

**HST 287 Histoire, jeu vidéo et ludification
(3 crédits)**
Mercredi 11h50 à 14h40 - Automne 2021

Enseignant : Julien BAZILE Bureau : A4-251
 Courriel : julien.alexandre.bazile@USherbrooke.ca Disponibilités : sur rendez-vous

OBJECTIF

Découvrir les racines historiques d'un problème contemporain. Approfondir les cadres d'analyse pertinents à la thématique étudiée. Apprivoiser diverses sources historiques discursives et iconographiques reliées aux sujets abordés en classe. Analyser le traitement médiatique des questions comportant un enjeu historique. Donner des clés pour intervenir sur la place publique sur la base d'une expertise historienne.

CONTENU

Introduction à l'étude du jeu et du jeu vidéo ; concevoir un jeu et écrire l'histoire : *game designers* et historien-ne-s ; approche historique des supports, formes et thématiques du jeu vidéo ; les thématiques dominantes du jeu vidéo d'histoire : guerre et conflit ; gestion et accumulation ; exploration et conquête ; enjeux politiques et sociaux liés à la représentation du passé dans les JV ; expérimentations vidéoludiques, jeux indépendants et « jeux historiens ».

CALENDRIER DU COURS

Semaine du 30 août	Présentation du cours Objectifs, calendrier, évaluations	Cours d'introduction Étudier le jeu vidéo d'histoire : pourquoi, comment
Semaine du 6 septembre	Cours 1 Introduction à l'étude du jeu (vidéo)	
Semaine du 13 septembre	Cours 2 Concevoir un jeu/écrire l'histoire	<i>Assassin's Creed IV : Black Flag</i> (Ubisoft, 2013)
Semaine du 20 septembre	Cours 3 Une histoire du jeu vidéo (1/2)	<i>The Oregon Trail</i> (MECC, 1985)
Semaine du 27 septembre	Cours 4 Une histoire du jeu vidéo (2/2) Remise électronique du compte-rendu de lecture.	<i>Mewilo</i> (Coktel Vision, 1987)
Semaine du 4 octobre	Cours 5 Les formes et les marges de l'histoire	<i>Bioshock Infinite</i> (Irrational Games, 2013)
Semaine du 11 octobre	Cours 6 Enjeux politiques et sociaux dans le JV d'histoire	<i>Assassin's Creed Unity</i> (Ubisoft, 2014) ; <i>Kingdom Come: Deliverance</i> (Warhorse Studios, 2018)
Semaine du 18 octobre	Examen de mi-session (en classe)	
Semaine du 25 octobre	Semaine de relâche	
Semaine du 1^{er} novembre	Cours 7	<i>Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad</i> (Tripwire Interactive, 2011)

	Grands thèmes du JV d'histoire (1/3) : guerre et conflit	
Semaine du 8 novembre	Cours 8 Grands thèmes du JV d'histoire (2/3) : gestion et accumulation	<i>Port Royale</i> (Ascaron, 2002), <i>Civilization</i> (série, 1991-)
Semaine du 15 novembre	17 novembre : AG de l'AGEFLESH	
Période d'évaluation des enseignements : du 22 novembre au 10 décembre 2021		
N'oubliez pas de remplir le ou les questionnaires d'évaluation en ligne accessibles à l'adresse suivante : https://www.usherbrooke.ca/evaluation-enseignement/		
Semaine du 22 novembre	Cours 9 Grands thèmes du JV d'histoire (3/3) : exploration et conquête	Conférencier invité : Simon Dor (UQAT)
Semaine du 29 novembre	Cours 10 Expérimentations : scène indépendante	<i>Papers, Please</i> (3909 LLC, 2013)
Semaine du 6 décembre	Cours 11 Expérimentations : histoire expérimentale et « jeux historiens »	<i>Path of Honors</i> (Jeremiah McCall) <i>Outbreak</i> (Kee)
Semaine du 13 décembre	Conclusion. Historien-e-s en formation et études du jeu vidéo	
Semaine du 20 au 23 décembre	Période d'examens Remise électronique du travail de session.	

MÉTHODOLOGIE

Ce cours propose une introduction à l'étude de la représentation du passé dans les jeux vidéo. Il invite les étudiant-e-s à réfléchir sur les formes du discours historique, sur les rapports entre logiciel ludique et récit historique, ainsi que sur les réappropriations et les interprétations du passé en lien avec les débats actuels autour du jeu vidéo. Les étudiant-e-s seront appelés à exposer leurs réflexions dans plusieurs travaux écrits et en participant à l'analyse des œuvres au programme.

