



• ROMANIZER •

Manuel de jeu



Informations sur la sécurité

Précautions à prendre

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte de momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Table des matières

Informations sur la sécurité	2
Précautions à prendre	2
Avertissement sur l'épilepsie	2
Table des matières	3
Introduction	5
L'Histoire et les jeux vidéo	5
Un jeu intelligent	5
Un jeu pour l'éducation	5
Un manuel complet pour vous guider	6
A vous de jouer !	6
Historique du jeu	7
La Scientific game jam	7
Grand Prix du Jury	7
Vers une version éducation	8
Les Clionautes	9
Comment jouer à Romanizer ?	10
La déesse Cybèle	11
Ecran principal	13
Les principes de base	14
Les tours	14
Les poètes et leurs émotions	15
Les bienfaits	21
L'oracle	26
Les événements	27
Les miracles	49
Fins multiples	50
Défaite	50
Victoires	50
Arrière-plan	52
Musique	53
Crédits	54
Contact	55

Introduction

L'Histoire et les jeux vidéo

L'Histoire et les jeux vidéo entretiennent une longue histoire. Depuis la naissance de ce nouveau loisir à la fin des années 70, les créateurs de jeux ont tout de suite vu que les péripéties de notre passé pouvaient être de magnifiques sources d'inspiration.

Dans les jeux vidéo, les joueurs deviennent **des acteurs de l'histoire** qu'ils regardent. Les actions du joueur dans le jeu (le *gameplay*) peuvent, si les règles ont été bien écrites, faire comprendre le fonctionnement des sociétés du passé.

C'est cet aspect qui a guidé notre réflexion lors de la conduite de ce projet inédit chez les Clionautes.

Un jeu intelligent

Chez Les Clionautes, nous croyons que les jeux vidéo peuvent être de bons outils pédagogiques. Nous avons déjà montré qu'il était largement possible de faire cours en faisant jouer les élèves, en leur faisant critiquer un jeu et en leur faisant créer des jeux.

Pour la première fois dans l'histoire de l'association, nous avons souhaité aller plus loin que le simple usage des jeux vidéo existants. Nous avons été à l'initiative du développement d'un **jeu vidéo intelligent**. Car Romanizer a été conçu pour être **un jeu avant tout** ! Il y a des anachronismes et des simplifications. Pour autant, il a été développé sur de **solides bases scientifiques**. Les plus curieux s'amuseront à aller plus loin, d'autres à faire du *fact-checking* et ne seraient-ce pas là les plus grandes compétences que l'on peut espérer voir naître chez nos enfants : la curiosité et l'esprit critique.

Nous avons souhaité proposer un jeu avec un **gameplay simple** mais efficace et une **écriture moderne** afin de jouer avec un fait historique peu connu : **les débats et discussions autour de l'adoption par les Romains de cultes orientaux et notamment celui de Cybèle**.

Un jeu pour l'éducation

Nous avons voulu que Romanizer soit **ludique**, accessible dès la **classe de Sixième**, jouable **gratuitement** et **facilement** dans les établissements scolaires **sur navigateur**.

Grâce à la formidable équipe de développement qui nous a accompagné dans cette aventure, nous pensons avoir réussi notre pari. Qu'ils en soient tous remerciés ici !

Romanizer laisse une **large place aux enseignants** (d'histoire, de français, de LCA, etc.), aux éducateurs, et évidemment aux parents. Le jeu aborde de nombreux concepts et savoirs : religion, acculturation, romanisation, croyances, poésie, théâtre, chronologie romaine, etc. Autant de pistes de réflexion pour nos élèves.

Un manuel complet pour vous guider

C'est pour rendre honneur au travail de l'équipe créative et pour vous accompagner au mieux dans l'usage de ce jeu, que nous avons conçu ce manuel. Il vous permettra d'en savoir plus sur le jeu : le développement, les règles de fonctionnement (le *gameplay*) et le contenu.

Vous pourrez aussi lire des commentaires des créateurs qui vous aideront à comprendre les choix artistiques et ludiques qui ont été faits dans le jeu.

