PACK 1: R3U

mundaneum

MUNDANEUM WEB 1895

Un jeu vidéo éducatif
conçu par le Mundaneum et Fishing Cactus

CONTACTS PRESSE

Le Mundaneum
Emilie Thiry
Chargée de communication
emilie.thiry@mundaneum.be
Tel : +32 (0)65 39.54.95
GSM : +32 (0)498 48.44.31
www.mundaneum.org

Fishing Cactus
Sophie Schiaratura
PR Manager
sophie.schiaratura@fishingcactus.com
Tel : +32 (0)65 22.58.86
GSM : +32 (0)497 87.26.99
www.fishingcactus.com

UNE NOUVELLE EXPÉRIENCE À VIVRE AU MUSÉE : VOYAGE GÉOLOCALISÉ AU PAYS DE LA CONNAISSANCE !

« Bonjour, je m'appelle Paul Otlet. Vous allez découvrir
le réseau mondial que l'on crée avec les visiteurs… »

Un Paul Otlet en mode « hipster », un réseau mondial qui s'étend au fil des contributions de joueurs, un smartphone à classer suivant la classification décimale universelle, une salle du « Palais mondial-Mundaneum » à recomposer en puzzle…

Pas de doute cette fois ça y est : les *gamers* ont pris possession du Mundaneum, « le Google de papier » ! Quelques jours avant les vacances de Noël, le Mundaneum et Fishing cactus sont heureux de vous présenter leur tout nouveau jeu. Objectif : célébrer la dimension collaborative de la construction des savoirs… et passer un chouette moment en apprenant !

Quelques jours après l'annonce du Label du « Patrimoine Européen » décerné au Mundaneum, ce n'est pas un hasard si le Mundaneum et Fishing Cactus ont choisi le 10 décembre pour présenter ce nouveau *serious game* : Journée Internationale des Droits de l'Homme, en pleine semaine de l'Heure du Code (initiative internationale d'alphabétisation numérique) !

Mundaneum Web 1895 s'adresse à ceux qui souhaitent découvrir le Mundaneum autrement. Cette expérience accessible dès 10 ans, est désormais disponible sur tablette à l'accueil du Mundaneum.

Grâce au projet multipartenaire JIRA (désormais Hookbridge), la firme montoise Fishing Cactus a développé un jeu géolocalisé dans l'espace muséal. Un parcours sur mesure qui permet au visiteur-joueur de résoudre des énigmes via des petits jeux et d'accéder à des contenus sur l'histoire de l'institution depuis sa création en 1895, et sur les outils de classification de la connaissance développés par ses fondateurs Paul Otlet et Henri La Fontaine.

Le projet de Mons capitale européenne de la culture en 2015 était construit sur la rencontre entre technologies et culture. Aux portes de 2016, ce projet interactif s'inscrit à l'avenir dans la médiation numérique du Mundaneum. Une manière ludique de remplir la mission pédagogique du Mundaneum : faire écho aux valeurs humanistes de ses fondateurs tout en guidant le visiteur vers la société digitale.

I. LA DÉMARCHE DU MUNDANEUM : DES ARCHIVES ET UNE MÉDIATION INNOVANTE POUR DONNER À COMPRENDRE LES ORIGINES DE NOTRE SOCIÉTÉ DE L'INFORMATION

Transmettre et éduquer sont les valeurs fondamentales du Mundaneum, depuis sa fondation, en 1895. Ces valeurs sont à ce jour, encore portées par l'institution. Le Mundaneum aujourd'hui se veut un espace de sensibilisation et d'éducation aux valeurs citoyennes telles que la démocratie et l'humanisme ; il se veut aussi espace de médiation tourné vers l'avènement du numérique. Un espace qui permet de découvrir, d'expérimenter, d'interroger l'histoire et de débattre des technologies de demain et d'une société en devenir.

Deux raisons principales expliquent ce positionnement.

D'une part, l'entreprise visionnaire d'Henri La Fontaine et Paul Otlet anticipait la société de la communication dans laquelle nous évoluons : dématérialisation des connaissances, mise en réseau du savoir, hypertextualité, diffusion multimédia. Le questionnement du numérique prôné par le Mundaneum est donc, en quelque sorte, inscrit dans son ADN.

D'autre part, les visiteurs d'aujourd'hui ont intégré les modes de communications numériques à leurs pratiques culturelles. Les réseaux sociaux, les technologies mobiles et les plateformes numériques ont fait éclater leurs références culturelles, qui ne sont plus celles des générations précédentes.

