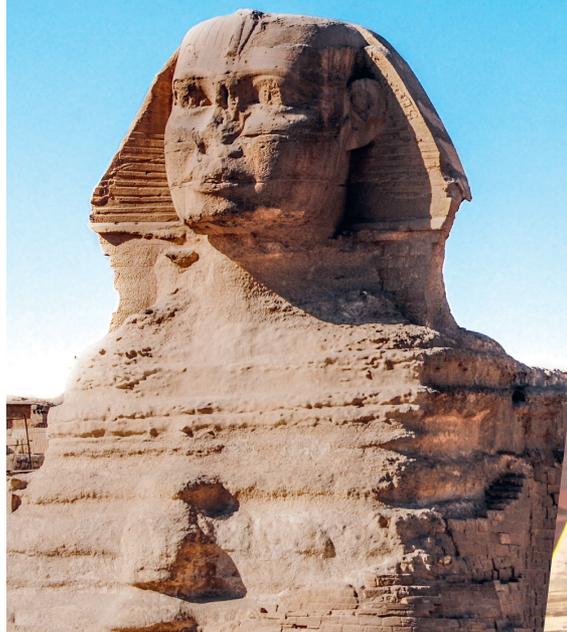


| le savoir vivant |



Cours public: 18 avril 2018, 19h-21h

RIEN N'EST VRAI, TOUT EST PERMIS:

L'HISTOIRE AVEC ASSASSIN'S CREED ORIGINS

Entrée libre dans la limite des places disponibles.
Inscription recommandée sur:
wp.unil.ch/mediationscientifique/evenements

UNIL | Université de Lausanne
Bâtiment Anthropole
Auditoire 1031
Arrêt m1 : UNIL-Chamberonne

Unil

UNIL | Université de Lausanne
Interface sciences-société

La richesse des rapports des jeux vidéo avec l'histoire ne manque pas d'évoquer des scénarios idéaux où la culture historique s'acquerrait grâce aux médias grand public. Un cas d'école est la franchise Assassin's Creed, lancée en 2007, où les intrigues se construisent autour de périodes historiques soigneusement reconstituées pour devenir espaces de jeu. Certains enseignants peuvent se prendre à rêver : et si la culture populaire devenait un soutien pour l'enseignement de l'histoire ?

La question est d'autant plus actuelle que le dernier volet de la franchise, Origins, s'accompagne d'un mode de jeu spécifique dédié à l'usage éducatif du monde ouvert construit pour le jeu.

Dans quelle mesure cette extension à visée éducative constitue-t-elle un outil nouveau ? Quels sont les arguments de vente de l'éditeur et quels commentaires appellent-ils de la part des chercheurs et des enseignants en histoire ? Que nous disent les pratiques des usagers, en particulier l'utilisation du mode photo comme outil de tourisme virtuel ?

Pour répondre à ces questions, deux chercheurs en sciences de l'Antiquité, Giuseppina Lenzo et Matthieu Pellet, analyseront les mécanismes de cette reconstitution historique vidéoludique. Une table ronde réunira ensuite historiens, enseignants et chercheurs en game studies, qui partiront de ces questions pour réfléchir et dialoguer avec le public sur les différents enjeux de la rencontre entre connaissance historique et jeu vidéo.

Participant-e-s :

DOMINIQUE DIRLEWANGER, historien et enseignant, président de la conférence cantonale vaudoise des chefs de file d'histoire, docteur en histoire contemporaine.

SELIM KRICHANE, premier assistant UNIL, docteur en sciences du jeu, membre du UNIL Gamelab.

GIUSEPPINA LENZO, maître d'enseignement et de recherche UNIL, docteure en égyptologie.

MATTHIEU PELLET, premier assistant UNIL, docteur en histoire des religions.

YANNICK ROCHAT, premier assistant UNIL, docteur en mathématiques appliquées, membre du UNIL Gamelab.

SANDRINE VUILLEUMIER, chercheuse associée, Université de Heidelberg, docteure en égyptologie UNIGE.

Modération :

DAVID JAVET, doctorant en cultures numériques, membre du UNIL Gamelab.


UNIL | Université de Lausanne
Interface sciences-société