Réservé aux adhérents Clionautes, il vous sera d'une aide précieuse lors de la conception de vos activités pédagogiques.

A vous de jouer !

Nous espérons que vous vous amuserez autant avec Romanizer que nous nous sommes amusés à le créer.

Nous espérons que vous vous en servirez avec vos élèves pour leur faire découvrir un aspect souvent méconnu de l'histoire de la Rome antique.

Bon jeu !

L'équipe de Romanizer

Historique du jeu

La Scientific game jam

Romanizer a été initialement créé, en avril 2021, lors de la **Scientific Game Jam** organisée par l'association Lyon Game Dev. Lors de cet événement, 18 équipes composées de jeunes chercheurs, artistes, développeurs, *game designer*, se sont données comme défi de créer des jeux pour expliquer les sujets de recherches des doctorants. Tout cela en 48h ! Au bout du compte, une première version du jeu est sortie du travail de Thibaut Sowa, Maëva Bouvier, Erwan Castioni, Antonin Lesoudier, Jean Bessede et Élodie Bouhier.

Grand Prix du Jury

Le jury de la Scientific Game Jam a décerné le **Grand Prix du Jury** à Romanizer pour ses qualités ludiques, graphiques et pédagogiques.

Le jury était alors composé de :



Louis-Ferdinand Sébum, journaliste à Canard PC



Nordine Ghachi, co-fondateur du studio Dowino, studio de développement de serious game à Lyon



Catherine Rolland, cheffe de projet à la chaire ScienceXGames (Ubisoft/École Polytechnique)



William Brou, enseignant en histoire-géographie et vidéaste (Histoire en Jeux), membre de l'association Les Clionautes



Fanny Barnabé, chercheuse post-doctorale en game studies au Liege Game lab



Pascal Moutet, chef de projet à la Casemate de Grenoble, organisateur de plusieurs éditions de la Scientific Game Jam

Vers une version éducation

La thématique abordée étant en adéquation avec des points de programmes scolaires (Sixième, Thème 3, chapitre 7 et 9), l'association **Les Clionautes** a proposé à l'équipe de continuer l'aventure.

L'objectif ? Faire de Romanizer un jeu **utilisable en classe**. Utilisable cela veut dire adapté et compréhensible par des élèves de collège-lycée, mais aussi jouable dans les établissements scolaires.

Pendant **tout l'été 2021**, l'équipe sous la direction de Thibaut Sowa (étudiant *game designer*), a travaillé à l'amélioration du jeu :

- portage du jeu sur le moteur Unity
- création, reprise et intégration de musiques et de feedbacks sonores
- réécriture des textes
- revalorisation des graphismes et de l'interface utilisateur
- création de nouveaux assets enrichissant le jeu
- équilibrage du jeu

C'est au terme de cette aventure commencée en avril 2021, que l'équipe du jeu et les Clionautes sont fiers de vous présenter Romanizer !

Les Clionautes

Créés en 1998 par des membres de la liste de diffusion H-Français, Les Clionautes ont vocation à rassembler les professeurs d'histoire et de géographie dans une association de culture professionnelle engagée dans le débat public sur ces disciplines dans tous les ordres d'enseignement. Ils sont ouverts aux étudiants en cours de formation, aux professeurs stagiaires, aux auteurs, attachés de presse et chercheurs.

Interlocuteurs de tous les acteurs et praticiens de l'histoire et la géographie, institutionnels et associatifs ainsi que des collectivités territoriales, les Clionautes, défenseurs des valeurs républicaines et de la laïcité, sont indépendants de tout syndicat, parti, courant religieux ou d'opinion, l'association est partenaire des grands rendez-vous de nos disciplines.

L'association, présente à de nombreux rendez-vous (Blois, Saint-Dié, Narbonne ...) dispose de sa chaîne Youtube, propose de nombreux compte-rendus de conférences (Mémorial de la Shoah, Institut du Monde arabe ...) et bénéficie d'un partenariat avec Pearltrees pour l'hébergement de ressources pédagogiques.

