
« Les Mystères de la Basilique »

Plaisir fictionnel, ludique et esthétique au service du patrimoine

Edwige Lelièvre

INREV (Images Numériques et Réalité Virtuelle)
Université Paris 8
EN-ER (Espaces Numériques – Extension du Réel)
École Nationale des Arts Décoratifs

Karleen Groupierre

INREV (Images Numériques et Réalité Virtuelle)
Université Paris 8

Section CNU n° 18 (Architecture, arts appliqués, arts plastiques, arts du spectacle, épistémologie des enseignements artistiques, esthétique, musicologie, musique, sciences de l'art.)

edwige.lelievre@gmail.com

karleen.group@gmail.com

<http://www.armaghia.fr/>

<http://www.karleen.fr>

MOTS-CLES :

Transmédia, ARG (Alternate Reality game), jeux de rôle en ligne, fiction immersive.

RESUME :

Le projet « Les Mystères de la Basilique » est une tentative de réponse à une question simple : comment la fiction, le jeu et le plaisir qu'on éprouve en les vivant peuvent-ils inciter les 15-25 à se rendre physiquement dans des lieux culturels pour y découvrir in situ le patrimoine ?

Les auteurs de ce projet : Karleen Groupierre et Edwige Lelièvre, respectivement spécialisées dans la création de productions transmédia et dans l'aspect esthétique et créatif des jeux de rôles en ligne ont créé en réponse à cette question l'ARG (Alternate Reality Games) « Ghost-invaders - les mystères de la Basilique ».

C'est un jeu qui propose aux participants de vivre une aventure pluri-supports immersive mêlant mondes physiques et numériques.

INTRODUCTION

Les adolescents et jeunes adultes du XXI^e siècle sont de grands amateurs de fictions, de jeu et de fantastique. Cependant, on constate aussi que ceux qui prennent plaisir à découvrir des histoires imaginaires désertent massivement les lieux patrimoniaux.

Dans le même temps, suite à l'engouement pour les fictions ludiques et le fantastique, on voit émerger de plus en plus de fictions cross-média : fictions intégrant, pour une même histoire, une diffusion synchronisée sur plusieurs supports : films, séries télévisées, livres, jeux vidéo, etc.

Ces productions amènent le spectateur à découvrir une histoire, un univers, en navigant sur les différents supports mis en place pour porter la fiction (film, jeu, etc.).

Suite à ces constats, une idée s'impose naturellement : pourquoi ne pas utiliser la fiction pour faire découvrir le patrimoine aux jeunes ? La mise en pratique est cependant plus complexe. Cette approche a en effet déjà été envisagée de différentes manières : jeux éducatifs comme Versailles 1685 : Complot à la Cour du Roi Soleil ; accent mis sur les légendes lors des visites de monuments ; etc. Cependant, les jeux vidéo n'enjoignent pas les joueurs à se rendre physiquement dans le monument ou le musée et l'accent sur les légendes lors des visites n'est intéressant que pour ceux qui ont déjà franchi le seuil du monument.

Il se pose alors une nouvelle question : comment la fiction, le jeu et le plaisir qu'on éprouve en les vivants peuvent-ils inciter les 15-25 à se rendre physiquement dans des lieux culturels pour y découvrir in situ le patrimoine ?

En réponse à ces questionnements, nous avons conçu l'évènement nommé « Les Mystères de la Basilique » destiné à faire connaître le patrimoine, l'histoire et l'architecture du centre-ville de Saint-Denis.

Le projet « Les Mystères de la Basilique » est une oeuvre transmédia, un ARG (Alternate Reality Games soit jeux à réalité alternée). C'est un jeu qui propose aux participants de vivre une aventure pluri-supports immersive mêlant mondes physiques et numériques. Le spectateur devient dans le cadre de ce jeu un "spect-acteurs" (Allard-Chanial' 1998, p. 251) : actif et réactif, il crée sa propre histoire, mène sa propre enquête au sein de la fiction qui lui est proposée.

Par ailleurs, des systèmes de jeux de rôle en ligne ont été intégrés à l'ARG. Les jeux de rôles en ligne se sont en effet révélés extrêmement populaires auprès des adolescents et jeunes adultes, générant un investissement important de leur part et incitant au jeu en groupe et à la formation d'une communauté ludique.

