

UVSQ

université PARIS-SA

EXPOSITION "PEUT-ON FAIRE UNE HISTOIRE CULTURELLE DU JEU VIDÉO ?"

Les étudiants de 2e année de la licence d'Histoire de l'IECI sont les auteurs d'une exposition réalisée au cours de ce semestre. Elle traite de jeux vidéos et d'histoire culturelle et est accessible durant le mois de mai à la bibliothèque universitaire de Saint-Quentin-en-Yvelines.

L'exposition "Peut-on faire une histoire culturelle du jeu vidéo ?" a été réalisée par les étudiants du groupe 1 dans le cadre du cours "Introduction à l'histoire culturelle de la France contemporaine" dispensé en 2ème année de licence d'Histoire par Thibault Le Hégarat. Elle propose des pistes pour interroger la possibilité d'une étude du jeu vidéo avec les méthodes de l'histoire culturelle, sujet encore peu étudié par les historiens.

L'objectif pédagogique de ce travail était d'inviter les étudiants à s'emparer d'un objet culturel et à l'étudier sous l'angle de la production mais aussi comme une pratique. Ils en sont venus à analyser aussi bien les représentations de cette pratique que celles de la société contenue dans les productions. Ils étaient aussi invités à mobiliser des notions importantes de ce champ.

Cette exposition est à découvrir dans le hall de la bibliothèque universitaire de Saint-Quentin-en-Yvelines durant le mois de mai 2016.