



Rencontres Innov'SHS

Mercredi 9 octobre 2024
Maison de l'Amérique Latine
217, bd Saint-Germain
75007 Paris

08:30 - 09:00 ACCUEIL CAFÉ

09:00 - 09:30 **Mot d'introduction**
Marie Gaille, directrice de CNRS Sciences humaines & sociales
Mehdi Gmar, Directeur général de CNRS Innovation, CNRS

09:30 - 10:30 **Table ronde :**
Cybersécurité / Protection des données

ANIMATEURS

Ricardo Etxepare - CNRS Sciences humaines & sociales — Directeur adjoint scientifique, Sciences du langage
 Ricardo Etxepare a rejoint CNRS Sciences humaines & sociales en janvier 2022 comme directeur adjoint scientifique de la section 34 - Sciences du langage. Il est également responsable du suivi de la section 26 Cerveau, cognition, comportement, pilotée par CNRS Biologie, et des interfaces avec cet institut. Il a de plus en charge la priorité scientifique Éducation au sein de CNRS Sciences humaines & sociales. Après sa thèse doctorale en linguistique à l'université de Maryland (États-Unis) en 1997, Ricardo Etxepare a enseigné à l'université du Pays Basque (UPV-EHU) en Espagne jusqu'en 1999 et a intégré le CNRS la même année ; il y est directeur de recherches depuis 2014. Ricardo Etxepare est spécialiste de la langue basque.

Nicolas Porquet - CNRS Direction des relations avec les entreprises - Responsable de la coopération avec la filière Cybersécurité
 Après six années passées dans la recherche fondamentale au Québec puis en France et l'obtention d'un doctorat en biologie cellulaire et moléculaire, Nicolas Porquet s'est tourné vers le conseil en R&D et innovation. Il a ainsi accompagné pendant huit ans des PME et start-ups innovantes de tous secteurs technologiques. Depuis mars 2022, il occupe, au sein du CNRS, les fonctions de responsable de la collaboration avec la filière cybersécurité rattaché à la Direction des relations avec les entreprises. Il a pour mission principale de monter des collaborations de recherche en cybersécurité entre les entreprises et les laboratoires du CNRS. Nicolas Porquet représente aussi le CNRS auprès des acteurs de la cybersécurité (entreprises, acteurs institutionnels, acteurs académiques) présents au Campus Cyber National situé dans le quartier de La Défense.

INTERVENANTS

Emilie Bonnefoy, Open Sezam

ALIAS (Authentication liable for Inclusivity And Simplicity).
 Soutenu par le programme de Transfert du Campus Cyber et par l'ANR, notre projet ALIAS vise à permettre aux personnes en situation de handicap visuel de se connecter en toute sécurité lors de leurs usages numériques pour réaliser des actes du quotidien : acheter un billet de train en ligne, prendre rendez-vous chez le médecin, réaliser des opérations bancaires, etc.
 Pour cela, nous collaborons avec le laboratoire CerCA (CNRS / Université de Poitiers) et l'association Valentin Hauy avec l'ambition de mettre les usagers au centre du développement de la solution et de leur permettre de bénéficier à la fois des technologies les plus en pointe en matière de sécurité informatique et de l'expertise d'un des laboratoires pionniers dans l'intégration des sciences cognitives appliquées aux usages numériques.

[OpenSezam — Trust Authentication](#)

Anne Laurent, Laboratoire d'Informatique, de Robotique et de Microélectronique de Montpellier (LIRMM)

NumDiag
 Le projet NumDiag est initialement un projet au croisement entre le droit, l'informatique et les sciences comportementales. Il porte sur un score de confiance sur la protection des données dont le calcul se fait par un logiciel automatisé. Ce score permettra aux promoteurs d'environnements connectés d'attester de la bonne gestion des données et de la protection de la vie privée des utilisateurs.)
 Avec la constante augmentation du nombre d'objets et environnements connectés, les usagers et utilisateurs n'ont que très rarement conscience du risque d'atteinte à la vie privée qu'ils courent. La réglementation européenne comme française a fourni un premier cadre pour accroître la protection (RGPD, cyberscore,...) mais ces initiatives sont encore insuffisantes car elles ne prennent pas en compte l'ensemble des dimensions, notamment humaines et organisationnelles, au-delà des contraintes techniques. En réponse à cela, le projet interdisciplinaire NumDiag propose un outil de diagnostic de performance numérique, modélisé sous forme d'un score.