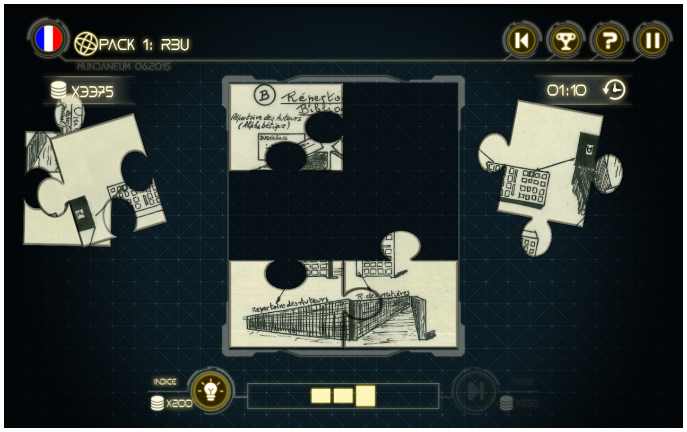
Le développement de projets de médiation intégrant la culture numérique autant sur la forme que sur le fond devient donc un enjeu incontournable pour toute institution désireuse d'évoluer avec la société et son public.

Un public varié au Mundaneum, et dont les multiples facettes nécessitent évidemment d'être prises en compte. C'est pourquoi ce jeu s'adresse aussi bien aux familles en visite individuelle qu'aux groupes scolaires ou associatifs pour qui une visite guidée utilisant le jeu a été spécialement pensée.

Le Mundaneum regorge d'un patrimoine et d'une histoire très riches, et donc parfois complexes. Avec ***Mundaneum Web 1895***, le Mundaneum, aidé de Fishing Cactus, expérimente donc une nouvelle manière, participative, d'appréhender les savoirs. C'est à devenir acteur de sa connaissance que le Mundaneum et Fishing Cactus invitent le visiteur-joueur : « participez à cette expérience ! »

II. DES IMAGES EMBLÉMATIQUES POUR DES CONTENUS POINTUS

Le jeu ***Mundaneum Web 1895*** est entièrement construit sur des images emblématiques du lieu et de l'histoire de l'institution comme balises d'un « jeu de piste » comptant 20 stations réparties sur les trois niveaux de l'espace muséal, pour autant de petits jeux. Chaque jeu (puzzle, téléphone arabe, utilisation des outils créés par Otlet et La Fontaine) donne accès à des informations sur le Mundaneum.



Le visiteur retiendra ces images fortes et notions principales qui forment le cœur de l'histoire du Mundaneum.

La sphère

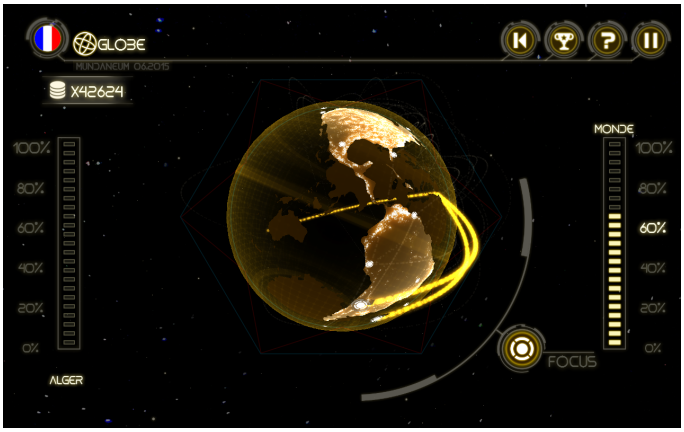
Signification : Réunir l'ensemble de la connaissance mondiale en un seul lieu dans un but pacifiste. L'objectif de Paul Otlet et Henri La Fontaine était de réunir l'ensemble de la connaissance universelle en un seul lieu, afin d'en faciliter l'accès. Le but était de mieux connaître « son voisin » pour éviter toute guerre …

Objectifs éducatifs :

- Faire comprendre l'objectif de Paul Otlet et Henri La Fontaine en créant le Mundaneum
- Amener à réfléchir au concept de pacifisme et de connaissance mise en réseau
- Développer l'apprentissage coopératif

Le réseau

Signification : Un réseau de coopération intellectuelle internationale, que Paul Otlet et Henri La Fontaine ont tissé, leur a permis de collecter les ressources utiles pour proposer depuis Bruxelles, un catalogue exhaustif répertoriant l'ensemble des publications éditées partout dans le monde, quelle qu'en soit la langue mais aussi de rédiger un nouveau langage d'indexation des savoirs : la classification décimale universelle.



Objectifs éducatifs :

- Faire prendre conscience que toute initiative de compilation du savoir, comme le web, l'internet ou le RBU est une œuvre collaborative
- Faire prendre conscience du rôle que le Mundaneum a joué dans le développement des sciences de l'information et de la communication
- Faire prendre conscience que Paul Otlet et Henri La Fontaine sont à l'origine du concept de réseau moderne.

