

## Passeurs de Savoir : la modélisation et le numérique au service de la recherche et du patrimoine culturel

**Nous organisons une journée d'étude réunissant des intervenants intéressés par une conversation autour de la transmission des connaissances historiques au sein d'un paradigme culturel dominé par le numérique. Nous aimerions plus particulièrement orienter le sujet de cette journée autour du partage des données de la recherche et de la préservation du patrimoine culturel grâce aux domaines du divertissement et de l'éducation. Nos intervenants pourraient présenter plusieurs points de vue interdisciplinaires, teintés de leurs expériences personnelles, sur la façon dont l'innovation dans l'industrie du jeu vidéo, l'infrastructure du web sémantique et d'autres types d'initiatives ludo-numériques, permettent d'enrichir et transformer notre compréhension du patrimoine culturel. Les intervenants seraient invités à partager leurs expériences variées offrant ainsi une perspective holistique sur le thème de cette rencontre."**

**Alice Defours.** Doctorante en Communication et en Humanités Numériques à l'université d'Ottawa, architecte de métadonnées pour le Humanities Data Lab (PI C. Crompton).

**Histoire et sémantique : qu'est-ce qu'une scène de crime holmésienne et les données liées ont-elles en commun ?**

Cet exposé présente une tentative ludique et littéraire de décrire par le jeu, des concepts clés en Humanités Numériques, comme le web sémantique et les données liées. Dans cette ré-étude en rouge ("a re-study in scarlet"), le lecteur entre dans la peau de Watson lors de sa rencontre avec Sherlock Holmes. Au fil de la narration, les choix du lecteur transforment l'expérience narrative en jeu immersif dont il devient le héros : à l'écran, une simple histoire défile, alors qu'en arrière-plan le joueur est à l'initiative de liens qui connectent à la fois les personnages et les lieux ensemble jusqu'à créer, un jeu de données liées. Mon travail de thèse vise effectivement à explorer comment les données liées (linked open data, LOD, en anglais) peuvent garantir l'accessibilité, l'enrichissement et le partage des récits du passé, et notamment les textes antiques sur le web. Construite autour de la question des inférences, cette expérience n'est pas une modélisation graphique mais une initiation à l'architecture sémantique au sein du web de données. Elle s'appuie sur des mécanismes de game design qui font évoluer le rôle du lecteur à celui de joueur, puis à celui de développeur.

**Martin Sauvage.** CNRS

**Comment cartographier les références historiques dans la Fantasy médiévale.**

La Fantasy, dite médiévale (littérature, jeux de rôles, jeux vidéo, films et séries TV, etc.), se place dans des mondes imaginaires faisant référence à des civilisations passées pré-modernes de type pré- ou protohistorique, antique ou médiéval. Le monde imaginaire impose le plus souvent sa description, au moins sommaire, à l'aide de cartes et de plans afin que le lecteur puisse situer l'intrigue dans un espace qui lui est étranger.

En utilisant le matériel rassemblé dans le cadre d'un projet de publication d'un Atlas de la Fantasy médiévale, nous chercherons ici à voir quels sont les ressorts de la cartographie qui sont utilisés pour reconstituer ces mondes anciens : sémiologie, reprise partielle du monde réel, création d'une histoire (notamment géologique ou environnementale) du monde recréé, usage de la toponymie, typologie des sites bâtis (forteresses, châteaux ou villes) et nous verrons au final comment un historien ou archéologue peut penser dans ce cadre la reconstitution d'une ville ancienne imaginaire.

