

Analyser les matériaux d'un manuscrit médiéval dans le décor d'un escape game numérique

Élodie Burle-Errecade
Maitresse de conférences
de langue et littérature du Moyen Age

Valérie Gontero-Lauze
Maitresse de conférences
de langue et littérature du Moyen Age

Florence Boulc'h
Maitresse de conférences
de chimie

Université d'Aix-Marseille





Notre pratique de
recherche mêle
l'approche culturelle des
textes, des images, des
savoirs et de leur
circulation au Moyen Age
à **l'étude matérielle** du
manuscrit qui a pour but
de déterminer la palette et
de spécifier les différentes
techniques picturales
maîtrisées par l'artiste.

Colonna Mer d'histoires
(vers 1450)

LA QUESTION qui porte cette présentation

Comment partager avec le **grand public** nos **méthodes de travail** fondées sur la synergie entre médiévistes et chimistes et comment amener le grand public à comprendre les **connaissances** qui découlent de notre recherche ?



*Vienne
(Autriche)*

Notre travail de recherche peut être assimilé à une **investigation** qui implique de nombreuses campagnes d'analyses dans **de grandes bibliothèques prestigieuses** et qui fonctionne par **comparaison entre manuscrits**. Il nous a donc paru évident que ce processus était particulièrement adapté à une mise en jeu.



**Souk
des sciences
(2017) Marseille**

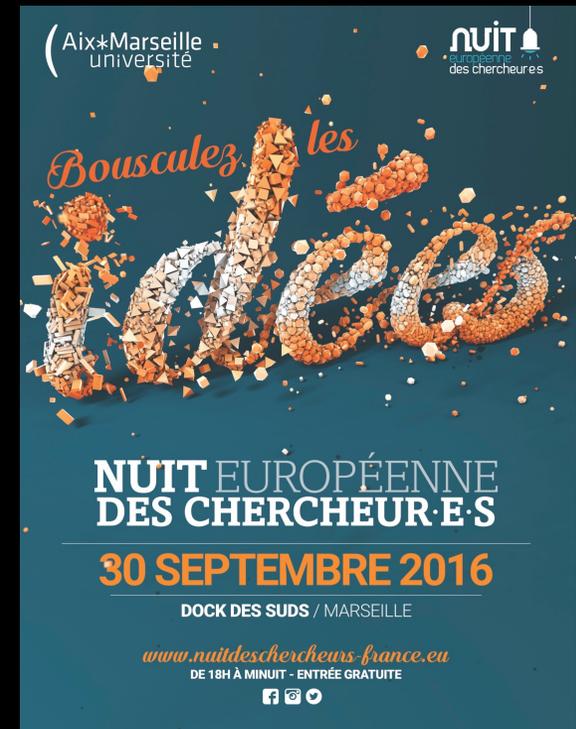
Nous avons imaginé initialement en 2017 un jeu de plateau qui ressemblait au jeu de l'oie avec plusieurs passages d'étapes et des cartes à tirer.

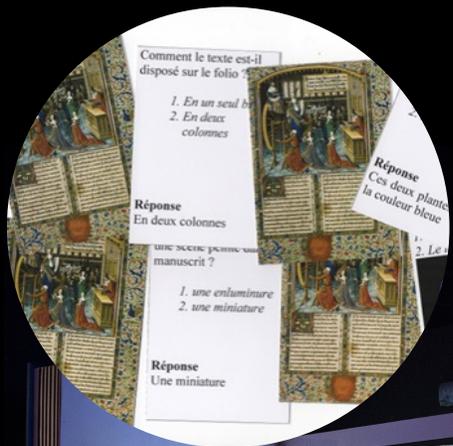
Certes, les questions choisies amenaient le grand public à découvrir une époque, les livres dans leur matérialité et notre travail interdisciplinaire ; cependant, la démarche ludique fonctionnait bien en notre présence, mais **difficilement en autonomie.**

Comment améliorer cette autonomie ?



Nous avons conçu un livre ouvert à la verticale d'une hauteur de **deux mètres cinquante**. Sur la page de droite, plusieurs folios du manuscrit étaient rétroprojetés à l'aide d'une tablette dont les fonctionnalités permettaient d'agrandir de nombreux détails du manuscrit. Il s'agissait de faire **entrer** les visiteurs **dans le manuscrit**, physiquement et mentalement.





