**Julien A. Bazile, Ph.D.**

|  |  |
| --- | --- |
| *Adresse* | 3-410, rue de Vimy J1J 3M9 Sherbrooke, QC (Canada) |
| *Courriel* | [julien.alexandre.bazile@usherbrooke.ca](mailto:julien.alexandre.bazile@usherbrooke.ca) |
| *Téléphone* | +1 (819) 919-3713 |

*Domaines de recherche*

Historiographie, histoire expérimentale, rhétorique et écriture(s) de l’histoire

Théories et pratiques de la conception vidéoludique

Recherche documentaire appliquée à la conception vidéoludique

Recherche-création et médiatisation de l’histoire par le jeu vidéo

*Fonctions actuelles*

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| 2021- | **Professionnel de recherche**, Université de Sherbrooke Coordonnateur du thème fédérateur de recherche *Vivre Ensemble : pluralité, gouvernance, équité* |
| 2020- | **Chargé de cours**, Département d’histoire, Université de Sherbrooke |

*Expérience professionnelle antérieure*

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| 2022 | Conseiller historique (*Advisory Board member*), projet *Rulers of the Sea*, Deadeye Games B.V. |
| 2019-20 | Assistant d’enseignement/correcteur, Université de Sherbrooke |
| 2016-19 | Doctorant contractuel chargé d’enseignement, Université de Lorraine |
|  |  |

*Formation*

|  |  |
| --- | --- |
| 2021 | Doctorat (Ph.D.), Histoire, Université de Sherbrooke. |
| 2021 | Doctorat (Ph.D.), Sciences de l’information et de la communication, Université de Lorraine. |
| 2015 | Master (M.A.), Histoire, Université de Lorraine. |
| 2013 | Licence (B.A.), Histoire, Université de Lorraine. |

*Prix et distinctions*

|  |  |
| --- | --- |
| 2022 | Lauréat du Prix de l’école doctorale Humanités Nouvelles-Fernand Braudel (Université de Lorraine) |
| 2022 | Finaliste du Prix de la meilleure thèse (Université de Sherbrooke, section Lettres et Sciences humaines) |

*Bourses et financements*

|  |  |
| --- | --- |
| 2022 | Prix de thèse de l’école doctorale HN-FB, Université de Lorraine. |
| 2020 | Bourse de recherche doctorale, Université de Sherbrooke (1000 $). |
| 2019 | Bourse de soutien au doctorat en histoire, Université de Sherbrooke (3250 $). |
| 2017-18 | Bourse d’admission du département d’histoire, Université de Sherbrooke (4000 $). |
| 2016-19 | Contrat doctoral, Université de Lorraine (52000 $). |

*Enseignements*

*Cours*

|  |  |
| --- | --- |
| 2022- | INT 201 Approche culturelle et projets en partenariat, Université de Sherbrooke (A2022, H2023) |
| 2021- | HST 287 Histoire, jeu vidéo et ludification, Université de Sherbrooke (A2021) |
| 2020- | HST 779 La gestion de projet en histoire, Université de Sherbrooke (A2020, A2021, A2022) |
| 2016 | Méthodologie documentaire, Université de Lorraine, premier cycle (A2016) |

*Conférences*

|  |  |
| --- | --- |
| 2022 | « Y a-t-il un·e historien·ne dans le studio ? Étudier la conception de jeux vidéo d’histoire : une approche historienne ». Séminaire « Écritures audiovisuelles et numérique », Université Paris 8. |
| 2022 | « La mise en jeu de l’Histoire dans l’univers vidéoludique », Faits religieux et actualité médiatique à l’ère du Village global, École d’été virtuelle, Université de Sherbrooke |
| 2020 | « Une écriture vidéoludique de l’histoire ? Concevoir des jeux vidéo et représenter le passé : le cas d’*Assassin’s Creed »* (UTA 722) |
| 2019 | « Introduction à la représentation de l’histoire dans les jeux vidéo » (HST 287) |

*Publications*

Chapitres

Littératie du jeu vidéo et représentation vidéoludique du passé. *Assassin’s Creed Unity* en classe d’ histoire, avec Orain, Hugo, *in* Ethier, Marc-André, *Les usages pédagogiques des jeux vidéo* Assassin’s Creed*,* PUL, 2023.

Ludoforming The Past. Mediation Of Play And Mediation Of History Through Videogame Design, *in* Champion, Erik, *Working Title: Assassin’s Creed in the Classroom, Museum and Gallery*, à paraître.