Nous avons émis l'hypothèse que le centre-ville de Saint-Denis recelait en lui-même une part de légendes, de fantastique, de beauté et de magie considérable. Si à travers cet évènement, les joueurs pouvaient s'en apercevoir, alors leur intérêt pour ces lieux serait considérablement augmenté.

Pour préserver le fragile équilibre entre plaisir de jeu et apprentissage, nous avons pris le parti de ne dévoiler ni le but culturel du jeu, ni aucun partenaire avant la fin de l'évènement, laissant ainsi toute sa place à la fiction et au jeu. Nous souhaitons que les joueurs découvrent le patrimoine culturel à travers les énigmes et la narration, qu'ils jouent donc avant tout pour le plaisir du jeu, pour le plaisir de découvrir la fiction et pour le plaisir esthétique lié aux installations présentées. La découverte du patrimoine était donc envisagée comme un effet secondaire, mais néanmoins inévitable.

1 ETUDE DES ELEMENTS DU PLAISIR FICTIONNEL ET LUDIQUE DES ARG ET DES JEUX DE ROLE EN LIGNE

1.1 Les ARG : un fort potentiel ludique

En 2006, Henry Jenkins, dans son livre « *Convergence Culture* » pointe du doigt le terme de « *transmedia storytelling* »¹. Dans cet ouvrage, il explique qu'une « *histoire transmédia se déploie au travers de multiples supports, avec chaque nouvel élément apportant une contribution caractéristique et précieuse à l'ensemble* » (Jenkins, 2006 : p 95-96)². Il s'agit d'une définition assez généraliste qui peut, par conséquent, regrouper plusieurs types de transmédia. En 2009, Chrity Dena³ propose une définition plus stricte via le terme de transfiction, elle décrit alors une histoire qui est dépendante de toutes les pièces, de tous les supports, pour être complète.

Dans cette définition, aucun média ne peut être indépendant, l'histoire se bloque si le public ne va pas chercher la suite sur d'autres supports. Cela définit parfaitement le type de transmédia que sont les ARG (Alternate Reality Game soit jeu à réalité alterné). En effet, dans un ARG la fiction et l'histoire sont au premier plan, le jeu consiste à résoudre des mystères, à découvrir une histoire et pour y parvenir il est indispensable de naviguer sur les différents médias proposés. Tous les supports mis en place n'ont qu'un seul but : supporter l'histoire commune.

Face à une telle narration, souvent nommée narration augmentée⁴ ou narration éclatée, car elle est dispersée sur différents supports, le joueur va naturellement explorer les différents médias porteurs de l'histoire et s'impliquer. Ainsi, pour le joueur, reconstituer l'histoire fera, petit à petit, partie du jeu. Mais, comme nous allons le voir ensuite, la narration transmédia n'est pas la seule particularité d'un ARG.

1.2 ARG : Trouble de la réalité et fiction commune

L'usage de plusieurs supports dans un ARG permet de créer un univers global, une histoire complète et éventuellement complexe qui hybride réel et fiction. Cette hybridation est d'ailleurs définie par le terme même de Jeu à Réalité Alternée. Or, c'est précisément ce qui pousse plus loin le plaisir de la fiction chez le joueur.

Effectivement, un ARG n'est pas seulement une transfiction, c'est aussi une histoire qui a pour but de semer le doute chez le public entre ce qui est vrai (les faits historiques, les personnes, etc.) et ce qui est de l'ordre de la fiction (les personnages, événements, etc.). L'ambiguïté ainsi provoquée par un ARG permet aux joueurs de s'immerger dans la fiction : ils ont plaisir à s'imaginer que tout peut être réel ou, au contraire, à essayer de savoir quel est la part de réalité dans la fiction qu'on leur offre. Ainsi, l'ARG permet de développer la fiction jusqu'à ce qu'on

¹ Henry Jenkins. *Convergence culture*. New York : New York University Press, 2006.

² Extrait page 95-96 traduit par nos soins « A transmedia story unfolds across multiple media platforms, with each new element making a distinctive and valuable contribution to the whole. »

³ Dena, Chrity, *Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments*, thèse de Doctorat dirigée par Pr. Gerard Goggin, 2009.

⁴ Mélanie Bourdaa, maître de conférence à l'université de Bordeaux 3, a d'ailleurs récemment insisté sur ce concept lors de son introduction à la conférence de Henry Jenkins, le 25 mai 2012 au centre George Pompidou.

ne sache plus très bien ce qui en fait partie ou non : on altère la réalité. Tous les supports s'imbriquent pour créer quelque chose qui se situe entre une réalité altérée et une fiction augmentée.

