

L'IMMERSION VIDEOLUDIQUE : OUTIL DE VALORISATION PATRIMONIALE

Asma MANAI ⁽¹⁾

⁽¹⁾ Enseignante vacataire et doctorante à l'Ecole Supérieure des Sciences et Technologies du Design. Chercheure en Game Design. Université de la Manouba, Tunisie.

Résumé

Le patrimoine regroupe à côté du savoir-faire architectural, un large registre qui inclut les coutumes et les modes de vie. La richesse du patrimoine immatériel est perceptible jusqu'à nos jours : citons par exemple les tatouages tribaux du sud tunisien, le contenu du trousseau de la mariée, ou encore les coutumes lors des fêtes religieuses et nationales. Cette richesse est complémentaire à celle du patrimoine matériel : plusieurs de ces coutumes ancestrales retrouvent une représentation dans les monuments historiques qui reflètent une philosophie d'un mode de vie particulier. C'est le cas des symboles sur les portes de la Médina, ou les icônes sur la faïence d'une maison andalouse. Il s'agit donc d'une complémentarité entre le savoir-faire architectural et le savoir-vivre social.

Dans ce contexte, les événements organisés autour des sites archéologiques représentent notre patrimoine architectural et mettent en valeur cette richesse. En effet, lors de la fête du *Mouled* au Kairouan, la valorisation de la mosquée *Oqba Ibn Nafi* mène les visiteurs à explorer les différentes coutumes de la ville et des locaux. La mise en scène de certaines de ces coutumes est un moyen

primordial pour la valorisation du patrimoine immatériel, chose qui contribue à le revivifier et à le préserver. L'évènementiel est donc un outil de valorisation du patrimoine matériel et immatériel.

A ce titre, il est judicieux de repenser cet évènementiel patrimonial dans le contexte du progrès technologique contemporain. Nous nous intéressons aux mécanismes de ces outils technologiques, particulièrement du jeu vidéo, l'un des produits design les plus populaires de nos jours, possédant une valeur éducative et informative, ce qui crée la curiosité chez le gamer et l'incite à la découverte. L'immersion est un mécanisme émotionnel central pour l'éveil de cette curiosité et l'avènement d'un attachement émotionnel. Ce que pose ce questionnement : peut-on inclure ces technologies vidéoludiques dans l'évènementiel afin de garantir une interaction riche entre le visiteur et le site archéologique ?

Notre problématique s'articule autour de la réappropriation des technologies vidéoludiques pour la valorisation du patrimoine matériel et immatériel afin d'augmenter l'attachement et l'interaction du public avec ce patrimoine lors des événements. Pour cela, nous allons proposer d'étudier certains de ces mécanismes et de les contextualiser par rapport au patrimoine. Nous proposons une analyse du mécanisme de l'immersion, de la gamification et de la ludification dans les jeux vidéo à travers des exemples de titres vidéoludiques qui exposent des exemples de patrimoine matériel. Notre objectif étant de proposer une optique de valorisation de l'évènementiel patrimonial vers la promotion dynamique de notre patrimoine matériel et immatériel.

Mots clés : évènementiel ; Gamification ; immersion vidéoludique ; patrimoine matériel et immatériel ; valorisation du patrimoine

Introduction

Quand on parle du patrimoine, la première image qui constitue un synonyme collectif est le site archéologique. En effet, l'image du

patrimoine est représentée par les monuments historiques, vestige des civilisations et écho de leurs savoir-faire architectural. Cependant, le mot patrimoine regroupe à côté de l'architecture un large registre qui inclut les coutumes et les modes de vie, ainsi que les dynamiques sociales des civilisations. En effet, le label du patrimoine immatériel regorge de richesse qui ne cesse d'attirer les chercheurs : la présence de certaines anciennes coutumes dans notre vie quotidienne indique l'influence de ce patrimoine immatériel sur la constitution de la société contemporaine. Citons par exemple les motifs de la céramique de Sejnane, ou le contenu du trousseau de la mariée, ou encore les coutumes lors des fêtes religieuses et nationales.

La richesse du patrimoine immatériel est complémentaire à celle du patrimoine matériel. En effet, plusieurs de ces coutumes et gestes ancestraux retrouvent une représentation et un écho dans les monuments, les constructions et les bâtiments historiques. De la même manière que les symboles et icônes graphiques reflètent une philosophie et un mode de vie particulier, comme le cas des symboles sur les portes de la Médina, ou les icônes particulières sur la faïence d'une maison andalouse. Il s'agit en fait d'une complémentarité entre le savoir-faire et le savoir-penser architectural et le savoir-vivre social.

