



crem.univ-lorraine.fr

17 novembre

09 h 30 – 10 h 30

**Ouverture et présentation
du colloque**

Sébastien Genvo
(Crem, Université de Lorraine)

Lucas Friche
(Crem, Université de Lorraine)

Présentation du projet MIHAB

Pierre Morelli
(Crem, Université de Lorraine)

Jean-François Diana
(Crem, Université de Lorraine)

Mélina Napoli
(Institut national de l'audiovisuel)

10 h 30 – 11 h 10

**Outer Wilds : le tutoriel de jeu vidéo
comme vecteur de médiation
du patrimoine fictionnel**

Noé Vaccari
(Elico, Université Lumière Lyon 2)

Discutant : Sébastien Genvo
(Crem, Université de Lorraine)

11 h 10 – 11 h 50

**Esthétique de la patrimonialisation
dans Super Smash Bros**

Anthony Saudrais
(Céredi, Université de Rouen Normandie)

Discutant : Sébastien Genvo

Pause déjeuner

14 h 00 – 14 h 40

**Mémoires funèbres :
l'archéologie de la mort
dans *Obra Dinn***

Swann Spies
(CERCC, École normale supérieure
de Lyon)

Discutante : Stacie Petruzzellis
(Crem, Université de Lorraine)

14 h 40 – 15 h 20

**Penser l'archive et l'artefact
dans le jeu *Town of Light***

Élisa Vial
(Université du Québec à Montréal,
Canada)

Discutante : Stacie Petruzzellis
(Crem, Université de Lorraine)

Pause café

15 h 40 – 16 h 20

**Le corps jouable
comme archive conflictuelle
de l'escrime japonaise
dans la série *Kengo***

Enzo Le Guiriec
(IETT, Université Jean Moulin Lyon 3)

Discutant : Stéphane Gorja
(Crem, Université de Lorraine)

16 h 20 – 17 h 00

**La mise en scène de la ville affairée
dans *Assassin's Creed II***

Iñigo Atucha
(Disfipeq, Université de Chieti-Pescara,
Italie)

Discutant : Stéphane Gorja

19 h 00 – Repas

18 novembre

09 h 30 – 10 h 30

Conférence plénière

Alexis Blanchet
(Ircav, Université Sorbonne Nouvelle
– Paris III)

10 h 30 – 11 h 10

**Le poids des cadres de l'Histoire :
participation à un Larp
en situation interculturelle**

Michael Freudenthal
(Experice, Université Sorbonne
Paris Nord)

Discutant : Pierre Morelli

11 h 10 – 11 h 50

**Le jeu comme outil de construction
du récit historique national :
l'intégration du dispositif
vidéo-ludique dans les collections
du musée de Prokhorovka**

Vitaly Buduchev
(Geriico, Université de Lille
Crem, Université de Lorraine)

Discutant : Pierre Morelli

Pause déjeuner

14 h 00 – 14 h 40

**La valorisation du patrimoine d'un
campus universitaire
par le biais d'un jeu mobile
fondé sur la géolocalisation**

Gabrielle Trépanier-Jobin
(Université du Québec à Montréal,
Canada)

Discutant : Jenguiz Kanaani
(Crem, Université de Lorraine)

14 h 40 – 15 h 20

**Pixelvetica, une cartographie
des enjeux de la préservation
du jeu vidéo à partir du cas suisse**

Magalie Vetter
(Gamelab Unil-EPFL,
École polytechnique fédérale
de Lausanne, Suisse)

Discutant : Jenguiz Kanaani

15 h 40 – 16 h 20

**Le numérique au service
de la redécouverte du patrimoine**

Nawel Belghith
(Université de Sousse, Tunisie)

Discutant : Jenguiz Kanaani

16 h 20 – 16 h 40

Conclusion

Mathilde Gourrat
(Crem, Université de Lorraine)

Pause café

PATTN 02 SCORE002200
PEPPR 05

POUR PLUS DE RENSEIGNEMENTS



SCANNEZ-MOI !

LIEN URL : [U2L.FR/FICTION-PATRIMOINE-2022](https://u2l.fr/fiction-patrimoine-2022)

INFORMATIONS

CREM
ÎLE DU SAULCY
57045 METZ CEDEX 01
TÉL. : + 33 (0)3 72 74 83 35
CREM-CONTACT@UNIV-LORRAINE.FR

EXPRESSIVE GAMELAB
ÎLE DU SAULCY
57045 METZ CEDEX 01
EXPRESSIVEGAMELAB@GMAIL.COM

REVUES

Pratiques

<https://journals.openedition.org/pratiques/>

Questions de communication

<https://journals.openedition.org/questionsdecommunication/>

DICIONNAIRE

Publicationnaire. Dictionnaire encyclopédique et critique des publics

<http://publicationnaire.huma-num.fr/>

REMERCIEMENTS

INSTITUT NATIONAL DE L'AUDIOVISUEL