<https://www.ins2i.cnrs.fr/fr/cnrsinfo/huit-projets-issus-de-cnrs-sciences-informatiques-accompagnes-par-le-programme-de>

Alda Mari, Institut Jean Nicod (IJN)

INTACT
 INTACT est un projet qui a produit un outil de veille sur les réseaux sociaux en cas de crise écologique. Il vise à détecter les urgences et à fournir aux opérationnels et décideurs les informations nécessaires pour agir sur le terrain. Il s'agit du premier outil pour la gestion complète des crises en France. Le projet a rassemblé linguistes et informaticiens, et a bénéficié de l'accompagnement métier du ministère de l'Intérieur. La contribution des sciences humaines et sociales a été essentielle pour définir des méthodes de recherche d'effets de sens très fins dans les textes.
 INTACT a bénéficié du soutien et accompagnement de CNRS Innovation, et est maintenant en phase de maturation auprès de Toulouse Tech Transfert.

<https://www.occitanie-ouest.cnrs.fr/fr/cnrsinfo/intact-faire-parler-les-reseaux-sociaux-pour-mieux-gerer-les-crises>

Francesca Musiani, Centre Internet et Société

- Un premier projet mené au sein du conseil scientifique de l'ANSSI, en collaboration notamment avec des collègues de CNRS Sciences Informatiques et de la Gendarmerie, avec l'organisation de rencontres thématiques (une 2^e aura lieu en novembre après une première en mars) à destination des agents de l'ANSSI pour les sensibiliser aux facettes 'humaines' de la cybersécurité ;
- Un deuxième projet sous la forme de discussions entre le GDR Sécurité informatique et le GDR internet, IA et société sur des possibles initiatives jointes au sujet.

[Francesca Musiani - Centre Internet et Société \(cnrs.fr\)](#)

10:30 - 11:00 PAUSE

Table ronde : Arts / Médias / Perception

ANIMATEURS

Priscilla Gustave-Perron

Priscilla Gustave-Perron a rejoint CNRS Sciences humaines & sociales en tant que directrice administrative adjointe. Auparavant, chargée de mission recherche puis cheffe du bureau de la recherche au ministère de la Culture (MC), elle a notamment piloté l'Accord-cadre MC / CNRS pendant six ans. Elle représentait également le ministère dans l'ensemble des projets portés conjointement par le ministère de l'Enseignement supérieur et de la Recherche, l'Agence nationale de la recherche et le Secrétariat général pour l'investissement SGPI : Programme national de recherche Industries Culturelles et Créatives (PEPR ICCARE), appel ANR Sciences avec et pour la société (SAPS), Sciences participatives. Auparavant, elle a occupé les fonctions de responsable administrative du collège des écoles doctorales pour la Comue Université Sorbonne Paris Cité, de directrice des affaires culturelles pour la ville de Fontainebleau et de chargée de mission culture au Conseil régional de Bretagne. Elle est titulaire d'un DEA en sciences et technologie des arts.

Mathieu Porchet

Mathieu Porchet intervient aux interfaces entre la recherche publique et le monde socioéconomique. De la création de start-up à la concession de licence, du domaine des sciences exactes au secteur de la culture, il contribue au transfert de résultats, de compétences et de connaissances issus de laboratoires grâce à son expertise sur la valorisation, l'immatériel et la propriété intellectuelle.

INTERVENANTS

Richard Kronland-Martinet — Perception, Représentations, Image, Son, Musique (PRISM)

LITIMS

En février 2024 a été inauguré le laboratoire commun LITIMS (Laboratoire d'Innovation Technologique pour l'Immersion MultiSensorielle), réunissant la société Immersion et le laboratoire PRISM.

L'objectif est de concevoir une plateforme d'immersion multisensorielle unique au monde, associant les modalités visuelles, auditives, vibratiles et haptiques, qui permettra de réaliser des prototypes et des expérimentations en la matière, afin d'approfondir la compréhension des mécanismes en jeu.

De nombreux cas d'usage sont déjà envisagés pour cette technologie au potentiel quasi illimité : travail d'équipe à distance en immersion, en prolongement des possibilités actuelles de Shariing, applications médicales, notamment pour le traitement de troubles mentaux via l'immersion, ou encore cocréation artistique, par exemple avec des concerts associant des musiciens jouant depuis divers endroits dans le monde.