Le cours cherche à faire développer aux étudiant-e-s une littéracie critique du jeu vidéo : il vise à leur faire acquérir les outils nécessaires pour comprendre les enjeux liés à la représentation du passé dans les JV, pour produire des analyses et pour pouvoir prendre position vis-à-vis de ces enjeux en tant qu'historien-ne-s. Chaque séance est ainsi divisée en deux parties : un cours magistral et une étude de cas menée collectivement à partir d'une liste de questions soumise au préalable.

DOCUMENTS OBLIGATOIRES

L'enseignant mettra à disposition plusieurs articles de recherche et passages issus de Adam Chapman, *Digital Games as History* (Routledge, 2016) et de Marc-André Éthier et David Lefrançois, *Le Jeu et l'histoire* (Del Busso, 2020). Ces documents seront mis à disposition sur la plateforme Moodle dédiée au cours.

ÉVALUATION

Pour la remise des évaluations de manière électronique, il est de la responsabilité des étudiants et étudiantes de s'assurer qu'ils ou elles téléversent le bon fichier.

Compte rendu de lecture (15%)	29 septembre
Examen de mi-session (35%)	20 octobre (en classe)
Travail de session (50%)	22 décembre

Compte rendu de lecture (15%) – (2 p., TNR 12, interligne double). Il contiendra une présentation de l'auteur, de la thèse du texte et des principaux arguments, ainsi qu'un avis critique (cf. manuel de J. Létourneau, *Le coffre à outils du chercheur débutant*, chapitre 1 : « Comment faire la recension d'une lecture »).

Examen de mi-session (35%) - L'examen de mi-session portera sur la matière des cinq premiers cours. Il sera composé d'une série de 4 ou 5 questions à développement avec accès à vos notes de cours.

Travail de session : commentaire de document (50%) – (10-12 p., individuel, TNR, 12, interligne double). Le document sera un jeu vidéo, à choisir parmi ceux proposés. Le commentaire contiendra une description précise du document, une mise en contexte (année, auteur, genre, ...) ainsi qu'une analyse éclairée par le contenu abordé en cours. Il s'agira d'expliquer l'œuvre en explicitant, par exemple : l'angle d'approche et le cadrage choisi pour le thème, le type d'expérience recherché (quel message ? quelles valeurs ? quelles émotions ?), le style artistique, le support physique, la place prise par les recherches complémentaires (s'il y en a). On prendra soin de détailler les différentes règles et mécaniques de jeu.

On s'inspirera des recommandations de Létourneau, *Le coffre à outils du chercheur débutant*, chapitres 3 et 4 : « le commentaire de document » / « comment analyser un document iconographique ». Vous ferez intervenir les notions, concepts et exemples présentés en classe !

RÈGLES DE VIE EN CLASSE

Absences et retards en classe : Pour s'assurer de la bonne marche du cours et par respect pour les autres membres du groupe, il est attendu des étudiants et étudiantes qu'ils soient présents et à l'heure.

Téléphones cellulaires, ordinateurs portables, etc. : avant le début de la classe, prière d'éteindre la sonnerie de votre téléphone cellulaire et de tout autre appareil bruyant. Évidemment, le clavardage ou les communications sur les réseaux sociaux sont interdits en classe.

AUTRES CONSIDÉRATIONS IMPORTANTES

Langue : La rédaction fait partie des compétences de bases de l'historien-ne. Dans les travaux, jusqu'à 10% pourront être enlevés pour les fautes de français.

Travaux en retard : Les travaux devront être complétés et remis ou présentés pour évaluation. Tout retard peut entraîner une pénalité de 5% par jour de retard.

Présentation des travaux :

Les étudiantes et étudiants pourront trouver les informations relatives à la présentation des références infrapaginales et bibliographies aux adresses suivantes :

https://www.usherbrooke.ca/histoire/fileadmin/user_upload/regles_presentation_bibliographies_2017-08-17.pdf

https://www.usherbrooke.ca/histoire/fileadmin/user_upload/regles_presentation_references_notes_bas_pages_2017-08-17.pdf

PLAGIAT ET AUTRES DÉLITS

Vous trouverez ci-joint un document informatif préparé par le groupe de travail sur l'intégrité académique de l'Université de Sherbrooke à l'attention des étudiantes et des étudiants. Nous vous invitons à le lire et à prendre connaissance du *Règlement des études*, plus particulièrement la section 9 portant sur les règles relatives à la discipline.