Dans ce contexte, la mise en valeur de cette richesse complémentaire trouve une opportunité lors des événements organisés autour des sites archéologiques qui représentent notre patrimoine architectural. En effet, lors de la fête du *Mouled* au Kairouan, la valorisation de la mosquée *Oqba Ibn Nafi* mène les visiteurs à explorer les différentes coutumes de la ville et des locaux. C'est d'ailleurs une occasion pour attirer plusieurs visiteurs et une invitation à la découverte des différentes coutumes de cette ville historique. La mise en scène de certaines de ces traditions, depuis les habits traditionnels spécifiques de Kairouan jusqu'à la dégustation des plats typiques, est un moyen primordial pour la valorisation du patrimoine immatériel, chose qui contribue à le revivifier et à le préserver. L'évènementiel est donc un outil de valorisation du patrimoine matériel et immatériel.

A ce titre, il est important de repenser la représentation et l'exposition de ce patrimoine au sein du progrès technologique et social contemporains. En effet, l'innovation constante de la technologie attire chaque jour de nouveaux usagers, ce qui peut constituer une opportunité pour les exposer à la richesse du patrimoine. Nous nous intéressons particulièrement aux mécanismes de ces outils technologiques, particulièrement des jeux vidéo. Il s'agit en effet de l'un des produits design les plus populaires de nos jours, marquant sa présence sur le marché de *l'entertainment* comme l'un des secteurs les plus riches, qui réussit à créer un attachement émotionnel chez son usager. De surcroît, nous avons remarqué qu'il possède une valeur éducative et informative en exposant l'usager-gamer à des sujets diversifiés.

Dans ce contexte, nous avons remarqué que certains genres vidéoludiques exposent les usagers-gamers à des sujets précis, créant un certain cliché qui accompagne certains genres. Citons comme exemple les jeux vidéo *survival horror* qui exposent l'usager-gamer à des espaces contiguës et sombres, ou les jeux de plateforme avec leur palette de couleur flashy accompagné d'une musique rythmique. Nous nous intéressons particulièrement aux jeux de rôle et d'aventure qui explicitent les moyens de survie et des informations autour du cadre géographique, créant la curiosité chez le gamer et l'incitant à la découverte. Ce genre de jeux favorise le parcours au sein des espaces virtuels qui rappellent des styles architecturaux réels, souvent associés à des sites archéologiques et patrimoniaux. En effet, l'immersion vidéoludique est un mécanisme émotionnel primordial pour l'éveil de cette curiosité et l'avènement d'un attachement émotionnel. Ce qui nous a incités à la réflexion : peut-on considérer cette immersion comme un outil de promotion et de valorisation du patrimoine ? Peut-on inclure ces technologies vidéoludiques dans l'évènementiel afin de garantir une interaction riche entre le visiteur et le site archéologique ? Comment s'approprier les technologies vidéoludiques vers une nouvelle représentation du patrimoine lors des événements ?

Notre problématique s'articule autour de la réappropriation des technologies vidéoludiques pour la valorisation du patrimoine matériel et immatériel afin d'augmenter l'attachement et l'interaction du public avec ce patrimoine lors des événements. Pour cela, nous allons proposer d'étudier certains de ces mécanismes et de les contextualiser par rapport au patrimoine. Nous proposons une analyse du mécanisme de l'immersion, de la gamification et de la ludification dans les jeux vidéo à travers des exemples de titres vidéoludiques qui exposent des exemples de patrimoine matériel. Notre objectif étant de proposer une optique de valorisation de l'évènementiel patrimonial vers la promotion dynamique de notre patrimoine matériel et immatériel.

1- L'immersion vidéoludique : mécanismes et caractéristiques

La popularité des jeux vidéo trouve ses racines dans la nature de son usage. En effet, il s'agit d'un usage qui projette l'utilisateur-gamer dans la virtualité tout en étant ancré dans la réalité. Cet entre-deux¹ spatial est spécifique à ce produit design complexe, ce qui offre à l'utilisateur une expérience d'usage particulière. D'ailleurs, la phase d'usage vidéoludique est souvent associée à une notion clé : l'immersion.

Selon Arsenault et Picard, « *une notion revient souvent lorsque vient le temps de comprendre l'obsession de certains joueurs envers des univers virtuels, une notion qui est du même coup indispensable à l'expérience du joueur dans son ensemble. Nous parlons bien entendu du concept d'immersion. Cette notion, dont tous et chacun a une idée plus ou moins précise de son essence, devient rapidement problématique lorsque l'on tente de la définir* »². La notion de l'immersion est donc un facteur primaire de l'attachement du gamer

¹ Sibony, D. (1991). *Entre-deux : L'origine en partage*. Seuil

² Arsenault D., Picard, M. *Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéo ludique*. http://www.homoludens.uqam.ca/index.php?option=com_content&task=view&id=55&Itemid=63

envers le jeu vidéo. Néanmoins, la définir semble complexe vu les enjeux qu'elle sous-entend. Plusieurs chercheurs proposent des cheminements différents pour la décrire.