Par ailleurs, l'ARG fait appel à l'esprit communautaire du public, en effet les joueurs partagent la même fiction, les mêmes doutes et parfois les mêmes aventures sur le terrain. Cette histoire commune est aussi une source de motivation importante pour le joueur. Les jeux de rôle en ligne ayant particulièrement développé leur aspect communautaire, on peut s'interroger sur l'utilisation de systèmes issus de ces jeux pour assister et gérer une communauté lors d'un ARG.

1.3 Les jeux de rôle en ligne

On estime à plusieurs dizaines de millions le nombre de joueurs de jeux de rôle en ligne⁵ aujourd'hui. Le plus connu d'entre eux, World of Warcraft, comptabilisait à lui seul plus de dix millions d'abonnés au début de l'année 2012⁶, la majorité ayant de 15 et 35 ans⁷. Plus populaires que les jeux à réalité alternée, ils ne sont pas plus connus du grand public pour autant. L'engouement qu'ils suscitent semble généralement difficilement compréhensible pour les non-joueurs. Il est important de noter que ces jeux et l'expérience des joueurs à l'intérieur de ceux-ci sont très variés.

Pour y voir plus clair, résumons les éléments clés qui permettent de définir ces jeux. Tout d'abord, il s'agit de jeu vidéo : ce sont donc des jeux avant tout (contrairement à Second Life par exemple) accessibles grâce à un ordinateur ou à une console de jeu. Il s'agit ensuite d'applications multi-utilisateurs accessibles via Internet : les joueurs ne sont généralement pas co-présents, chacun étant derrière son ordinateur chez lui, mais ils jouent ensemble, ce qui est crucial pour l'expérience de jeu. Ces univers de jeu sont visuels, la plupart du temps en 3D temps réel et donc particulièrement immersifs. Les joueurs s'incarnent et interagissent dans des avatars à travers lesquels leur progression est enregistrée. Ce système est issu des jeux de rôle sur table. Ces jeux sont par ailleurs dotés d'univers persistants : les mondes de jeux ne s'arrêtent pas quand les jeux se déconnectent, ils évoluent et il est impossible pour un joueur de recharger une partie. Ils sont enfin des univers de fiction cohérents.

1.4 Éléments des jeux de rôle en ligne réutilisables dans les ARG

On peut légitimement se demander quelles sont les causes de cet engouement. La réponse logique est que les joueurs prennent du plaisir à participer à ce loisir. Oui, mais pourquoi ?

Si le succès exceptionnel de World of Warcraft est difficile à expliquer de manière rationnelle – il s'agit probablement d'une alchimie subtile et difficile à isoler –, d'autres jeux de rôle en ligne connaissent également un succès très important. On peut donc imaginer que certaines particularités communes à l'ensemble de ces jeux sont la cause de ce plaisir de jeu et donc du succès des jeux de rôle en ligne. Étudions quelques éléments notables qui pourraient expliquer cela.

⁵ Les joueurs les nomment plus volontiers MMORPG pour Massively Multiplayer Online Role Playing Game (en français : Jeu de Rôle en Ligne Massivement Multijoueur), bien que le terme massivement multijoueurs soit parfois galvaudé. Nous avons choisi dans cet article d'utiliser le terme jeu de rôle en ligne qui nous semble plus juste.

⁶ <http://wow.joystiq.com/2012/02/09/world-of-warcraft-subscriber-numbers/>

⁷ Lelièvre, E.: Résultats et analyse du sondage : *Le MMORPG idéal*, http://www.afjv.com/press1001/100115_mmorpg_ideal.htm, (2010).

Le système d'avatar tout d'abord nous semble particulièrement intéressant. D'une part, il s'agit d'un personnage de fiction que le joueur choisit et personnalise dans son rôle et dans son apparence. D'autre part, cet avatar cristallise la progression du joueur à travers un système d'expérience : les épreuves surmontées par le joueur donnent à son avatar des pouvoirs supplémentaires (plus de force, de nouveaux sorts, la possibilité de porter de nouvelles armures par exemple) et lui permettent de découvrir une partie plus importante de l'histoire du monde.

