

QUAND L'IA FAIT PARLER DES JEUX DE L'ANTIQUITÉ

Publié le 9 avril 2026



par Daily Science

[Grâce à un système d'intelligence artificielle développé à l'UCLouvain, une équipe internationale de scientifiques a réussi à reconstituer les règles d'un jeu de société romain dont personne ne connaissait l'existence.](#) En combinant archéologie, modélisation numérique et simulations massives, cette recherche ouvre une nouvelle voie pour comprendre les pratiques culturelles du passé et illustre le potentiel de l'IA comme outil au service de la connaissance.



Reconstitution du jeu de blocage romain © Walter Crist

Cartographie des zones d'usure

Tout a commencé avec une petite plaque de calcaire gravée, découverte au cœur des Pays-Bas romains et conservée depuis des décennies dans un musée sans que personne ne connaisse exactement son usage. Des marques d'usure linéaires, visibles à la surface de la pierre, laissent supposer un usage répété peut-être dans le cadre d'un jeu, mais sans explication formelle.

Pour lever cette énigme, une équipe associant des scientifiques louvanistes, des universités de Leiden et de Maastricht (Pays-Bas) et de la Flinders University (Australie), en étroite collaboration avec le Romeins Museum de Heerlen (Pays-Bas), a combiné plusieurs approches. La pierre a d'abord été numérisée en 3D afin de cartographier les zones d'usure. À partir de ces données, l'équipe a formulé toutes les configurations de plateaux plausibles correspondant aux traces observées : un rectangle central, complété par différentes lignes horizontales ou diagonales.

Logiciel IA dédié au jeu

Ces hypothèses ont ensuite été intégrées dans [Ludii](#), une plateforme logicielle d'intelligence artificielle dédiée au jeu, qui permet de simuler automatiquement des milliers de parties grâce à des IA.

Créée par Éric Piette, spécialiste de l'IA appliquée aux jeux, son objectif est de développer des outils computationnels permettant d'analyser, de simuler et de comparer des jeux de société issus de cultures très diverses, d'en étudier les règles, les mécaniques et les comportements de jeu. Mise sur pied grâce à une [bourse du European Research Council \(ERC\)](#), Eric Piette partage aujourd'hui ses découvertes au sein du [réseau GameTable](#).



Pions en verre © Het romeins museum

Parties endiablées

Plus d'une centaine de configurations et de jeux potentiels ont été testés et des milliers de parties ont été jouées par Ludii. Les simulations ont permis d'éliminer rapidement les règles incompatibles avec les traces d'usure réelles, jusqu'à faire émerger un résultat robuste : le plateau correspond très probablement à un jeu de blocage, dans lequel un joueur cherche à immobiliser complètement son adversaire.

Au-delà de la découverte archéologique, cette recherche met en lumière une facette souvent oubliée de l'intelligence artificielle. « L'IA ne se limite pas aux assistants conversationnels ou à l'optimisation industrielle. C'est un ensemble très large de méthodes mathématiques et informatiques qui, lorsqu'elles sont bien utilisées, deviennent un formidable outil de compréhension et de transmission », souligne Éric Piette, professeur en informatique et chercheur en intelligence artificielle à l'UCLouvain.

Un accélérateur de raisonnement

Dans ce projet, l'IA ne remplace ni l'archéologue ni l'historien : « elle agit comme un accélérateur de raisonnement, capable d'explorer en quelques heures des hypothèses qui auraient nécessité des décennies de travail manuel. Elle permet aussi de créer un langage commun entre les disciplines, facilitant la collaboration entre informaticiens, archéologues, historiens, psychologues ou spécialistes de l'éducation. »

Cette approche illustre un usage méconnu de l'IA : comprendre notre passé, préserver le patrimoine

culturel et rendre accessibles des savoirs qui, autrement, resteraient fragmentaires ou hypothétiques. Cette découverte suggère aussi des échanges culturels entre le nord de l'Empire romain et la Scandinavie, où des jeux de blocage similaires apparaissent plus tard, le jeu ayant pu servir de vecteur de transmission entre populations.

Les retombées de cette recherche dépassent largement le cadre de l'Antiquité romaine. Les outils développés dans le cadre du projet Ludii sont aujourd'hui utilisés dans de nombreux contextes : analyse du comportement humain, enseignement de concepts mathématiques ou informatiques, étude des mécanismes cognitifs liés au jeu, ou encore conception et test de nouveaux jeux contemporains.

En redonnant vie à des pratiques ludiques anciennes, cette étude montre que le jeu est un langage universel, un vecteur de transmission culturelle et sociale à travers les siècles. « Comprendre comment on jouait, c'est aussi mieux comprendre comment les sociétés échangeaient, apprenaient et interagissaient », conclut Pr Éric Piette.