Une des définitions de cette notion est celle de J. H. Murray en étant « *la sensation d'être entouré d'une réalité totalement différente, aussi différente que l'air peut l'être de l'eau, qui capte toute notre attention, tous nos sens perceptifs* »³. Il s'agit donc d'une expérience sensorielle qui implique une perception "différente" de celle du sujet en immersion. Il y a donc l'implication de l'existence de deux réalités « simultanées » : celle du monde réel, où le sujet existe « physiquement », et celle du monde en immersion, où le sujet « vit » cette expérience sensorielle. Si l'on applique cette définition à l'expérience du jeu vidéo, le sujet devient l'usager-gamer, tandis que le monde de l'immersion devient le monde virtuel vidéoludique.

De ce fait, l'usager-gamer se trouve impliqué dans une virtualité qui stimule ses sens, car « *l'immersion est au cœur de l'expérience vidéo ludique. Les jeux vidéo promettent en effet aux joueurs de vivre des situations « de l'intérieur » et les publicités mettent souvent l'accent sur le réalisme de ce qui est donné à jouer* »⁴. D'ailleurs, c'est cet aspect « expérientiel » qui nous intéresse au plus haut point dans notre appréhension du jeu vidéo. Invoquer « l'expérience » indique l'avènement d'un vécu émotionnel, ce qui classe l'usage du jeu vidéo au rang d'une « expérience d'usage », c'est-à-dire que l'on doit considérer ce produit comme « *un design qui se vit, qui s'éprouve, s'expérimente. L'utilisateur en ressent immédiatement l'effet parce que son expérience s'en retrouve instantanément transformée, améliorée, augmentée* »⁵.

³ Murray, J.H. (1998). *Hamlet on the Holodeck: the Future of Narrative in Cyberspace*. The MIT Press. P.98

⁴ Leroux, Y. (2012). Métapsychologie de l'immersion dans les jeux vidéo. *Adolescence*, 301, pp. 107-118. <https://doi.org/10.3917/ado.079.0107>

⁵ Vial, S. (2010). *Court Traité du Design*. PUF

Si l'on peut donc rattacher cette expérience d'usage à l'immersion, il est logique de considérer la relation entre les deux dans un rapport de cause-conséquence : l'expérience résulte de l'immersion, ou s'agit-il du sens contraire ? Il est donc important d'étudier cette immersion afin de comprendre le mécanisme de son avènement.

Nous supposons donc que l'immersion est un processus, ce qui implique des étapes et des phases. En se penchant sur les travaux des chercheurs des *game studies*, nous trouvons que la question de l'immersion est abordée différemment selon les angles de vue des chercheurs.

Ainsi, Brown et Cairn précisent qu'il existe trois niveaux d'immersion : « *Trois niveaux d'implication ont été constatés : l'engagement ; le passage à une plus grande implication dans l'absorption ; et enfin l'immersion totale* »⁶. Ces trois niveaux décrivent le niveau d'implication de l'utilisateur-gamer dans le jeu et influent sur son appréhension du monde virtuel vidéoludique.

Pour le premier niveau qui est l'engagement (*engagement*), il s'agit d'une étape qui dépend de l'accès au jeu, que ce soit par la préférence du genre vidéoludique ou par l'accès « matériel », ou en d'autres termes les commandes de control du jeu⁷. En d'autres termes, si l'utilisateur-gamer refuse le genre vidéoludique ou trouve les contrôles difficiles à comprendre, l'engagement est difficile. L'utilisateur-gamer achève cette étape en s'investissant dans le jeu, par le temps et l'attention, et en franchissant la barrière de l'accès.

Le second niveau est l'absorption (*engrossment*), où l'utilisateur-gamer devient plus impliqué dans le jeu. Brown et Cairn précisent que les niveaux de l'immersion dépendent de certaines barrières entre eux, ce qui pose l'avènement de ces étapes comme une forme d'affranchissement des barrières précises relatives à chaque étape.

⁶ Brown, E., Cairn, P. (2004). "A Grounded Investigation of Game Immersion". In *CHI 2004 Proceedings*. ACM Press, p. 1297-1300.

⁷ Idem

Pour l'absorption, il s'agit d'aborder le système du jeu en tant que monde virtuel complexe. C'est-à-dire, que l'usager-gamer se trouve confronté à la virtualité et aux composantes de ce monde immatériel, où « [ses] émotions sont directement affectées par le jeu »⁸. C'est à ce niveau qu'intervient les sous-composantes du jeu : l'espace, le *level design*, le visuel, ou encore la fiction.

