

Curriculum Vitae

(Novembre 2024)

Flavie FALAIS

Doctorante – 4^{ème} année

Laboratoire EHIC (Axe 3)

Université de Limoges (FLSH)

flavie.falais@gmail.com

Sujet de thèse

Sexualités vidéoludiques : des représentations marginales aux révolutions liminaires, sous la direction de Loïc Artiaga

Axes / thématiques de recherche

Histoire des sexualités vidéoludiques

Représentations, discours et imaginaires du jeu vidéo

Conditions de production dans l'industrie vidéoludique

Production scientifique

Articles dans des revues à comité de lecture

- Flavie Falais, « **Une production dystopique ? Images, discours et conditions de travail dans l'industrie vidéoludique** », *Images du Travail, Travail des Images*, n°16, 2024, dirigé par Fanny Lignon et Herilalaina Rakoto-Raharimanana, DOI : [10.4000/itti.4608](https://doi.org/10.4000/itti.4608).
- Flavie Falais, « **Jeux vidéo et Jeux Olympiques : soixante ans d'interactions entre vidéoludification, olympisation et controverses** », *Revue d'histoire culturelle – XVIIIe-XXIe siècles*, n°8, 2024, dirigé par Fabien Archambault et Fabien Conord. DOI : 10.4000/11ycm.

Participation à des manifestations scientifiques

Congrès et assises

- « **Perspectives et enjeux politiques de la production vidéoludique : prise de conscience ou « marketing de la diversité » ?** », 2^e édition des *Assises de la recherche en cultures populaires et médiatiques*, Paris – Nanterre, 12, 13 et 14 octobre 2023.

Colloques

- « **Concevoir un champ des possibles : jouer la sexualité dans *Baldur's Gate 3*** », Colloque international *Entraves et limites du jeu vidéo : discours, normes, agentivité*, Limoges, 19, 20 & 21 juin 2024.
- « **Mobiliser les marges, embrasser l'hégémonie : *Wiedźmin*, itinéraire d'une œuvre ambivalente** », Colloque international *Imaginaires littéraires et culturels de*

la marge : recentrer les périphéries, déconstruire les hégémonies, penser la dissidence, Université de Limoges, 28, 29 et 30 juin 2023.

- « **De Chippin'In à Automatic Love : le travail du sexe dans Cyberpunk 2077** », Colloque *Le genre et la sexualité dans le jeu : jeux de rôles, imaginaires et possibles*, Université de Strasbourg, 8 et 9 décembre 2022.

Journées d'étude

- « **Jeux vidéo et Jeux Olympiques : soixante ans d'interactions entre vidéoludification, olympisation et controverses** », *Journée d'études Les Cultures de l'olympisme*, Archives départementales du Val d'Oise, 7 mars 2024.
- « **Cyberware, danses sensorielles et eurodollars : étude multidimensionnelle de la publicité dans Cyberpunk 2077** », Journée d'étude *Discours publicitaires, discours genrés : vers une société post-genre ?*, Université de Saint-Etienne (Télécom), 9 mars 2023.

Séminaires

- « **Trajectoires queer sur le Continent : regards croisés entre histoire(s) et fiction(s)** », Séminaire *The Witcher et l'œuvre d'Andrzej Sapkowski*, Université de Reims, 21 juin 2023.
- « **Questionner la norme en contexte vidéoludique** », Séminaire *Dans l'atelier des chercheur·se·s en littératures populaires et cultures médiatiques*, IUT de Saint-Cloud, 24 février 2023.
- « **Genre & jeux vidéo : fondements d'une culture masculine** », Séminaire *Point·e Médian·e*, Université de Limoges, 6 avril 2022.

Organisation de manifestations scientifiques

- Colloque international « **Entraves et limites du jeu vidéo : discours, normes, agentivité** », Université de Limoges, 19, 20 & 21 juin 2024. URL : <https://www.unilim.fr/entraves-limites/>. Comité d'organisation : Loïc Artiaga, Flavie Falais, Thomas Luberriaga.
- Séminaire *Point·e Médian·e* « **Séance des doctorant·es** », Université de Limoges, 28 mai 2024.
- Journée d'études « **Autopsie du méchant : de l'ombre à la lumière** », Université de Limoges, 28 janvier 2021. Supervision de la parution des actes dans la revue FLAMME, sous la direction d'Odile Richard : <https://doi.org/10.25965/flamme.954>. Comité d'organisation : Odile Richard et les étudiant·es des masters CCIC et TRM.

Responsabilités administratives

- Représentante élue des doctorant·e·s de l'École Doctorale LSHS

Responsabilités pédagogiques

2024-2025

- « Les politiques culturelles », Master, CM.
- « Champs critiques », Master, TD.
- « Mémoire : bilan et rédaction partielle », Master, TD.
- « Rédaction, édition et valorisation de la recherche », Master, TD.

2023-2024

- « Les politiques culturelles », Master, CM.
- « Champs critiques », Master, TD.
- « Mémoire : bilan et rédaction partielle », Master, TD.
- « Rédaction, édition et valorisation de la recherche », Master, TD.

2022-2023

- « Rédaction, édition et valorisation de la recherche », Master, TD.
- « Mémoire : bilan et rédaction partielle », Master, TD.
- « Séminaire TER et soutenance », Master, TD.

Valorisation de la recherche et médiation scientifique

- **Rencontre thématique « Genre et jeux vidéo »**, BFM de Limoges, 8 mars 2024.
- **Table ronde « Jeux vidéo et inclusivité : comment faire mieux ? »**, organisée par Alter Egaux autour du MOOC Equality Academy, en partenariat avec le Ministère chargé de l'égalité entre les femmes et les hommes, de la diversité et de l'égalité des chances, 7 décembre 2023.
- **Ciné-débat « Il faut revoir Dirty Dancing ! »**, co-animé par les membres de *Point·e Médian·e*, en partenariat avec *Récréasciences*, Limoges, 8 juin 2023.
- **Rencontre thématique « Le survival horror et la licence Resident Evil »**, BFM de Limoges, 27 janvier 2023.

Collectifs, associations et groupes de recherche

- **OMNSH**, membre de l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines – <https://omnsh.org/>
- **LPCM**, membre de l'Association internationale des chercheur·se·s en Littératures Populaires et Culture Médiatique. Co-organisatrice du séminaire de recherche et membre de l'équipe de rédaction web – <https://lpcm.hypotheses.org/>
- **Point·e Médian·e**, membre du groupe de recherches sur le genre dans les arts & en régime médiatique, projet « ICI - Intermédialité créative et inclusive » (Bordeaux-Montaigne, Poitiers, Limoges, CNRS) – <https://pointemed.hypotheses.org/>

Médias

- Quentin Meunier, « **JO 2024 : Pourquoi n'y a-t-il (presque) pas d'excellents jeux vidéo olympiques** », *20 Minutes*, 6 août 2024, https://www.20minutes.fr/high-tech/jeux_video/4103927-20240806-jo-2024-pourquoi-presque-excellents-jeux-video-olympiques.

[Lien vers HAL](#)