

Zeitschrift: arCHaeo Suisse : Zeitschrift von Archäologie Schweiz = revue d'Archéologie Suisse = rivista di Archeologia Svizzera

Herausgeber: Archäologie Schweiz

Band: 2 (2024)

Heft: 4

Artikel: Archéologie, histoire sociale et réalité virtuelle

Autor: Bielman Sánchez, Anne / Meylan, Karine

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-1062060>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 29.06.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Archéologie, histoire sociale et réalité virtuelle

Quand on lit «expérience de réalité virtuelle appliquée à l'Antiquité», on pense généralement à la reconstitution 3D de monuments.

***Temps de jeu!* vise une expérience immersive et narrative d'une autre nature, centrée sur les sociétés préhistoriques et antiques ainsi que sur les relations interpersonnelles.**

Par Anne Bielman Sánchez et Karine Meylan

Temps de jeu!

En automne 2021, un projet est déposé auprès du secteur AGORA du Fonds national suisse pour la recherche scientifique; AGORA encourage les scientifiques à communiquer sur l'état actuel de la recherche pour un public non-spécialisé.

Intitulé *Temps de jeu!*, ce projet vise à offrir, par le biais d'une expérience de réalité virtuelle, une immersion dans l'histoire de la région de Pully à différentes époques. Il propose de mettre en évidence des réalités sociales du passé

1

Évocation de l'intérieur d'une maison néolithique réalisée pour l'expérience en réalité virtuelle *Temps de jeu!*

Innenansicht eines jungsteinzeitlichen Hauses, die für das Virtual-Reality-Erlebnis *Temps de jeu!* erschaffen wurde.

Rievocazione dell'interno di un'abitazione neolitica realizzata per l'esperienza di realtà virtuale *Temps de jeu!*



grâce à des rencontres virtuelles entre des participant-es actuel-es et des personnages antiques, fictifs mais socialement et historiquement vraisemblables.

Porté par deux partenaires, l'ArchéoLab de Pully et l'unité d'Histoire ancienne de l'Institut d'archéologie et des sciences de l'Antiquité (Université de Lausanne), le projet repose sur une équipe composée de spécialistes en histoire ancienne et en archéologie, en médiation culturelle, en philo-psychologie et en création numérique.

Les aspects scientifiques du projet

La démarche à la base du projet se fonde sur la socio-histoire, une discipline qui s'intéresse aux questions d'âge, de genre, de statut social et à l'influence que ces facteurs exercent sur les modes de vie et les comportements des individus. Pour mettre en œuvre cette démarche, nous avons commencé par préciser le cadre chronologique, en définissant des périodes-phases de l'histoire de Pully. Trois séquences d'expérience virtuelle ont été retenues, en lien avec des découvertes archéologiques pulliéraines: une séquence néolithique, placée en 3700 av. notre ère, centrée sur la nécropole de Chamblandes, une séquence romaine, placée en 130 de notre ère au cœur de la villa du Prieuré, et une séquence burgonde située en 457, fondée sur les vestiges retrouvés dans les tombes des Désertes.

À chaque séquence correspondent un événement social et des émotions ou comportements spécifiques: pour l'époque néolithique, la préparation d'une cérémonie funéraire et l'illustration des liens qui soudaient les membres de la communauté; pour l'époque romaine, un banquet et les relations hiérarchisées entre maîtres et esclaves, vécues du point de vue des esclaves; pour l'époque burgonde, un déplacement de population et la rencontre entre de jeunes Gallo-Romains et des adolescentes burgondes sur le point de s'installer à Pully avec leur famille. Les sociétés antiques étaient hiérarchisées et genrées, avec des règles imposées à tous les individus, surtout ceux des basses classes sociales: nous voulions faire saisir ce que signifie vivre dans des mondes aussi codifiés. Nous avons choisi de mettre les joueuses et joueurs dans la peau de personnes qui n'appartiennent pas à des groupes dominants: une fillette, un esclave, une migrante.

Il a fallu ensuite forger le profil des interlocuteurs antiques avec lesquels les participant-es entrent en contact. Nous nous sommes fondés autant que possible sur des documents écrits: textes littéraires et inscriptions sur pierre pour l'époque romaine, texte juridique de la *Loi Gombette* pour la séquence burgonde. Ces documents témoignent d'échanges entre des individus et rendent compte de phénomènes sociaux tels que l'absence de personnalité

juridique des esclaves à la période romaine ou l'amélioration des droits des femmes concernant le mariage à la période burgonde. Pour la séquence romaine, le maître de maison et ses invités sont ainsi inspirés de personnes historiques connues par des inscriptions latines d'Avenches et de Lausanne-Vidy. À cette documentation écrite sont venus s'ajouter les vestiges découverts lors de fouilles. Pour la société néolithique en revanche, nous ne disposons d'aucun témoignage écrit et nous avons

2

Le service du vin lors d'un banquet entre notables permet d'expérimenter la condition d'esclave à l'époque romaine.

