



Appel à communications, #647
Contrôler le passé. Conception et critique des mécaniques de
l'histoire dans les jeux vidéo

8 mai 2020 – Université de Sherbrooke, QC (Canada)
Section Section 600 - Colloques multisectoriels (Communication ; Histoire)

Au croisement des humanités numériques, de l'histoire et des études vidéoludiques, ce colloque cherche à cerner les enjeux et les modalités de la mise en forme de discours sur le passé dans les jeux vidéo. Cet événement se positionne dans une actualité marquée par nécessité du dialogue entre sciences humaines et domaines d'application, dialogue qui implique une démarche critique des formes médiatiques et de leur processus de production. Bien que plusieurs travaux se soient penchés sur les dimensions pédagogiques de l'histoire, peu d'études prennent en compte le rôle du média. C'est là où ce colloque cherche à s'inscrire; on s'intéressera au contrôle exercé sur la représentation du passé par les concepteurs comme par les joueurs.

La problématique de ce colloque possède une formulation large, susceptible de s'inscrire dans la tradition de travaux de recherche similaires aussi bien dans les sciences humaines et sociales — en géographie, en études des médias, en histoire — que dans les disciplines fondamentales comme les mathématiques ou appliquées comme le design de jeu. En conséquence, les questionnements au coeur de ce colloque sont multiples. Comment les concepteurs de jeux s'approprient-ils les sources historiques, comment les sélectionnent-ils et quelles modifications subissent-elles ? Comment qualifier et penser la mise en jeu de l'histoire, quels sont ses enjeux techniques mais aussi idéologiques au regard du traitement réservé au « matériau de base » ?

L'angle de la conception, mobilisé de concert avec les études centrées sur l'usage et la réception de jeux, est original et prometteur pour éclairer les intentions des développeurs et comprendre l'influence du contexte de production sur la formalisation des contenus. Cet angle permet enfin de questionner le potentiel des média numériques en tant que supports de communication historique.

Modalités de proposition

Résolument interdisciplinaire de par son objet (communication, études cinématographiques, histoire des arts, histoire, design, création numérique, didactique, informatique), ce colloque est ouvert aux proposant-e-s de tous niveaux et domaines de compétences pertinents (chercheur/se/s, étudiant-e-s, post-doctorant-e-s, acteurs/trices de l'industrie). Nous acceptons les propositions de diverses formes adaptées au thème, que ce soit des **présentations orales** ou des **présentations de créations**, aussi bien sous forme de documents de design (concept arts, recherches conceptuelles ou documentaires) que de prototypes jouables.

Les participant-e-s intéressé-e-s doivent soumettre un **titre** de proposition (180 car.) ainsi qu'un **résumé** (500-1000 mots maximum) qui précise le format (présentation orale, création) avant le **21 février 2020 à 23h59** aux deux adresses courriel suivantes :

- julien.alexandre.bazile@usherbrooke.ca
- simon.dor@uqat.ca

Les propositions seront évaluées selon leur pertinence scientifique liée aux objectifs de recherche, alors que les présentations de créations le seront suivant leur adéquation aux objets privilégiés par la problématique du colloque. Le programme final sera disponible autour du 6 mars 2020.

Date limite pour se créer un compte utilisateur sur acfas.ca

Fin février 2020

Date limite pour bénéficier du tarif préférentiel d'inscription au congrès

12 avril 2020

À propos des organisateurs

Simon Dor est professeur adjoint et co-directeur du département et du module en création et nouveaux médias à l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue, centre de Montréal. Il s'intéresse particulièrement au jeu de stratégie, en l'abordant du point de vue de sa jouabilité, de son histoire, de son expérience compétitive ou narrative, de la cognition qu'il implique et de la représentation qu'il induit.

Julien Bazile est doctorant contractuel (Université de Lorraine) et assistant d'enseignement (Université de Sherbrooke). Ses recherches doctorales portent sur la conception de jeux vidéo au regard de l'écriture historique, et la mobilisation de sources historiques dans le processus de développement dans les jeux *Assassin's Creed*.

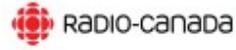
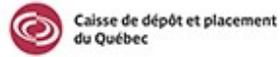
Pour en savoir plus sur le 88^e Congrès de l'Acfas, consulter :

- [La section Informations utiles](#)
- [Le programme préliminaire](#)

ORGANISATRICES



PARTENAIRES



PARTENAIRE DES ACTIVITÉS SCIENTIFIQUES