A ce titre, Fanny Georges pose le concept de l'immersion fictionnelle où « le processus d'immersion numérique consiste ici à plonger l'utilisateur dans un environnement imaginaire ou fictif, par l'intermédiaire de son avatar, de manière à produire l'illusion d'un voyage dans un autre monde »⁹. Il s'agit ici de l'intervention de deux paramètres du jeu : l'avatar, représentant du soi de l'usager-gamer, et la fiction gaming, dans le sens de la trame narrative et de l'histoire proposé par le jeu. En effet, ces deux paramètres constituent des composantes du système-game auxquelles l'usager-gamer doit s'y confronter afin d'achever le niveau de l'absorption. Georges précise en effet que « le dépassement d'un certain seuil de complexité du scénario donnerait paradoxalement prise à la volonté d'engagement sensible et psychique du joueur. L'immersion résulterait d'un lâcher prise avec la trame fictionnelle, en ce moment précis où la rationalité cède pour laisser place à l'irrationalité de l'intuition, au souvenir personnel, à l'implication affective. »¹⁰. Ceci indique que l'absorption dépend de l'identification de l'usager-gamer à son avatar vidéoludique, et à sa compréhension et son attachement émotionnel au « scénario » narratif, ce qui mène à une certaine fusion entre l'usager-gamer et l'avatar. En effet, cet usager « s'oublie » pour devenir l'avatar, ce que nous qualifions par « l'usager-avatar ».

D'ailleurs, c'est cet oubli de sa rationalité, cette fusion entre l'avatar fictif et l'usager réel qui mène à une immersion totale (*total immersion*), le troisième niveau selon Cairn et Brown. Il s'agit de la

⁸ Idem

⁹ Georges, F. (2013). L'immersion fictionnelle dans le jeu vidéo: Le cas de *Silent Hill*. *Nouvelle revue d'esthétique*, 11, 51-61. <https://doi.org/10.3917/nre.011.0051>

¹⁰ Idem

« présence » dans la virtualité tout en étant « *coupé et détaché de la réalité au point où le jeu est tout ce qui compte.* »¹¹. La barrière est l'empathie et l'attachement, deux émotions qui qualifient les dires de Georges à propos de l'implication affective de l'utilisateur vis-à-vis du jeu et sa fiction. En concordance avec ces dires, Brown et Cairn affirment qu'un attachement sans empathie avec l'avatar ou le personnage vidéoludique peut causer un manque d'immersion totale.

En résumant, les niveaux de l'immersion selon Brown et Cairn, en concordance avec l'immersion fictionnelle de Georges, tournent autour de trois paramètres principaux : l'attention visuelle, l'attention auditive et l'attention mentale, ce qui traduit l'implication de l'utilisateur-gamer et son investissement dans le jeu. Sans ce dernier, on ne peut parler de l'avènement d'une immersion.

En comparant ces constatations, il nous semble que l'immersion vidéoludique implique un certain état de flow¹² où l'utilisateur-gamer vit une expérience de détachement de son corps matériel pour vivre pleinement une virtualité immatérielle qui induit un attachement émotionnel. Le flow et l'immersion partagent donc un terrain d'entente autour de l'attention et l'expérience.

Or, le terme immersion n'est pas propre uniquement au domaine vidéoludique. Nous avons remarqué l'utilisation de ce terme dans le domaine de l'évènementiel pour décrire une « expérience » par le biais de la technologie de la réalité virtuelle. En effet, lors de la troisième édition du Comic Con en Tunisie en 2018, nous avons remarqué l'association du terme de l'immersion avec une expérience en VR pour « revivre le passé de la civilisation Carthaginoise ». Outre le fait d'animer l'évènement en attirant les visiteurs de tout âge, l'utilisation de cette technologie généralement associée au gaming, par le biais du matériel gaming du casque VR, a attiré notre attention sur l'objet de cette immersion : la revivification du

¹¹ Brown, E., Cairn, P. (2004), *Op Cit.*

¹² Cszenstihalyi M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience.* Harper Perennial

patrimoine tunisien. Ce qui nous mène à s'interroger sur l'association de ces deux paramètres : l'immersion vidéoludique et le patrimoine. Comment peut-on utiliser l'immersion au service du patrimoine ? Peut-on profiter de l'évènementiel comme terrain de cette association vers la valorisation de ce patrimoine riche ?

2- Gamifier le patrimoine : Le jeu vidéo pour revivifier l'héritage ancestral

Le processus de l'immersion qualifie donc l'expérience d'usage des jeux vidéo et devient une des raisons de l'attachement émotionnel de l'utilisateur-gamer à ce produit. De ce fait, repenser l'immersion comme outil d'attachement émotionnel convient à l'utiliser comme outil de valorisation.

Dans notre cas, nous repensons l'immersion vidéoludique dans un contexte spécifique : la valorisation du patrimoine. En effet, à partir de nos observations des jeux vidéo, nous avons remarqué la représentation et la modélisation de plusieurs facettes du patrimoine dans le cadre de l'expérience gaming. Nous pensons ici aux jeux vidéo d'aventure et de rôle, où les cadres spatiaux sont souvent le fruit d'une transposition ou de l'imitation des monuments architecturaux représentatifs d'une culture et d'un héritage précis.