<https://www.cnrs.fr/fr/actualite/litims-limmersion-dans-tous-les-sens>

Sandra Laugier - Institut des sciences juridique et philosophique de la Sorbonne (ISJPS)

RECO+

Si visionner des séries télévisées s'est inscrit au fil des années comme une activité centrale de la forme de vie contemporaine, les spectateurs ont de plus en plus de mal à se retrouver dans la masse et la variété de l'offre.

RECO+ sera un système innovant conçu pour fournir aux spectateurs un classement des séries télévisées en fonction de leurs compétences, demandes et préférences éthiques.

L'idée novatrice de RECO+ est d'offrir de meilleures recommandations sérielles en changeant le paradigme, c'est-à-dire en explorant le contenu (vidéo, textuel, scénaristique) des séries, plutôt qu'en traçant les comportements individuels de visionnage. L'innovation RECO+ servira à la fois les utilisateurs, les créateurs et les producteurs.

[Les laboratoires communs en SHS : une opportunité mieux connue des chercheurs et entrepreneurs | CNRS Sciences humaines & sociales](#)

Thomas Louail — Géographie-cités

RECORDS

Que fait le *streaming* à notre écoute de musique ? Que disent les *big data* collectées par les plateformes de nos comportements d'écoute et de nos goûts ? Comment les consommations de contenus et les pratiques d'écoute évoluent-elles à l'ère de l'abondance de l'offre et de la recommandation ? L'hyperchoix donne-t-il lieu à des parcours individuels très dissemblables ? Les plateformes favorisent-elles essentiellement des écoutes d'accompagnement des activités quotidiennes, organisées par les playlists ? Les traces numériques permettent-elles de revisiter les modèles et les théories de la sociologie des pratiques culturelles ?

Le projet RECORDS propose d'articuler enquête et *big data* pour étudier ces questions à partir d'un matériau empirique d'une diversité sans précédent. Il s'appuie sur un partenariat original entre des chercheurs et chercheuses issus des sciences sociales, des sciences du numérique, et l'un des acteurs majeurs de la diffusion musicale en France, Deezer.

Les résultats attendus sont à la fois méthodologiques et théoriques : de nouveaux modes de calcul et de visualisation de la circulation des personnes dans des espaces de contenus, et une contribution aux théories de la consommation musicale. Ils dessineront une vision informée et réaliste des pratiques du streaming musical, au-delà des images simplificatrices de l'exploration illimitée ou de la manipulation par les algorithmes de recommandation.

<https://www.inshs.cnrs.fr/fr/cnrsinfo/concevoir-des-dispositifs-qui-associent-des-traces-numeriques-individuelles-des-donnees>

Maxime Valette — Président, BetaSeries

Table ronde : Santé

ANIMATEURS

Stéphanie Kervestin

Docteure en biologie de Sorbonne Université (2002) puis chercheur à l'University of Massachusetts Medical School, elle entre au CNRS en 2006 comme chargée de recherche puis est nommée, en 2015, responsable de l'innovation et des partenariats industriels à l'Institut des sciences biologiques du CNRS. Elle est auditrice de l'Institut des Hautes Etudes pour la Science et la Technologie (IHEST) promotion Irène Joliot-Curie (2016-2017). De 2019 à 2020, elle est chargée de mission à la délégation régionale à la recherche et à la technologie (DRRT maintenant DRARI) Île-de-France du ministère de l'Enseignement supérieur, de la Recherche et de l'Innovation, avant de revenir au CNRS en tant que responsable du service partenariats et valorisation à la délégation régionale Paris Centre. En juin 2022, elle rejoint l'alliance pour la recherche et l'innovation des industries de santé (ariis) au Parisanté campus comme déléguée générale et devient administratrice de la filières IA & Cancer.

Alexis Spire

Alexis Spire est directeur de recherche au CNRS et auteur de plusieurs articles sur les inégalités sociales de santé. Il a coordonné un projet financé par l'Agence nationale de la Recherche et intitulé « La confiance envers les institutions étatiques et scientifiques à l'épreuve du Covid » et a publié plusieurs articles sur les réticences vaccinales. Il est actuellement responsable de la plateforme SHS Santé.

