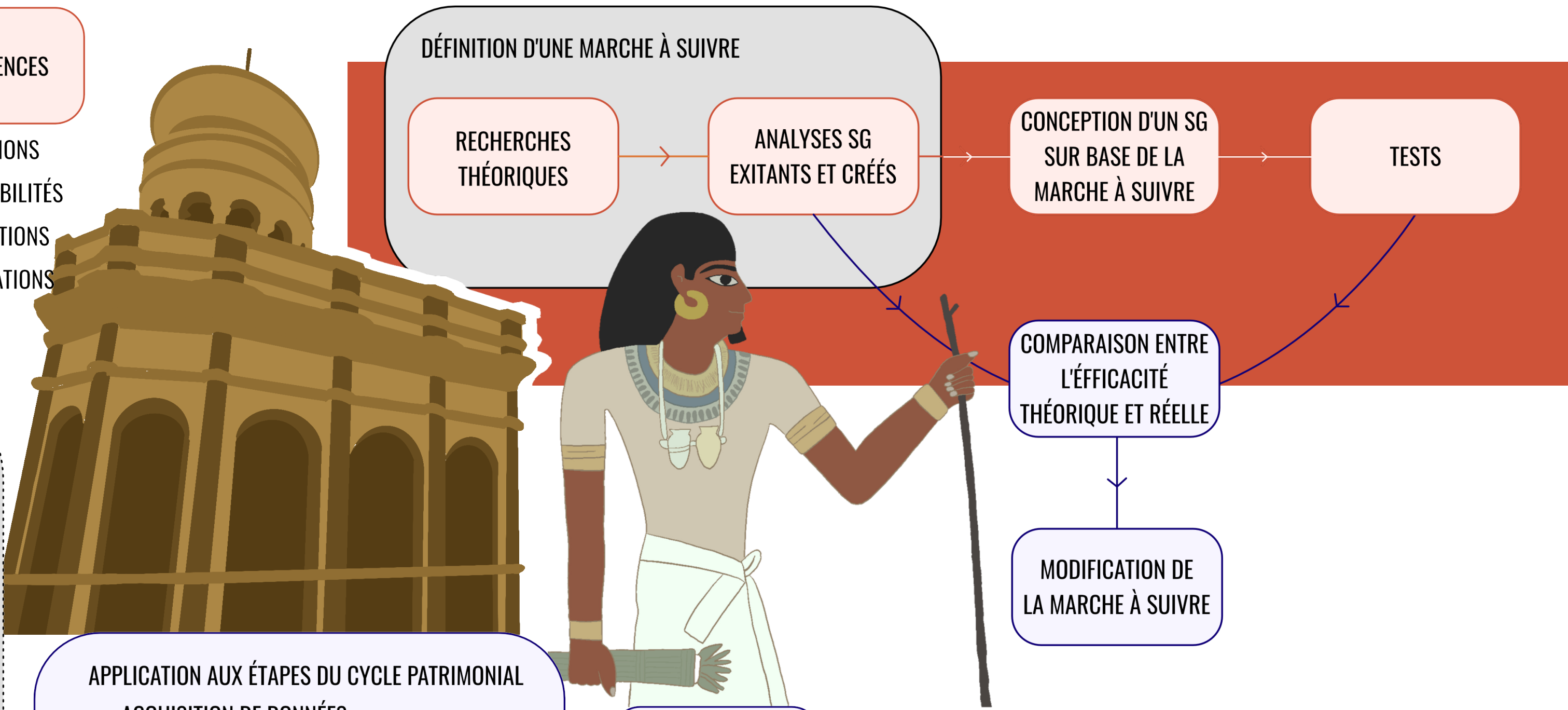
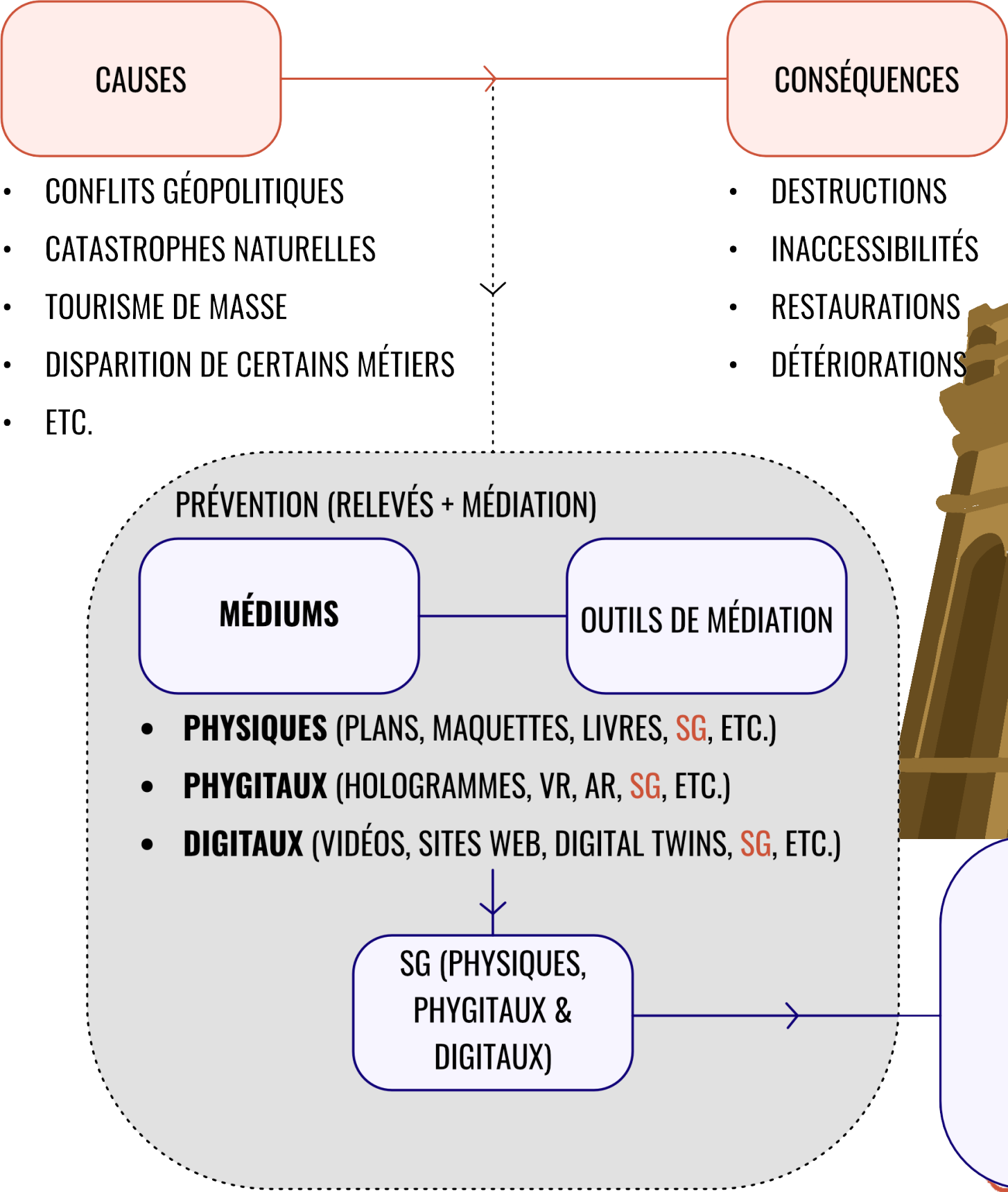


