



Appel à communications – « Regards croisés sur la présence du passé dans les jeux »

Journées d'étude

5-6 novembre 2026

Université de Strasbourg

Organisation

LISEC, équipe Technologies et Communication (TEC&CO)

En partenariat avec

le Réseau Francophone d'Histoire Ludique (RFHL)

l'Association des Professeurs d'Histoire et de Géographie (A.P.H.G.) d'Alsace

East Games, l'association régionale des professionnel.les du jeu vidéo

Les jeux à contenu historique font partie intégrante de notre culture historique, qu'il s'agisse des jeux analogiques depuis des siècles ou des jeux numériques depuis quelques décennies. Ainsi on peut s'interroger sur la façon dont ils influent sur notre perception de l'histoire.

Les jeux façonnent-ils notre perception du passé ? Si oui, par quels mécanismes ? Sinon, qu'est-ce qui fait obstacle à une transmission de savoirs théoriques ? Comment les jeux analogiques et numériques peuvent-ils servir à transmettre l'histoire sous forme d'expériences porteuses de sens ? Comment utiliser au mieux les jeux dans un contexte pédagogique pour enseigner et interroger l'histoire ? Telles sont les questions qui seront abordées lors de ces journées d'étude.

Si les travaux pionniers (Uricchio 2005) remontent déjà à plus de vingt ans, la recherche se consacre de plus en plus massivement, depuis un peu plus de dix ans, aux jeux historiques numériques, tout en prenant également en compte les jeux analogiques, et elle s'efforce aujourd'hui de consolider ses méthodes, ses approches, ses perspectives et ses cadres théoriques (Wright, Donald, Webber 2026). Ces journées d'étude s'appuieront sur ces éléments, mais chercheront à aller au-delà des questions d'authenticité et d'exactitude, souvent dominantes, pour se concentrer sur les représentations de l'histoire, la conscience historique, les compétences historiques transmises et la vision historique véhiculée.

L'influence des formats ludiques sur notre perception des événements historiques et notre compréhension de l'histoire constituent des processus complexes qui soulèvent des questions relatives à la représentation de l'histoire, à la spécificité médiatique des jeux analogiques et numériques, à l'apprentissage par le jeu, à l'accompagnement pédagogique, ainsi qu'à la conception du jeu et de la narration.

Ces journées d'étude visent surtout à faire émerger de nouveaux apports grâce à la mise en relation ciblée de différentes perspectives. Elles sont structurées en quatre axes principaux.

Axe 1 : Le regard de l'histoire publique

Les jeux font partie intégrante de la culture historique publique et sont désormais pris en compte par la science de l'histoire depuis plusieurs années déjà (Claus Marriott 2017, Éthier Lefrançois 2022). Le premier axe examine ainsi les jeux numériques et analogiques principalement sous l'angle de l'histoire publique (Donnelly Norton 2021). Il s'agit de voir comment les jeux, en tant que fictions historiques ou, très rarement, en tant que formes documentaires, représentent et transmettent l'histoire. Quels outils d'analyse, issus des médias traditionnels, peuvent être transposés, et quelles particularités les représentations ludiques de l'histoire présentent-elles ? En quoi les jeux offrent-ils une expérience d'histoire publique stimulante sur le plan intellectuel, affectif et émotionnel ? Quelles réflexions conceptuelles et didactiques faut-il prendre en compte, lors de l'utilisation de jeux numériques, dans un contexte pédagogique ? La question de l'interface entre l'université et les écoles peut également être abordée, et en particulier les GameLabs universitaires qui se penchent sur cette question.

Axe 2 : Le regard info-communicationnel

Le deuxième axe porte principalement sur les jeux en tant que supports d'information et de communication. Il complète ainsi le premier axe en tenant davantage compte des spécificités médiatiques des supports ludiques dans la représentation de l'histoire. Ces spécificités font l'objet de débats dans la recherche depuis déjà une bonne dizaine d'années (Chapman, 2016), notamment en distinguant les jeux des films historiques. Il est en effet intéressant de comprendre comment les jeux abordent le récit historique et le récit fictionnel, et quelles sont les nouvelles possibilités médiatiques offertes par les jeux pour la représentation de l'Histoire (Bazile, 2022). La question est de savoir quelles particularités les jeux, en tant que systèmes multimodaux, présentent pour la représentation d'événements (historiques), par exemple en ce qui concerne les lieux ou les sources, et comment il faudrait décrire au mieux les expériences qui en résultent (par exemple, Zimmermann, 2023).

Axe 3 : Le regard de la didactique de l'histoire et de la transmission

Le troisième axe est dans la continuité de l'axe 1, mais avec une approche davantage pratique et didactique que théorique. Il vise à donner la parole à ceux et à celles dont la mission professionnelle consiste à transmettre des connaissances historiques, à savoir les enseignant·e·s du secondaire et les collaborateur·trice·s d'autres institutions de médiation historique (telles que les lieux de mémoire ou les musées). Il s'agit ici de s'appuyer sur les travaux scientifiques existants abordant l'utilisation du jeu vidéo en salle de classe (McCall 2011, Éthier Lefrançois 2022 ou Vincent 2024), qui restent toutefois

assez rares en langue française. Les connaissances actuelles doivent être enrichies par de nouveaux témoignages et de nouvelles réflexions sur la littératie médiatique, sur les potentiels et les limites des jeux dans l'enseignement de l'histoire (Boutonnet 2019) et sur l'apprentissage par le jeu et autour du jeu. Il s'agit de voir comment les jeux historiques peuvent transmettre l'histoire et comment ils doivent être analysés en tant qu'éléments de la culture historique, notamment sous la forme de fictions historiques, afin que les élèves du XXI^e siècle soient préparés à se confronter au passé et aux représentations du passé qui circulent.

