
- Martin Ringot et Esteban Giner, Comment les mécaniques vidéoludiques liées aux compagnons animaliers modifient-elles le rapport au temps et à l'espace ? Le cas du cheval comme modalité de déplacement, Aix-Marseille Université et Université de Lorraine
- Rosane Lebreton, L'expérience architecturale vidéoludique : une temporalité hybride, Universités de Liège et Lille, ENSAPL
- Quentin Barrois, De l'esthétique des ruines à l'espace historique artificiel : les strates temporelles de *Guild Wars 2*, Université de Strasbourg

Présentation du prototype de spectacle/jeu vidéo "Les Runes d'Odin" par Matthieu EPP, Compagnie Rebonds d'histoires

18h30-19h45

Fin de journée

Jeudi 19 novembre

Session 4 : rythmer le temps : imaginaires de la culture populaire

10h-12h

- Hélène Sellier, Temporalité sérielle et expressivité vidéoludique : transformation de l'imaginaire social ?, Université Paris-Marne-la-Vallée
- Charles Meyer, *Stanley*, le donjon et le démiurge : persistance et évolution de la figure vocale vidéoludique du narrateur masculin, Université Paris I Panthéon-Sorbonne
- Cédric Maiore, La représentation vidéoludique du football : temporalités du jeu dans le jeu, Université Lyon III
- Bruno Dupont, Jeu vidéo et reconstruction biographique dans la poésie gamer : *But Our Princess Is in Another Castle* de B.J. Best, Université de Liège

Pause repas

Session 5 : Les acteurs en jeu : temps sociaux des pratiques ludiques

14h-15h30

- Gabrielle Lavenir, Temps pour soi, temps perdu, temps investi : les jeux vidéo au grand âge, Université Concordia (Montréal)

- Romain Vincent, Temps du jeu, temps de la classe : rejouer le passé en cours d'Histoire, Université Paris XIII
- Quentin Bazin, Créativités ludiques et imaginaires bruts, Université Lyon III

Pause café

Session 6 : Dispositifs techniques et temporalités d'usage

Modérateur : Stéphane Gorla

16h-17h30

- Boris Krywicki, « Déterrer » les jeux vidéo : les explorations des journalistes spécialisés à rebours de la temporalité industrielle, Université de Liège
- Æ Coop (Pauline Lefebvre, Elsa Maury, Nicolas Prignot), Multiplier les possibles : outiller l'imaginaire par le jeu, Université libre de Bruxelles, Université de Liège
- Yannick Rochat et Pierre-Yves Hurel, *DAI Imagination Machine* et *Smaky* : historiographie comparative de deux micro-ordinateurs belge et suisse, Université de Lausanne, Université de Liège

17h30 : Conclusion et fin du colloque