



Hispanisme et jeu vidéo

Journée d'études

Vendredi 11 juin 2021

9h30

Accueil et ouverture
de la journée

9h45-10h15

Marc MARTI
(Université Côte d'Azur)

« Le jeu vidéo comme
objet culturel. Quelles
perspectives pour
l'hispanisme ? »

10h30-11h00

Isabel RIVAS (Université de
Bourgogne / Universidad
de Valladolid) / Sarah
THEROINE (Université de
Bourgogne)

« Jeux vidéo, localisation,
traduction automatique et
problèmes de genre »

Pause

11h30-12h00

Raphaël ESTEVE
(Université
Bordeaux-Montaigne)

« *Castlevania Lords
of Shadow*, trahisons
salutaires d'un triple A
"espagnol" »

12h15-12h45

Emmanuel VINCENOT
(Université Gustave-Eiffel)

« Pixel Castro : la
Révolution cubaine au
filtre du jeu vidéo dans
Guerrilla War [SNK, 1988] »

Pause déjeuner

14h30-15h00

Mario MURILLO
(Universidad Mayor de San Andrés)

« Un panorama de los esports en Latinoamérica y España: competencia, formas de organización y formas de transmisión en FIFA 21 »

15h15-15h45

Antonio GIL GONZÁLEZ
(Universidad de Santiago de Compostela)

« Gonzalo Torrente Ballester, "*game designer*" »

16h00-16h30

Antonio ACEDO GARCÍA
(Universidad de Sevilla)

« Gamificación y Narrativas Transmedia en la enseñanza de la Escritura Creativa y la Literatura española »

Vendredi 11 juin 2021

Organisateur

Emmanuel Vincenot / LISAA-EMHIS

Contact

emmanuel.vincenot@u-pem.fr

Lieu

visioconférence par Zoom



Université
Gustave
Eiffel



LISAA
LITTÉRATURES,
SAVOIRS ET
ARTS