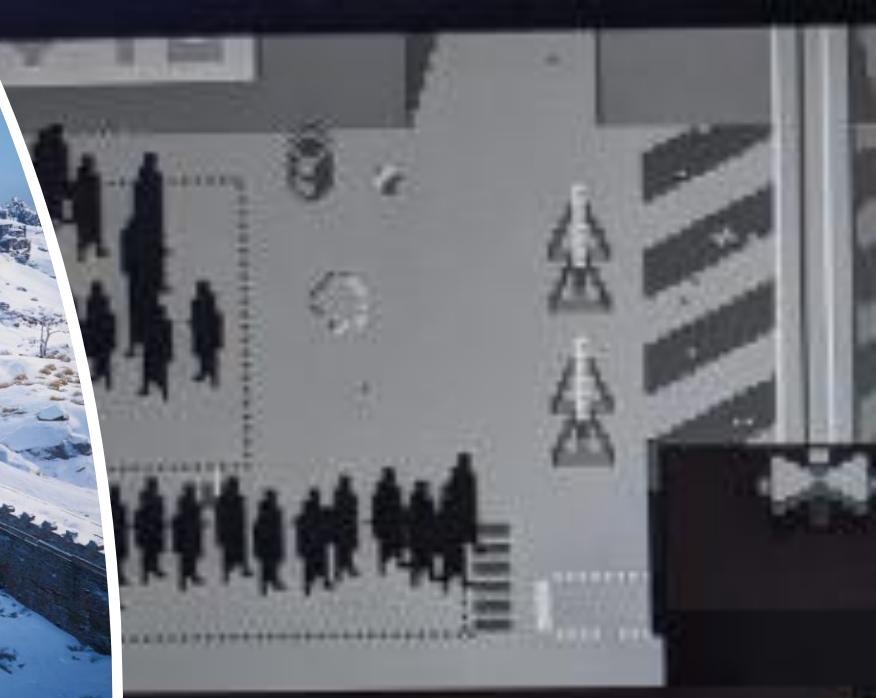


Les enjeux de la médiation culturelle par l'entremise des nouvelles technologies

Les fonctions des remparts et des frontières, en particulier dans les jeux vidéo

François-Xavier Surinx,
doctorant FNRS-FRESH à
l'Université de Liège (Liège
Game Lab-Ceserh)



Deux parties

1. Représentation des murailles et des frontières dans les jeux vidéo

→ Qu'est-ce que le jeu vidéo capte des usages des remparts ?

2. Exploration des possibilités de médiation par l'entremise d'un dispositif numérique

→ Quel est l'intérêt d'une « visite virtuelle » ?

→ Qu'est-ce que le jeu vidéo peut offrir aux remparts, et inversement ?



Quels sont les usages des remparts « réels » ?

- Usages principaux/historiques
 - ➔ Défense
 - ➔ Frontière
- Usages annexes/recontextualisés/historicisants
 - ➔ Reconstruction
 - ➔ Didactique
 - ➔ Narratif





Fonctions historiques de la muraille de Binche

Outil de défense (jusqu'au XVIIe siècle)

- Lieu de siège (muraille intégrale)
- Lieu de défense (installation progressive de hourds, présence de trente tours et cinq portes au XIVe siècle, crénelage par endroits, archères et, finalement, canonnières)
- Lieu permettant le passage des troupes et des ravitaillements

Fonctions historiques de la muraille de Binche

Frontière

Distingue un dedans et un dehors de la ville

- Un intérieur protégé vs un extérieur non protégé
- Un intérieur plus riche vs un extérieur modeste
- Les habitants vs les extérieurs





La muraille défensive dans le jeu vidéo

Dans les jeux de stratégie :