1. ENJEUX PATRIMONIAUX



SERIOUS GAMES (SG) & PATRIMOINE INACCESSIBLE

THE IMPACT OF SERIOUS GAMES ON COMMUNICATION AND KNOWLEDGE OF ARCHITECTURAL HERITAGE

Alice Thise (Alice.Thise@uliege.be)
Laboratoire DIVA, Unité de recherche Art, Archéologie & Patrimoine
Faculté d'Architecture, Université de Liège, Liège, Belgique

3. RÉSULTATS PRÉLIMINAIRES

RECHERCHE THÉORIQUE

LES SERIOUS GAMES (SG) RÉFÉRENT À DES JEUX LIANT LE LUDIQUE AU 'SÉRIEUX'. ILS PERMETTENT DE :

- DIFFUSER DES MESSAGES
- PROMOUVOIR UN ENTRAÎNEMENT
- D'ÉCHANGER DES DONNÉES
- LUDIFIER DES TÂCHES

ILS ONT ÉTÉ CHOISIS COMME OUTILS DE MÉDIATION DU PATRIMOINE ARCHITECTURAL INACCESSIBLE POUR LEURS **APPORTS** :

- PLACER LES JOUEURS DANS UN SYSTÈME D'APPRENTISSAGE ACTIF (AU LIEU D'ÊTRE PASSIF COMME POUR LES COURS EX-CATHEDRA, ETC.)
- MOTIVATION
- PERMETTRE L'ESSAI-ERREUR
- ETC.