En effet, ce genre vidéoludique met l'utilisateur-gamer dans une expérience immersive d'un cadre spatio-temporel historique, souvent moyenâgeux ou antique. Cette mise en scène spatiale plonge l'utilisateur-gamer dans le cadre architectural de l'époque, devenant une opportunité pour cet usager de vivre l'espace patrimonial en virtuel.

Cependant, nous avons remarqué d'autres caractéristiques de cette immersion vidéoludique dans ce cadre semi-patrimonial : l'utilisateur-avatar est appelé à exécuter des actions et à adopter une conduite sociale qui rappelle les coutumes de l'époque. En d'autres termes, l'utilisateur-avatar interagit avec une société virtuelle dans le cadre des normes sociétales de l'époque choisie. Il s'agit donc de vivre dans une société virtuelle régie par ces coutumes ancestrales. Ce qui

revient à penser l'utilisateur-avatar dans le cadre d'une revivification d'un patrimoine immatériel.

Dans ce cas, peut-on penser le jeu vidéo comme outil de revivification de ce patrimoine immatériel ? Souvent quand on pense à la technologie du VR dans le cadre de la valorisation patrimoniale, elle est associée à la visite virtuelle des sites architecturaux modélisés en 3D pour correspondre à son époque d'origine. Cependant, peut-on penser que la valorisation du patrimoine via cette technologie peut s'appliquer au cas de l'immersion dans lors de l'usage des jeux vidéo RPG?

Pour essayer d'esquisser une réponse à cette question, nous proposons d'analyser des échantillons de deux saga vidéoludiques célèbres, à savoir *Assassin's Creed*¹³ et *Dragon Age*¹⁴. Nous allons proposer des images prises de ces jeux afin d'analyser non seulement les cadres spatiaux, mais aussi les actions sociales de l'utilisateur-avatar en interaction avec la société virtuelle vidéoludique.

Étant l'une des sagas vidéoludiques les plus célèbres dans le genre RPG¹⁵, *Assassin's Creed* se place comme une série de jeux alliant l'aventure et l'infiltration dans des cadres historiques variés, mettant l'utilisateur-gamer dans un open-world tridimensionnel. Chaque titre de la série propose un cadre spatio-temporel différent, ce qui varie l'expérience de l'utilisateur-gamer et le met en découverte de ces époques et territoires géographiques différents. Le titre qui nous intéresse est *Assassin's Creed Origins*¹⁶. En effet, ce titre met l'utilisateur-gamer dans des univers historiques de l'Égypte des Ptolémée avec la présence de plusieurs personnages historiques comme César et Cléopâtre. Ces mécanismes permettent donc une

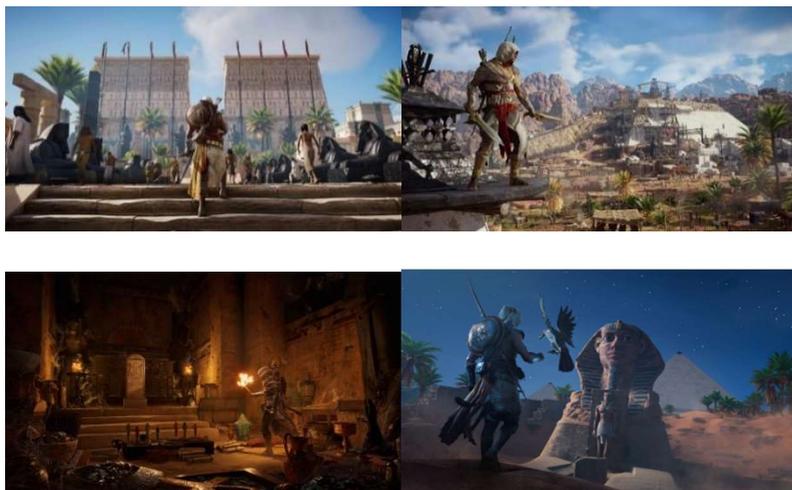
¹³ Une saga vidéoludique de genre aventure et *RPG* (jeu de rôle) qui débute en 2006 conçu et édité par *Ubisoft*

¹⁴ Une saga vidéoludique de genre *RPG* (jeu de rôle) qui débute en 2009 conçu par *Bioware*

¹⁵ Information à partir des sites *Gamespot*, *Metacritic* et *IGN*

¹⁶ Jeu sorti en 2017

immersion dans le passé et une invitation à la découverte d'un patrimoine égyptien riche. En voici quelques images :



Figures 1, 2, 3 et 4. Extrait du jeu Assassin's Creed Origins (captures d'écran du jeu)

D'après ces images, le monde virtuel vidéoludique reproduit les caractéristiques architecturales et environnementales de l'Égypte antique. En effet, la présence du Sphinx de Gizeh (*fig. 4*), des colonnes de l'ordre lotiforme (*fig. 1*), ainsi que des peintures murales accompagnées de hiéroglyphes rappellent le style architectural égyptien. Le ton de la lumière naturelle et du désert s'ajoutent à ces caractéristiques pour créer une ambiance typique de ce pays désertique.