**Dimitri Maillard.** Enseignant chercheur

**Les modélisations de l'histoire fictive à l'heure du tout-numérique : la Terre du Milieu, ex-terra incognita.**

Cette communication abordera la façon dont une histoire fictive est modélisée par une multiplicité de supports numériques transformant sa perception. On s'attachera ici au cas précis de l'univers de la Terre du Milieu, initialement porté par trois romans (Le Hobbit, 1937, Le Seigneur des Anneaux, 1954-1955, et Le Silmarillion, 1977) de J.R.R. Tolkien (1892-1973), et à la modélisation de son histoire par des supports numériques, soit la façon dont l'ère numérique a permis de reconstituer et d'étudier cette histoire générale laissée inachevée par son auteur. On abordera ainsi la place des communautés en ligne dans la constitution d'encyclopédies numériques, ainsi que l'utilisation d'une méthodologie scientifique ayant pour objet cette histoire modélisée avec l'exemple du projet collectif Tolkien et l'Antiquité.

**Thierry Noël.** Senior Inspirational Content Manager - Head of GSI Humanities & Inspiration at UBISOFT

**Reconstruire » le passé : le cas de la Bagdad abbasside dans le jeu Assassin's Creed Mirage.**

Les jeux vidéo « en monde ouvert » permettent désormais la reconstitution et la redécouverte de territoires étendus ou de villes entières du passé, comme c'est le cas pour la Bagdad abbasside du IX<sup>ème</sup> siècle dans la récente production Assassin's Creed Mirage (Ubisoft, 2023).

Nous explorerons ensemble les étapes et les enjeux de ce travail de reconstitution, la constitution d'une documentation adaptée, l'appel aux expertises académiques et partenariats culturels, les questions de culture matérielle comme immatérielle, et le subtil dialogue nécessaire entre authenticité et choix ludiques et créatifs. Nous évoquerons les limites, les contraintes comme au contraire les bénéfices et opportunités propres au jeu vidéo dans le domaine de la reconstitution historique, autant que les questions de valorisation du patrimoine, de responsabilité historique et de pédagogie.

**Gwennaëlle Deborde.** ATER et doctorante à Sorbonne Université.

**Apprendre ou jouer ? Vulgariser les données de sa thèse par le jeu vidéo.**

« Enseignant-chercheur ». Cette désignation, loin d'être anodine exprime le lien fort qui relie la recherche et le public, ainsi que la nécessité pour le chercheur de diffuser ses travaux. Cette connivence entre les deux domaines a fait naître dans mon parcours une entreprise originale : la création du jeu vidéo Ex Decreto qui vulgarise une partie des données de ma thèse. Prévu aussi bien pour une application pédagogique dans le cadre scolaire (collège/lycée), que pour le grand public, l'écriture de ce jeu a interrogé mes pratiques de recherche et a souligné les limites de la vulgarisation des travaux scientifiques par ce médias. Le format du jeu vidéo est intéressant, il permet de façon ludique et immersive de rendre accessible des sources, ou de faire comprendre des dynamiques propres à une période, souvent méconnues du grand public. Dans Ex Decreto, le joueur incarne le gouverneur d'une province au I<sup>er</sup> siècle de notre ère, qui doit rendre la justice pour assurer la domination romaine et la paix sociale sur son territoire. Pour ce faire, il prend connaissance de documents -de réelles sources historiques-, à partir desquelles il détermine quel est le verdict adapté. Ainsi, sans le savoir, le joueur réalise le même travail qu'accomplit le chercheur dans le cadre de ses travaux, mais à une échelle plus réduite : il analyse et croise des sources qui lui permettent de saisir les enjeux juridiques mais aussi parfois géopolitiques de ces affaires et ainsi d'avancer au sein du jeu. Outre l'expérience du joueur, réaliser la narration d'un jeu vidéo tout en respectant la vraisemblance historique s'est avéré un défi majeur. Très rapidement, la question de la « vraisemblance » s'est substituée à celle de la « vérité » pour des raisons pratiques liées au format. Comment respecter les sources, la véracité historique et faire comprendre au joueur les dynamiques de l'administration provinciale romaine, tout en lui proposant une expérience de jeu cohérente et complète ? Telle est la question à laquelle j'ai eu à répondre en tant que scientifique dans cette aventure vidéo-ludique.