Les Clionautes interviennent dans le débat public sur l'enseignement de l'histoire et de la géographie, sur la place de ces disciplines dans tous les ordres d'enseignement et promouvoir l'utilisation des technologies numériques dans les pratiques enseignantes.

Le groupe Facebook : <https://www.facebook.com/clionautes>

Le compte Twitter : <https://twitter.com/Clionautes1> (@Clionautes1)

Comment jouer à Romanizer ?

Pour jouer à Romanizer, **aucune installation n'est nécessaire**. Le jeu a été développé sous le moteur Unity afin d'être **jouable directement sur navigateur**.

Pour avoir accès au jeu, rendez-vous à cette adresse :

<https://www.clionautes.org/romanizer>

En cas d'indisponibilité du site des Clionautes, une version de secours est disponible à cette adresse :

<https://jalogames.itch.io/romanizer>

Le jeu fonctionne sur les navigateurs suivants :

- **Mozilla Firefox** (version 51 et plus)
- **Google Chrome** (version 56 et plus)

Vous jouez sur Mac ? Le jeu n'est pas jouable sur le navigateur Safari, nous vous conseillons d'installer Mozilla Firefox ou Google Chrome

Mot de l'équipe : Nous savons que beaucoup de personnes ont pris l'habitude de jouer sur mobile. Malgré tout, l'interface et le *game design* de Romanizer n'ont pas été pensés pour être joués sur mobile. C'est possible, mais l'interface du jeu n'a pas été prévue pour être jouable sur un petit écran.

Avant toute utilisation dans votre établissement, veuillez à vérifier que l'URL du jeu ne soit pas bloquée par les différents pare-feux présents sur les réseaux établissements. Auquel cas, rapprochez-vous de **votre référent numérique** ou de **votre chef d'établissement** afin de faire autoriser l'URL.

La déesse Cybèle

Cybèle est une déesse d'origine phrygienne, qui, selon plusieurs poètes et historiens, arriva à Rome en 205 ou 204 av. J.-C. pendant les guerres puniques. Alors que les Romains étaient en train de perdre la guerre contre Carthage, ils consultèrent les livres sibyllins, qui leur indiquèrent d'aller chercher Cybèle chez le roi Attale. On peut lire à ce sujet Ovide *Fastes* IV v247-348, Tite-Live XXIX 10-14 ou Silius Italicus *Punica* XVII v1-47.

On pense que ce que les Romains ont réellement ramené de Phrygie pouvait être une statue de la divinité, des objets de culte, des serviteurs de Cybèle et peut-être une pierre symbolisant la déesse. Plusieurs auteurs racontent que la divinité a été accueillie à Rome par les personnages les plus chastes et les premiers des citoyens. Son temple fut installé sur le Palatin, à côté du sanctuaire de la Victoire, et connut plusieurs rénovations et reconstructions, notamment de la part de l'empereur Auguste.

Les valeurs de Cybèle et les formes sous lesquelles elle est honorée sont variées. Elle est décrite comme la Terre Mère, la Mère des dieux et des Hommes. Elle est associée à Rhéa dans certains récits mythologiques. Elle est parfois appelée la Grande Mère ou la Mère Phrygienne. Elle porte en elle des valeurs de chasteté et de respect des ancêtres. Elle est revendiquée comme déesse romaine au moment de la campagne de restauration des mœurs entreprise par Auguste.

Cependant, on aperçoit dans les textes latins que la perception de Cybèle par les Romains est bien plus contrastée que ce que les décisions officielles ou l'iconographie impériale peuvent laisser paraître. Les processions religieuses des Mégalésies (les fêtes officielles en l'honneur de Cybèle qui avaient lieu en avril) sont décrites comme impressionnantes et effroyables. Ces processions sont en effet très bruyantes, on y joue de la musique peu romaine, et certains serviteurs de Cybèle y semblent pris de folie. De manière générale, les Galles, serviteurs eunuques dont on raconte parfois qu'ils s'émasculaient eux-mêmes, sont moqués et rejetés par les Romains. Ils représentent une mise en danger de la virilité romaine, et parvenir à de tels extrêmes religieux évoque pour les Romains les excès de la superstition.