Cependant, ce qui nous intéresse le plus est l'interaction de l'utilisateur-avatar avec ce monde virtuel vidéoludique. En effet, en observant quelques *walkthrough* de ce jeu, nous avons remarqué que les game designers ont pris le soin d'intégrer des personnages virtuels habillés à la mode égyptienne antique dans plusieurs cadres de la vie quotidienne de cette époque. C'est-à-dire que l'utilisateur-avatar est en présence d'une société virtuelle conforme aux « normes » de

l'époque. Comme le montre la figure 1, l'utilisateur-avatar se « fond » dans ce groupe de personnage à la tenue vestimentaire de l'époque ptoléméenne, dans le cadre d'un marché ouvert qui offre des produits typiques de ce territoire, tout en étant encadré par la présence des murailles et des temples emblématiques de l'Égypte. Ce parcours virtuel semble devenir une invitation à un voyage dans le passé à la découverte d'une architecture entourée de mystère et de spiritualité.

De surcroît, l'utilisateur-gamer se trouve en immersion dans ce cadre spatial ancestral afin d'y vivre l'espace inscrit dans son époque spatio-temporelle : non seulement il s'agit d'une visite virtuelle du territoire égyptien, il s'agit aussi d'une visite de l'Égypte Ptoléméenne, une époque ancienne aux coutumes et normes connues uniquement par les textes archéologiques. En effet, nous avons remarqué des scènes d'interaction au cours de l'expérience gaming, qui mettent l'utilisateur-gamer dans le cadre des coutumes de l'époque. En voici un exemple :



Figures 5 et 6. Les interactions sociales lors de l'expérience gaming (captures d'écran du jeu)

Ces deux figures présentent deux situations d'interactions sociales lors de l'expérience gaming de *Assassin's Creed Origins*. En effet, la première est une interaction amicale, une mise en scène d'un repas, tandis que la seconde est une interaction hostile entre deux combattants. Ce qui nous intéresse dans les deux situations est la préservation d'un patrimoine immatériel égyptien. La scène du repas correspond aux caractéristiques de l'époque, avec sa table basse carrée et son éclairage par lanterne à huile en argile. Les tenues

vestimentaires de la femme et l'enfant transmettent une image claire de la famille égyptienne de l'époque, avec ses codes esthétiques et visuels. Le souci du détail est poussé jusqu'aux motifs géométriques décoratifs de la table et des murs, plongeant ainsi l'utilisateur-gamer dans une ambiance historique. Une des remarques que nous avons relevées de la part des gamers que nous avons observé est le fait de « se sentir vraiment entouré par de véritables égyptiens de l'Antiquité », ce qui transmet un degré d'immersion assez poussé. En effet, le jeu vidéo a donné une opportunité à l'utilisateur-gamer de découvrir un patrimoine au-delà de la dimension spatiale : il s'agit de découvrir des coutumes, des interactions au sein de la famille de l'époque, et des traditions autour du repas. L'immersion vidéoludique plonge l'utilisateur-gamer dans un patrimoine immatériel, préservé grâce à cette expérience gaming.

Dans le cas de la deuxième figure, l'interaction entre les deux personnages virtuels est sous le signe de l'hostilité : il s'agit d'un combat. Notre attention est cependant portée sur la monture et le style de ce combat : la présence du dromadaire est significative des combats du désert, dont l'occurrence est habituelle selon les textes historiques de l'époque. La présence de cette scène dans l'expérience gaming contribue à instaurer l'immersion vidéoludique d'un côté, et à présenter une des caractéristiques du voyage dans le désert : le manque de sécurité et la présence des bandits. Nous voyons dans cette figure la modélisation d'un patrimoine immatériel important : le combat à dos de dromadaire et l'armement du voyageur, deux qualificatifs de la vie sociale de l'époque. L'expérience vidéoludique de ce combat est une simulation d'une situation probable de cette époque, ce qui modélise les techniques de défense autour de la monture, le combat à dromadaire étant une tradition des nomades du Sahara africaine.

Un autre détail qui réveille notre intérêt pour cette scène est l'allégorie entre ce combat et la « Fantasia » berbère¹⁷. En effet, la présence du dromadaire, le cadre environnemental du désert et les

¹⁷ Peyron, M. (1997). *Encyclopédie berbère, vol18*. Edisud.

techniques du combat à dos de dromadaire deviennent des éléments immersifs à la découverte d'un patrimoine immatériel typiquement nord-africain. La Fantasia, ou *fantazy* en dialecte maghrébin, est un spectacle d'origine berbère qui présente les techniques de combats et d'acrobatie à dos de cheval ou de dromadaire, typique des tribus nomades du désert. La présence de ce mécanisme dans une expérience gaming est une invitation à la découverte tout en étant un hommage à un mode de vie historique inscrit en tant que patrimoine immatériel de l'Unesco.

