

# 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:  
AU-DELÀ DU JAPON

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.

+

+

+

• 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