

Programme
Colloque « Le genre et la sexualité dans le jeu : jeux de rôles, imaginaires et possibles »
8 et 9 décembre 2022
Maison interuniversitaire des sciences de l'homme - Alsace (MISHA), Strasbourg

8 décembre			
horaire	durée	intervenant.e	Titre
	8h30	Accueil - café	
MATIN		Keynote	
	9h	LIGNON Fanny	« Les personnages vidéoludiques : un outil pour enseigner l'égalité filles/garçons, hommes/femmes.
		Expériences de joueu.r.euse.s / public	
	9h45	ALVAREZ Julian et LAFOUGE Thierry	Représentation des joueuses dans la presse vidéoludique francophone entre 1982 et 2019
		ALVAREZ Julian et LAFOUGE Thierry	Le jeu vidéo échappe-t-il à la question du genre ?
		Sexualités	
	10h15	FALAIS Flavie	De Chippin'In à Automatic love : le travail du sexe dans Cyberpunk 2077
	10h45 - 11h	PAUSE	
	11h	BRICHET Etienne	« Faire l'amour comme des bêtes » : genre, sexualités minoritaires, et furies dans les visual novels
	11h30	AEMMER Aurélien	Le dévoiement d'esthétiques transgressives au service d'un propos pornographique prude dans Lust from Beyond.
	12h	PAUSE	
APRES-MIDI		Keynote	
	14h	TREPANIER-JOBIN Gabrielle	Équité, diversité et inclusion dans l'industrie du jeu vidéo québécoise
		Industries vidéo-ludiques	
	15h	TRELIS Ugo	Politiques d'exclusion et d'uniformité : perspectives féministes sur les dispositifs de maintien des frontières du genre l'industrie française du jeu vidéo
	15h30	COTTET Lise	« On va pas faire tous nos personnages gays ». Analyse des politiques d'inclusion et de diversité dans les jeux vidéo
	16h	PAUSE	
		Relations	
	16h15	GONTHIER-BEAUPRE Émile	Idole et affection. Les différentes consommations de l'intimité dans les simulateurs de drague.
	16h45	FLEURY TURCAS Chloé	Jeux de ficelles entre Unica Zürn et Hans Bellmer Esthétiques queer des relations
		Sexualités et technologies	
17h15	LE GUIRIEC Enzo	Cyborg et eroge. La mise en jeu d'un idéal féminin comme discours nationaliste	
9 décembre			
	8h30	Accueil - café	
MATIN		Expériences de joueu.r.euse.s / public	
	9h	CHOLLET Antoine PETIT Valentine	Du jeu vidéo loisir aux comportements inappropriés envers les femmes : proposition d'une typologie de profils de joueur(euse)s malveillants
			Développement de soft-skill via la fictosexualité vécue par les joueur(euse)s dans le jeu vidéo : une étude exploratoire
	9h20	CHOLLET Antoine	Influence du charadesign androgyne dans les œuvres vidéoludiques sur l'expression de l'identité de genre des joueur(euse)s
		Keynote	
	10h	COVILLE Marion	Du gamergate à la "panique woke" et anti-trans. Produire des espaces queers pour survivre aux mouvements réactionnaires.
	10h45	PAUSE	
		Santé	
	11h	TREMBLAY Marie	Quand le jeu se met au service de l'éducation à la sexualité. Questions sur la portée de la ludopédagogie sur les comportements affectifs et sexuels des jeunes en établissements sociaux et médico-sociaux (ESMS). L'exemple du jeu SéduQ.
	11h30	BEM Caroline et COURTOIS Charlotte	Jeux vidéo, éducation pour la santé sexuelle et prévention des violences sexuelles et de genre: cartographie d'un corpus de jeux militant
12h	VIAL Elisa	Les personnages féminins psychiatisés dans le jeu vidéo : une représentation genrée	
	12h30	PAUSE	
APRES-MIDI		Keynote	
	14h	GOUDET Laura	The straights aren't alright : perspectives de jeux de sexualités queers et hétéros
	15h	PAUSE	
		Construction d'identités	
	15h15	CALVEZ Robin	Les jeux-vidéo, technologie des mobilités de genre ? D'un retour critique sur la littérature conjuguant fait trans' et pratiques des jeux vers une approche de l'engagement dans la pratique des jeux par les trans' liée aux matérialismes trans' et à la transitude
	15h45	VALLIERES Amélie	Sensibiliser à la transidentité et ses enjeux par l'effacement : une analyse de If Found...
	16h15	SIMARD Élodie	Interprétation, appropriation et détournement du personnage de Lara Croft
16h45	BAZAN Henri	Construire les masculinités par l'exclusion des femmes : enjeux mémoriels et historiographiques de la Seconde Guerre mondiale vidéoludique.	