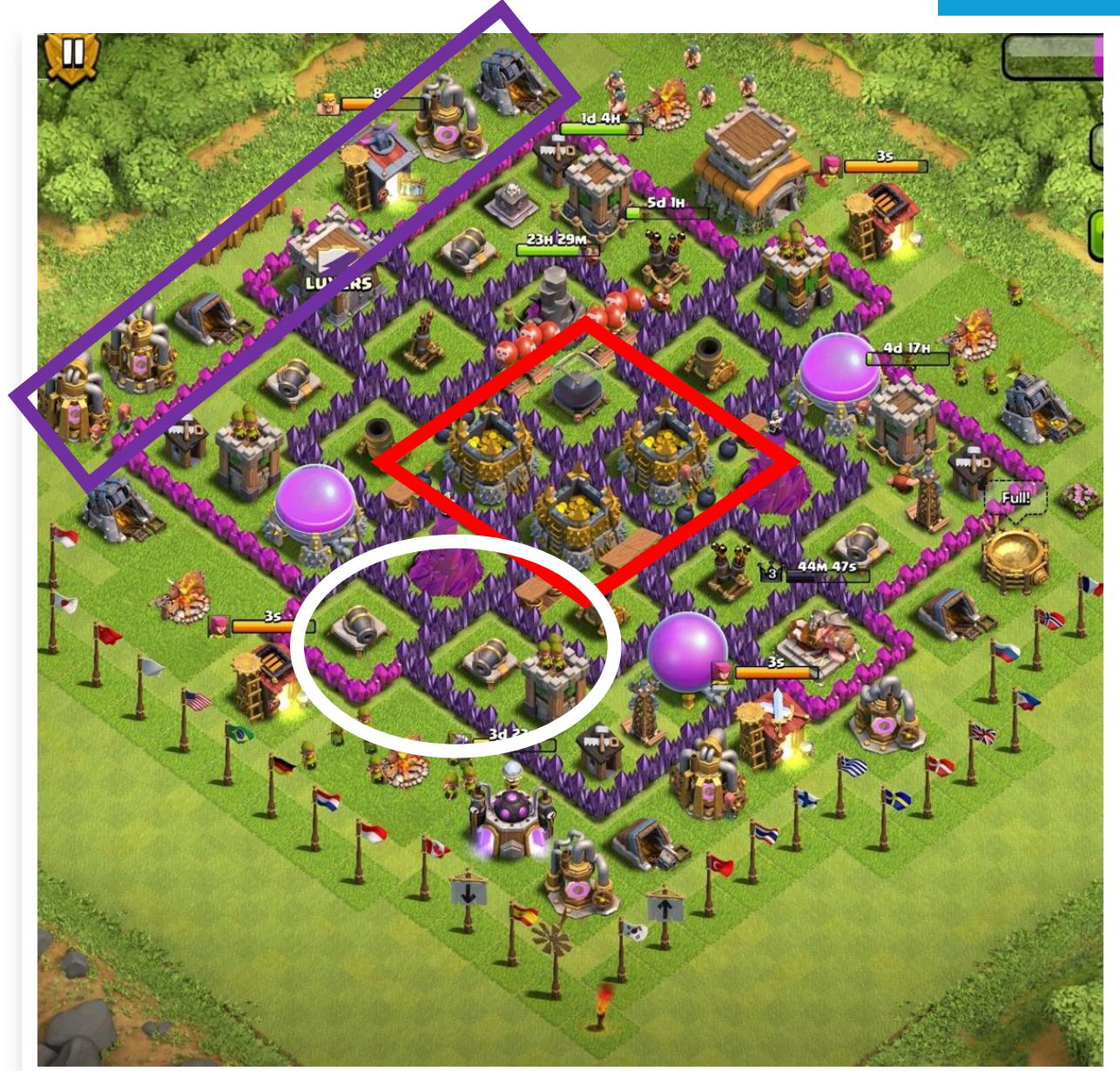
- Rempart contre les attaques ennemis



La muraille défensive dans le jeu vidéo

Dans les jeux de stratégie :

- Distingue des éléments essentiels à défendre par rapport à des éléments non essentiels



La muraille-frontière dans le jeu vidéo



La muraille indique une séparation d'ordre spatial entre un dedans et un dehors, entre sécurité et sauvagerie, entre riches et pauvres



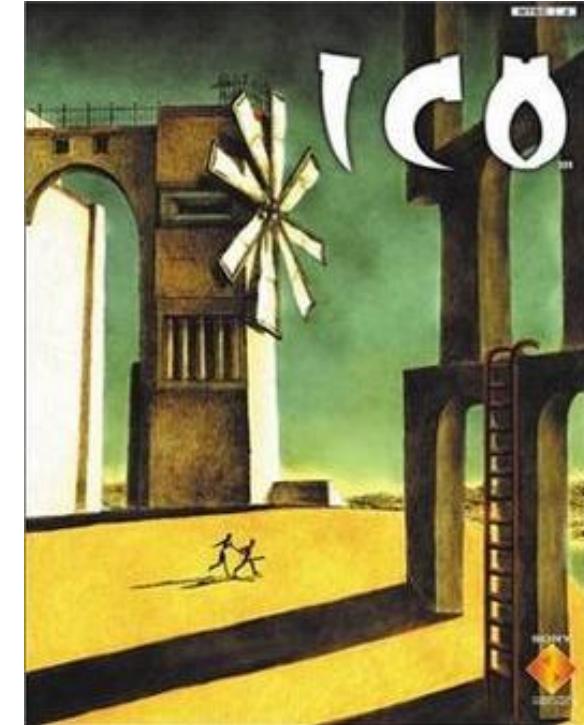
La muraille-frontière dans le jeu vidéo

La muraille sépare deux mondes opposés dans de nombreux récits, sans avoir de fonctions proprement ludiques (absence d'interaction)



La muraille-frontière dans le jeu vidéo

La muraille délimite aussi un espace de jeu restreint. Le monde ne peut s'étendre indéfiniment à la fois narrativement et ludiquement (principe du mur invisible).





- Aller trop loin par rapport à la zone de jeu délimitée peut créer des bugs



Usages annexes / recontextualisés / historicisants de la muraille de Binche

Au-delà de sa fonction historique la plus visible, la muraille de Binche acquiert d'autres rôles au fil du temps.

- Reconstruction
- Didactique
- Narratif



Reconstruction

- Déconstruction des murs pour construire d'autres bâtisses
- Accolement de maisons à des murs existants



La reconstruction dans le jeu vidéo

Qu'on parle de muraille ou d'autres structures, de nombreux jeux invitent à manipuler l'espace, à repenser sa gestion pour redéfinir certains lieux.

La représentation de l'espace est d'ailleurs tributaire d'une certaine vision du monde.

