



**HAL**  
open science

# Jeux vidéo et patrimoine : retour d'expérience sur le jeu Toulouse et le Petit Méridional de la Bûche Magique

Claire Siegel, Florian Cossart, Olivia Levet

## ► To cite this version:

Claire Siegel, Florian Cossart, Olivia Levet. Jeux vidéo et patrimoine : retour d'expérience sur le jeu Toulouse et le Petit Méridional de la Bûche Magique. Patrimoines du sud, 2020, 12, 10.4000/pds.5887 . hal-04507398

**HAL Id: hal-04507398**

<https://univ-montpellier3-paul-valery.hal.science/hal-04507398>

Submitted on 19 Mar 2024

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0  
International License



## Jeux vidéo et patrimoine : retour d'expérience sur le jeu *Toulouse et le Petit Méridional* de la Bûche Magique

*Video Games and Heritage: feedback on the game "Toulouse et le Petit Méridional" by "La Bûche Magique" (game based on city and newspaper archives)*

**Claire Siegel, Florian Cossart et Olivia Levet**

---



**Édition électronique**

URL : <http://journals.openedition.org/pds/5887>

DOI : 10.4000/pds.5887

ISSN : 2494-2782

**Éditeur**

Conseil régional Occitanie

**Référence électronique**

Claire Siegel, Florian Cossart et Olivia Levet, « Jeux vidéo et patrimoine : retour d'expérience sur le jeu *Toulouse et le Petit Méridional* de la Bûche Magique », *Patrimoines du Sud* [En ligne], 12 | 2020, mis en ligne le 01 septembre 2020, consulté le 02 septembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/pds/5887> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/pds.5887>

---

Ce document a été généré automatiquement le 2 septembre 2020.



La revue *Patrimoines du Sud* est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

---

# Jeux vidéo et patrimoine : retour d'expérience sur le jeu *Toulouse et le Petit Méridional* de la Bûche Magique

*Video Games and Heritage: feedback on the game "Toulouse et le Petit Méridional" by "La Bûche Magique" (game based on city and newspaper archives)*

Claire Siegel, Florian Cossart et Olivia Levet

---

## Introduction

- 1 Dans le paysage du jeu vidéo industriel et indépendant, le patrimoine culturel, artistique et historique nourrit un ensemble d'œuvres s'inscrivant aussi bien dans une volonté de divertissement, d'information, de valorisation ou d'éducation. Menant une démarche documentaire et de recherche intégrée aux processus créatifs, les auteurs de jeu vidéo y trouvent une inspiration permettant de développer des univers prenant racine directement dans un contexte social, culturel et historique, mais ils peuvent également affirmer une démarche de valorisation et de conservation d'un patrimoine, à l'instar de la Bûche Magique, l'équipe à l'origine du jeu *Toulouse et le Petit Méridional*<sup>1</sup>.
- 2 Issu d'un partenariat entre le Service Innovation, Transmission et Appui aux territoires de la Direction de la Culture et du Patrimoine de la Région Occitanie et le Département d'Arts plastiques de l'Université Paul-Valéry Montpellier 3 (UPVM3), *Toulouse et le Petit Méridional* est un jeu vidéo d'aventure et de réflexion puisant directement dans les archives publiques de Ressources, médiathèque numérique culturelle du site *Patrimoines en Occitanie*.
- 3 Le département d'Arts plastiques de l'UPVM3 accueille au cœur de ses problématiques le jeu vidéo comme médium artistique et objet anthropologique. Constitué d'une équipe spécialisée et de deux formations diplômantes, une Licence Professionnelle « Métiers du jeu vidéo » (LPMJV) et un Master 2 « Jeux vidéo » (M2JV), la filière Jeux vidéo fait de

