

## Fiction et Patrimoine

Le jeu comme lieu  
de mémoire

Dans le cadre  
du projet « Memories,  
Images & History  
Across Borders »  
(MIHAB)



[crem.univ-lorraine.fr](http://crem.univ-lorraine.fr)

17 novembre

09 h 30 – 10 h 30

**Ouverture et présentation  
du colloque et 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

11 h 10 – 11 h 50

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

Anthony Saudrais  
(Cérédi, 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)

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 Gorla  
(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  
(IETT, Université Jean Moulin Lyon 3)

Discutant : Stéphane Gorla

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)

Discutant-es : Lucas Friche,  
Mathilde Gourrat et 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)

Discutant-es : Lucas Friche,  
Mathilde Gourrat et Jenguiz Kanaani

**Pause café**

**15 h 40 – 16 h 20**

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

Nawel Belghith  
(IETT, Université Jean Moulin Lyon 3)

Discutant-es : Lucas Friche,  
Mathilde Gourrat et Jenguiz Kanaani

**16 h 20 – 16 h 40**

**Conclusion**

## 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](mailto:CREM-CONTACT@UNIV-LORRAINE.FR)

EXPRESSIVE GAMELAB  
ÎLE DU SAULCY  
57045 METZ CEDEX 01  
[EXPRESSIVEGAMELAB@GMAIL.COM](mailto:EXPRESSIVEGAMELAB@GMAIL.COM)

## REVUES

---

### Pratiques

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

### Questions de communication

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

## DICTIONNAIRE

---

### Publicationnaire. Dictionnaire encyclopédique et critique des publics

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

## REMERCIEMENTS

---

INSTITUT NATIONAL DE L'AUDIOVISUEL