Escape game numérique
L'affaire Pétrarque

LE DEROULE qui organise cette présentation

Je vous propose dans le temps qui m'est accordé de vous présenter les **questions** que nous nous sommes posées, les **idées** que nous avons retenues et les **difficultés** que nous avons rencontrées pour créer ce jeu.

Pourquoi une telle présentation lors des journées des JIREC ?

Je pense que notre réflexion est très semblable à celle qui sera mise en place lors de la conception d'un escape game numérique à destination des **élèves** et des **étudiants**.

DÉS EXPÉRIENCES INTERACTIVES NOMADES



mindquest-games.fr

Comment **financer** la création de ce jeu ?

Trois appels à projet

- (i) L'université d'Aix-Marseille
- (ii) La Région Sud
- (iii) La SATT

Durant deux ans, nous nous sommes rencontrés très régulièrement pour aboutir à un scénario qui convienne à chacun et à chacune d'entre nous.

Comment **financer** la création de ce jeu ?

Ce scénario s'appuie sur un **temps** en termes d'époque, de temporalité et de chronologie.

Comment **financer** la création de ce jeu ?

Ce scénario s'appuie sur un **temps** en termes d'époque, de temporalité et de chronologie.

Ce scénario s'appuie sur un **espace** en tant que lieu et décor.

Comment **financer** la création de ce jeu ?

Ce scénario s'appuie sur un **temps** en termes d'époque, de temporalité et de chronologie.

Ce scénario s'appuie sur un **espace** en tant que lieu et décor.

Ce scénario s'appuie sur une **histoire**.

Comment **financer** la création de ce jeu ?

Ce scénario s'appuie sur un **temps** en termes d'époque, de temporalité et de chronologie.

Ce scénario s'appuie sur un **espace** en tant que lieu et décor.

Ce scénario s'appuie sur une **histoire**.

Cela s'apparente donc à inventer une **fiction**

- (i) qui s'appuie sur un discours scientifique tout en étant capable de captiver le joueur
- (ii) qui est caractérisée par une intrigue qui oscille entre complexité et naïveté
- (iii) qui porte le mécanisme progressif de l'investigation.

La fiction doit être à la fois au service du jeu et au service de la médiation.

Comment **financer** la création de ce jeu ?

Ce scénario s'appuie sur un **temps** en termes d'époque, de temporalité et de chronologie.

Quelle époque veut-on choisir ? Pourquoi ?

Quel est le point de départ et le point d'aboutissement ?

Comment guider le joueur sans que celui-ci s'en aperçoive ?

Nous avons le choix entre situer cette histoire au sein du **Moyen Age** qui représente l'ancrage de notre objet d'étude, ou **déplacer** cet objet dans le temps et dans ce cas respecter son caractère d'objet d'étude venu d'une autre époque. Nous avons choisi la **contemporanéité** afin de mettre en évidence notre métier de chercheuses.

La notion de temporalité est aussi extrêmement importante ; l'escape game est en effet une **quête minutée**. Il est donc essentiel de limiter la durée du jeu .

Comment récolter les **fonds** nécessaires à la rémunération de cette société ?

Ce scénario s'appuie sur un **temps** en termes d'époque, de temporalité et de chronologie.

Quelle époque veut-on choisir ? Pourquoi ?

Quel est le point de départ et le point d'aboutissement ?

Comment guider le joueur sans que celui-ci s'en aperçoive ?

Ce scénario s'appuie sur un **espace** en tant que lieu et décor.

Quel espace veut-on créer ? Pourquoi ?

Est-ce que cet espace devient le centre de l'intrigue ? Ou est-ce uniquement un décor ?

Est-ce un élément fort du scénario en termes de connaissances scientifiques ?



L'époque médiévale était à nouveau propice à un décor attendu. L'angle que nous avons choisi ici est différent ; il s'agit d'entrer dans le Moyen Age par la bibliothèque et par le livre. Le choix de la forme numérique pour ce jeu permet de le voir parfaitement, de le feuilleter, d'en observer chaque détail.

Comment **financer** la création de ce jeu ?

Ce scénario s'appuie sur un **temps** en termes d'époque, de temporalité et de **chronologie**.