ce médium le sujet d'une recherche en création rattachée au laboratoire « Représenter, Inventer la Réalité du Romantisme à l'Aube du XXI<sup>e</sup> siècle » (RIRRA 21). Le jeu vidéo y est considéré comme une pratique artistique, au même titre que peuvent l'être la peinture ou l'écriture, transcrivant les préoccupations dominantes de l'air du temps par les formes produites par leurs auteurs. Ainsi, le jeu vidéo, dans son analyse et dans sa pratique, offre une fenêtre d'interprétations critiques des idéologies qui parcourent le XXI<sup>e</sup> siècle. Depuis cette école de pensée, qui s'oppose à l'idée d'un divertissement désinvesti de la question du sens et des valeurs, le jeu vidéo trouve une maturité prenant soin d'évaluer son intrication culturelle contemporaine, de sa création à sa réception. Sans prendre part aux débats de catégorisation d'un jeu vidéo qui serait « sérieux » d'un côté, avec l'essor qu'a pu connaître le *serious game* dans les années 2010<sup>2</sup>, divertissant de l'autre, les enseignements théoriques et pratiques de la filière Jeux vidéo défendent la conciliation nécessaire de ces deux aspects, redéfinissant le divertissement depuis des horizons politiques. En tant que témoin de son époque, le jeu vidéo trouve donc une place inspirante relative à la question de la conservation et de la valorisation du patrimoine. C'est à partir de cette école de pensée et de création que cet article propose d'effectuer un retour d'expérience du développement de *Toulouse et le Petit Méridional*, en analysant le contexte créatif, la démarche des auteurs et la réception du jeu, mais également la manière dont l'œuvre se saisit des spécificités interactives et ludiques du médium afin de répondre aux enjeux de valorisation du patrimoine.

## 1. Patrimoine et fictions vidéoludiques

- 4 La valorisation du patrimoine au sein des fictions ludiques connaît plusieurs expérimentations relativement récentes. L'inclusion de données patrimoniales dans la création de jeux vidéo se révèle être un cheminement conjoint entre les secteurs de l'industrie vidéoludique, les services de conservation du patrimoine et les formations de recherche et d'enseignement.

### 1.1 Essor des jeux vidéo historiques

- 5 Depuis la fin des années 90, la reconnaissance et la légitimité culturelle du jeu vidéo par les institutions se sont fréquemment faites lorsque le jeu vidéo s'emparait de l'Histoire comme sujet. De la collaboration entre le studio Cryo Interactive et la Réunion des musées nationaux pour la production de jeux d'enquête historiques –*Versailles 1685* (1997), *Égypte 1156 av.JC* (1997), et leurs suites ou encore *Chine : Intrigue dans la Cité Interdite* (1999) – à la participation croissante d'historiens dans le développement de la série *Assassin's Creed* (2007 à nos jours) du studio Ubisoft et à l'inclusion d'un mode éducatif nommé *Discovery Tour* dans les deux jeux les plus récents de cette série, l'Histoire est considérée autant comme sujet, comme thème que comme trame au sein de fictions ludiques. Loin d'être l'apanage de l'industrie, cette inclusion de l'Histoire dans le médium vidéoludique est autant présente dans les créations de studios ou de développeurs indépendants ; avec des productions à succès, remarquées et récompensées, comme *This War of Mine* (2014, 11 Bit Studio) ou *11-11: Memories Retold* (2018, DigixArt Studio).
- 6 Dans le milieu professionnel, un indicateur de l'importance accordée aux données historiques peut se lire dans la présence croissante au sein des productions

industrielles d'équipes de Services d'Édition Créative (Editorial Creative Services, ECS) chargées d'assurer la cohérence des propriétés intellectuelles et de la construction des mondes ludiques ainsi que dans le métier de Partenaire Créatif dont les missions concernent l'ancrage des inspirations créatives dans la réalité :

« Notre matériau brut est le monde réel [...] de la même manière qu'il y a de la rationalité derrière le *game design*, les partenaires créatifs s'efforcent de fournir une orientation rationnelle à la construction du monde »<sup>3</sup>.

- 7 Un autre indicateur de l'étoffement de la relation entre Histoire et jeux vidéo est la création du champ d'étude dans le milieu universitaire des *Historical Games Studies*, au début des années 2010, notamment mené par Jeremiah McCall (2011) et Adam Chapman (2018). Il apparaît de leurs études une multiplicité d'approches de l'Histoire au sein du médium vidéoludique. Tour à tour, toile de fond, invitation au voyage et à l'évasion, support d'éducation, simulation ou témoignage, la variété des approches découle de différentes intentions des concepteurs.