Les épreuves sont représentées par des quêtes. Il s'agit de petites missions scénarisées qui donnent aux joueurs un objectif clair. Les quêtes, comme l'ensemble des actions du joueur, sont récompensées très régulièrement par des éléments qui permettent d'améliorer l'avatar.

Jane McGonigal résume bien ces deux éléments : « *Plus les résultats sont clairs et plus on les atteint rapidement, plus nous nous sentons délicieusement productifs. Et aucun jeu ne nous donne une meilleure sensation de travail accompli que WoW. Notre principal travail dans World of Warcraft est le développement personnel – un type d'occupation que presque chacun d'entre nous trouve naturellement passionnant.* » (McGonigal, 2011 : p. 53)⁸

Il faut noter que la progression de l'avatar ne se fait pas uniquement dans un but d'épanouissement de l'avatar, mais également dans une optique compétitive : on progresse aussi pour être meilleur que les autres. De nombreuses données liées à l'avatar permettent de comparer les avatars (niveau, caractéristiques, équipement, etc.)

L'aspect multi-utilisateurs des jeux de rôle en ligne ne se résume cependant pas à la compétition : on y joue beaucoup en groupe, dans des structures pérennes comme les guildes et dans le cadre d'une communauté de joueurs qui parfois dépasse largement le cadre du jeu. Nous sommes des êtres sociaux et de ce fait, trouvons beaucoup de plaisir à jouer avec et contre nos congénères. La collaboration et le partage y sont donc tout à fait importants dans ces jeux et sont une source importante de motivation.

En isolant ces éléments, il nous est apparu clairement qu'une partie, au moins, de ces éléments pourraient être réutilisés dans les ARG, pourvu qu'ils soient correctement adaptés.

2 ADAPTATION DE CES ELEMENTS AU PROJET DE CREATION ARTISTIQUE EXPERIMENTAL « LES MYSTERES DE LA BASILIQUE »

2.1 Présentation du projet

Le Projet « Mystères de la Basilique » avait pour but de faire découvrir de manière ludique et (pro)active le patrimoine de la ville de Saint-Denis au 15 - 25 ans. Pour cela, nous avons mis en place un transmédia de type ARG qui intégrait des systèmes de jeu de rôle en ligne. « Les Mystères de la Basilique », était un évènementiel qui s'est déroulé sur tout le mois d'avril incluant au minimum une fois par semaine un évènement spécial (concert, visite VIP, etc.). Il s'agissait avant tout d'une fiction - une sombre histoire de fantômes sur fond de prophétie menaçante - mais qui demandait aux joueurs de se référer continuellement à la réalité historique, culturelle et patrimoniale de la ville de Saint-Denis.

⁸ McGonigal, Jane. *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Jonathan Cape Ltd (2011), p. 53, traduit de l'anglais par nos soins.

Les joueurs se trouvaient donc dans une fiction augmentée pour laquelle nous avons mis en place de nombreux supports : sites Internet, pages Wikipédia, application « android », acteurs, projections, installations in situ, musiciens, articles dans la presse locale, implication de commerçants du centre-ville, etc.

Les joueurs étaient donc incités à naviguer sur tous ces médias et à découvrir les éléments mis en place (notamment en se rendant sur place, à Saint-Denis) pour résoudre leur enquête, avancer dans l'histoire et ainsi gagner la partie.

Pour pénétrer dans la fiction, nous avons, en plus d'une communication classique (flyers, affiche, pub Internet, etc.), mis en place des points d'entrée plus immersifs contribuant à brouiller la frontière entre fiction et réalité : distribution de cartes de visite par un des personnages de fiction incarné par un acteur, organisation d'une fausse interruption de concert, vidéos « pirates » sur les écrans d'affichage d'un lycée, etc.

Quel que soit leur type - classiques ou immersifs - ces différents points d'entrée du jeu renvoyaient tous sur notre site-plateforme www.ghostinvaders.fr, où les joueurs devaient s'inscrire.



Figure 1 : Article du JSD, Journal de Saint-Denis.

Figure 2 : Nicolas Galgani dans le rôle d'Ilyas, stagiaire au Musée d'Art et d'Histoire de Saint-Denis.

Figure 3 : Page d'accueil du site internet www.ghostinvaders.fr.