ANALYSE SG

DEUX SERIOUS GAMES DÉJÀ CRÉÉS :
LE TOMBEAU DE SENNEFER (THISE, & THISE, 2024)

DESCRIPTION : JEU VIDÉO SUR LE PROCESSUS DE RÉALISATION DE LA CHAPELLE FUNÉRAIRE DE SENNEFER (LOUQSOR, ÉGYPTE). LE JOUEUR PEUT DÈS LORS COMPRENDRE COMMENT LE SITE D'IMPLANTATION ET L'ORIENTATION ONT ÉTÉ CHOISIS, ET COMMENT LA CHAPELLE EST EXCAVÉE. LE JOUEUR PEUT ÉGALEMENT VISITER LA CHAPELLE ET SON CONTEXTE EXTÉRIEUR À L'ÉPOQUE DE SENNEFER ET À NOTRE ÉPOQUE.

SCÉNARIO : SENNEFER FAIT APPEL AU JOUEUR (QUI INCARNE UN ARCHITECTE DE L'ÉPOQUE) POUR RÉALISER SON COMPLEXE FUNÉRAIRE.

CONTEXTE DE CONCEPTION : LE JEU A ÉTÉ RÉALISÉ DANS LE CADRE D'UN MÉMOIRE DE FIN D'ÉTUDE.

ILS ONT CEPENDANT CERTAINES **LIMITES** QU'IL FAUT PRENDRE EN COMPTE QUAND ILS SONT UTILISÉS :

- COÛT DU MATÉRIELS
- SIMPLIFICATION DE LA RÉALITÉ
- LEUR POTENTIEL PERSUASIF
- ETC.

ARCHITECTURE EN JEU (ARCHITECTURE EN JEU, 2024)

DESCRIPTION : ESCAPE GAME PHYGITALE (QUI LIE LE PHYSIQUE AU DIGITALE) SUR LE SITE FONCK (SITE DE LA FACULTÉ D'ARCHITECTURE DE LIÈGE). ELLE A POUR OBJECTIF DE PARTAGER L'ÉVOLUTION BÂTI ET HUMAINE DU SITE AU COURS DU TEMPS. AINSI, LES JOUEURS SE BALADENT SUR L'ENTIÈRETÉ DU SITE ET DÉCOUVRENT DES DÉTAILS AUXQUELS ILS N'ONT JAMAIS FAIT ATTENTION.

SCÉNARIO : LES PLANS DE LA FACULTÉ ONT ÉTÉ VOLÉS. LES JOUEURS DOIVENT TROUVER QUI EST LE VOLEUR, SON MOTIF, ET OÙ SONT LES PLANS.

CONTEXTE DE CONCEPTION : L'ESCAPE GAME A ÉTÉ RÉALISÉE EN DEUX JOURS ET DEMI AVEC SIX ÉTUDIANTS ET DOCTORANTS.

4. OBJECTIFS & PERSPECTIVES

OBJECTIFS

- IDENTIFIER LES DIFFÉRENTS MOYENS UTILISÉS ACTUELLEMENT POUR PARTAGER LE PATRIMOINE AU TRAVERS DU PRISME DU LUDIQUE
- DÉTERMINER SI L'UTILISATION DU SG EST APPLICABLE À CHACUNE DES ÉTAPES DU CYCLE PATRIMONIAL
- VÉRIFIER L'IMPACT DES JOUEURS AU TRAVERS DU JEU
- SPÉCIFIER L'IMPACT DU MÉDIUM SUR L'EXPÉRIENCE DU JOUEUR

AINSI, AU TRAVERS D'UNE APPROCHE INTERDISCIPLINAIRE, CETTE RECHERCHE VISE À PROPOSER UNE MARCHÉ À SUIVRE POUR LA CRÉATION DE SG PATRIMONIAUX EN DÉTERMINANT L'IMPACT DES DIFFÉRENTS FACTEURS INFLUENÇANT LES SG, LEURS APPORTS ET LIMITES.

PERSPECTIVES

LES SG CRÉÉS ET CEUX EXISTANTS SERONT ANALYSÉS EN ACCORD AVEC LES CLASSIFICATIONS DÉCOUVERTES, ET ADAPTÉES, DANS LA RECHERCHE THÉORIQUE. UN SÉJOUR DE RECHERCHE SERA ENSUITE RÉALISÉ DANS UN CENTRE DE RECHERCHE SUR LES JEUX DIGITAUX AFIN DE CONCEVOIR UN SG RÉPONANT AUX LIMITES ET APPORTS DÉFINIS DANS LA PARTIE THÉORIQUE. IL REPRÉSENTERA UN MODÈLE THÉORIQUEMENT PLUS PERFORMANT, DONT LE PROCESSUS EST REPRODUCTIBLE. DES TESTS SERONT ENSUITE EFFECTUÉS AFIN D'OPPOSER L'EFFICACITÉ THÉORIQUE À CELLE RÉELLE. LA MARCHÉ À SUIVRE SERA ENSUITE MODIFIÉE EN FONCTION DES RÉSULTATS DES TESTS.