

Julien BAZILE

2-372 rue Moore
J1H 1B9 Sherbrooke, QC (Canada)

Tél : 438-926-1995
julien.bazile@gmx.fr
julien.bazile@univ-lorraine.fr

crem.univ-lorraine.fr/bazile-julien
univ-lorraine.academia.edu/julienbazile
researchgate.net/profile/julien_bazile

FORMATION

Doctorat (histoire)

Université de Sherbrooke (Sherbrooke, QC, Canada)
2016-

Doctorat (sciences de l'information et de la communication)

Université de Lorraine (Metz, France)
2016-

Thèse en co-tutelle (en cours) : Une Hydre vidéoludique ? Sources historiques et regards contemporains sur l'âge d'or de la piraterie dans la conception de *Assassin's Creed IV : Black Flag* et *Assassin's Creed : Freedom Cry*

Master (histoire contemporaine)

Université de Lorraine (Metz, France)
2015

Mémoire : La Société des sciences médiatiques du département de la Moselle (1819-1872)

Licence (histoire)

Université de Lorraine (Metz, France)
2013
Spécialisation Histoire, culture et patrimoine

EXPERIENCE PROFESSIONNELLE

Université de Lorraine, Metz, France

2016 - 2019
Chercheur doctorant contractuel
Chargé de cours en méthodologie documentaire (2016)

Musée de la Cour d'Or, Metz, France

2015
Médiateur du patrimoine

COMMUNICATIONS

Avec actes

Le profane, le savant et le joueur. Comment approcher le discours ludique d'Assassin's Creed : Freedom Cry

Communication ; Colloque : *Monde(s) médiatique(s) : discours profane et sciences sociales*
Dans le cadre du 85e Congrès de l'ACFAS à l'Université McGill, Montréal, Québec, Canada
10 mai 2017

Réglée, ludiformée, programmée. La condition ludique de l'Histoire en jeu.

Communication ; Symposium : *Enseigner l'histoire avec le jeu vidéo historique.*
4e Colloque international en éducation du CRIFPE, Montréal, Québec, Canada
19 mai 2017

L'Histoire à traverser. Regards vidéoludiques sur l'histoire de la Martinique dans Mewilo et Freedom de Muriel Tramis.

Communication ; Axe Histoire(s) de travers.
Colloque *Chemins de Traverse en fiction* à l'ENS, Paris
20 mai 2017

Sans actes

L'Histoire en jeu(x). La mise en récit de l'histoire dans les jeux vidéo.

Séminaire de formation La Pépinière 4.1 à l'ESPE de l'Académie Nancy-Metz à Maxéville
18-19 octobre 2016

Autours du jeu Reigns, de François Alliot.

Organisation et animation
Séminaire d'élèves InGame ENS : Enjeux du Game design à l'ENS, Paris
14 mars 2017

Ludiformer Lovecraft. Retrouver le mythe de Cthulhu dans Sunless Sea ?

Communication
Colloque *Littératures du jeu vidéo* à l'ENS, Paris
16 juin 2018

Ecrire une histoire vidéoludique de la Caraïbe. Aux sources d'Assassin's Creed : Black Flag

Communication
Séminaire *Victorian Persistence*, Université Paris 3
6 mars 2019

PUBLICATIONS

« **Ludoformer Lovecraft : Sunless Sea comme mise en monde du mythe de Cthulhu** », Sciences du Jeu, 2018 (n° 9)

L'Histoire à traverser. Regards vidéoludiques sur l'histoire de la Martinique dans Mewilo et Freedom de Muriel Tramis, in Chatirichvili Odile, Roudier Luce, Lelevé Loïse, Eds, Chemins de Traverse en fiction, Actes du colloque interdisciplinaire de jeunes chercheurs ENS Ulm, Paris, La Taupe Médite, 2018, 274 p.

« **Adam Chapman, Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice . New York, Routledge, coll. Advances in Game Studies, 2016, 290 pages** », note de lecture, Questions de communication, 2017/1 (n° 31), p. 487-489. URL : <http://www.cairn.info/revue-questions-de-communication-2017-1-page-487.htm>

La perspective de l'action. Pistes pour l'interprétation du jeu vidéo historique : l'exemple d'Assassin's Creed in Ethier Marc-André, Lefrançois David, Joly-Lavoie Alexandre, *Mondes profanes. Enseignement, fiction et histoire*, PUL, 2018, 526 p.

ORGANISATION / DIRECTION

L'exploration dans les jeux vidéo

Co-organisation et animation ;

Journée d'étude à l'Expressive Gamelab, Metz, France

18 novembre 2017

Atelier jeunes chercheurs autour de Zotero

Co-organisation et animation aux côtés de l'AJC CREM

2 mai 2017

Mettre en récit. Enjeux des formes contemporaines de narration

Co-organisation aux côtés de l'AJC CREM

UFR ALL Arts-Lettres-Langues, Université de Lorraine, Metz

15-16 mars 2018

« Comment les jeux font-ils société ? Contenus, pratiques et médiations ludiques »

Co-direction de la revue *Emulations*, avec Fanny Barnabé et Rémi Cayatte

2018-2019

ENGAGEMENT ASSOCIATIF

Association « *Histoire d'en Faire* »

Association des étudiants en Histoire (Université de Lorraine, Metz).
Vice-président (2014-2015)
Président (2013-2014)
Trésorier adjoint (2012-2013)

Association « *AJC Crem* »

Association des jeunes chercheurs du CREM (Université de Lorraine, Metz)
Responsable informatique (2016-2017)

COMPETENCES

Langues

Anglais (lu et parlé)
Allemand (lu)

Logiciels de game design

RenPy
GDevelop