



## *Histoire(s) dans le Jeu Vidéo*

Objet d'étude transdisciplinaire à partir duquel les différentes disciplines qui constituent les sciences humaines et sociales peuvent être observées sous un nouvel angle, le jeu vidéo suscite aujourd'hui de plus en plus l'intérêt du monde académique. Ce mouvement d'intérêt actuel envers un média jadis méprisé s'inscrit à la fois « dans l'affirmation du poids économique du secteur » (Genvo, 2005), mais aussi dans sa légitimation culturelle. De fait, il apparaît évident que les sujets traités à partir d'autres industries culturelles comme le cinéma peuvent aussi bien l'être à partir du jeu vidéo.

Dans le cadre de la commémoration du Centenaire de la Grande Guerre, l'École Doctorale Montaigne-Humanités (Université Bordeaux-Montaigne) encadrera le 12 avril 2018 une journée d'étude interdisciplinaire centrée sur la représentation vidéoludique de l'Histoire et plus particulièrement sur celle de la Première Guerre Mondiale. En autorisant le joueur à devenir acteur de l'Histoire, dans des représentations virtuelles photo-réalistes mettant en scène les différents théâtres d'opérations qui ont façonné le visage du monde au début du 20e siècle, le jeu vidéo questionne l'Histoire. En utilisant des images d'archives dans ces récits interactifs, comme ce fut le cas dans *Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre* ; en faisant appel à des historiens pour conseiller et apporter leur expertise ; en essayant d'être le plus fidèle possible aux faits qui ont eu lieu il y a de ça 100 ans, le jeu vidéo n'est-il pas aujourd'hui un moyen, tout comme le cinéma de fiction et documentaire, de représenter l'Histoire, d'en apporter une nouvelle écriture, une nouvelle dimension ? Pour paraphraser Marc Ferro, le problème ici est « de se demander si le [jeu vidéo modifie] ou non notre vision de l'Histoire, étant entendu que l'objet de l'Histoire n'est pas seulement la connaissance des phénomènes passés, mais également l'analyse des liens qui unissent le passé au présent, la recherche des continuités, des ruptures » (Ferro, 1977). L'objectif premier de cette journée consiste à penser l'Histoire autrement ; à soulever l'hypothèse selon laquelle le jeu vidéo peut se penser comme un outil de l'Histoire. Avec des jeux comme *Soldats Inconnus* et plus récemment, *Battlefield 1*, les développeurs de jeux montrent qu'en plus d'une dimension interactive et ludique, le jeu vidéo peut également être doté d'une dimension pédagogique. De fait, en plus de contribuer à la commémoration du Centenaire, ce projet le fait au travers d'actions et manifestations scientifiques dans un lieu, l'université, où les questions de patrimoine culturel, d'Histoire et de mémoire sont omniprésentes.

## Axes thématiques

Cette journée est ouverte aux différentes disciplines des sciences humaines et sociales. Sont proposés de façon non exhaustive les axes suivants :

- Représentations de 14/18 dans les jeux vidéo ; la question du réalisme ; reconstitutions des batailles historiques (Verdun)...
- Écritures vidéoludiques de l'Histoire ; dimension pédagogique ; le rôle du joueur dans l'écriture des histoires (Histoire et histoire du jeu) ; utilisations des images d'archives ; mélange entre fiction et réalité...

## Modalités pratiques

Merci d'envoyer vos propositions de communication (titre et résumé d'environ 300 mots) ainsi qu'une courte biographie avant le 15 janvier 2018. Langues de travail de la journée : anglais et français. Les propositions doivent également comprendre les coordonnées des auteurs (nom, prénom, axe), une problématique définie, un cadre théorique et méthodologique, et enfin, des références bibliographiques.

Temps de parole accordé aux participants : 25 minutes

**Comité scientifique** : José-Louis de Miras (chargé de cours en cinéma et audiovisuel, doctorant contractuel), Nicolas Labarre (maître de conférences en civilisation américaine), Eleonora Lega (doctorante financée en Histoire moderne et contemporaine), Clément Puget (maître de conférences en cinéma et audiovisuel), Doriana Pocean (chargée de cours en Langues et Civilisations, doctorante en SIC)

**Adresse d'envoi** : jose-luis.demiras@live.fr

## Calendrier :

Appel à communication : 1er décembre

Date limite de réception des propositions : 15 janvier 2018

Annnonce des propositions retenues : 31 janvier 2018

Date de la journée d'étude : 12 avril 2018

Lieu : Université Bordeaux-Montaigne