## 1.2 Enjeux du patrimoine historique dans les jeux vidéo

- 8 Ces différentes approches et traitements de l'Histoire dans les jeux vidéo sont catégorisés par Adam Chapman, Maître de Conférences dans le département d'Éducation, de Communication et d'Apprentissage de l'Université de Gothenburg, comme relevant soit de simulations réalistes, s'entendant à *montrer* le passé, soit comme relevant de simulations conceptuelles, ayant pour optique de *raconter* le passé.
- 9 Les simulations réalistes regroupent une majorité de productions industrielles sollicitant l'Histoire comme une invitation au voyage, à l'évasion ou comme une toile de fond, telles que peuvent l'être la série des *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007 à nos jours) ou des *Call of Duty* (Activision, 2003 à nos jours). Ces deux licences spectaculaires tendent à présenter au joueur un épisode historique, fréquemment conflictuel, sous le regard d'un seul individu, leur avatar, pouvant s'immerger dans les mœurs et les tensions d'une époque. Un grand soin est ainsi accordé à toute la dimension graphique, aux représentations de bâtiments, de costumes, d'outils ou d'armes, de façon à ce que ces éléments facilitent l'immersion du joueur dans une époque fantasmée reconstituée. C'est précisément la finesse de certains de ces détails et l'utilisation par une partie de la communauté enseignante de titres de la licence *Assassin's Creed* comme illustration à des contenus de cours théoriques que le studio Ubisoft intègre dans les deux derniers jeux de la série (*Assassin's Creed Origins*, 2017 ; *Assassin's Creed Odyssey*, 2018) un mode *Discovery Tour*, revendiqué éducatif, présenté comme un musée virtuel, où le joueur peut évoluer dans l'univers du jeu, exempté de ses quêtes et de ses combats. Une accentuation est mise sur la découverte des lieux et du patrimoine représentés dans le logiciel, par l'intermédiaire de visites guidées.
- 10 Les simulations conceptuelles adoptent une posture contraire en ne s'adonnant pas à une course au réalisme spectaculaire de leurs représentations graphiques mais en favorisant la compréhension d'une époque à travers le *gameplay*<sup>4</sup>. Des titres comme les séries *Civilization* (Firaxis, 1991 à nos jours) ou *Europa Universalis* (Paradox, 2000 à nos jours) ne placent plus le joueur dans la position d'un personnage ancré dans une temporalité courte d'une époque donnée, mais plutôt dans celle d'un monarque omniscient et éternel, pouvant traverser des siècles ou des millénaires, aussi bien observateur qu'acteur des mutations d'une ère. A contrario des simulations réalistes

qui édictent au joueur un ensemble de règles simples, une découverte progressive de l'environnement ludique, et sollicitent plutôt ses réflexes, les simulations conceptuelles présentent des règles nombreuses et complexes, faisant plutôt appel à la réflexion et à la patience du joueur. Ces jeux de stratégie tendent à reconstituer, par l'entremise de leurs règles, les tensions géopolitiques, économiques ou religieuses d'épisodes historiques étendus, en offrant des reconstitutions de témoignages d'une époque. Mais ce témoignage est avant tout celui de l'époque contemporaine, celui d'une perception de l'Histoire marquée par la culture et les idées des concepteurs. Si ces créations ludiques sont de parfaites initiations ou introductions aux cadres diachroniques qu'elles investissent, elles peuvent présenter différents biais, dépendants des intentions des créateurs. Ainsi, le réalisme des représentations graphiques des bâtiments dans les *Assassin's Creed* est parfois sacrifié sur l'autel du spectacle lorsque les dimensions d'un temple ou d'une statue sont décuplées afin d'impressionner plus encore le joueur. Le studio justifie par ailleurs les réécritures de motivations de personnages historiques afin que leur inclusion dans la trame narrative coïncide avec le divertissement souhaité. Ces réécritures génèrent des polémiques (comme celle sur le personnage de Robespierre dans *Assassin's Creed Unity* en 2014<sup>5</sup>) et se mélangent à des reconstitutions, fidèles, elles, de discours politiques de ces personnages. La série des *Civilization* est quant à elle sujette à critiques dans la réécriture qu'elle propose de l'Histoire, intégrant dans l'ensemble de sa narration (de l'âge de pierre à un futur proche) une conception du monde inhérente à la révolution industrielle. En somme, les jeux vidéo, et précisément ici les jeux vidéo historiques, en tant qu'objets culturels, peuvent aussi bien renseigner et instruire sur le patrimoine d'une époque qu'ils choisissent d'investir que sur l'esprit du temps révélé par leurs créateurs.