Vous êtes également invités à visiter la page Internet portant sur l'[Intégrité intellectuelle](#) et à participer au [Quiz antiplagiat](#).

Dans tous les cas de plagiat ou de toute autre manoeuvre visant à tromper, une plainte sera déposée auprès de la personne responsable des dossiers disciplinaires de la Faculté et traitée selon la procédure prévue au *Règlement des études*. Toute personne reconnue avoir commis un délit se verra imposer une sanction disciplinaire.

BARÈME DE NOTATION

NOTE CHIFFRÉE	LETTRE	POINT	NIVEAU
90 % et plus 85 % - 89 % 82 % - 84 %	A+ A A-	4,3 4,0 3,7	Excellent
78 % - 81 % 75 % - 77 % 72 % - 74 %	B+ B B-	3,3 3,0 2,7	Très bien
68 % - 71 % 65 % - 67 % 62 % - 64 %	C+ C C-	2,3 2,0 1,7	Bien
58 % - 61 % 55 % - 57 %	D+ D	1,3 1,0	Passable
54 % et moins	E	0,0	Échec

BIBLIOGRAPHIE^[LB1]

- BALELA, Majed S. et Darren MUNDY. « Exploring Approaches to the Generation and Representation of Heritage Artefacts in Video Game Contexts ». *Asia Pacific Media Educator*, vol. 26, n° 1, juin 2016, p. 99-112.
- BAZILE, Julien. « Opération historiographique et game design de jeu vidéo : les sources historiques dans la conception de “Assassin’s Creed IV Black Flag” et “Assassin’s Creed Freedom Cry” ». Thèse de doctorat en histoire et en sciences de l’information et de la communication, Sherbrooke/Metz, Université de Sherbrooke/Université de Lorraine, 2021, 466 p., , <<https://hal.univ-lorraine.fr/tel-03288743>>.
- BODENHAMMER, David J. « The Spatialization of History. A New Web Paradigm ». Dans *L’histoire contemporaine à l’ère numérique – Contemporary History in the Digital Age*. Berne, 2013, Peter Lang, p. 261-273.
- BOGOST, Ian. « The Rhetoric of Video Games ». *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*, 2008, p. 117-140.
- CARVALHO, Vinicius Marino. « History and Human Agency in Videogames ». *Gamevironments*, n° 5, 2016, p. 104-131.
- CHAPMAN, Adam. « The Histories of/in Games ». *ROMchip*, vol. 1, n° 1, juillet 2019, consulté le 17 juillet 2019, <<http://romchip.org/index.php/romchip-journal/article/view/70>>.
- CHAPMAN, Adam. *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. New York, NY, Routledge, 16 mai 2016, 302 p.
- CHAPMAN, Adam. « Privileging Form Over Content: Analysing Historical Videogames ». *Journal of Digital Humanities*, vol. 1, n° 2, 2012, p. 42-46.
- CHAPMAN, Adam, Anna FOKA et Jonathan WESTIN. « Introduction: what is historical game studies? ». *Rethinking History*, vol. 21, n° 3, novembre 2016, p. 358-371.
- CLYDE, Jerremie, Howard HOPKINS et Glenn WILKINSON. « Beyond the “Historical” Simulation: Using Theories of History to Inform Scholarly Game Design. » *Loading...*, vol. 6, n° 9, 2012, consulté le 1 juin 2018, <<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/105>>.
- COPPLESTONE, Tara Jane. « But that’s not accurate: the differing perceptions of accuracy in cultural-heritage videogames between creators, consumers and critics ». *Rethinking History*, vol. 21, n° 3, novembre 2016, p. 415-438.
- CRAWFORD, Chris. *The Art of Computer Game Design*. Berkeley, Osborne/McGraw-Hill, 1984, 120 p.
- GENVO, Sébastien. « Comprendre et développer le potentiel expressif ». *Hermès, La Revue*, n° 62, 2012, p. 127-133.
- GENVO, Sébastien. *Le game design de jeux vidéo. Approches de l’expression vidéoludique*. Paris, L’Harmattan, 2005, 376 p.
- GENVO, Sébastien. *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*. Paris, Editions L’Harmattan, 1 janvier 2003, 92 p.

