

# Atelier de lecture OMNSH

Edwige Lelièvre

[edwige.lelievre@gmail.com](mailto:edwige.lelievre@gmail.com)

Gabrielle Lavenir

[gabrielle.lavenir@gmail.com](mailto:gabrielle.lavenir@gmail.com)

septembre-décembre 2020

Les ateliers ont lieu un jeudi sur deux, à partir de 19 heures, sur le serveur Discord dédié (le lien d'invitation est <https://discord.com/invite/rduPFCe>).

## **Jeudi 1er octobre**

"Racism, sexism, and gaming's cruel optimism", Lisa Nakamura, in *Gaming Representation: Race, Gender, and Sexuality in Video Games*, J. Malkiwski et T.L. Russworm, Indiana University Press, 2017, pp. 245-50.

<https://lnakamur.files.wordpress.com/2017/12/nakamura-gaming-cruel-optimism.pdf>

## **Jeudi 15 octobre**

"Allier la crédibilité du commissaire, du collectionneur et du joueur. La campagne de sociofinancement du Musée Finlandais du Jeu et la création d'une communauté dédiée au patrimoine vidéoludique", Jaakko Suominen, Anna Sivula, Maria B. Garda, traduit de l'anglais par Geneviève Has et Dominique Pelletier, Kinephanos, août 2018.

<https://www.kinephanos.ca/2018/allier-la-credibilite-du-commissaire-du-collectionneur-et-du-joueur-la-campagne-de-sociofinancement-du-musee-finlandais-du-jeu-et-la-creation-dune-communaute-dediee-au-patrimoine-videolud/>

## **Jeudi 5 novembre**

"Crafting is So Hardcore: Masculinized Making in Gaming Representations of Labor", Anne Sullivan, Mel Stan

Il et Anastasia Salter, article de colloque pour l'International Conference on the Foundations of Digital Games, Association for Computing Machinery, New York 2020, pp. 1-8.

<https://tinyurl.com/y2zxp9vj>

## **Jeudi 19 novembre**

"À quoi pensent les archives de la jouabilité ?", Hugo Montembeault et Simon Dor, Conserveries mémorielles (23) 2018.

<https://journals.openedition.org/cm/3171>

## **Jeudi 3 décembre**

”The End of Capitalism: Disengaging From the Economic Imaginary of Incremental Games”, Paolo Ruffino, *Games and Culture*, 11 novembre 2019.

<https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1555412019886242>

## **Jeudi 17 décembre**

”Pérégrination en forêt dans le monde virtuel : ses représentations et usages dans les jeux vidéo”, Mélissa Fletgen, *Projets de paysage* (22) 2020.

<https://journals.openedition.org/paysage/7672>

## **Méthode de sélection des articles :**

Pour établir ce programme, nous avons suivi plusieurs règles. Tout d’abord, nous avons choisi d’alterner article francophones et anglophones de façon à rendre l’atelier le plus accessible possible et à soutenir la recherche francophone. Ensuite, nous avons fait attention à la diversité des auteurices. Sur les sujets, ensuite, nous avons privilégié la variété, plutôt que de se focaliser sur un thème, tout en gardant le jeu vidéo pour objet, de façon à ce que cela puisse parler au plus grand nombre de participant.e.s. Dans une optique de découverte, nous avons favorisé les articles récents et nous sommes limitées à un seul article OMNSH, car il nous semble que les membres de l’association connaissent souvent assez bien les travaux des autres.