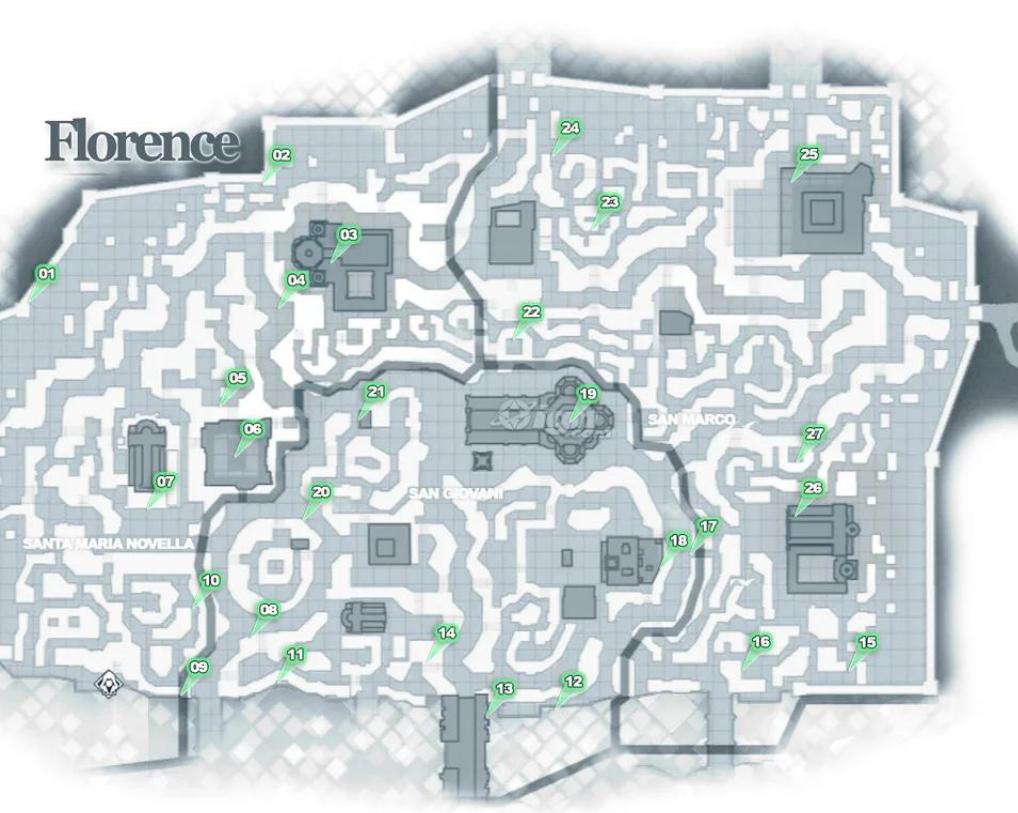


Didactique

La muraille se voit devenir un lieu d'apprentissage pour les nouvelles générations, un lieu de transmission de savoir sur les temps anciens.



Florence



La didactique historique dans le jeu vidéo

Même s'il faut se méfier des effets de manche, le jeu vidéo reprend ou s'inspire de cadres historiques « réels » pour tenter d'« ancrer » le joueur dans la simulation.

Cette tour était le lieu de réunion des défenseurs de la ville (Saint Georges étant le saint patron des soldats) et surtout de la Compagnie des arbalétriers.

On raconte qu'au XVII^e siècle, l'on y enfermait les femmes accusées de sorcellerie, d'où son surnom de « Tour de la sorcière ».

Aujourd'hui, elle est mise à disposition de la Compagnie des Hallebardiers qui compose la garde et l'escorte d'honneur de l'Ordre de Marie de Hongrie.

Narratif

Cumulativement, la muraille devient la base d'histoires (réelles ou fictives) l'entourant. Elle devient le siège des récits qui se tissent autour d'elles, que ce soit dans la population ou à travers le discours des élites et des savants.

C'est un sortilège de la sorcière !
Attention la voilà !



La narration par le décor dans le jeu vidéo

La disposition, la forme et l'habillage des murs (à défaut de réelles murailles) en disent parfois plus sur l'univers ludique que les dialogues et les cinématiques (scènes « filmées »).

Note : dans le cas du jeu vidéo, l'utilisation narrative du mur se fait à dessein, là où elle est bien souvent secondaire dans le « réel ».



Qu'est-ce que le jeu vidéo capte des usages des remparts ?

En apparence, le jeu vidéo peut reprendre à son compte bon nombre d'usages des remparts et des frontières, les outiller pour en faire des propositions ludiques plus ou moins convaincantes.

Toutefois, le jeu (vidéo ou non) passe toujours par une médiation. Il s'agit d'une œuvre demandant de se saisir d'une certaine « littératie » (capacité à manipuler les codes d'un média spécifique).

Aussi, un joueur ne s'empare pas primairement des fonctions et du fonctionnement réels des murailles, mais conçoit leur usage probable à travers une médiation, un simulacre orienté par la vision des développeurs (rhétorique procédurale).

Ça n'empêche à aucun moment le joueur de pousser plus loin pour se renseigner sur le « réel ».

Quels sont les avantages et les inconvénients d'une « visite virtuelle » ?

Petite analyse du dispositif numérique « A la découverte de Binche »



Présentation du dispositif

« A la découverte de Binche »