- 11 Cette rencontre du patrimoine et du jeu vidéo traduit un processus de *gamification*<sup>6</sup>. La *gamification* consiste en une transformation de la vie quotidienne par le filtre d'applications numériques et ludiques. Le jeu vidéo y étant considéré comme une motivation poussant l'individu à agir et à se prendre en main, nombre de domaines se prêtent à cette stratégie : travail, santé, humanitaire, etc. Si certaines applications issues de la *gamification* promettent des avancées importantes dans le domaine de la recherche, de la science, de la culture et de l'art, d'autres manifestent des ambitions plus douteuses. Dans un cas comme dans l'autre, la *gamification* consolide un mode de vie qui prend appui sur les catégories dominantes qui constituent les jeux vidéo : compétition, performance, récompense. Elle possède donc des conséquences anthropologiques et tendent à redéfinir l'homme comme un *homo ludens*, dont les seules stimulations proviendraient des structures vidéoludiques. Il est donc nécessaire de faire évoluer la maturité des jeux vidéo et de reconsidérer ce qui les constitue pour promouvoir par ce processus d'autres valeurs et idéologies. Qu'il s'agisse des *Discovery Tour*, ou de la collaboration entre Cryo Interactive et la réunion des musées nationaux, le jeu vidéo apparaît comme un objet capable de créer de l'engouement pour un public sur des sujets culturels. Plus encore, il permet une conservation virtuelle du patrimoine à l'intérieur de ses lignes de codes. La manière dont ces jeux sont conçus ne met pourtant pas toujours en adéquation le fond documentaire dont ils s'inspirent et la structure des mécaniques de jeu auxquelles ils font appel. C'est autour de ces enjeux sur la retranscription du patrimoine dans des œuvres ludiques que se situe la collaboration entre la Région Occitanie et la filière Jeux vidéo de l'UPVM3.

### 1.3 Les jeux vidéo comme vecteurs du patrimoine : le cas des *Game Pratic'*

- 12 En 2014, la Région Languedoc Roussillon et la filière Jeux vidéo de l'Université Paul-Valéry lancent les *Game Pratic' : Proof of concept*, un concours de création en 48h (*Game Jam*) visant à valoriser le patrimoine culturel et historique de la région sous l'axe de sujets spécifiques, organisé par le collectif d'artistes Antithèse. Les deux premières éditions s'appuient sur les travaux préliminaires de projets tuteurés réalisés par les étudiants en Master 2 Jeux vidéo dont les concepts de jeux servent de sujets et contraintes aux participants du concours. La documentation est fournie par la Région, les étudiants en BTS Tourisme du lieu d'accueil, le lycée Georges-Frêche de Montpellier, et la coordination des étudiants du Master 2 Jeux vidéo. La multiplicité des concepts proposés met souvent à mal la créativité des participants dans le temps limité du concours. Les deux éditions suivantes choisissent un format sans travail préliminaire afin de laisser plus d'espace à la créativité des participants ; éditions auxquelles sont prioritairement conviés les étudiants de la filière Jeux vidéo. Les sujets sont choisis en discussion entre les intérêts de la Région Occitanie et la potentialité d'adaptation sous un format vidéoludique par l'équipe pédagogique de la filière. Afin de s'assurer d'une compréhension des sujets, ceux-ci sont systématiquement accompagnés de mots clés, visant à élaborer un horizon de problématiques qui les concernent. Ainsi en 2016, le thème est « Les sites archéologiques » mettant l'accent sur Lattes, Narbonne Antique, Javols, la Domus d'Eauze et la Grotte du Pech Merle ; en 2017 « Les itinérances » sur le Canal du Midi et les Chemins de Saint-Jacques de Compostelle.
- 13 Lors de ces quatre éditions, deux jeux ont par la suite reçu le prix « coup de cœur » de la Région visant à rémunérer le développement du concept proposé. La Faille, conçu par Megane Le Goff, Magali Meli, Amélie Sarrazin, Kevin Chambonnet, Stephan Ingrand, Alexis Laugier et Alban Ligouzat, est développé par le studio Evrika. Jocos : le jeu, conçu par Christopher Deschamps, Philippe Barreur, Sammy Haddou, Marie Rèche, Gaëtan Jacquemin, Erwann Lecorre et Axell Boué est développé par le studio WeAreLearning à la suite. L'ensemble des prototypes sont également conservés à la Bibliothèque nationale de France démontrant l'ambition commune de la Région et de la filière Jeux vidéo de prendre part à la constitution d'un patrimoine vidéoludique<sup>7</sup>.
- 14 Si l'expérience des *Game Pratic'* constitue une belle réussite de la rencontre de la question du patrimoine et des jeux vidéo, l'équipe pédagogique manifeste l'envie d'une meilleure corrélation sur le traitement du sujet en faisant appel notamment aux outils de la rhétorique procédurale, où le *gameplay* devient la métaphore complexe et adéquate du message à transmettre. Le format *Game Jam* permet la rencontre transdisciplinaire des participants venus de différentes écoles et formations, voire même de studios de jeux vidéo, mais le temps limité du concours ne permet pas suffisamment d'embrasser la nécessité d'une documentation du sujet afin d'en faire le cœur de l'expérience ludique.
- 15 Les *Game Pratic' Proof of Concept*<sup>8</sup> offrent donc un terrain d'expérimentation fertile balisant un travail de fond, de recherche et de création de plus grande ampleur, s'accordant sur l'élaboration d'outils de plus en plus pointus en *game design* (conception de jeu), sur l'appropriation artistique des données historiques, et sur la nécessité d'une phase de documentation et de préconception conséquente. Ce travail de fond a pu se