- HAMMAR, Emil Lundedal. « Counter-Hegemonic Commemorative Play: Marginalized Pasts and the Politics of Memory in the Digital Game Assassin's Creed: Freedom Cry ». *Rethinking History*, novembre 2016, p. 1-24.
- JENKINS, Henry. « Game Design as Narrative Architecture ». Dans Pat Harrigan et Noah Wardrip-Fruin, dir., *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, MIT Press, 2004, p. 118-130.
- KALTMAN, Eric. « The Construction of Civilization », dans *History of Games International Conference Proceedings*. s.l., Kinephanos, 2014, consulté le 15 mars 2018, <<http://www.kinephanos.ca/2014/civilization/>>.
- KAPPELL, Matthew et Andrew B. R. ELLIOTT, dir. *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*. New York, Bloomsbury Academic, 2013, 388 p.
- KEE, Kevin. « Computerized History Games: Narrative Options ». *Simulation & Gaming*, vol. 42, n° 4, août 2011, p. 423-440.
- KEE, Kevin et John BACHYNSKI. « Outbreak: Lessons Learned from Developing a "History Game" ». *Loading...*, vol. 3, n° 4, 2009, consulté le 27 juin 2018, <<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/64>>.
- KEE, Kevin *et al.* « Towards a Theory of Good History Through Gaming ». *The Canadian Historical Review*, vol. 90, n° 2, 2009, p. 303-326.
- KEMPSHALL, C. *The First World War in Computer Games*. s.l., Palgrave Macmillan UK, 2015, consulté le 13 janvier 2020, <<https://www.palgrave.com/gp/book/9781137491756>>.
- KEMPSHALL, Chris. « War collaborators: documentary and historical sources in First World War computer games ». *First World War Studies*, juin 2020, consulté le 8 juin 2020, <<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/19475020.2020.1774914>>.
- LELIÈVRE, Edwige. « Story versus history: the contentious creation of the historical videogame Versailles 1685 ». *Contemporary French Civilization*, vol. 44, n° 1, 2019, p. 61-79.
- MALABY, T. M. « Beyond Play: A New Approach to Games ». *Games and Culture*, vol. 2, n° 2, avril 2007, p. 95-113.
- MARTIN, Jean-Clément. « L'Historien et le jeu vidéo, ou l'inquiétude du garde-chasse ». *Ecrire l'Histoire*, n° 16, 2016, p. 225-227.
- MCCALL, Jeremiah. « Path of Honors: Towards a Model for Interactive History Texts with Twine ». *Epoiesen. A Journal for Creative Engagement in History and Archeology*, 2018, , <<https://epoiesen.library.carleton.ca/2018/01/21/path-of-honors/>>.
- MCCALL, Jeremiah. « Navigating the problem space: The medium of simulation games in the teaching of history ». *The History Teacher*, vol. 46, n° 1, 2012, p. 9-28.
- METZGER, Scott Alan et Richard J. PAXTON. « Gaming History: A Framework for What Video Games Teach About the Past ». *Theory & Research in Social Education*, vol. 44, n° 4, octobre 2016, p. 532-564.
- PROST, Antoine. *Douze leçons sur l'histoire*. Paris, Seuil, 1996, 330 p.

- RYGIEL, Philippe. « L'enquête historique à l'ère numérique ». *Revue d'histoire moderne et contemporaine*, vol. 5, n° 58-4bis, 2011, p. 30-40.
- SALEN, Katie et Eric ZIMMERMAN. *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge, MIT Press, 2003, 650 p.
- SPRING, Dawn. « Gaming History: Computer and Video Games as Historical Scholarship ». *Rethinking History*, vol. 19, n° 2, avril 2015, p. 207-221.
- TAYLOR, Tom. « Historical Simulations and the Future of the Historical Narrative ». *Journal of the Association for History and Computing*, vol. 6, n° 2, septembre 2003, ,
<<http://hdl.handle.net/2027/spo.3310410.0006.203>>.
- THIBAUT, Mattia et Vincenzo CASSO. « The HGR Framework: A Semiotic Approach to the Representation of History in Digital Games. » *Gamevironments*, n° 5, 2016, p. 156-204.
- URICCHIO, William. « Simulation, History, and Computer Games ». Dans *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge, 2005, MIT Press, p. 327-338.
- VENAYRE, Sylvain. « Défaire et faire : jeux d'histoire ». *Écrire l'histoire. Histoire, Littérature, Esthétique*, n° 15, octobre 2015, p. 239-245.
- WHALEN, Zach et Laurie N. TAYLOR, dir. *Playing the Past : History and Nostalgia in Video Games*. Nashville, Vanderbilt University Press, 2008, 286 p.