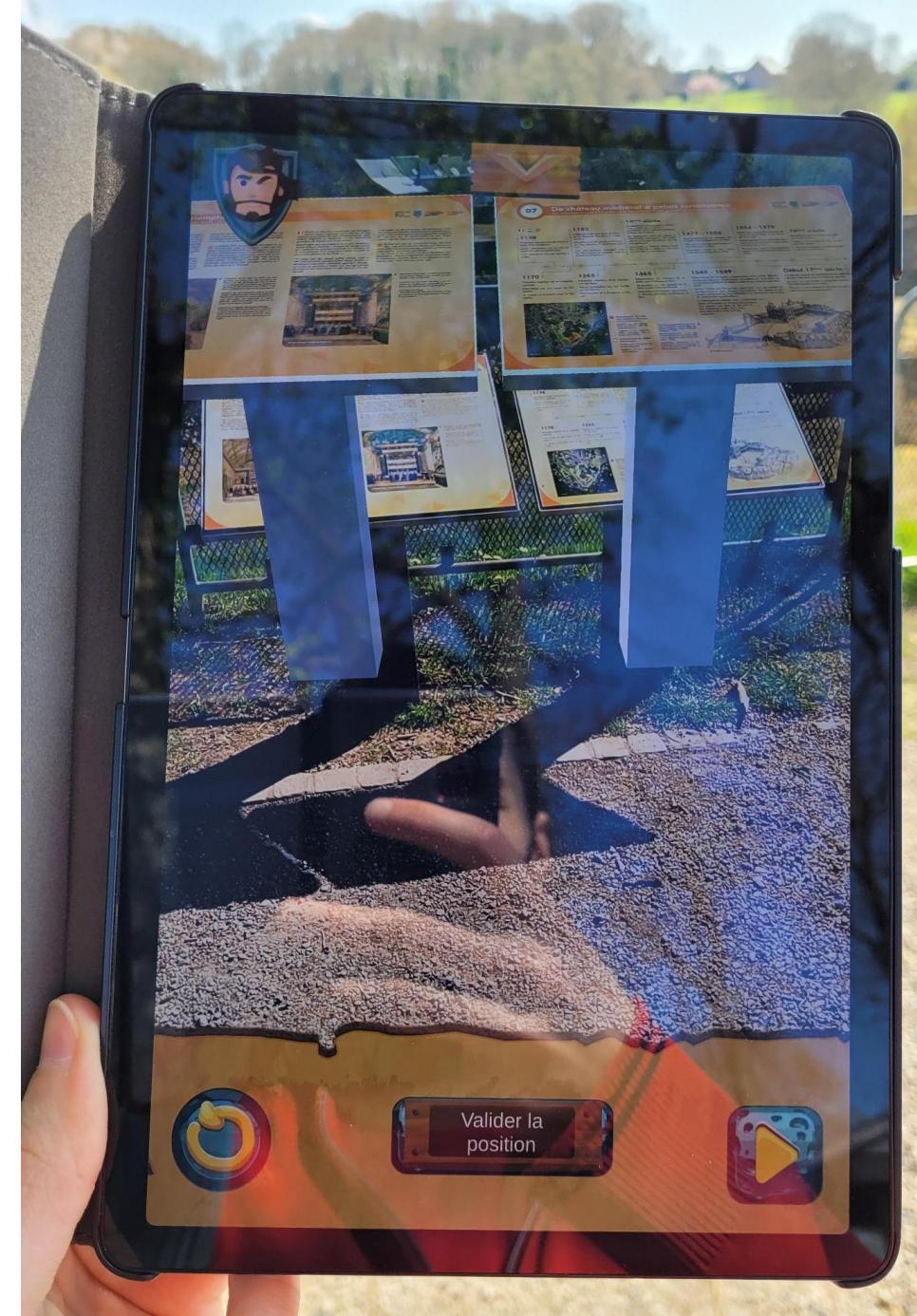
Développé en 2019 par la société liégeoise « N-Zone »

Testé sur une tablette Samsung (gracieusement prêtée par l'office du tourisme) par un mercredi fort ensoleillé

Objectif affiché : « Visiter [la ville] autrement [avec] la réalité augmentée »

« Et si Marie de Hongrie, vous expliquait l'origine de ses armoiries ou la construction de son palais ? Et si vous assistiez un preux chevalier à libérer la Ville de 3 voleurs malfaisants ? »

« L'application dévoile l'histoire de la Ville grâce à une visite en **réalité augmentée**. »





En pratique

Balade de quelques kilomètres à travers la ville et le long des murailles

Dispositif guidant les visiteurs le long d'un chemin avec des étapes qui constituent des épreuves/activités à réaliser



Deux versions du dispositif

- « Aventure » (pour les enfants)

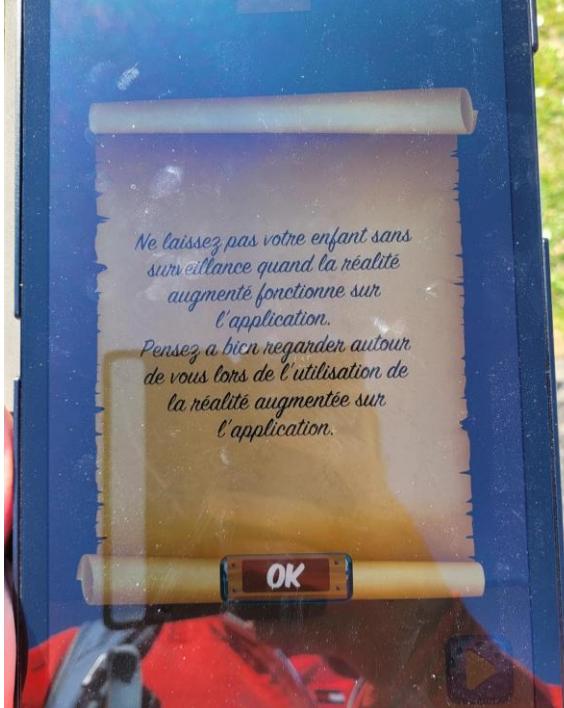
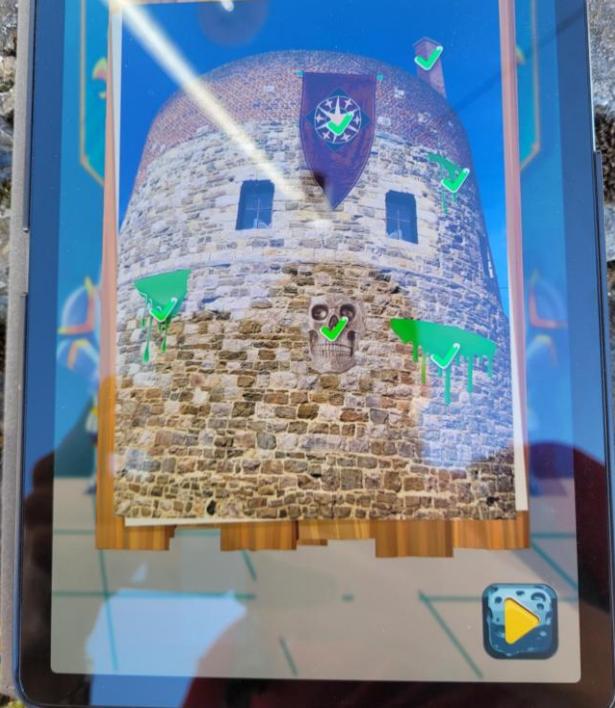
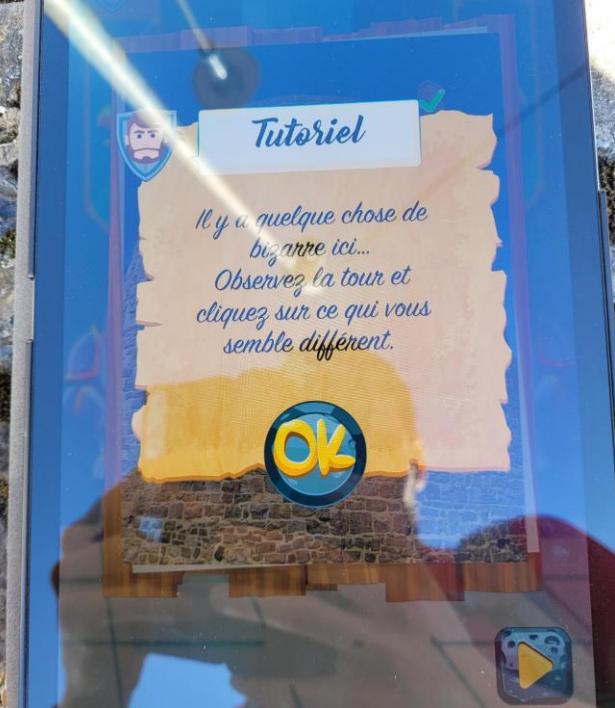
Récit demandant aux joueurs d'aider le chevalier à sauver la ville