concrétiser avec la mise en place d'un nouveau format de projets tuteurés au sein de la LPMJV de l'Université Paul-Valéry et de stages au sein de la Région Occitanie.

## 2. Toulouse et le Petit Méridional

- 16 Depuis 2007, la Licence Professionnelle Métiers du Jeu Vidéo de l'Université Paul-Valéry Montpellier 3 est une formation généraliste ouvrant à une connaissance étendue des métiers du jeu vidéo industriel, indépendant, artistique et culturel. Les différents enseignements dispensés permettent aux étudiants et étudiantes d'acquérir une connaissance d'ensemble du développement d'un jeu vidéo, indispensable à tout corps de métiers (programmation, infographie). Plusieurs enseignements spécifiques permettent une orientation stratégique autour du *game design*, de l'*user experience design* (contrôle de la qualité de l'expérience de jeu) et des méthodologies agiles (gestion de projet à fort indice créatif) et d'analyse d'usage. La formation embrasse également sa vocation universitaire autour d'enseignements construits sur l'histoire, la culture, la sociologie et la philosophie du jeu dans une dimension artistique et culturelle.

### 2.1 Origines et développement du projet

- 17 Un projet tuteuré d'une durée de cinq semaines est proposé aux étudiants à la fin de l'année. Lors de cette période, ces derniers sont mis en condition de simulation de la vie d'un petit studio par équipe de quatre à cinq – chacun étant garant d'un pôle de compétences bien que les savoir-faire y soient partagés. C'est dans le cadre des projets tuteurés de la promotion 2018-2019 que l'équipe pédagogique a pris la décision d'intégrer la Région Occitanie, plus particulièrement le service Innovation, Transmission et Appui aux territoires, en tant que commanditaire, en établissant un partenariat conventionné, coordonné par Agnès Demé en qualité de responsable :

« Le partenariat entre la Région et la Licence Professionnelle Jeu vidéo nous bénéficie réciproquement. La Région soutient ainsi la formation initiale. En mettant à disposition ses partenariats et enjeux auprès des étudiants, elle obtient en retour une démo de jeux qui fait avancer la réflexion et la diffusion des thématiques qu'elle accompagne »<sup>9</sup>.