Assassin's Creed se distingue en tant qu'une saga vidéoludique qui modélise un patrimoine architectural transposé de la réalité. Avec *Origins*, il s'agit de présenter le cadre de l'Égypte Ptoléméenne, tandis que *Assassin's Creed Odyssey* met l'utilisateur-gamer à la découverte de la Grèce de la guerre Péloponnèse. Les deux titres invitent l'utilisateur à découvrir les cadres spatiaux qui sont aujourd'hui en ruine, tels les temples ou les habitations de l'époque. De surcroît, les interactions entre l'utilisateur-avatar et les personnages du jeu offrent une expérience sociale immersive, ce qui informe l'utilisateur-gamer quant à la vie durant cette époque.

Le second jeu de notre analyse est le premier opus de la saga *Dragon Age*, *Dragon Age Origins*¹⁸. Ce jeu se déroule dans le monde fictif du royaume de *Ferelden* et se présente en tant que jeu de rôle et d'aventure avec une emphase sur les choix scénaristiques de l'utilisateur-gamer. En voici quelques images :



¹⁸ Jeu sorti en 2009



Figures 7, 8, 9 et 10. Echantillon à partir de *Dragon Age Origins* (Captures d'écran du jeu)

À partir de ces images, nous remarquons que l'espace présente des caractéristiques médiévales, avec des colonnes de très grandes proportions, l'utilisation de la pierre avec la technique de taillage sur mesure, ainsi que l'absence d'ornementation intérieure. Les espaces sont de grandes proportions avec des intérieurs presque vides, tandis que les façades extérieures présentent des éléments architecturaux du style gothique tels les ogives et les tourelles. Le paysage urbain varie entre les bâtiments seigneuriaux (les châteaux-forts et les tours) et les maisons en bois et au toit de chaume. Ce déséquilibre est typique de l'Europe du Moyen-Age, une exhibition des différences entre les classes sociales. Les espaces deviennent donc une modélisation d'un style architectural emblématique de la période des siècles obscurs, ce qui contribue à revivifier le patrimoine matériel par une simulation virtuelle. En effet, l'expérience gaming se passe au sein d'un monde fictif et la dimension spatiale n'est pas une transposition de monuments réels comme le cas de *Assassin's Creed*. La conception spatiale est une modélisation qui s'inspire de la réalité, à savoir de l'architecture médiévale et de l'habitat moyenâgeux. L'utilisateur-gamer a donc l'opportunité de vivre l'espace de cette époque et de constater l'état de l'habitat durant cette période.

La caractéristique qui nous intéresse le plus dans *Dragon Age Origins* est l'interaction entre les personnages. Une société virtuelle existe au sein de ce jeu, mettant le dialogue et l'approche de l'utilisateur-avatar au plus haut point. En voici quelques exemples :



Figures 11 et 12. Les interactions sociales dans *Dragon Age Origins*
(Captures d'écran du jeu)

Le type de l'interaction entre l'utilisateur-avatar et les personnages du jeu détermine la ligne narrative et le type de fin de la fiction vidéoludique. De surcroît, nous avons remarqué que cette interaction est régie par les coutumes et les traditions sociétales médiévales. En effet, les personnages parlent à travers un registre linguistique de l'époque, variant de degré de formalité selon la situation et la classe sociale des personnages en interaction. C'est cet aspect qui a attiré notre attention : l'immersion vidéoludique met l'utilisateur-avatar dans le cadre spatial du Moyen-Âge certes, tout en le confrontant à une interaction sociale précise qui correspond à cette époque. Ici, ce genre d'expérience devient une mise en scène du patrimoine immatériel : les coutumes sociales de l'époque, les différentes pratiques des classes sociales moyenâgeuses, ainsi que le registre de langage pratiqué.

De ce fait, l'expérience vidéoludique de *Dragon Age Origins* constitue une valorisation d'un patrimoine immatériel qui contribue directement au déroulement de la fiction narrative. L'expérience vidéoludique de ce jeu présente une valorisation du patrimoine architectural moyenâgeux, tout en revivifiant le patrimoine immatériel de cette époque.

Par ces deux exemples vidéoludiques, nous constatons le rôle que le jeu vidéo possède dans la présentation du patrimoine à une audience variée. L'utilisateur-gamer découvre les cadres spatiaux qui modélisent les styles architecturaux du passé, tout en vivant dans une société

virtuelle qui simule les coutumes ancestrales. L'expérience vidéoludique peut donc être un outil de valorisation patrimoniale.