- « Histoire » (pour les adultes)

Suite d'éléments de folklore présentés par Marie de Hongrie





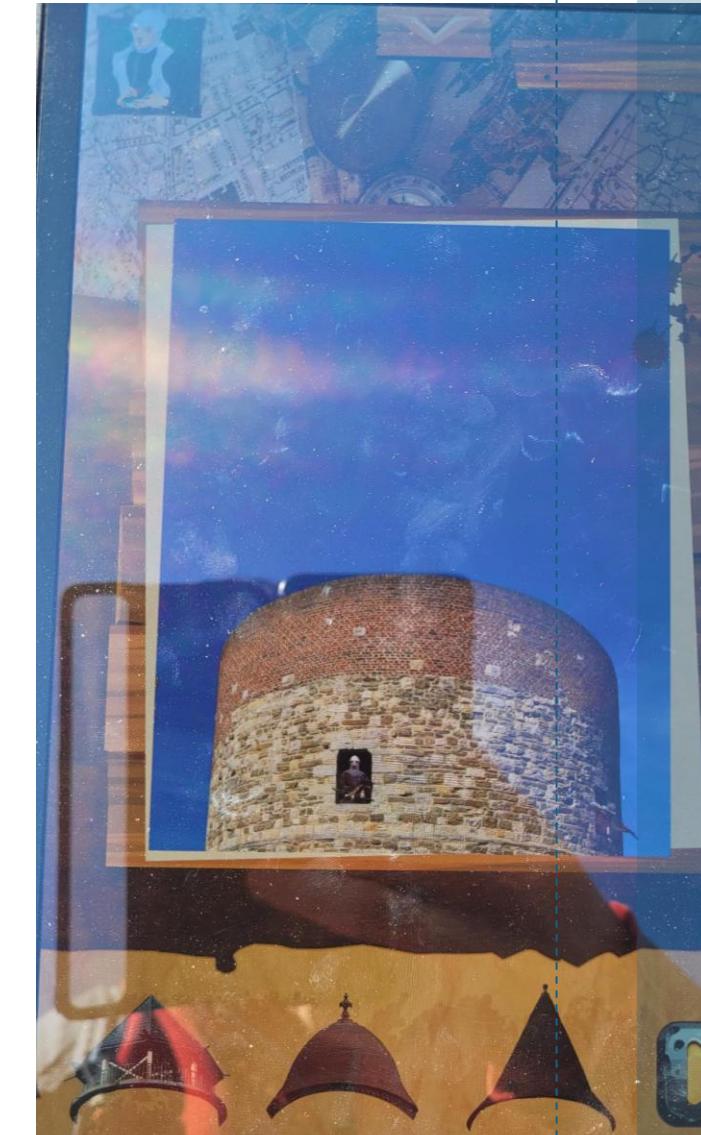
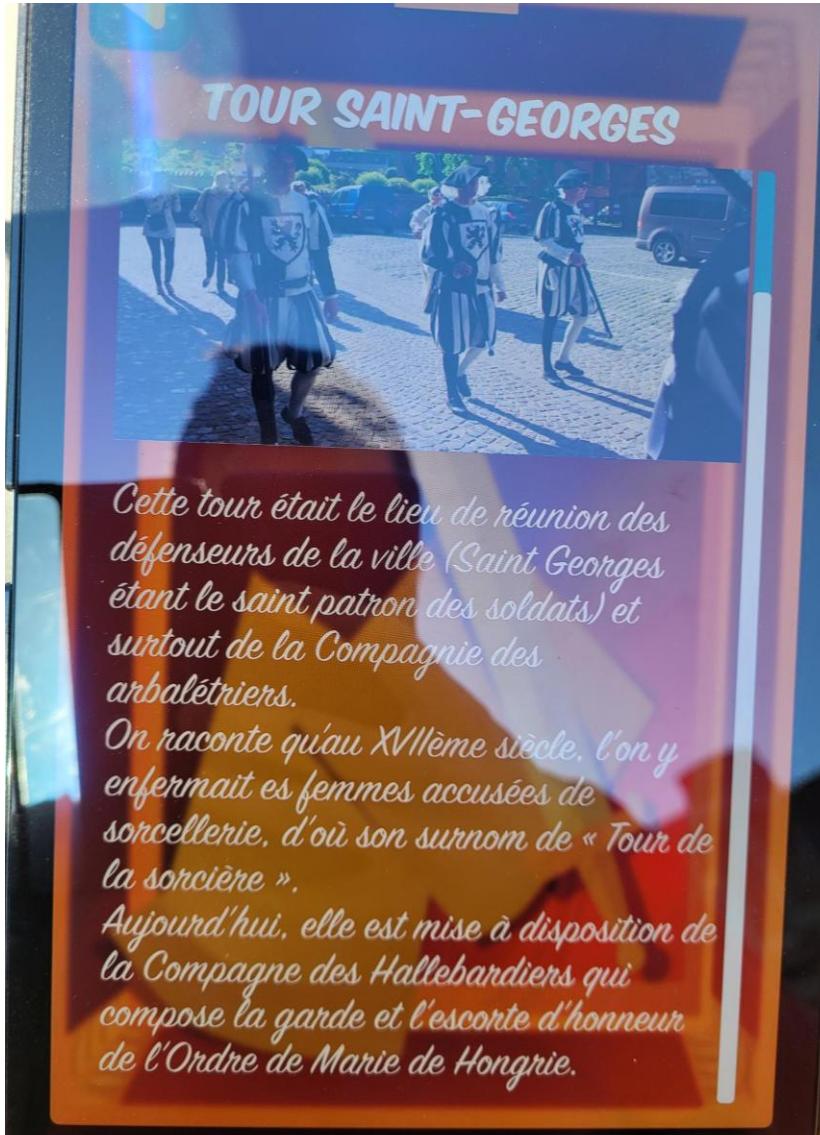
« Aventure »