- 18 Au début de la période des projets tuteurés, les étudiants reçoivent plusieurs sujets affichant différentes contraintes. Afin de créer une ouverture disciplinaire aux métiers du jeu vidéo, ces sujets embrassent plusieurs domaines d'application : la sphère industrielle, la sphère indépendante, la sphère artistique, la sphère culturelle. Bien que ces domaines puissent chacun trouver une résonance sur l'ensemble des sujets, l'accent est mis sur une manière de faire du jeu vidéo et les problématiques relatives à ces champs. Au cœur de ce partenariat, le jeu vidéo *Toulouse et le Petit Méridional* a vu le jour sur la thématique de la presse ancienne numérisée, associée aux contraintes suivantes :

- Se positionner dans le champ du *newsgame*<sup>10</sup> (jeux journalistiques) ;
- Donner vie à un ou plusieurs articles (histoire, politique, faits divers, publicité, etc.) ;
- Valoriser les archives numériques de la section presse ancienne numérisée de la médiathèque numérique culturelle du site *Patrimoines en Occitanie*, créée dans le cadre de la convention de l'État, la Région Languedoc-Roussillon, la médiathèque de l'Agglomération de Montpellier dans le cadre du programme lancé par la BnF de numérisation des titres de la presse nationale à la fin des années 1990 ;
- Valoriser l'objet du journal ;



- Faire des clins d'œil sur la ou les thématiques choisies en évaluant leur actualité et leur évolution en 2019.
- 19 Confrontée à la richesse de la plateforme de la numérisation et de l'océrisation de la presse régionale et locale, l'équipe pédagogique a limité le sujet sur l'exemplaire numérique du journal du 30 mars 1909 du *Petit Méridional*, un « journal quotidien héraultais d'obédience radicale et radicale socialiste ayant paru entre 1876 et 1944 »<sup>11</sup>. Le choix du numéro s'est porté sur la situation héraultaise cent dix ans plus tôt et sur la convergence de date de la soutenance des projets tuteurés le 29 mars 2019.
  - 20 Les projets tuteurés sont structurés de manière à ce que les étudiants recréent l'émulsion d'une *Game Jam*, proche de celle de la *Game Pratic'* sur la première semaine dédiée à la documentation de projet et à la mise en place de la méthode de conception du 7.3.1 élaborée par Emmanuelle Jacques<sup>12</sup>, fondatrice de la filière Jeux vidéo à l'UPVM3. Suite à une présentation des trois concepts, prototypes basses fidélités à l'appui, l'équipe pédagogique choisit le projet final sur lequel les étudiants vont travailler avec recommandations. S'ensuivent trois semaines de développement encadré par l'équipe pédagogique, permettant de toujours remettre au centre de la pratique le sujet et ses enjeux, jusqu'à la semaine de *playtest* et de finalisation qui se termine sur une soutenance composée d'un jury professionnel où sont présents des acteurs fondamentaux du jeu vidéo sur la Région : la Région Occitanie, Ubisoft Montpellier, DigixArt Studio, Homecoming, Les Ateliers Ludosophiques, Push Start, Sud Piccel, Les Fées Spéciales et le collectif d'artistes Gamaturgie, pour le jury de la session 2018-2019.
  - 21 Sur le sujet de la presse ancienne numérisée, Romain Laubezout *game et level designer, level artist* ; Solène Pobelle animatrice - graphiste ; Sarah Matte graphiste - animatrice ; Esteban Legrand développeur et *game designer* ; Pierre Montchamp *game designer, producer*, forment l'équipe de la Bûche Magique en référence à un article présent dans le journal et à la série animée éducative *Le Bus Magique* (Warner Bros, 1994-1997)<sup>13</sup>, équipe qui sera renforcée à la suite par Clément Baille, développeur et *game designer*. La Bûche Magique est animée par la volonté d'explorer pleinement le jeu vidéo comme un médium :
 