Afin d'aider, de canaliser et de gérer la communauté du jeu, nous avons intégré à ce site différents outils issus des jeux de rôles en ligne. Dès leur inscription sur le site, les joueurs devaient choisir un avatar et une classe (Reporter, Geek, Historien ou Explorateur). Le choix de la classe conditionnait pour toute la durée du jeu le type d'information et d'énigme que le joueur allait recevoir. Les joueurs étaient ensuite incités à se mettre par groupe de quatre (un de chaque classe). Le recroisement des informations acquises par chaque classe était essentiel pour gagner le jeu et a été bien compris des joueurs : « j'aime bien aussi l'idée que chaque classe a travaillé sur un p'tit bout de l'enquête et qu'on a ensuite discuté tous ensemble, ça favorise le dialogue »

Ainsi guidés par le site internet, les joueurs se sont lancés dans l'aventure.

2.2 Le déroulement du jeu

Du fait de l'éclatement du scénario entre différents supports, le déroulement de cet ARG est complexe à décrire. Nous n'aurons pas la possibilité de décrire le projet en détail⁹, nous nous attacherons donc ici à décrire les principaux événements du jeu afin de remettre notre étude dans son contexte. Le projet a commencé en réunissant environ 500 personnes devant la Basilique de Saint-Denis à l'occasion un concert de rap. Cependant, le spectacle a été interrompu par une projection du fantôme de Dagobert, ennuyé par ce bruit et furieux d'avoir perdu son sceptre. En nous appuyant sur cet événement nous avons incité les jeunes à s'inscrire sur notre site plateforme afin de trouver un moyen de renvoyer ce fantôme inopportun d'où il venait. Cependant, Dagobert, qui était bien décidé à rester, sema le trouble dans la ville en réveillant d'autres fantômes. On pouvait dès lors rencontrer ces nouveaux personnages du jeu à la Basilique, au Musée d'Art et d'Histoire, à l'îlot du cygne et ponctuellement dans des rues du centre-ville.



Figure 4 : Fantôme de Pétronille, poissonnière du 14^e siècle dans les cryptes de la Basilique de Saint-Denis.

Grâce à leur habileté à résoudre des énigmes et à enquêter sur l'histoire de Saint-Denis, les joueurs purent découvrir en avance l'évènement terrible du samedi suivant : l'enlèvement d'une médiatrice au Musée. Ils eurent alors pour mission de la retrouver l'après-midi même. À cette occasion étaient présents une trentaine de joueurs ainsi que nos personnages non-joueurs, incarnés par des acteurs : le détective privé, la journaliste et un stagiaire du musée.

La suite de la fiction amena les joueurs à se retrouver le samedi 14 avril pour pénétrer de nuit dans la Basilique de Saint-Denis. Dans ce lieu à peine éclairé, environ 170 personnes, joueurs, non-joueurs venus spécialement pour l'évènement et simples curieux ont été surpris par des apparitions de fantômes dans les hauteurs du monument, des jeux de lumière ainsi que quatre chanteurs lyriques accompagnés par l'orgue. C'est aussi pendant cet événement que les joueurs furent trahi par la journaliste, un des personnages - acteurs.

⁹ Vous pourrez découvrir tous les détails de la réalisation et du déroulement du projet en visionnant notre film documentaire ou en feuilletant notre livret de présentation disponible sur internet à cette adresse : www.ghostinvaders.fr ou sur <http://www.dailymotion.com/video/xr0j14>



Figure 5 : samedi 14, Lorraine Tisserrant, soprano interprétant « Tu fosti tradito », extrait de *La Clemenza di Tito*, Mozart.

Figure 6 : samedi 14, vitraux rétroéclairés de la Basilique de Saint-Denis.

Figure 7 : samedi 14, énigme en braille que les joueurs devaient résoudre durant la soirée.

Après s'être remis de ce coup dur et avoir déjoué les autres pièges potentiels, les joueurs se retrouvèrent à l'îlot du cygne pour une visite hantée, puis quelques jours plus tard, au Musée d'Art et d'Histoire et pour finir, dans les rues du centre-ville afin d'accomplir leurs dernières missions avec l'aide d'une troupe de musiciens présents pour l'occasion.

2.3 Le plaisir fictionnel et ludique dans « Ghost Invaders - Les mystères de la Basilique »

Le premier potentiel de plaisir fictionnel de cet ARG a été l'intégration dans le scénario d'éléments (personnes, faits historiques, etc.) tirés de la réalité.