INTERVENANTS

Yann Auxemery — Psychiatre, Psychothérapeute

Ancien psychiatre des hôpitaux des armées, HDR en psychologie, Yann Auxéméry est un clinicien reconnu dans le domaine de la psychotraumatologie avec la publication de plus d'une centaine d'articles scientifiques. Il est l'auteur d'un traité de référence et a contribué à plusieurs ouvrages spécialisés et de vulgarisation sur les traumatismes psychiques. Membre du laboratoire Inspiire (Inserm), il est par ailleurs secrétaire général de la société médico-psychologique et rédacteur en chef associé des Annales Médico-Psychologiques, revue la plus lue en psychologie clinique et en psychiatrie dans le monde francophone.

Xavier Briffault - Cermes3, Centre de Recherche Médecine, Sciences, Santé, Santé Mentale, Société

CRAZY'APP

Alors que les troubles psychiques concernent une personne sur cinq en France, ils sont peu ou mal connus du public. En outre, les représentations de la population sur ces troubles ou les personnes qui en souffrent sont fréquemment erronées.

Face à ce constat, une équipe pluridisciplinaire de chercheurs a mis au point un outil innovant, la « Crazy'App », pour mieux comprendre les représentations de chacun sur la santé mentale, et changer ces représentations qui ont des conséquences majeures notamment sur la vie des patients, et sur l'accès aux soins.

Crazy'App permet aux utilisateurs de découvrir des témoignages de patients qui expriment leur vécu des troubles grâce à un accès à des données quantitatives et qualitatives.

<https://institutducerveau-icm.org/fr/actualite/lancement-de-crazyapp-une-web-application-sur-la-sante-mentale/>

Emmanuel Lacroix — Directeur Santé, Direction des Politiques Sociales — Caisse des Dépôts

Docteur en sciences de l'information et de la communication, Emmanuel Lacroix a débuté sa carrière dans le numérique en travaillant successivement dans un centre de recherche médical, dans une start-up du numérique en santé et dans une agence de communication. Il a ensuite rejoint la Caisse des Dépôts, toujours sur des fonctions numériques, avant de faire le lien entre la Caisse des dépôts et la justice commerciale, puis d'occuper pendant douze ans des fonctions de directeur territorial en Centre Val de Loire puis en Nouvelle-Aquitaine. Il est aujourd'hui Directeur Santé au sein de la Direction des Politiques Sociales et travaille à ce titre à l'articulation des interventions en santé des différentes entités du groupe CDC. Il a parallèlement été professeur associé à l'université Paris II Panthéon Assas de 2009 à 2018 où il a co-dirigé le Master Usages du Numérique, Innovation, Communication (UNIC).

Salma Mesmoudi - Centre européen de sociologie et de science politique (CESSP)

ONLINE DATA LABORATORY (ODLab)

Les techniques d'imagerie par résonance magnétique (IRM) et de diffusion permettent d'étudier la connectivité cérébrale avec une grande précision. Cependant, l'accès à ces ressources nécessite des installations complexes et des ressources informatiques importantes.

ODLab permettra la mutualisation des serveurs et des compétences dans le domaine de la neuro-imagerie et des pathologies cérébrales. Cela signifie que la puissance de calcul sera augmentée et les lacunes en termes de compétences pourront être comblées. De plus, cette approche permettra également d'ouvrir l'accès aux logiciels de recherche à des utilisateurs extérieurs au domaine de la recherche, tels que les cliniciens.

De plus, ce projet va au-delà de la simple offre d'accès *via* des *workflows* automatisés. Il intègre également la réutilisation de la production scientifique pour enrichir la documentation et faciliter l'interprétation des données, avec pour ambition de devenir une base pour des « *Clinical Decision Support Systems* ».

ODLab mutualise ces infrastructures et compétences, surmontant ainsi les obstacles techniques et financiers *via* l'accès en ligne à des *workflows* automatisés et la mise à disposition d'une puissance de calcul à distance. L'objectif central de ce projet est de démocratiser l'accès aux ressources techniques et de données pour des utilisateurs, même sans compétences techniques ou ressources financières avancées.