« Les jeux vidéo sont en pleine démocratisation et leur nature ludique et pluridisciplinaire permet la transmission d'une grande variété de messages, d'intentions ou de connaissances. Quelqu'un qui n'accorde initialement pas d'intérêt au patrimoine culturel peut le découvrir sous un autre angle dans un jeu vidéo (plaisir de jeu, direction artistique, narration). Par exemple, bien que très fictionnelle, la série des *Assassin's Creed* soulève un grand intérêt envers des périodes historiques souvent peu connues à l'international »<sup>14</sup>.
  - 22 Le projet *Toulouse et le Petit Méridional* porte à cœur de traiter de la perte de popularité du journal papier dans le monde contemporain et de sensibiliser au patrimoine culturel de la région Occitanie par le moyen de la transmission numérique de cette presse en traitant d'un rapport d'affection à l'objet. L'objectif : donner envie de lire le *Petit Méridional* en mettant en scène l'ensemble du jeu sous la forme d'une narration composée d'énigmes prenant pour référence directe l'exemplaire du 30 mars 1909. Chaque personnage est extrait du contenu du journal ; chaque plateforme est constituée des articles du journal. La quête du personnage principal, Toulouse, sera de sauver l'exemplaire du *Petit Méridional*, accompagné de son acolyte Serge, en récupérant des morceaux de QR code pour numériser progressivement l'entièreté du journal. Le jeu se termine lorsque Toulouse découvre chaque morceau de QR code donnant

directement accès à la section presse ancienne numérisée de la médiathèque numérique culturelle.

- 23 À l'unanimité, le jury professionnel émet le souhait de voir ce projet se poursuivre :
- « Quand nous avons vu la présentation de *Toulouse et le Petit Méridional*, j'ai tout de suite trouvé qu'il fallait que le projet puisse avoir une chance d'aboutir. Tout était convaincant et cohérent, le concept, la direction artistique, la réflexion autour des actualités d'un journal et la métaphore avec l'histoire qui se perd dans le temps »<sup>15</sup>.
- 24 La Région propose à La Bûche Magique des stages au sein du pôle REALIS en fédérant une partie du jury comme tuteurs permettant ainsi la collaboration de plusieurs savoir-faire et lignes éditoriales de différents studios de jeux vidéo implantés à Montpellier. Le projet *Toulouse et le Petit Méridional* par son charme et son intelligence rassemble autour d'un même objectif plusieurs créateurs de jeu en dehors de toute logique marchande. Yoan Fanise, directeur créatif et fondateur du studio DigixArt apporte son soutien et ses conseils tout le long de la période de stage ; Benjamin Dimanche et Aline Krebs, cofondateurs du studio Homecoming assurent un suivi permanent d'aide technique impliquant aussi le réseau Push Start. Olivia Levet, doctorante à l'Université Paul-Valéry accompagne les étudiants sur la gestion de projet ; Florian Cossart, doctorant à l'Université Paul-Valéry et Claire Siegel, Maître de Conférences et responsable pédagogique de la filière Jeux vidéo, assistent la partie conception. En commanditaire, Agnès Demé, dirigera La Bûche Magique pendant quatre mois jusqu'à l'aboutissement du prototype présenté aux Journées Européennes du Patrimoine au CIRDOC. La Bûche Magique se lance ainsi dans l'aventure de la création d'un jeu vidéo indépendant avec un encadrement transdisciplinaire, simulant, par les conditions de travail offertes par la Région, le fonctionnement d'un studio de petite échelle : *Toulouse et le Petit Méridional* constitue une expérience riche de sens et professionnalisante pour les étudiants, mais également un apport à la recherche-en-création par les procédés et choix de design dans le champ du jeu vidéo.

## 2.2 Le patrimoine comme architecture ludique

- 25 *Toulouse et le Petit Méridional* déploie une pratique rhétorique et expressive du jeu vidéo réconciliant deux approches du médium et l'inscrivant dans le champ de l'Artgame<sup>16</sup>. En effet, les enseignements dispensés au sein de la LPMJV abordent le *game design* au croisement de sa rationalisation, de sa propension rhétorique, sans négliger la dimension expressive qui peut s'en dégager. Au cœur des *game studies*, la rhétorique procédurale (Bogost 2010a) fait débat<sup>17</sup> : les chercheurs considèrent, souvent à tort, qu'un jeu vidéo peut ou non porter un message. En réalité, la théorie de Ian Bogost fait état que tous les jeux vidéo portent des discours, en particulier au sein des règles de jeu utilisées. En complément, l'école de pensée de la filière Jeux vidéo déploie cette idée à l'articulation de l'ensemble des médiums artistiques qui composent un jeu vidéo : l'image, le son, l'espace, le texte, et bien entendu son système de règles - lois programmées, offrant des possibilités d'actions ou des interdits de ce qu'un joueur peut faire ou ne pas faire dans le contexte du jeu. Cette philosophie permet de dépasser les débats sur les jeux sérieux, considérant pleinement le médium vidéoludique dans son potentiel expressif. De cette manière, *Toulouse et le Petit Méridional* incorpore de manière non artificielle un ensemble de problématiques au cœur de la narration, de la jouabilité, et des visuels sur la nécessité de conserver le patrimoine de la presse ancienne

numérisée par le moyen du numérique. La numérisation au cœur du jeu se retrouve dans l'objectif donné au joueur : « sauver le *Petit Méridional* de l'Oubli ».