Tous nos personnages fantomatiques, par exemple, avaient : soit réellement existé (comme Dagobert Ier que nous avons fait revenir) ; soit étaient fortement inspirés de personnes ayant réellement vécu à Saint-Denis à différentes époques.

Les quêtes ou énigmes proposées sur le site, éléments clés des systèmes ludiques, faisaient appel à des événements déjà connus historiquement pour renforcer la véracité d'une information donnée aux joueurs ou pour résoudre l'énigme elle-même.

Cette intégration d'éléments réels et historiques dans la fiction devait ainsi offrir au public une fiction transversale et le joueur pouvait prendre plaisir à laisser ainsi se mélanger le réel et la fiction, ou à l'inverse à essayer de faire le tri et de démasquer ce qui était de l'ordre de l'historique ou de la fiction.

Mais, le principe du projet n'était pas uniquement de fortifier la fiction en y intégrant des éléments réels. En effet, nous avons aussi fait en sorte que des éléments fictifs viennent faire irruption dans le monde tangible des joueurs. C'est le cas des illusions fantomatiques placées dans différents lieux de la ville. Il en est de même pour les personnages de fiction qui étaient incarnés par des acteurs et qui avaient une existence propre sur internet, des cartes de visite, répondaient au téléphone, etc.

On pourrait alors parler de fiction intrusive : des éléments de fiction surgissent dans notre espace tangible comme s'ils étaient réels, ou prétendaient l'être. Comme l'attestent les résultats du projet, dans un premier temps les joueurs pouvaient se sentir déstabilisés, mais dès qu'ils jouaient le jeu, cette intrusion de la fiction dans le réel devenait un des moteurs essentiels du plaisir ludique de l'ARG « Ghost Invaders ».

Un autre moteur d'action et de réaction des joueurs a été la mise en place sur le site de systèmes permettant de fédérer la communauté de joueurs afin qu'ils puissent avoir le plaisir de se sentir appartenir à une même aventure.

Ce fut la raison d'être de plusieurs pages du site : la page de partage - page sur laquelle les joueurs pouvaient s'échanger des informations utiles pour mener l'enquête -, le forum, la page de création et gestion des groupes et le classement des équipes.

3 RESULTATS DE L'EXPERIMENTATION

Plus de 500 joueurs se sont inscrits au jeu. Cependant, ce n'est pas ce chiffre qui est le plus révélateur de l'impact du jeu. Tout d'abord parce qu'il n'indique pas le nombre de joueurs réellement actifs, qui n'ont pas eu la même expérience que les joueurs moins investis. Mais aussi parce que les événements du jeu ont fait venir à Saint-Denis de nombreuses personnes qui n'étaient pas inscrites, mais ont participé à des événements du projet. Enfin, les habitants de Saint-Denis et les touristes présents dans la ville ont également pu apprécier des événements, des installations permanentes et la présence des acteurs.

Les données examinées dans cet article sont extraites de différentes sources : jeu en lui-même (nombre de quêtes, de groupes, formulaire d'inscription, questionnaire, forum, etc.), du sondage auquel ont répondu 34 joueurs, des entretiens avec les joueurs, des échanges entre joueurs et acteurs et des retours des partenaires.

3.1 Investissement des joueurs : immersion et jeu communautaire

Nous avons considéré que les joueurs très investis étaient ceux qui avaient fait au moins 7 quêtes, ce qui correspond à 61 joueurs. 199 joueurs ont fait au moins une quête et peuvent donc être considérés comme actifs, sans pour autant qu'ils ne se soient réellement impliqués dans le jeu. Placer le seuil à 7 quêtes est une délimitation qui correspond globalement assez bien au nombre de joueurs qu'on a vu participer activement via le site web (partages, forums, etc.) et dans la ville.

Nous avons cherché à connaître les facteurs qui ont incité les joueurs à s'investir.

Un des éléments qui a semblé le plus efficace pour augmenter l'investissement des joueurs est l'interaction avec des acteurs humains (via sms, téléphone et de vive voix). Nous avons été mis sur cette piste par des discussions avec les joueurs à l'issue du jeu. Par exemple, à la question de ce qui était le plus plaisant dans le jeu, une des joueuses a répondu dans le cadre d'un entretien, : « *c'est le format, le fait qu'il y ait des interactions avec les personnages* »¹⁰. 82% des joueurs ayant répondu au sondage en ligne ont également déclaré que leurs interactions avec les acteurs ont augmenté leur intérêt pour le jeu et leur investissement. Cette donnée est corroborée par le fait que 75% des joueurs ayant terminé plus de 7 quêtes ont été appelés par les acteurs. On peut donc imaginer que ce contact ait été déterminant.