Présente plusieurs petites épreuves demandant de manipuler la tablette tactile.

- Résoudre des énigmes ;
- Trouver des différences avec le réel ;
- Observer des images ;
- Etc.

« Aventure »

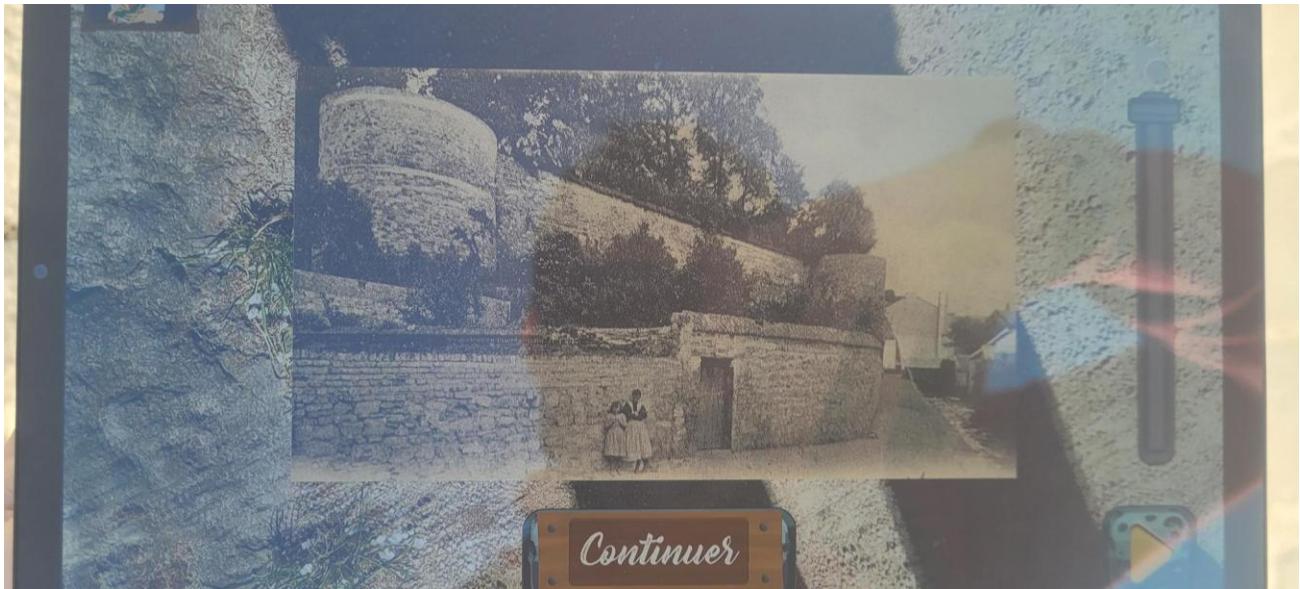
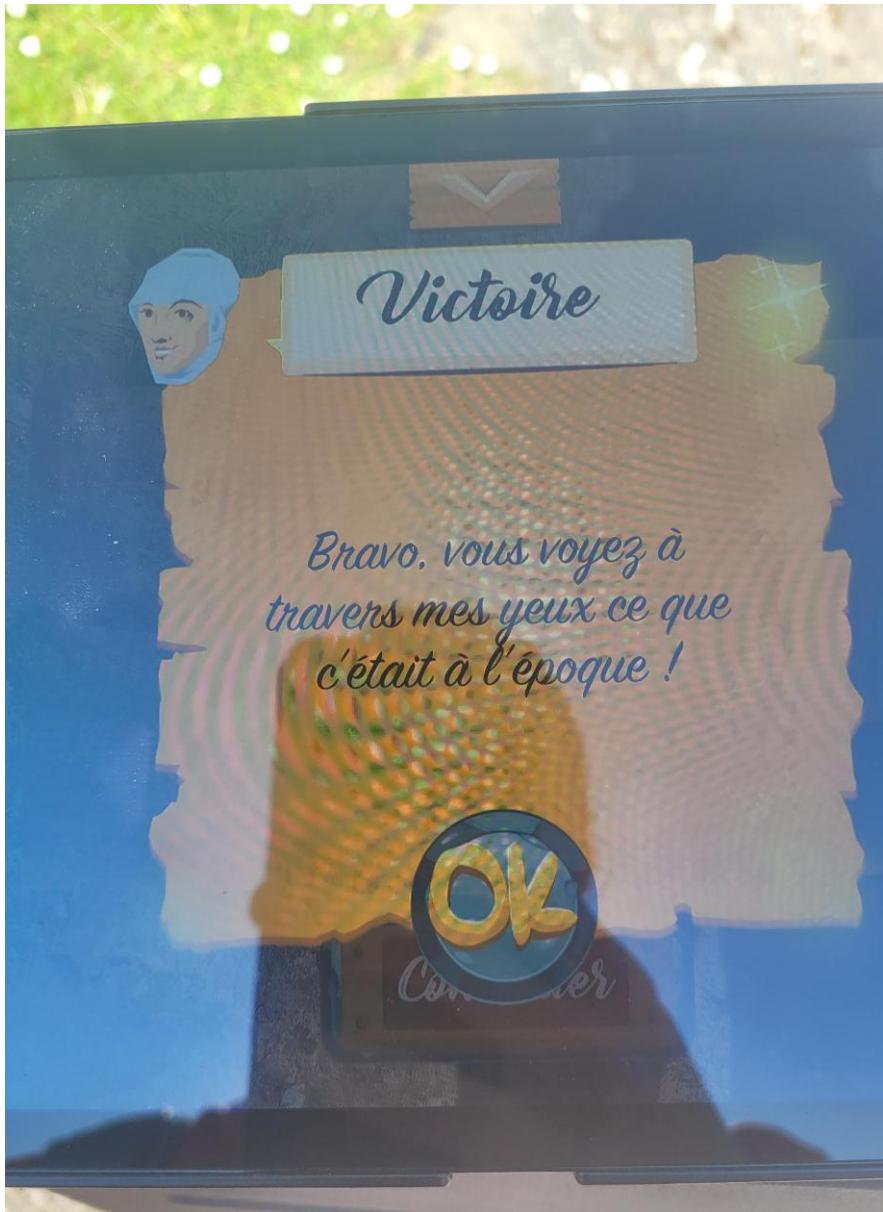
- Accent mis sur l'amusement, le divertissement (très peu d'éléments historiques mis en avant, et parfois difficiles à distinguer du réel) ➔ Permet toutefois de susciter un intérêt pour l'endroit
- A la fois accessible (possibilité de passer toutes les épreuves) et difficile à manipuler (nombreuses modalités d'interaction qui ne permettent pas un réel apprentissage des mécaniques)

