# Maison franco-japonaise
# Institut français de recherche sur le Japon
# Séminaire doctoral

Organisé un mardi par mois, de 18h00 à 20h00, en salle 601, Maison franco-japonaise (3-9-25, Ebisu, Shibuya-ku, Tokyo).

Ce séminaire est destiné aux doctorants francophones en sciences humaines et sociales travaillant sur le Japon. Le but du séminaire est de permettre aux doctorants de présenter leurs travaux achevés ou en cours.
À chaque séance, deux intervenants disposent chacun de 30 minutes de présentation orale, puis 30 minutes sont dédiées à la discussion collective.

Contact : doctorantsmfj (ajouter @gmail.com)

La prochaine séance aura lieu le : **16 décembre 2014 à 18h00**

**La deuxième partie de cette séance sera consacrée à un temps d'information et de discussion autour de la fin de la thèse et de l'après-thèse.** La participation des docteurs est fortement encouragée.

Nous aurons le plaisir d'écouter :

**Thomas Ribault**, doctorant en cotutelle en études cinématographiques et études japonaises, Université Jean Moulin Lyon III et Université de Montréal.

**Transculturation dans le jeu vidéo japonais : Identités et Caractéristiques du *Japanese Roleplaying Game***

Le jeu de rôle japonais (*Japanese Roleplaying Game*) est reconnu comme un genre unique et propre à l'industrie du jeu vidéo japonais. De nombreux discours critiques et industriels lient l'essence du (J)RPG au Japon lui-même. Pourtant, ce genre a émergé en s'inspirant directement des jeux de rôles sur ordinateur, créés quelques années auparavant en Occident. Il existe dans la réception critique et dans l'industrie une division consommée entre ces deux écoles de jeu.

Aujourd'hui, on parle de deux genres « cousins » appelés respectivement *Western Roleplaying Games* et *Japanese Roleplaying Games*. Pourquoi ces deux genres, semblant en apparence posséder des traits syntaxiques et sémantiques identiques, sont-ils différents ? Leur différence provient-elle de leur particularité géographique et donc de leur origine culturelle, de la réception publique et culturelle ou se trouve-t-elle ancrée dans leur spécificité formelle ? Existe-t-il une double forme d'échange ou d'influence entre ces deux formes de jeu de rôle ?
Pour répondre à cette problématique, j'envisage d'étudier les jeux les plus représentatifs du genre JRPG en terme de vente et de reconnaissance critique issus de différents studios de développement. En analysant leur architecture (*game design*) et leur forme (thèmes, iconographie, représentations), il devient possible de les comparer aux WRPG et donc de tenter de comprendre les différences ou les ressemblances existantes entre les deux sous-genres. Le but de cette thèse est de comprendre l'échange culturel (ou son absence) entre l'Occident et le Japon à travers l'étude de cas du jeu de rôle vidéoludique.

Cette présentation abordera rapidement mon parcours avant de se pencher sur mes interrogations méthodologiques et mes perspectives de recherche.