Quelle époque veut-on choisir ? Pourquoi ?

Quel est le point de départ et le point d'aboutissement ?

Comment guider le joueur sans que celui-ci s'en aperçoive ?

Ce scénario s'appuie sur un **espace** en tant que lieu et décor.

Quel espace veut-on créer ? Pourquoi ?

Est-ce que cet espace devient le centre de l'intrigue ? Ou est-ce uniquement un décor ?

Est-ce un élément fort du scénario en termes de connaissances scientifiques ?

Ce scénario s'appuie sur une **histoire**.

Nous avons très envie de pointer, à travers la forme numérique, l'aspect **interdisciplinaire** de notre recherche.

Pour cela, nous avons choisi de mettre en scène un **crime** qui vient de se dérouler au sein de la bibliothèque Méjanès où est conservé un manuscrit du XV^e siècle contenant un texte de Pétrarque. L'objectif de ce jeu est alors de révéler qui a été tué, par qui et pourquoi.

Pour cela, une enquêtrice arrive sur les lieux ; elle sera assistée des deux joueurs qui, pour l'un endosse le rôle de la **médiéviste** sur un premier écran, pour l'autre celui de la **chimiste** sur un second écran.

Ainsi, avons-nous imaginé un jeu **collaboratif** qui exige pour plusieurs énigmes une écoute attentive des joueurs entre eux puisque ceux-ci ne disposent pas des mêmes informations sur leur écran selon la discipline qui leur est associée.

Ce scénario s'appuie sur une **histoire**.



IUPAC Periodic Table of the Elements

1																	18																	
2																	10																	
3											11	12							17	18														
4											13	14	15	16							35	36												
5											21	22	23	24	25	26							51	52										
6											29	30	31	32	33	34	35	36							79	80								
7											37	38	39	40	41	42	43	44	45	46							87	88						
8											45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56							85	86				
9											53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66							83	84		
10											61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77							
11											69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85							
12											77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93							
13											85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101							
14											93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110						
15											101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119					
16											109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127					
17											117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136				
18											125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143					
19											133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151					
20											141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160				
21											149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169			
22											157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177			
23											165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185			
24											173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194		
25											181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200	201			
26											189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210		
27											197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218		
28											195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216		
29											203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223			
30											211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231			
31											219	220	221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240		
32											227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	
33											225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	
34											233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	
35											231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	
36											229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	
37											227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	
38											225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	
39											223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	
40											221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	
41											219	220	221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	
42											217	218	219	220	221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	
43											215	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	
44											213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236
45											211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234
46											209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	
47											207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225	226	227	228	229	
48											205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225	226	227	
49											203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225	
50											201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222		
51											199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220		
52											197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	
53											195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216		
54											193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	
55											191	192	193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	
56											189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210		
57											187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208		
58											185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206		
59											183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204		
60											181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200	201	202		
61											179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199			
62											177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198		
63											175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196		
64											173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	
65											171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	
66											169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190		
67											167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188		
68											165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	
69	</																																	

Comment **financer** la création de ce jeu ?

Ce scénario s'appuie sur un **temps** en termes d'époque, de temporalité et de **chronologie**.

Quelle époque veut-on choisir ? Pourquoi ?

Quel est le point de départ et le point d'aboutissement ?

Comment guider le joueur sans que celui-ci s'en aperçoive ?

Ce scénario s'appuie sur un **espace** en tant que lieu et décor.

Quel espace crée-t-on ? Pourquoi ?

Est-ce que cet espace devient le centre de l'intrigue ?

Est-ce uniquement un décor ? Ou est un élément fort du scénario en termes de connaissances scientifiques ?

Ce scénario s'appuie sur une **histoire**.

Quels résultats de recherche veut-on présenter ?

Le joueur doit-il devenir chercheur ou ne doit-il que comprendre certains résultats qui lui sont soufflés ?

Comment conserver un esprit ludique et montrer le complexe ?

ESCAPE GAME IMMERSIVE

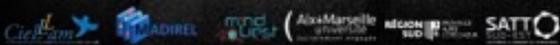
L'AFFAIRE PÉTRARQUE

CODEX ET INFO(X)

2 à 4 JOUEURS



WWW.AFFAIREPETRARQUE.COM



CONCLUSION

