

Regards croisés sur la présence du passé dans les jeux



5 Novembre

Institut Le Bel
De 13h30 à 18h30

et 6 Novembre

Le Shadok
De 9h à 12h30

Université

de Strasbourg

Journées d'études

Organisées par l'équipe TEC&CO du LISEC en partenariat avec :

- Le Réseau Francophone d'Histoire Ludique (RFHL)
- L'Association des Professeurs d'Histoire et de Géographie d'Alsace (APHG)
- East Games, association régionale des professionnel·les du jeu vidéo

Gratuit sur inscription

<https://evento.renater.fr/survey/regards-croises-sur-la-presence-du-passe-dans-les-jeux-b2o1jxnh>



Regards croisés sur la présence du passé dans les jeux

Jeudi 5 Novembre

Salle Ourisson, Institut Le Bel, 4 Rue Blaise Pascal

Accueil

13h30 - 13h45

Mot d'accueil et Introduction

13h45 - 14h15

Marc Trestini (Directeur du LISEC-Unistra), **Emmanuelle Chevy Pébayle** (responsable TEC&CO, Université de Strasbourg), **Simon Hagemann** (Université de Strasbourg)

Panel 1 Authenticité et mémoire

14h15 - 15h45

Modération : **Claude-Alexandre Magot**

Maxime Kremer (Sorbonne Université et Ubisoft) et **Thierry Noël** (Ubisoft)
Historical Accuracy, Authenticité, Réalisme : cadres épistémologiques et réflexions professionnelles

Jessie Morin (Université du Québec à Montréal)
Expérience dans le Nitassinan : le jeu de société comme forme réparatrice des mémoires autochtones

Anna Zadora (Université de Strasbourg)
Jouer la « Grande Guerre patriotique » : le jeu vidéo comme laboratoire de la mémoire autoritaire en Biélorussie

Pause

15h45 - 16h00

Panel 2 Performativité et spatialité

16h00 - 17h00

Modération : **Auxence Robert**

Adèle Rugini (Università della Svizzera italiana)
Jouer le passé au présent. Le Palio de Sienne comme forme performative d'histoire publique

Clément Poupard (ENS / PSL)
Spatialiser l'« esthétique du passé » : analyse comparative des iconogrammes historiques dans Suikoden II et Eiyuden Chronicle

Regards croisés sur la présence du passé dans les jeux

Jeudi 5 Novembre

Pause-café

17h00 - 17h30

Panel 3 Production et création

17h30 - 18h30

Modération : **Raphaël Dapzol**

Cyril Anaya, Clément Dumont et Rémi Labroche (Time Portal Studio)

Mettre en scène la justice d'Ancien Régime. Comment négocier l'authenticité historique, la mécanique de déduction et les outils génératifs dans le jeu d'enquête « Bergheim »

Jérémy Guidat (1888 Studio)

Produire un jeu historique grand public : entre volonté de bien faire et réalités du marché



Regards croisés sur la présence du passé dans les jeux

Vendredi 6 Novembre

Le Shadok, 25 presqu'île André Malraux

Accueil

9h00 - 9h15

Panel 4 Approches ludopédagogiques

9h15 - 10h15

Modération : **Emmanuelle Chevy Pébayle**

Cyril Lacheze (UTBM) et **Floriane Owczarek** (Université Sorbonne Paris Nord)

« Prends des enfants, c'est moins cher ! » Faciliter la compréhension de la gestion industrielle au XIXe siècle, par un jeu de plateau

Valentin Cotta (Service Archéologique des Ardennes, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne)

Warcraft : retour d'expérience du développement d'un jeu archéo-ludique à destination muséale

Pause-café

10h15 - 10h45

Panel 5 Transmission et réception

10h45 - 12h15

Modération : **Simon Hagemann**

Venera Zakieva (Université Jean Moulin Lyon 3)

La conscience historique comme élément de gameplay: dialogue, théorie-fiction et « hauntologie » dans Disco Elysium

Thibaut Rioult (Université libre de Bruxelles) et **Guillaume Rioult** (chercheur indépendant)

Se réapproprier l'histoire : Transmission ludo-narrative du passé par le jeu de rôle sur table

Marc-Antoine Husson (EHESS)

L'histoire discutée par les joueurs. Controverses autour de jeux de simulation militaire dans le contexte de l'invasion de l'Ukraine par la Russie

Mot de la fin

12h15

Entrée gratuite mais inscription obligatoire :

<https://evento.renater.fr/survey/regards-croises-sur-la-presence-du-passe-dans-les-jeux-b2o1jxnh>

Illustrations issues du jeu

L'Agence - The Hearts of Paris (1888 Studio).