

# Temps de jeu !

## Time to play!



### Contenu et méthode de travail

*Time to Play !* repose sur les recherches en histoire sociale de l'Antiquité et en médiation scientifique, conduites en Histoire ancienne à l'Université de Lausanne depuis plusieurs années. Le projet vise à expérimenter de nouvelles approches de médiation virtuelle pour faire percevoir à un large public les réalités sociales du passé. Le projet est porté par une équipe composée de spécialistes en histoire ancienne, en médiation scientifique et en informatique/jeux vidéo .

*Time to Play !* s'articule en deux volets ludiques, proposant chacun une manière de « vive l'histoire » :

- Un musée mobile sous forme d'ArchéoBus. Ce dernier partira à la rencontre du public scolaires, des enfants en situation de handicap et des visiteurs de différents festivals culturels à travers toute la Suisse. Grâce à un jeu de rôle grandeur nature, faisant la part belle à la manipulation de répliques d'objets archéologiques, le bus offrira la possibilité d'expérimenter les modes de vie des populations d'autrefois, de découvrir les grandes périodes de l'histoire régionale et de s'initier aux méthodes utilisées par les historiens et les archéologues.
- Un jeu vidéo en réalité virtuelle. Proposé à l'ArchéoLab, au cœur des vestiges de la *villa* romaine de Pully, ce dispositif permettra aux joueurs de s'immerger pleinement dans trois grandes périodes de l'histoire régionale. Grâce à une immersion dans un passé reconstitué selon le dernier état de la recherche et la rencontre avec différents personnages, le jeu offrira aux joueurs une expérience forte en émotions.

### Contexte scientifique et social du projet de recherche

En proposant une approche de l'histoire basée sur le jeu et l'immersion, et en profitant des apports des technologies numériques en matière de communication scientifique, *Time to Play !* cherche à toucher des personnes peu habituées aux institutions culturelles traditionnelles. Le projet s'adresse ainsi aux enfants et aux familles peu familiarisés avec l'histoire comme objet d'intérêt, aux adolescents, rarement séduits par les visites de musées conventionnels, ainsi qu'aux personnes en situation de handicap.

### Mots-clés

Plateau suisse dans l'Antiquité, médiation culturelle par le jeu vidéo, musée mobile, public en situation de handicap