Les jeux vidéo et l’histoire : le passé comme terrain de jeu, *in* Genvo Sébastien et Philippette Thibaut, *Introduction aux théories des jeux vidéo*, Presses Universitaires de Liège, 2023.

La perspective de l’action. Pistes pour l’interprétation du jeu vidéo historique : l’exemple d’Assassin’s Creed *in* Ethier Marc-André, Lefrançois David, Joly-Lavoie Alexandre, *Mondes profanes. Enseignement, fiction et histoire*, PUL, 2018, 526 p.

L’Histoire à traverser. Regards vidéoludiques sur l’histoire de la Martinique dans Mewilo et Freedom de Muriel Tramis, in Chatirichvili Odile, Roudier Luce, Lelevé Loïse, Eds, *Chemins de Traverse en fiction, Actes du colloque interdisciplinaire de jeunes chercheur.euse.s ENS Ulm*, Paris, La Taupe Médite, 2018, pp. 177-190

Articles dans des revues à comité de lecture

« Le champ historien comme terrain de jeu. Les concepteurs de jeux vidéo d’histoire face au ‘droit de véto’ des sources », *Cahiers de Narratologie* [En ligne],2022, (n°45).

« An “Alternative to the Pen”? Perspectives for the Design of Historiographical Videogames », *Games and Culture, special issue: Games of History and Heritage* [En ligne], 2022.

« Introduction. De la société en jeu au jeu comme société : un parcours dialectique », avec Fanny Barnabé et Rémi Cayatte, *Émulations*, “Comment les jeux font-ils société ?”, 2019, (n°30), pp. 7-17.

« Entretien avec Sébastien Genvo : le jeu comme espace d’expression »*,* avec Sébastien Genvo et Rémi Cayatte, *Émulations*, “Comment les jeux font-ils société ?”, 2019, (n°30), pp. 123-131.

« Ludoformer Lovecraft : *Sunless Sea* comme mise en monde du mythe de Cthulhu », *Sciences du Jeu*, 2018, (n° 9).

Communications et présentations

|  |  |
| --- | --- |
| 2022 | « Matière à jouer.Perspectives historiennes en recherche-création vidéoludique ». Journée d’études *Croisements multiples : enjeux théoriques et pratiques en art et design numérique*, Ecole NAD, Montréal. |
| 2021 | « D'inspiration et de cadre ». Les sources historiques d'*Assassin's Creed IV: Black Flag*  3e édition du Festival "La Science Entre En Jeu", En ligne. |
| 2021 | Un pirate de jeu vidéo ? Conférence Passé x Futur, BistroBrain, En ligne |
| 2019 | Aux sources des jeux vidéo d’histoire. Sources et méthode pour approcher la conception des jeux vidéo d’histoire : l’exemple d’*Assassin’s Creed IV : Black Flag* (Ubisoft, 2013),  Midi-conférences en Histoire, Université de Sherbrooke. |
| 2019 | Écrire une histoire vidéoludique de la Caraïbe. Aux sources d’*Assassin’s Creed : Black Flag*, Séminaire Victorian Persistence, Université Paris 3 |
| 2018 | Ludoformer Lovecraft. Retrouver le mythe de Cthulhu dans *Sunless Sea,* colloque Littératures du jeu vidéo, ENS Paris. |
| 2017 | Autour du jeu *Reigns* de François Alliot, séminaire d’élèves InGame ENS : Enjeux du Game design, ENS Paris. |
| 2017 | Le profane, le savant et le joueur. Comment approcher le discours ludique d’*Assassin’s Creed : Freedom Cry,* 85e Congrès de l’ACFAS, Université McGill. |
| 2017 | Réglée, ludoformée, programmée. La condition ludique de l’Histoire en jeu, symposium *Enseigner l’histoire avec le jeu vidéo historique*, 4e Colloque international en éducation du CRIFPE, Montréal. |
| 2017 | L’Histoire à traverser. Regards vidéoludiques sur l’histoire de la Martinique dans *Mewilo* et *Freedom* de Muriel Tramis, colloque *Chemins de Traverse en fiction,* ENS Paris. |
| 2016 | L’Histoire en jeu(x). La mise en récit de l’histoire dans les jeux vidéo, séminaire de formation La Pépinière 4.1 à l’ESPE de l’Académie Nancy-Metz, Maxéville. |

Notes et comptes-rendus de lecture

Assassin’s Creed: Freedom Cry, *The American Historical Review*, Volume 126, Issue 1, March 2021, Pages 217–219, <https://doi.org/10.1093/ahr/rhab005>