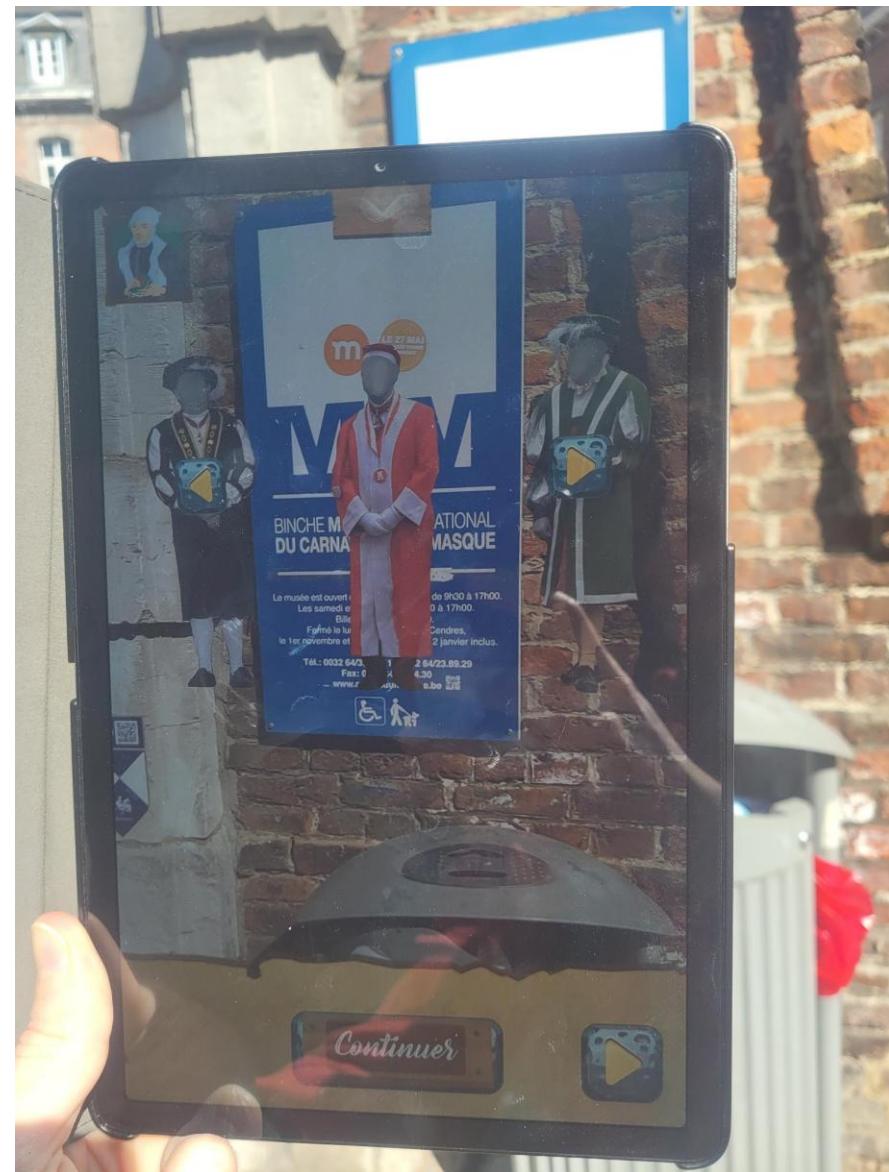
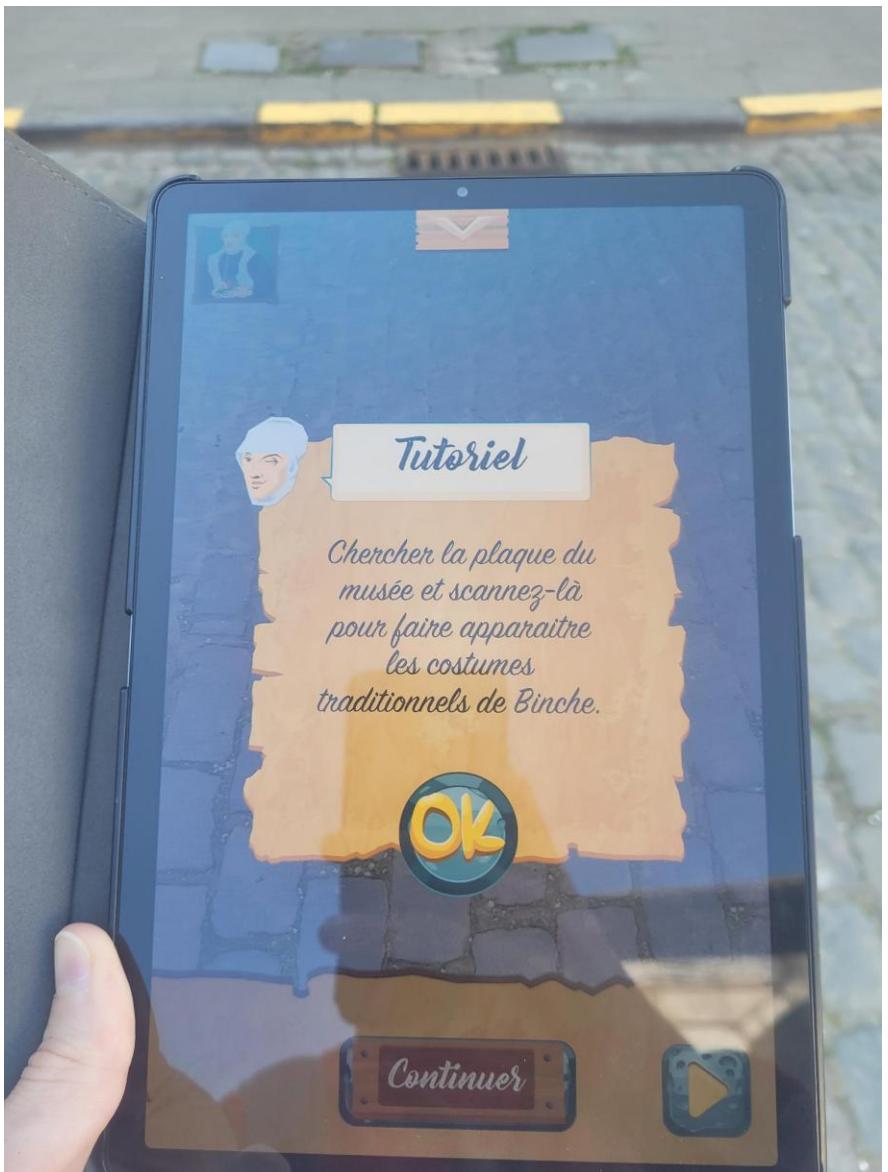