<https://www.inshs.cnrs.fr/fr/cnrsinfo/linkrdata-une-nouvelle-visualisation-des-donnees-pour-les-shs-application-la-cognition>

Table ronde : Mobilité

ANIMATEURS

Franck Guillard

CNRS Direction des relations avec les entreprises - Responsable de la coopération avec les filières Aéronautique et Automobile

Ancien élève de l'institut supérieur de l'aéronautique et de l'espace (ISAE-ENSMA), ingénieur en mécanique aéronautique, il commence sa carrière professionnelle en 2014 dans l'industrie automobile chez PSA Peugeot Citroën (aujourd'hui Stellantis) comme ingénieur d'essais dans le département innovation. En 2021, il rejoint la direction des relations avec les entreprises (DRE) du CNRS pour développer les projets de recherche de l'établissement avec les filières automobile et aéronautique sur des sujets d'intérêt commun.

Stéphanie Vermeersch

Directrice de recherche au CNRS, Stéphanie Vermeersch est directrice adjointe scientifique de CNRS Sciences humaines & sociales, où elle est chargée des unités des sciences des territoires et de l'interdisciplinarité. À ce titre, elle représente les sciences humaines et sociales à la Mission pour les initiatives transverses et interdisciplinaires du CNRS.

INTERVENANTS

Didier Josselin, Études des structures, des processus d'adaptation et des changements de l'espace (ESPACE)

L'AutoCoPartage

Les modes de transports partagés constituent aujourd'hui une alternative sérieuse au modèle tout puissant de l'autosolisme. L'AutoCoPartage allie des propriétés fonctionnelles du covoiturage, de l'autopartage et du transport à la demande. À l'état de prototype théorique, son objectif est de partager les ressources de mobilité et réduire les émissions de gaz atmosphériques, tout en repensant le « voyager ensemble ». Nous décrivons ses fondements, en comparant les modes dont il s'inspire. Nous fournissons des résultats théoriques en optimisation prouvant la capacité de regroupement de l'AutoCoPartage. Nous envisageons cette nouvelle offre potentielle sous l'angle des usagers, en mettant en évidence ses externalités positives, sociales et environnementales, mais aussi les limites et difficultés de sa mise en œuvre.

<https://cv.hal.science/didier-josselin>

<https://hal.science/hal-03481981>

<https://hal.science/hal-03575396>

<https://theses.hal.science/tel-02066934> (§4.3 p. 134)

Florence Toilier, Laboratoire Aménagement Économie Transports (LAET) / ENTPE

Silogues

Outil web qui vise à faciliter la prise en compte des flux de marchandises dans les stratégies des acteurs urbains. Cette application leur permet de simuler les livraisons et enlèvements de marchandises sur un territoire de leur choix en mobilisant des données ouvertes et les résultats des travaux de recherche conduits au Laboratoire Aménagement Économie Transports. L'intérêt de Silogues est de permettre, outre le diagnostic des flux à un instant t, de tester et comparer entre eux des scénarios prospectifs afin d'identifier les voies les plus prometteuses d'action sur les flux.

<https://app.silogues.fr/>

Julie Vallée, Laboratoire Interdisciplinaire Solidarités, Sociétés, Territoires (LISST)

Le Mobiliscope

Outil de géovisualisation qui donne à voir les variations de la population présente dans les territoires au cours des 24 heures d'une journée typique de semaine. Il propose des cartes et des graphiques interactifs pour explorer heure par heure la mixité sociale des territoires ainsi que leur attractivité en fonction du profil démographique et social des populations présentes, de leurs activités et des modes de transport utilisés. C'est un outil libre et gratuit qui s'inscrit dans une démarche de science ouverte et qui est disponible pour 58 villes et leur région (49 en France, 6 au Québec, Canada et 3 en Amérique latine).

<https://mobiliscope.cnrs.fr/>

Peio Dufau, Député

Peio Dufau est député de la 6^e circonscription des Pyrénées-Atlantiques depuis le 8 juillet 2024. Cheminot à la SNCF depuis 1999, il s'est engagé en tant que syndicaliste CGT sur des questions telles que le fret ferroviaire, la défense des trains de nuit, et l'étoile ferroviaire de Bayonne. Il est également conseiller municipal de la commune de Ciboure, où il a exercé la fonction d'adjoint à l'urbanisme jusqu'en juillet 2024, et siège au syndicat des mobilités de l'agglomération Pays Basque