LUDOGRAPHIE

Les vidéos et documents relatifs aux jeux énumérés ci-dessous sont disponibles en ligne sur la plateforme Moodle du cours.

<i>Assassin's Creed IV : Black Flag</i> (Ubisoft, 2013)
<i>The Oregon Trail</i> (MECC, 1985)
<i>Mewilo</i> (Coktel Vision, 1987)
<i>Bioshock Infinite</i> (Irrational Games, 2013)
<i>Assassin's Creed Unity</i> (Ubisoft, 2014) ; <i>Kingdom Come: Deliverance</i> (Warhorse Studios, 2018)
<i>Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad</i> (Tripwire Interactive, 2011)
<i>Port Royale</i> (Ascaron, 2002), <i>Civilization</i> (série, 1991-)
<i>Papers, Please</i> (3909 LLC, 2013)
<i>Path of Honors</i> (Jeremiah McCall, 2017) : https://philome.la/gamingthepast/path-of-honors-4-19-experimental/play/index.html
<i>Outbreak</i> (PMA Productions and 6843212 Canada Inc., 2010) : http://www.outbreak1885.com

L'intégrité intellectuelle passe, notamment, par la reconnaissance des sources utilisées. À l'Université de Sherbrooke, on y veille!

Extrait du Règlement des études (Règlement 2575-009)

9.4.1 DÉLITS RELATIFS AUX ÉTUDES

Un délit relatif aux études désigne tout acte trompeur ou toute tentative de commettre un tel acte, quant au rendement scolaire ou une exigence relative à une activité pédagogique, à un programme ou à un parcours libre.

Sont notamment considérés comme un délit relatif aux études les faits suivants :

- a) commettre un plagiat, soit faire passer ou tenter de faire passer pour sien, dans une production évaluée, le travail d'une autre personne ou des passages ou des idées tirés de l'œuvre d'autrui (ce qui inclut notamment le fait de ne pas indiquer la source d'une production, d'un passage ou d'une idée tirée de l'œuvre d'autrui);
 - b) commettre un autoplagiat, soit soumettre, sans autorisation préalable, une même production, en tout ou en partie, à plus d'une activité pédagogique ou dans une même activité pédagogique (notamment en cas de reprise);
 - c) usurper l'identité d'une autre personne ou procéder à une substitution de personne lors d'une production évaluée ou de toute autre prestation obligatoire;
 - d) fournir ou obtenir toute aide non autorisée, qu'elle soit collective ou individuelle, pour une production faisant l'objet d'une évaluation;
 - e) obtenir par vol ou toute autre manœuvre frauduleuse, posséder ou utiliser du matériel de toute forme (incluant le numérique) non autorisé avant ou pendant une production faisant l'objet d'une évaluation;
 - f) copier, contrefaire ou falsifier un document pour l'évaluation d'une activité pédagogique;
- [...]

Par plagiat, on entend notamment :

- Copier intégralement une phrase ou un passage d'un livre, d'un article de journal ou de revue, d'une page Web ou de tout autre document en omettant d'en mentionner la source ou de le mettre entre guillemets;
- reproduire des présentations, des dessins, des photographies, des graphiques, des données... sans en préciser la provenance et, dans certains cas, sans en avoir obtenu la permission de reproduire;
- utiliser, en tout ou en partie, du matériel sonore, graphique ou visuel, des pages Internet, du code de programme informatique ou des éléments de logiciel, des données ou résultats d'expérimentation ou toute autre information en provenance d'autrui en le faisant passer pour sien ou sans en citer les sources;
- résumer ou paraphraser l'idée d'un auteur sans en indiquer la source;
- traduire en partie ou en totalité un texte en omettant d'en mentionner la source ou de le mettre entre guillemets ;
- utiliser le travail d'un autre et le présenter comme sien (et ce, même si cette personne a donné son accord);
- acheter un travail sur le Web ou ailleurs et le faire passer pour sien;
- utiliser sans autorisation le même travail pour deux activités différentes (autoplagiat).

Autrement dit : mentionnez vos sources