« Histoire »

- Accent mis sur la visite des lieux (présence de plusieurs fiches explicatives, moins de « jeux », mise en avant de la reconstitution du château en réalité augmentée)
- Dépendant des personnes, certaines interactions peuvent devenir complexe, notamment en réalité augmentée







S'agit-il d'un jeu ? Et pour qui ?

Même si le dispositif n'est pas expressément présenté comme tel, le support d'interaction interroge.

Formellement : jeu (règles, objectifs, parcours, etc.)

En pratique : pas forcément un jeu

- ➔ Dispositif adressé au grand public, mais peut se révéler peu adéquat pour un *gamer*, ou trop complexe pour un néophyte (fracture numérique) : rempart-prétexte
- ➔ De manière générale, attire des institutions pour l'utilisation des nouveaux médias (ici, JV + RA)



Quel est l'intérêt d'une « visite virtuelle » ?

La visite est orchestrée selon les lois de la fiction, et veut remplir les fonctions possibles d'une fiction : divertir et instruire

- D'une part, une fiction ne remplace pas le réel. Le dispositif ne remplace pas une « vraie » visite guidée. Au mieux, il remplace une activité ludique du même type.
 - D'autre part, pour qu'une fiction fonctionne, pour « s'immerger », il faut adhérer à ses règles et comprendre ses codes (littératie).
- La visite virtuelle peut s'adresser au même public que la « vraie » visite guidée, mais ses modalités de communication et ses objectifs diffèrent en pratique !

Conclusion : Qu'est-ce que le jeu **vidéo** peut offrir aux remparts, et inversement ?



D'une part, les remparts et les différentes frontières offrent aux jeu vidéo un imaginaire à exploiter, des supports de connaissances acquises ou en cours d'apprentissage.



D'autre part, même s'il ne faut pas tomber dans le piège du « tout est inspiré du réel » ou « le jeu imite la réalité », les fonctions des remparts se trouvent retranscrites dans les jeux à travers des décors (parfois historiques) et des mécaniques de jeu. Le joueur a la possibilité de se cultiver par le biais du jeu. (L'information transmise reste orientée par les développeurs.)



Merci de votre attention !