Antoine Dupont, La Fabrique des Mobilités

La Fabrique des Mobilités vise à réunir tous les acteurs volontaires (territoires, industriels, laboratoires de recherche, start-up, pôles de compétitivité, universités et écoles, agences et ministères) afin de construire des coopérations ouvertes pour mieux répondre aux enjeux concrets posés par la transition écologique des mobilités.

www.lafabriquedesmobilités.fr

Table ronde : Patrimoine

ANIMATEURS

Pascal Liévaux

Historien de l'architecture, conservateur général du patrimoine, Pascal Liévaux est en charge de la recherche sur les patrimoines au ministère de la Culture. Dans ce cadre il contribue à la structuration des sciences du patrimoine, au niveau national en associant chercheurs académiques et professionnels du patrimoine, au niveau européen par le biais de l'Initiative de programmation conjointe sur le patrimoine culturel (JPI-CH) et de l'infrastructure européenne pour la science du patrimoine (E-RIHS). Il est rédacteur en chef d'*In Situ*, *Revue des patrimoines*.

Stéphane Bourdin

Professeur d'archéologie du monde romain occidental à l'université Paris Panthéon-Sorbonne et directeur adjoint scientifique à CNRS Sciences humaines & sociales (en charge des périmètres des sections 31 et 32) ; spécialiste de l'histoire et de l'archéologie de Rome et de l'Italie républicaines, Stéphane Bourdin a dirigé et dirige des chantiers de fouilles et de prospections archéologiques en Italie sur les territoires des Vestins, des Péligniens et des Lucaniens.

INTERVENANTS

Renaud Gosselin - TRAJECTOIRES, De la sédentarisation à l'État (VII^e - I^{er} millénaire av. J.-C.)

FRACTURE

Le projet FRACTURE vise à améliorer l'interprétation fonctionnelle des microtraces d'usure observées à la surface des outils préhistoriques. Ces microtraces, dont l'étude se fait, traditionnellement à l'aide de microscopes optiques, nous renseignent sur les modalités d'utilisation des outils anciens, ainsi que sur les matières qu'ils ont travaillées. Dans le cadre du projet Fracture, une nouvelle instrumentation et de nouveaux protocoles d'observation ont été conçus pour associer à l'approche optique : une approche fondée, cette fois, sur la spectroscopie et une analyse chimique des traces d'usure.

<https://trajectoires.cnrs.fr/projets/projets-en-cours/projet-fracture-favoriser-la-reconnaissance-et-lanalyse-chimique-des-traces-dusure/>

Maria Gurrado - Institut de recherche et d'histoire des textes (IRHT)

IDEM

Le projet IDEM s'inscrit dans le contexte de la sauvegarde de l'art calligraphique et du savoir-faire artisanal et artistique par le développement d'un dispositif inédit d'enregistrement et d'analyse du geste relevant de la motricité fine. Les besoins auxquels il répond sont : la sauvegarde du patrimoine immatériel en danger d'extinction, la transmissibilité directe et indirecte du savoir-faire, la certification du geste d'auteur.

L'objectif de cette première phase est la conception des prototypes du numériseur et des logiciels de visualisation et modélisation de la trajectoire enregistrée.

Page 14 : https://www.cnrs.fr/sites/default/files/page/2023-05/CNRS_programme_premat_2022.pdf

Guillaume Lavoué - Laboratoire d'informatique en image et systèmes d'information (LIRIS)

PROMESS

Le projet PROMESS a pour objet la restitution multisensorielle immersive de scènes du passé, dans le contexte de la préservation, de la diffusion et de la promotion du patrimoine culturel. Son champ d'application est le Château de Guédelon, un chantier expérimental où des dizaines d'ouvriers construisent un château fort en utilisant des techniques et des matériaux médiévaux. L'objectif de PROMESS est de créer de nouvelles technologies et de nouveaux algorithmes pour (1) la capture, sur site, des stimuli audios, visuels et olfactifs, et (2) leur restitution multisensorielle en réalité virtuelle. Le projet concerne à la fois le patrimoine culturel matériel (l'environnement physique) et immatériel (les gestes des artisans).