L'immersion, en général a été un facteur particulièrement important. Plusieurs joueurs ont exprimé le fait qu'au départ, ils avaient des réserves vis-à-vis du jeu, mais qu'ils se sont finalement immergés dans celui-ci : « *Au début j'ai eu du mal à faire le pas de téléphoner à u inconnu mais très rapidement je suis rentré dans le jeu et je m'y suis cru* »¹¹, « *je ne*

¹⁰ Entretien avec un joueur répondant au pseudonyme de Joun.

¹¹ Entretien avec un joueur répondant au pseudonyme de Poulpy.

connaissais pas ce genre de format, au début je me suis dit que ça n'allait pas me plaire puis très vite... »¹²

Un autre facteur d'impact pour l'implication des joueurs a été le système de groupe : 88% des joueurs ayant terminé plus de 7 quêtes étaient dans un groupe d'au moins 2 joueurs, alors que seul 20% des joueurs inscrits étaient en groupe. Plusieurs joueurs ont également appuyé cette donnée dans les questions ouvertes du sondage et dans les entretiens « *Le jeu en groupe apporte beaucoup au jeu. Je ne suis pas certaine que j'aurais été jusqu'au bout seule (blocage sur quêtes) »¹³*

Si le nombre de joueurs très investi n'est pas très important, le temps que les joueurs ont passé sur le jeu, en revanche, nous a beaucoup impressionnés : certains ont joué énormément et sont venu très régulièrement à Saint-Denis bien qu'habitant loin « *nous avons rêvé pendant un mois, nous avons parfois passé nos journées sur le site ou à St denis, Nicolas a parlé de 8h par jour, nous l'avons largement dépassé »¹⁴*

3.2 Impact sur la visite des lieux patrimoniaux de Saint-Denis et la découverte de son histoire

Ainsi, l'investissement des joueurs s'est traduit sur le terrain : 65% des joueurs ayant fait plus de 7 quêtes ont récupéré un badge au musée d'Art et d'Histoire de Saint-Denis¹⁵. Ils sont donc venus au moins une fois dans la ville.

Parmi les sondés, on note que 85% se sont déplacés à la Basilique, 62% au Musée d'Art et d'Histoire et 38% à la Fabrique de la ville.

Les joueurs ont également témoigné de l'efficacité du jeu pour découvrir l'histoire, alors même qu'ils n'y portaient pas d'intérêt particulier :

« Et aussi c'est un super moyen éducatif. Moi qui suis très nul en histoire j'ai beaucoup plus appris qu'à l'école. Ça serait un super moyen pour des enfants d'apprendre. Et enfin, ça m'a permis de connaître St Denis que je ne connaissais que pour les mauvais côtés, qu'on voit à la télé et donc gagnant sur tous les points. Si j'avais 15 ans et si j'avais eu un exam après j'aurai cartonné :) »¹⁶

Pour les joueurs très investis, le résultat du jeu a été globalement très positif : ils ont pris plaisir à jouer, se sont investis énormément, ont découvert l'histoire de Saint-Denis et sont en majorité venus à Saint-Denis, dans les lieux patrimoniaux qu'ils ne fréquentaient pas forcément.

Quelques bémols cependant : tout d'abord, nous aurions voulu avoir plus de joueurs très investis. Dans ce but, davantage de communication pourrait être efficace pour un futur ARG. Ensuite, la moyenne d'âge des joueurs actifs s'est révélée être assez élevée. En effet, 18% seulement des sondés a entre 15 et 25 ans. La tranche d'âge la plus représentée correspond aux 26-35 ans qui représentent 47% des sondés. Il faut néanmoins prendre en compte que le sondage ne portait pas sur l'ensemble des joueurs, mais seulement sur les volontaires ; il n'est donc pas parfaitement représentatif.

¹² Entretien avec un joueur répondant au pseudonyme de Joun.

¹³ Résultat du sondage en ligne sur <http://www.ghostinvaders.fr/sondage.php>

¹⁴ Entretien avec un joueur répondant au pseudonyme de Joun.