Le Répertoire bibliographique universel ou RBU

Signification : Considéré comme le premier moteur de recherche (papier) de l'Histoire, le RBU est un outil à caractère universel. Son organisation générale permet de répondre à deux questions essentielles : « Quels sont les ouvrages écrits par tel auteur ? » et « Qu'a-t-on écrit sur tel sujet ? ». Le RBU est inscrit au registre Mémoire du Monde de l'Unesco.

Objectifs éducatifs :

- Faire comprendre que le RBU est le premier moteur de recherche d'information de l'histoire d'un point de vue technique (invention du concept)
- Donner à savoir que cette invention belge du 19e siècle est aujourd'hui reconnue patrimoine faisant partie de la mémoire du monde, de l'histoire de l'humanité.

La fiche bibliographique

Signification : On conserve au Mundaneum près de 12 millions de fiches bibliographiques qui correspondent chacune à une publication. Elles ont un format standardisé établi par Paul Otlet et des règles bibliographiques définissent leur cadre de rédaction. Chaque information reprise sur la fiche a son importance et doit figurer à une place bien déterminée.

Objectifs éducatifs :

- Aider à conceptualiser la première étape vers la dématérialisation de l'information
- Amener à réfléchir au concept de « data » au 19ème siècle

La Classification décimale universelle ou CDU

Signification : Pour classer les fiches dans le RBU, la CDU imaginée par Otlet et La Fontaine utilise un langage international : les nombres. L'ensemble des connaissances humaines est réparti en 10 classes auxquelles on attribue les chiffres de 0 à 9. Chaque classe est divisée en 10 groupes, chaque groupe renferme 10 divisions et chaque division, 10 subdivisions.

Objectifs :

- Faire comprendre le fonctionnement de la Classification Décimale Universelle : en quoi ce système marque-t-il le premier pas vers la virtualisation de l'information (langage numérique : code binaire, bits, octets,...) et l'hypertextualité
- Indiquer que ce système de classification décimale universelle a été utilisé de manière mondiale et régit encore le système de classification dans les bibliothèques de nos jours.

III. PETITE HISTOIRE D'UNE COLLABORATION ENTRE « INDUSTRIES CULTURELLES ET CRÉATIVES »

Au Mundaneum, la technologie rencontre les contenus pour une nouvelle expérience muséale. Son équipe réfléchit depuis longtemps à ces formes de médiation nouvelles.

Dès 2012, l'institution collaborait avec Fishing Cactus pour développer le jeu *Mundaneum* dans le cadre de son exposition « Renaissance 2.0 ». Ce jeu au déroulement simple mais ludique permettait de suivre la ligne du temps des créateurs qui ont fait l'histoire de la société de communication, du livre au web.

Le dispositif ludique *Mundaneum Web 1895* va beaucoup plus loin : un gameplay plus complexe fait d'une succession de petits jeux, débloqués grâce à des beacons disséminés dans l'espace muséal. C'est tout un parcours logique et cohérent qui emmène le joueur pour une découverte des éléments-phares de l'histoire du Mundaneum.

Les technologies actionnées : géolocalisation indoor, internet des objets

Ce projet est une concrétisation de la dynamique régionale des « Industries culturelles et créatives », puisque la technologie utilisée pour ce jeu a été développée par Fishing Cactus et ses partenaires (AMOOBI, l'institut Numédiart de l'UMons et le département OPERA de l'ULB) dans le cadre d'un subside GreenTIC de la Région Wallonne.

Elle s'articule sur l'intéressante triangulation « économie-recherche-culture ».

La modularité du jeu permettra à l'avenir de créer de nouvelles « briques constitutives », de nouveaux petits jeux, renforçant à la fois cette dynamique de collaboration locale et la visée pédagogique de la médiation « made in Mundaneum ».

Et parce que le lancement de *Mundaneum Web 1895* n'est qu'un commencement, des ateliers avec des écoles de la région serviront de « laboratoire » : pour des élèves du secondaire, il s'agira de créer leur propre game concept (les idées de jeux) qui sera développé par la suite, pour des étudiants du supérieur, de game design et de développement jusqu'au produit fini, la réalisation d'un des jeux pensés par les plus jeunes.

