



Journée d'étude

Pour une écriture vidéoludique de l'Histoire (14-18)

12 avril 2018

Médiathèque Jacques Ellul

Auditorium de la Médiathèque

de 9h à 17h30

21 Rue Camponac
33600 Pessac



09h00 - Ouverture de la journée d'étude et vernissage de l'exposition *Montaigne in Game* (Salle Lara Croft)

José-Louis DE MIRAS (Université Bordeaux Montaigne)

La Première Guerre mondiale et les médias numériques

9h25-9h50 : Clément PUGET (Université Bordeaux Montaigne) : « Webdocumentaire, jeu-vidéo et Histoire. Destins liés ? ».

9h50-10h15 : Antonin CONGY (Université Bordeaux Montaigne) : « Première Guerre mondiale et *Visual Novel* : potentiel expressif d'un impératif d'action contrarié ».

10h15-10h30 - Questions

10h30-10h45 - Pause café

Jouer et apprendre

10h45-11h10 : Clément DUSSARPS (Université de Bordeaux), **Anne CORDIER** (Université de Rouen Normandie) : « Le jeu vidéo comme médiateur d'apprentissage informels. Le cas des jeux Europa Universalis et Crusader Kings ».

11h10-11h35 : Romain VINCENT (Université Paris 13) : « *Soldats Inconnus* : du *serious game* au *serious gaming* ? Apprendre la Grande Guerre dans un jeu vidéo ».

11h35-12h00 : William BROU (Enseignant d'Histoire-Géographie, animateur YouTube, Académie de Clermont-Ferrand) : « Du salon à la salle de classe, apprendre la Première Guerre mondiale avec *Battlefield 1* ».

12h00-12h20 - Questions

12h20-14h00 - Déjeuner

Jouer, représenter et transmettre

14h00-14h25 : Antoine MAILLARD (Université de Versailles-Saint-Quentin-en-Yvelines) : « Représenter et transmettre la Première Guerre mondiale dans les jeux vidéo : retranscrire un conflit à la mémoire encore vive et diverse dans *Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre* et *Verdun 1914-1918* ».

14h25-14h50 : Alexane COUTURIER (Université du Québec à Montréal) : « Les effets de sens du médium vidéoludique sur les représentations de la Première Guerre mondiale : les cas de *Soldats Inconnus* et *Battlefield 1* ».

14h50-15h15 : Nicolas PATIN (Université Bordeaux Montaigne) : « *Battlefield 1* au prisme de l'historiographie de la Grande Guerre. Violences, contraintes, consentement ».

15h15-15h35 - Questions

15h35-15h55 - Pause café

Jouer et commémorer

15h55-16h20 : Cyril LACHEZE et Marion WECKERLE (Université Panthéon-Sorbonne Paris 1) : « La Grande Guerre dans le jeu vidéo : jouer une histoire délaissée ».

16h20-16h50 : Alexandre LAFON (Mission du centenaire de la Première Guerre mondiale, conseiller historique et pour l'action pédagogique) : « Retour d'expérience sur le jeu *Soldats Inconnus*, ou comment commémorer différemment ».

16h50-17h15 - Questions

17h15 : Clôture de la journée d'étude





Montaigne in Game