

Journée d'études

**CRIHAM**  
Centre de Recherche  
Interdisciplinaire  
en Histoire, Histoire de l'Art  
et Musicologie



Université  
de Limoges

# Histoire et Jeux video

16 Décembre 2015  
10h15 - 17h00

**Amphithéâtre 4**

Faculté des Lettres et des  
Sciences Humaines,  
39<sup>E</sup> rue C. Guérin - Limoges

**CRIHAM Limoges-Poitiers**

Organisation :  
Vincent Cousseau - Julien Lalu  
Loïc Artiaga - Fabien Archambault

Faculté  
des Lettres &  
des Sciences  
Humaines

Université  
de Limoges

UNIVERSITÉ PARIS 13



# Programme

**10h10** : Accueil des participants et du public, présentation de la journée

**10h30** : Jean-Clément Martin – Université Panthéon-Sorbonne : « Quelle leçon tirer d'un jeu vidéo historique ? » [Présentation par Vincent Cousseau]

**11h15** : Antonin Congy – Isart Digital - Bordeaux: « La figure mythologique du résistant dans les jeux vidéo français » [Présentation par Julien Lалу]

**12h-13h30** : Pause déjeuner

**13h30** : Alexis Blanchet – Université Sorbonne Nouvelle: « Comme un air de playplum... Histoire antique et mythologie dans les jeux vidéo » [Présentation par Gaëlle Tallet]

**14h15** : Romain Vincent – Professeur d'histoire-géographie : « L'utilisation du jeu vidéo, une pédagogie innovante. L'exemple de l'Histoire-Géographie » [Présentation par Sylvain Aquatias]

**15h-15h15** : Pause

**15h15** : Edwige Lelièvre – Université de Versailles Saint-Quentin-en-Yvelines : « Parler d'histoire et de patrimoine culturel dans un jeu vidéo, le cas du projet expérimental OFabulis » [Présentation par Fabien Archambault]

**16h** : Philippe Gravellat – Dreamagine - Limoges: « Découvrir le patrimoine historique par le jeu: l'exemple de Mystère dans ma ville » [Présentation par Loïc Artiaga]