

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

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

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

Salle de conférences  
**14**  
Février  
2024  
Max Weber - MSH Mondes

**Programme**

- 8h30-9h00 : Café de bienvenue
- 9h00-9h15 : Introduction
- 9h15-10h00 : **Alice Defours**  
Histoire et sémantique : qu'est-ce qu'une scène de crime holmésienne et les données liées ont-elles en commun ?
- 10h00-10h45 : **Martin Sauvage**  
Comment cartographier les références historiques dans la Fantasy médiévale.
- 10h45-11h30 : **Dimitri Maillard**  
Les modélisations de l'histoire fictive à l'heure du tout-numérique : la Terre du Milieu, ex-terra incognita.
- 11h30-12h00 : Discussion générale
- 12h00-13h30 : Pause déjeuner
- 13h30-14h15 : **Thierry Noël**  
« Reconstruire » le passé : le cas de la Bagdad abbasside dans le jeu Assassin's Creed Mirage.
- 15h00-15h15 : Pause Café
- 15h15-16h00 : **Gwennaëlle Deborde**  
Apprendre ou jouer ? Vulgariser les données de sa thèse par le jeu vidéo.
- 16h00-16h30 : Discussion générale
- 16h30-16h45 : Conclusion

ARSCAN  
uOttawa  
Time Machine  
Université Paris Nanterre

Assassin's Creed Mirage

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 ludonumériques, 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.

Lien vers le programme et le livret des résumés à télécharger : [RESUMES](#)