Axe 4 : Le regard du développement de jeux

Le dernier axe aborde un aspect souvent négligé dans la recherche : le volet concret de la production. Bien sûr, les jeux, à l'instar d'autres formes d'art et de divertissement, peuvent être étudiés indépendamment de leurs producteur·rice·s. Mais on ne peut pleinement comprendre les jeux en tant que partie intégrante des industries culturelles et créatives qu'en s'intéressant également à leurs conditions de production. Même si, dans certains projets, des compétences historiques externes sont intégrées dès le début (par exemple dans de nombreux serious games, en collaboration avec des musées ou fondations) ou si des studios font appel à des compétences spécialisées en engageant des historien·ne·s à titre temporaire, voire très rarement de manière permanente (Mochocki, Kot 2024), les jeux restent avant tout le produit de leurs développeur·se·s, qui apportent chacun·e des connaissances historiques préalables très différentes. Comment aborde-t-on les contenus historiques lors du développement de jeux vidéo ? Comment parvient-on à concilier marketing et représentation historique responsable ? Et comment gère-t-on les exigences contradictoires du récit historique et de la conception du jeu ? Comment la théorie historique peut-elle influencer la conception de jeux (Brandis 2026) et quelles visions de l'histoire les développeur·se·s de jeux souhaitent-ils transmettre ? Dans ce contexte, nous recherchons avant tout des témoignages de personnes disposant d'une expérience pratique concrète dans le développement de jeux.

D'autres approches qui abordent le passé dans les jeux, mais qui ne peuvent être clairement classées dans l'un des quatre axes proposés ici, sont également les bienvenues.

Comité scientifique

Henri Bazan (École nationale des chartes - PSL)

Raphaël Dapzol (Université de Strasbourg)

Laurent Di Filippo (Université de Lorraine)

Flavie Falais (Université de Limoges)

Jérémy Guidat (1888 Studio)

Simon Hagemann (Université de Strasbourg)

Julien Lalu (Université de Poitiers)

Claude-Alexandre Magot (Université de Strasbourg)

Eugen Pfister (Haute école des arts de Berne)

Laurence Schmoll (Université de Strasbourg)

Élisa Vial (Université du Québec à Montréal)

Romain Vincent (Université Sorbonne Paris Nord)

Annie Xiang (Fonds patrimonial du jeu de société, Université Sorbonne Paris Nord)

Informations pratiques

Les propositions de communication, qui devront comporter un titre provisoire, un résumé (de 200 à 300 mots) et une brève notice biographique, sont à envoyer à shagemann@unistra.fr.

- **Date limite** de soumission : **12/09/2026**
- **Notification** aux communicant·e·s : **20/09/2026**
- Date et lieu des **journées d'étude** : **05-06/11/2026 (Université de Strasbourg)**
- **Prise en charge** : Les frais de transport ainsi que les frais d'hébergement des communicant·e·s retenu·e·s pourront être pris en charge dans une certaine limite.
- Une **publication** est envisagée.

Bibliographie indicative

Bazile, Julien A. (2022). « An “Alternative to the Pen”? Perspectives for the Design of Historiographical Videogames ». *Games and Culture*, vol. 17, fascicule 6, pp. 855-870.

Brandis, Rüdiger (2026). « Historical theory and game design ». In : Wright, Esther; Donald, Ian; Webber, Nick. *Writing Game Histories*. London, New York: Bloomsbury, pp. 207-225.

Boutonnet, Vincent (2019). « Analyse (didactique) d'un jeu vidéo historique : démocratie et éducation à la citoyenneté dans *Civilization VI* ». *Revue de recherche en littérature médiatique multimodale*, Volume 9.

Chapman, Adam (2016). *Digital games as history. How videogames represent the past and offer access to historical practice*. Abingdon, Oxon et New York : Routledge.

Claus, Peter ; Marriott, John (2017). *History. An introduction to theory, method and practice*. 2^e éd. Londres : Routledge.

Donnelly, Mark ; Norton, Claire (2021). *Doing History*. 2^e éd. Abingdon, Oxon et New York : Routledge.

Éthier, Marc-André ; Lefrançois, David (2020). *Le jeu vidéo et l'histoire. Assassin's Creed vu par les historiens*. Montréal : Del Busso Éditeur.

Éthier, Marc-André ; Lefrançois, David (2022). *Les usages pédagogiques des jeux vidéo « Assassin's Creed »*. Paris : Hermann.

McCall, Jeremiah (2011). *Gaming the past. Using video games to teach secondary history*. New York : Routledge.

Mochocki, Michal, Kot, Yaroslau I. (2024). « Historical Consulting for Digital Games: From General Reflections to CEE Game Industries ». *Homo Ludens*, vol. 17, fascicule 1, pp. 39–68.

Uricchio, William (2005). « Simulation, History, and Computer Games ». In: Goldstein, Jeffrey; Raessens, Joost. *Handbook of Computer Games Studies*. Cambridge (Massachusetts) : MIT Press, pp. 327–338.

Vincent, Romain (2024). *Du ludique au pédagogique : la scolarisation du jeu vidéo par les enseignants*. Thèse de doctorat. Université Paris-Nord - Paris XIII.

Wright, Esther ; Donald, Ian ; Webber, Nick (2026). *Writing Game Histories*. London, New York : Bloomsbury.

Zimmermann, Felix (2023). *Virtuelle Wirklichkeiten. Atmosphärisches Vergangenheitserleben im Digitalen Spiel*. Marburg : Büchner.