À travers ses contenus, son médium et ses possibilités d'évolution, *Mundaneum Web 1895* remplit donc pleinement les objectifs que s'étaient fixés le Mundaneum et Fishing Cactus : réfléchir sur la diffusion des connaissances, d'hier à demain …

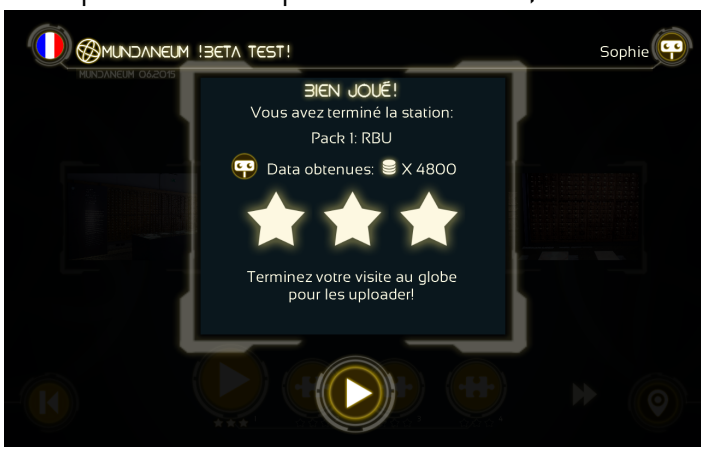
IV. LA DÉMARCHE DE FISHING CACTUS : APPLIQUER UNE TECHNOLOGIE ISSUE DE LA COLLABORATION DES SPHÈRES ACADÉMIQUE ET DU GAMING AU MONDE CULTUREL

Le système Hookbridge (anciennement JIRA)

Développée dans le cadre du projet JIRA (Jeu Indoor en Réalité Augmentée), Hookbridge est une plate-forme standardisée pour lieux touristiques et culturels permettant la création de contenus interactifs, divertissants et pédagogiques, connectés entre eux au sein d'une expérience globale unifiée.

Elle est le fruit de la collaboration entre des partenaires issus des mondes de l'industrie du gaming et académique : les firmes Amoobi et Fishing Cactus, l'institut Numédiart (technologies créatives) de l'Université de Mons et le département OPERA (pour Optique, Photonique, Electromagnétisme, Radiocommunications et Acoustique) de l'Université Libre de Bruxelles.

Concrètement, Hookbridge prend la forme d'une plate-forme IT indépendante du support, qui, déployée dans n'importe lequel de ces lieux, y apporte un ensemble d'applications, de jeux ou d'objets interactifs qui communiquent entre eux, échangent de l'information dynamiquement avec l'extérieur et guident l'utilisateur via de la géolocalisation (en intérieur comme en extérieur) et des appareils connectés.



Ces contenus peuvent prendre toute sorte de forme, d'une simple image à un site Internet, à des assemblages plus complexes mêlant la vidéo, la 3D temps-réel, des jeux, de la réalité virtuelle ou encore des installations Kinect.

Un concept adapté et un design pensé pour le Mundaneum

Alexandre Wyns, développeur chez Fishing Cactus, explique :

« Nous avons commencé par faire des recherches sur les musées : les types de public et leurs attentes, les types d'installations déjà existantes semblables à ce que nous voulions faire, les types de contenu adaptés et une utilisation sensée de la technologie à disposition afin d'éviter un effet "gadget."

Lorsque l'occasion s'est présentée de pouvoir déployer Hookbridge pour le Mundaneum, nous avons commencé par bien nous renseigner sur le musée, en travaillant main dans la main, afin de bien définir l'essence même de l'espace d'exposition et ses objectifs. A partir de là, nous avons pu définir ensemble les sujets importants qu'il allait être intéressant de mettre en valeur par de l'interactivité.

Sur cette base, l'équipe de designers en charge du projet a imaginé plusieurs concepts de jeux. L'approche n'est pas aisée. Il fallait des jeux simples, facilement accessibles par tout type de public, pertinent pour le Mundaneum, mais également aisément adaptables visuellement, pour pouvoir intégrer le catalogue de jeux à proposer pour des déploiements futurs de Hookbridge.

Après validations techniques avec nos directeurs techniques et artistiques, nous avons pu proposer différents concepts au Mundaneum. Suite à leurs commentaires, nous les avons adaptés, affinés, améliorés pour répondre au mieux à leurs besoins.

À partir de là, la production de la plate-forme Hookbridge pour le Mundaneum, baptisée ***Web 1895***, a pu commencer. Chaque jeu a été développé, testé, amélioré, testé à nouveau, jusqu'à atteindre son stade actuel : la phase finale de tests avec le public. Ce seront désormais les commentaires des visiteurs qui permettront de finaliser et peaufiner les derniers aspects expérimentaux de la plate-forme ! »

PARTENAIRES

mundaneum

FISHING CACTUS
SERIOUS GAMES

Le Mundaneum et Fishing Cactus souhaitent remercier leurs partenaires et les soutiens reçus pour le développement du jeu *Mundaneum Web 1895* :

amoobi

numediart
UMONS INSTITUTE FOR CREATIVE TECHNOLOGIES

ULB UNIVERSITÉ LIBRE DE BRUXELLES

Wallonie

SPW
Service public de Wallonie

Google