Toujours est-il que les textes de l'époque augustéenne s'attachent à prouver que Cybèle est bel et bien une déesse romaine, associée à Enée et au mont Ida. Elle aurait protégé Enée lors de son départ de Troie, lui aurait fourni les pins nécessaires à la construction de sa flotte, et n'aurait pas vogué vers Rome avec lui uniquement parce que son heure n'était pas encore venue.

Il s'agit donc d'un culte suscitant des émotions contradictoires, qui varient selon l'époque et le média employé. Comme d'autres cultes importés à Rome (par exemple le culte grec de Dionysos ou le culte égyptien d'Isis), il est à la fois victime d'un certain rejet des "orientaux débauchés" et intégré peu à peu au système religieux de Rome. Si certains

historiens du début du XXe siècle faisaient de l'arrivée de Cybèle et d'autres cultes "orientaux" un choc monumental pour Rome, remettant en question les fondements-mêmes du rapport des Romains à leurs dieux, il est en réalité bien plus probable que ces dieux se soient inscrits dans le processus d'agrandissement du Panthéon romain comme beaucoup d'autres. La question de son "exotisme" se pose, "exotisme" notamment dénoncé par de grands défenseurs du *mos maiorum* comme Juvénal, mais le bouleversement que Cybèle apporte n'est pas le séisme qui avait été imaginé auparavant.

C'est ce processus complexe d'acceptation et de rejet, qui dépend de l'époque, de la position sociale et des décisions officielles de Rome qui est reproduit d'une manière ludique et simplifiée dans *Romanizer*.

Bibliographie indicative

N. BELAYCHE, « "DEAE SVRIAE SACRVM" La romanité des cultes "orientaux" », *Revue Historique*, vol. 302, 3 (615), Presses Universitaires de France, 2000, p. 565-592

C. GUITTARD, « L'arrivée de Cybèle à Rome : élaboration du thème, de Tite-Live à l'Empereur Julien », *Culture classique et christianisme : mélanges offerts à Jean Bouffartigue*, Paris : Picard, 2008, p. 191-200

F. VAN HAEPEREN, « Étrangère et ancestrale, la Mère des dieux dans le monde romain », *Annuaire de l'École pratique des hautes études (EPHE), Section des sciences religieuses. Résumé des conférences et travaux*, n° 125, 2018, p. 167-175

Mot d'Élodie : Mon sujet de thèse, qui a été le point de départ du jeu, s'intéresse à la manière dont les poètes latins du 1er siècle av. J.-C. au 1er siècle ap. J.-C. perçoivent l'arrivée de divinités dites "orientales" à Rome. Cybèle est l'une de ces divinités, mais mes recherches se concentrent également sur son compagnon, Attis, ainsi que sur les divinités isiaques. Je tente notamment de reconstituer une histoire culturelle de ces dieux grâce à l'examen de leurs représentations artistiques, dans la poésie et l'iconographie.

Pour en savoir plus...

C'est ici que s'arrête l'aperçu du manuel de jeu de Romanizer.

Nous vous remercions de votre intérêt pour Romanizer !

Le manuel complet est disponible sur le site de l'association pour les seuls adhérents des Clionautes.

Vous n'êtes pas encore adhérent ? Une seule adresse :

<https://www.clionautes.org/adherer-aux-clionautes>

En adhérant aux Clionautes, vous avez accès à des centaines de ressources pédagogiques utilisables en classe.

En adhérant, vous apportez votre soutien à l'association et à ses membres.

En adhérant, vous permettez à l'association de développer de nombreux projets comme Romanizer.

En adhérant, vous aidez l'association à agir pour la défense de nos disciplines.

Pour plus de renseignements, contactez : **William Brou**, responsable du projet Romanizer chez les Clionautes

william.brou@clionautes.fr