¹⁵ Pour obtenir un badge, les joueurs devaient donner leur pseudonyme à l'accueil du musée qui le rentrait alors dans notre base de données.

¹⁶ Entretien avec un joueur répondant au pseudonyme de Poulpy.

Il faut noter que les 15-25 ans se sont révélés être une cible très large et peu homogène : ce qui plaît à un joueur de 25 ans ne plaît pas à un joueur de 15 ans et tous les joueurs d'un même âge n'ont pas les mêmes centres d'intérêt. Deux hypothèses s'ouvrent pour résoudre cette difficulté : soit restreindre la cible du jeu, soit la diviser en plusieurs sous-catégories et personnaliser (en particulier graphiquement) le jeu en fonction de ces audiences.

Pour les non-joueurs comme pour les joueurs occasionnels, nous espérons que le jeu aura permis de découvrir Saint-Denis sous une nouvelle lumière et de révéler sa magie, son histoire et sa réalité, mais nous n'avons que peu de données à ce sujet.

Il est par ailleurs intéressant de noter que le jeu et les installations, pourtant installées tout près du tombeau de Saint-Denis, n'ont pas généré de critiques de la part des visiteurs de la Basilique, ce qui, d'après l'administration, est pourtant un problème récurrent quand une œuvre d'art contemporain est installée dans ce monument. L'imprégnation de l'histoire du lieu dans le scénario et l'intégration subtile des fantômes a sans doute eu un impact sur cette cohabitation pacifique entre fiction numérique et patrimoine.

CONCLUSION

Ce que les joueurs ont exprimé à travers les entretiens et le sondage, c'est le plaisir de jouer, ensemble, de découvrir une ville et son histoire dans un contexte non académique, le plaisir toujours très efficace de découvrir une fiction et de s'interroger sur les limites entre vrai et faux

Dans le cas du projet « Les Mystères de la Basilique », nous avons pu voir que le plaisir ludique et fictionnel d'un ARG augmenté par des systèmes de jeux de rôle en ligne permettait aux joueurs d'apprendre l'histoire autrement et de découvrir les lieux patrimoniaux directement sur place.

Il est important de noter que le scénario et le gameplay du jeu ont été créés spécialement pour cette ville à la richesse historique et patrimoniale exceptionnelle. Nous sommes convaincus que cette adaptation minutieuse n'a été possible que grâce à l'aide de nos partenaires spécialistes de la ville : Serge Santos et Patrick Monod de la Basilique de Saint-Denis, Ana Gomez-Bouydron et Nicole Rodrigues de l'Unité d'Archéologie de Saint-Denis et Lucile Chastres du Musée d'Art et d'Histoires. La bonne intégration de tous ces éléments a été cruciale pour l'immersion des joueurs.

Ainsi, si un jeu similaire devait être créé pour un autre lieu, il faudrait nécessairement l'adapter à ce nouveau contexte, car l'espace physique est une des matières premières de la création d'un ARG.

BIBLIOGRAPHIE

ALLARD-CHANIAL Laurence

1998. « Le spectateur de la fiction interactive. Vers un modèle de culture solipsiste? ». Dans BEAU Franck, Philippe DUBOIS et Gérard LEBLANC (dir.), *Cinéma et dernières technologies*. Bruxelles : De Boeck et Larcier-INA.

BEAU Franck

2007, *Culture d'univers : jeux en réseau, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*. Innovation, FYP.

CAILLOIS Roger

1992, *Les jeux et les hommes*, Gallimard.

DENA Christy

2009, *Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments*, thèse de Doctorat dirigée par Pr. Gerard Goggin.

FINE Gary Alan

1999, *Shared Fantasy : role-playing games as a social worlds*, Ann Arbor : UMI Books.

JENKINS Henry

2006, *Convergence culture* , New York University Press.

McGONIGAL Jane

2011, *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, Jonathan Cape Ltd.

NEWMAN James

2008, *Playing With Videogames*. Routledge.

TISSERON Serge

2003, *Le Bonheur dans l'image*. Les Empêcheurs de penser en rond.

TREMEL Laurent

2001, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia*, Presses Universitaires de France (PUF).

SCHROEDER R., AXELSSON A.

2006, *Avatars at Work And Play: Collaboration And Interaction in Shared Virtual Environments*, Kluwer Academic Publishers.

WINNICOTT DW

2002, *Jeu et réalité*, Gallimard.