<https://xr.liris.cnrs.fr/promess/>

Mylène Pardoën - Maison des Sciences de l'Homme Lyon Saint-Etienne (MSH-LES)

ESPHAISTOSS (Étude et analyse Sensorielle des métiers du Patrimoine Historique - bÂti et artiSanat d'arT - , leur restitutiOn Sonore, leur Sauvegarde numérique à des fins de transmission et de médiation)

ESPHAISTOSS est un projet qui vise à étudier, analyser, comprendre les gestes artisanaux par le biais de la sensorialité, en vue d'enrichir les modes de transmission et d'ouvrir vers de nouvelles formes de médiation. S'appuyant sur l'expertise acquise dans le cadre de l'archéologie du paysage sonore, ce nouvel axe de recherche avec sa maîtrise totale de la chaîne de production (de la captation à la diffusion) propose des modèles audibles et des outils à destination de tout public (tant la communauté académique que le grand public, en passant par les secteurs de la formation).

Ce projet, qui a vu le jour lors de ma mission au sein du chantier scientifique CNRS/Ministère de la culture/ Notre-Dame, permet d'alimenter, entre autres, le projet ProMesS. Il permet d'élargir le périmètre couvert passant de l'archéologie du paysage sonore à celle du patrimoine sonore (couvrant ainsi le Patrimoine culturel immatériel).

<https://arceoson.hypotheses.org/2649>

Table ronde : Jeux éducatifs

ANIMATEURS

Gaëlle Bouin - Responsable du Service partenariat et valorisation de la délégation Île-de-France Villejuif du CNRS

Gaëlle Bouin est titulaire d'un Master 2 en Droit de la Propriété Intellectuelle obtenu en 2008. Elle rejoint le CNRS en 2009 en tant que chargée de la valorisation de la recherche au sein du Service partenariat et valorisation (SPV) de la délégation d'Orléans. En 2012, elle intègre le SPV d'une des cinq délégations CNRS d'Île-de-France et en 2016, elle devient adjointe au Responsable du SPV de la délégation Île-de-France Villejuif.

Depuis 2023, elle occupe le poste de responsable du Service partenariat et valorisation au sein de la même délégation. S'intéressant de près aux jeux éducatifs, Gaëlle Bouin explore avec son équipe leur potentiel en matière d'innovation pédagogique et de valorisation des sciences humaines et sociales en s'appuyant sur un périmètre de 110 unités de recherche dont la moitié relève de CNRS Sciences humaines & sociales.

Denis Duplat - Responsable du service partenariat et valorisation du CNRS à la Délégation Rhône Auvergne du CNRS

Denis Duplat a obtenu sa thèse de doctorat en biologie moléculaire et cellulaire au Muséum National d'Histoire Naturelle financé par une jeune entreprise privée de biotechnologie marine grâce au dispositif CIFRE de l'ANRT. Il a ensuite continué sa carrière en tant que responsable de la recherche dans une start-up innovante qui développait et valorisait des molécules naturelles d'origine marine antioxydantes et antimicrobiennes. Passionné par la valorisation de la recherche publique et le transfert de technologie, il a intégré le CNRS en 2012 à Meudon en tant que chargé de valorisation de la recherche puis est devenu responsable du service partenariat et valorisation du CNRS en Alsace en 2014. Il occupe, depuis 2016, les mêmes fonctions à la Délégation Rhône Auvergne du CNRS à Villeurbanne. De ce fait, il accompagne avec son équipe, les personnels de la recherche des 120 laboratoires de la circonscription dans la recherche et la mise en place de financements publics (de types Horizon Europe, ANR, BPI France) et privés (de la start-up au grand groupe) pour leurs projets de recherche ainsi que dans la valorisation économique de leurs résultats.

INTERVENANTS

Maxence Beauvarlet, Game designer

Atlantide est un jeu vidéo d'enquête géolocalisé par smartphone offrant aux joueurs une expérience type *escape game* dans laquelle ils auront à résoudre des énigmes basées sur l'Histoire et le patrimoine des villes et seront directement plongés dans un univers fictif.

Atlantide est une agence de protection de l'Histoire qui voyage à travers les âges pour lutter contre les pirates du temps qui tentent de modifier l'histoire pour en tirer profit. En tant qu'Agent Atlantide, vous devrez mener à bien vos enquêtes à travers le monde et les époques avec pour crédo de protéger l'Histoire !