« Adam Chapman, Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice . New York, Routledge, coll. Advances in Game Studies, 2016, 290 pages », note de lecture, *Questions de communication*, 2017/1 (n° 31), p. 487-489. En ligne : [[Lien]](http://www.cairn.info/revue-questions-de-communication-2017-1-page-487.htm‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬‬)

Billets de recherche, vulgarisation et diffusion média

*Traduire une oeuvre littéraire en jeu vidéo : L’Appel de Cthulhu (1928) et Sunless Sea (2015),* Revue Décoder, 30 janvier 2023, <http://journal-decoder.fr/2023/01/30/traduire-une-oeuvre-litteraire-en-jeu-video-lappel-de-cthulhu-1928-et-sunless-sea-2015/>

Le succès des jeux vidéo d’arcade et l’inquiétude des autorités, 25 mai 2022, émission *Aujourd’hui l’histoire*, ICI Première [[Lien]](https://ici.radio-canada.ca/ohdio/premiere/emissions/aujourd-hui-l-histoire/episodes/628593/rattrapage-du-mercredi-25-mai-2022?fbclid=IwAR0LDWDnT5YgurqNOkA1QrkBnuFGNcYSRSFT-QLxpytIk1c1q0F5vIscuzo)

Why are video games getting longer?, entrevue menée par Amrita Khalid, magazine *Quartz* , 21 janvier 2020, [[Lien]](https://qz.com/1787043/why-are-video-games-getting-longer/)

Game Design as Historical Authorship : Interview with Julien Bazile (part 2), entrevue menée par Gilles Roy, 2019, En ligne [[Lien]](https://www.playthepast.org/?p=6649)

Designing an Undergraduate Course in Historical Game Studies: Interview with Julien Bazile, entrevue menée par Gilles Roy, 2019, En ligne [[Lien]](https://www.playthepast.org/?p=6633)

What Reigns are made of. The building and breaking of a medieval political simulator, 2017, [[Lien]](https://www.chroniquesvideoludiques.com/en-what-reigns-are-made-of-the-building-and-breaking-of-a-medieval-political-simulator/)

*Organisation et direction scientifiques*

Colloques et journées d’étude

|  |  |
| --- | --- |
| 2023 | Enseigner l’histoire de l’esclavage et du post-esclavage, du racisme anti-Noir.es et des luttes antiracistes, Université de Sherbrooke |
| 2021 | Contrôler le passé. Conception et critique des mécaniques de l'histoire dans les jeux vidéo, co-organisation, ACFAS 2021, Université de Sherbrooke. |
| 2018 | « Mettre en récit. Enjeux des formes contemporaines de narration », Association des Jeunes Chercheurs du CREM, Université de Lorraine. |
| 2017 | « L’exploration dans les jeux vidéo », co-organisation, Expressive GameLab-Université de Lorraine. |

Direction de numéros de revues

|  |  |
| --- | --- |
| 2019 | « Comment les jeux font-ils société ? Contenus, pratiques et médiations ludiques »  Co-direction de la revue *Émulations,* Presses Universitaires de Louvain. |

Expertise scientifique

|  |  |
| --- | --- |
| 2021 | Revue *Interférences littéraires/Literaire Interferenties*, dossier « *Unlimited.* Enjeux et défis méthodologiques de l’analyse en littérature ». |
| 2020 | Colloque « Temporalités et imaginaires du jeu », Université de Lorraine. |
| 2019 | Revue *Emulations*, dossier « *Comment les jeux font-ils société ? Contenus, pratiques et médiations ludiques* ». |

*Affiliations professionnelles*

Membre de l’[Expressive GameLab](http://www.expressivegame.com/julien-bazile/), Centre de Recherche sur les Médiations, Université de Lorraine

Membre de l’[American Historical Association](https://www.historians.org/)

Membre de l’Association Canadienne des Études Vidéoludiques (ACÉJ/CGSA)

*Vie associative et engagement académique*

|  |  |
| --- | --- |
| 2021-22 | Syndicat des chargées et chargés de cours de l’Université de Sherbrooke, représentant du département d’histoire au conseil syndical |
| 2021 | Animateur de communauté, podcast *Le P.H.D.* [[Lien]](https://open.spotify.com/show/3xMdnPSvNTshqXV4nSIFNi), Université de Sherbrooke |
| 2016-17 | Association des jeunes chercheurs du CREM, Université de Lorraine |
| 2012-14 | Association des étudiants en Histoire, Université de Lorraine |