Peut-on utiliser la technologie vidéoludique en association à l'évènementiel afin de valoriser le patrimoine ? L'immersion vidéoludique est un mécanisme qui contribue à l'avènement d'une expérience virtuelle, le cadre spatio-temporel de cette expérience peut présenter une valorisation d'un patrimoine. Peut-on créer une immersion lors d'un événement afin d'atteindre ces deux objectifs, la valorisation patrimoniale et l'avènement d'une expérience ?

L'évènementiel : autour de la gamification du patrimoine

Quand nous évoquons l'évènementiel, la première caractéristique à laquelle nous pensons est l'objectif. Un événement est organisé selon une stratégie qui permet d'atteindre un objectif. Si nous pensons à l'évènementiel dans le cadre de notre problématique, il s'agit d'associer les technologies vidéoludiques à l'objectif de la valorisation patrimoniale. A ce titre, nous proposons de « gamifier » le patrimoine.

Ce concept de la gamification, traduit en français par ludification, est « généralement retenu pour décrire le processus qui conduit à intégrer des ressorts ludiques dans une situation a priori non ludique »¹⁹. Ce qui se traduit par l'implication des éléments du ludique, donc du jeu, dans une situation non ludique. Si nous pensons l'évènementiel dans le contexte du patrimoine, tel la *moulidia* autour de la mosquée *Oqba Ibn Nafi*, il s'agit de gamifier le parcours autour du monument et des coutumes exposées lors de l'évènement. L'objectif étant d'induire une immersion telle celle du gaming afin d'obtenir l'avènement d'une expérience autour des éléments patrimoniaux.

¹⁹ Sanchez, E., Young, S., Jouneau-Sion, C. (2015). Classcraft : de la gamification à la ludicisation. 7ème Conférence sur les Environnements Informatiques pour l'Apprentissage Humain (EIAH 2015), Agadir, Maroc. pp.360-371. <https://doi.org/ffhal-01405965ff>

Nous pensons à l'exemple du parc français le Puy-du-Fou où le cadre est médiéval tout en incluant des activités ludiques. En effet, les membres de l'équipe du parc sont habillés à la mode de l'époque, tout en présentant des activités qui correspondent aux coutumes de cette période. Les témoignages des visiteurs parlent d'une « immersion », et nous observons que cette immersion est possible grâce à la gamification du parc.

De la même manière que Disney Land induit une certaine « coupure » entre le monde extérieur du parc et celui de l'univers féérique de Disney, Le Puy-du-Fou présente la même transition mais autour d'un héritage ancestral. De ce fait, le patrimoine est gamifié, ce qui invite le visiteur à « s'amuser » tout en apprenant, une expérience sensorielle qui induit une immersion semblable à celle du gaming. Le point commun est justement cet aspect ludique.

L'intégration de la technologie du VR peut contribuer à cette immersion et induit l'expérience du patrimoine matériel et immatériel. L'immersion vidéoludique est un mécanisme qui induit l'attachement émotionnel du gamer. L'utiliser dans le cadre de la valorisation patrimoniale revient à présenter cet héritage ancestral d'une manière ludique afin de créer une expérience sensorielle. La question mérite de s'y pencher afin de revivifier cette richesse et de la valoriser pour nos générations futures.

Bibliographie :

- Arsenault D., Picard, M. *Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéo ludique*.
http://www.homoludens.uqam.ca/index.php?option=com_content&task=view&id=55&Itemid=63
- Brown, E., Cairn, P. (2004). "A Grounded Investigation of Game Immersion". In *CHI 2004 Proceedings*. ACM Press, p. 1297-1300.
- Csizentmihalyi M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper Perennial
- Georges, F. (2013). L'immersion fictionnelle dans le jeu vidéo: Le cas de *Silent Hill*. *Nouvelle revue d'esthétique*, 11, 51-61. <https://doi.org/10.3917/nre.011.0051>
- Leroux, Y. (2012). Métapsychologie de l'immersion dans les jeux vidéo. *Adolescence*, 301, pp. 107-118. <https://doi.org/10.3917/ado.079.0107>
- Murray, J.H. (1998). *Hamlet on the Holodeck : the Future of Narrative in Cyberspace*. The MIT Press. P.98
- Peyron, M. (1997). *Encyclopédie berbère, vol18*. Edisud.
- Sanchez, E., Young, S., Jouneau-Sion, C. (2015). Classcraft : de la gamification à la ludicisation. 7ème Conférence sur les Environnements Informatiques pour l'Apprentissage Humain (EIAH 2015), Agadir, Maroc. pp.360-371. <https://doi.org/ffhal-01405965ff>
- Sibony, D. (1991). *Entre-deux : L'origine en partage*. Seuil
- Vial, S. (2010). *Court Traité du Design*. PUF