Dans ce contexte, le travail de Maxime Beurvalet est de créer un scénario fun en utilisant le jeu (au sens large du terme) et les biais cognitifs afin de ludifier l'apprentissage d'un thème historique et du patrimoine d'un lieu donné. Pour ce faire, il se base sur les travaux et recherches apportés par le référent historique, Jean Vivier, qui valide la véracité des informations divulguées dans le scénario.

[Atlantide, un jeu d'enquête géolocalisé immersif](#)

Hamida Demirdache, Laboratoire de Linguistique de Nantes (LLING)

Cool Boole School Game

Ce 'jeu sérieux' vise à développer des nouveaux modes, ludiques et interactifs, d'apprentissage, d'entraînement, et d'évaluation de la cognition en logique mathématique des enfants.

Notre pari est que notre jeu sérieux pourrait permettre d'apprendre aux enfants, dès le plus jeune âge, ces concepts logiques pour améliorer leur performance dans des tâches logico-mathématiques — tout en développant d'autres qualités globales comme l'autonomie, la concentration, ou la mémorisation.

L'originalité de cet outil d'apprentissage par le jeu est de s'affranchir du langage (aucune instruction ou stimuli verbaux), notre hypothèse étant que certaines tâches scolaires destinées à mesurer les aptitudes mathématiques des enfants, mesurent en fait leur compréhension du langage. Or, l'impact du langage sur l'enseignement et donc l'apprentissage du raisonnement mathématique est insuffisamment pris en compte par les enseignants, notamment parce que les mathématiques utilisent un système relativement universel de représentations symboliques. Pourtant, l'instruction est transmise par le biais du langage naturel et la correspondance entre ces concepts mathématiques et le vocabulaire des langues est loin d'être transparente, soulevant des difficultés d'interprétation, et donc de compréhension, importantes. Par ailleurs, comme il ne passe pas par le langage, le *Cool Boole School Game* est adapté tant pour des participants monolingues de langues maternelles différentes, que pour des participants plurilingues, ou encore des participants qui ont des difficultés à utiliser ou à comprendre le langage.

<https://lling.univ-nantes.fr/research/projects>

Egidio Marsico, Maison des Sciences de l'Homme Lyon Saint-Etienne (MSH LES)

[kosmopolit]

Ce jeu de société, qui a par ailleurs une vraie vie commerciale, a été conçu en tant qu'objet de médiation scientifique. Il vient dans la continuité de plusieurs années d'implication du laboratoire dans les événements de médiation scientifique (Fête de la Science, Nuit des Chercheurs, Journée Nationale des DYS, Festival Pop'Sciences...), comme la recherche d'une nouvelle forme de médiation. Après avoir réfléchi à la possibilité d'un jeu pédagogique, nous avons finalement opté pour le jeu de société, avec la volonté de sortir de la sphère académique. Nous avons alors collaboré avec des auteurs de jeu, accompagnés par la SATT Pulsalys. Le jeu est sorti après quatre années de développement, il est aujourd'hui un très bon outil de médiation scientifique à la source de nombreux projets de médiation en milieu scolaire.

<https://www.pulsalys.fr/article/kosmopolit-le-jeu-de-societe-cooperatif-surprenant-et-immersif-au-contact-de-la-diversite>

Jean Vivier, Institut de recherche sur la renaissance, l'âge classique et les lumières (IRCL)

Apparition soudaine

Le jeu d'enquête géolocalisé « Apparition soudaine » a été réalisé dans le cadre de la thèse intitulée « Jean Deschamps et Shakespeare : une aventure théâtrale en Occitanie », en partenariat avec la start-up Atlantide. Il s'agit du volet de recherche appliquée qui était intitulé « THÉPORÉA : réinventer le théâtre populaire à l'heure de la réalité augmentée ».

C'est un outil numérique qui utilise la géolocalisation pour permettre une expérience immersive au public qui peut ainsi découvrir l'aventure théâtrale de Deschamps et son impact sur le patrimoine architectural et culturel de la cité de Carcassonne.

[Apparition soudaine - Atlantide || Jeu d'enquête géolocalisée](#)

18:00 - 18:30 **Remise du prix**

Michel Mortier, directeur de la Fondation du CNRS



CNRS
3, rue Michel-Ange
75794 Paris Cedex 16
+ 33 1 44 96 40 00
www.cnrs.fr | [X](#) | [LinkedIn](#) | [YouTube](#)