Das Ausschanken von Wein bei einem Bankett unter Würdenträgern vermittelt ein Gefühl für das Leben als Sklave in römischer Zeit.

Servire il vino durante un banchetto di persone altolocate permette di sperimentare la condizione di schiavitù in epoca romana.



Liberté créative vs véracité scientifique

En qualité de créateurs, nous avons eu pour mission de satisfaire d'un côté le comité de pilotage du projet, composé de muséographes et de scientifiques, et de l'autre l'utilisateur final, à savoir les visiteuses et visiteurs de l'exposition. À l'interface de ces deux mondes portant des attentes différentes se trouve le dispositif de communication utilisé, ici une expérience en réalité virtuelle. Cet outil ouvre bien sûr des opportunités, mais implique également de nombreuses contraintes. Un des principaux défis fut de savoir comment traduire les éléments scientifiques en faveur du jeu. Il fut aussi essentiel de faire comprendre au comité de pilotage du projet les enjeux ludiques de cette expérience. Les échanges réguliers et la communication entre nos deux équipes ont permis de trouver des solutions créatives et d'assurer une belle cohérence entre l'expérience ludique et le crédit scientifique du projet.

Benjamin Vurlod

Les aspects de médiation culturelle

Temps de jeu! s'inspire de l'histoire vivante, un outil de médiation culturelle visant à reconstituer différents éléments matériels et immatériels d'une époque donnée (par ex. un marché médiéval) pour permettre au public d'en faire l'expérience sensible. Si la démarche est traditionnellement pratiquée dans le monde réel, souvent dans le cadre de festivals, des projets innovants proposent aujourd'hui des expérimentations dans des univers virtuels. Plusieurs d'entre eux traitent de thématiques en lien avec l'histoire sociale: on peut citer notamment *Genève 1850*, *Oracle*, ou encore l'expérience *Lady Sapiens*.

La réalité virtuelle offre ainsi de nouvelles possibilités en matière de médiation culturelle, à condition que les équipes scientifiques et techniques relèvent un certain nombre de défis. Pour *Temps de jeu!*, il s'agissait tout d'abord de créer un décor suffisamment complet pour susciter un sentiment d'immersion dans une époque, malgré un budget limité et des sources lacunaires. Développer des ambiances susceptibles de déclencher certaines émotions était



3

Vue de l'hémicycle de la *villa* romaine du Pieuré en cours de fouille en 1976. Cette pièce a servi de décor à l'expérience virtuelle.

Blick auf den Apsisraum der römischen Villa du Pieuré während der Ausgrabung 1976. Der Raum diente als Kulisse für das virtuelle Erlebnis.

Veduta dell'emicyclo della *villa* romana di Pieuré in corso di scavo nel 1976. Questo locale è servito da sfondo per l'esperienza virtuale.

attributs) et leurs échanges. Restait à régler la question de la langue: faire parler les personnages en latin aurait instauré une distance avec les joueuses et joueurs, sans compter que nous ne savons rien de la langue parlée au Néolithique moyen. Nous avons donc choisi le français pour tous les dialogues, sauf pour la séquence burgonde où les Gallo-Romains parlent latin afin de souligner la différence culturelle des arrivantes burgondes.

Il convenait enfin de définir un certain nombre d'actions pour que la joueuse ou le joueur expérimente pleinement les séquences (préparation de l'offrande funéraire, service au banquet, participation à un jeu entre enfants) et pour répondre aux attentes du public en matière de jouabilité. Face au risque que les participant·es exécutent très rapidement les actions proposées, nous avons cherché à rendre les personnages réalistes, intéressants et attachants pour donner envie de les écouter et d'interagir avec eux.

Apports du projet

Temps de jeu! permet de transmettre au public de manière ludique et interactive de nombreuses informations sur les rapports au sein des sociétés préhistoriques et antiques. Grâce à l'immersion et l'identification à des personnages, l'expérience stimule en outre une réflexion sur le fonctionnement des sociétés anciennes et, par extrapolation, sur la nôtre. En incarnant Servilus, appelé à servir ses maîtres, les participant·es ont l'occasion de s'interroger sur la notion de privation de liberté, dans l'Antiquité comme de nos jours. *Temps de jeu!* a ainsi pour ambition

de réduire la distance entre hier et aujourd'hui, en se basant sur des situations et des émotions universelles comme la tristesse liée au deuil, la frustration face aux inégalités sociales ou l'appréhension devant l'inconnu.