

Histoire et jeux vidéo

= 16 Décembre 2015 =
10h15 - 17h00

Amphithéâtre 4

CRIHAM Limoges-Poitiers

Faculté des Lettres et des
Sciences Humaines,
39^e rue C. Guérin - Limoges

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



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 Lalu]

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]