Fig. 1



La métaphore de l'Oubli, capture d'écran du jeu *Toulouse et Le Petit Méridional*  
© La Bûche Magique ; Région Occitanie, 2019

- 26 L'Oubli, antagoniste principal du joueur, se manifeste sous la forme d'un nuage de moisissure et d'encre noire parasitant les articles de journal et l'espace de navigation du joueur. La figure de style rhétorique de la métaphore, renvoyant à la détérioration physique de l'objet papier, au passage du temps, ainsi qu'aux mœurs contemporaines plus enclines à promouvoir une presse numérique, est au cœur des problématiques que se fixera le joueur pour progresser.

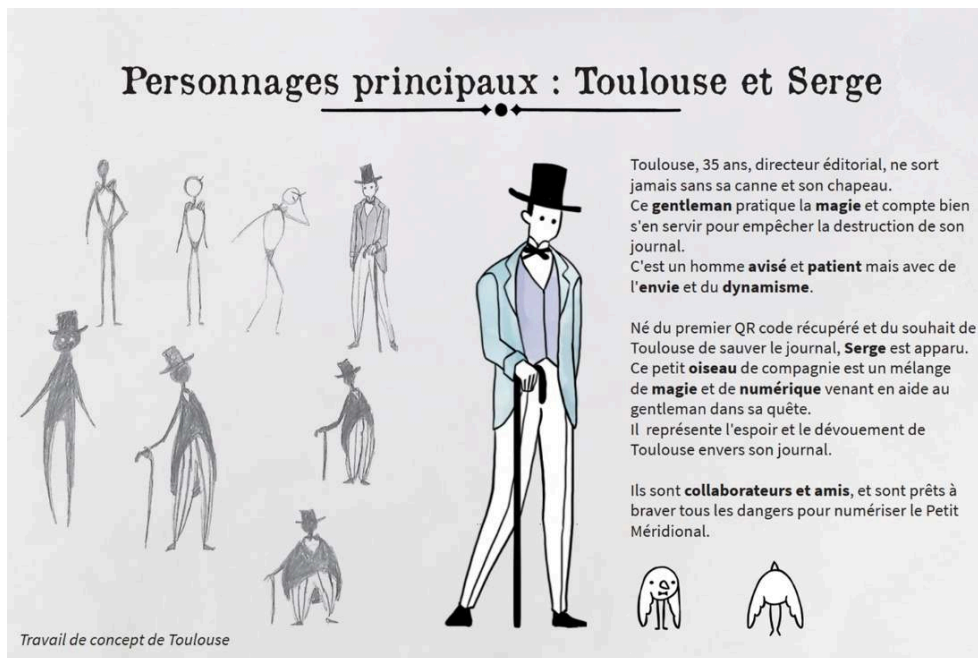
« *Toulouse et le Petit Méridional* est une aventure qui vous plonge dans l'univers du journal *Le Petit Méridional* de 1909. En 2019, le journal est victime de l'Oubli. Chaque élément, chaque ligne, chaque lettre requiert votre attention. Afin de sauver le journal de l'Oubli qui le ronge, vous devrez résoudre de nombreux casse-têtes. La mémoire du *Petit Méridional* dépend de vous ! »<sup>18</sup>

- 27 En incarnant Toulouse, directeur éditorial habillé aux couleurs du début du XX<sup>e</sup> siècle, le joueur va devoir trouver des remèdes à l'Oubli en remettant de l'ordre dans les articles du journal : ses meilleurs alliés sont directement les caractères d'impression du journal offrant des actions imagées et touchantes, ainsi que Serge, petit oiseau de compagnie, mélange de magie et de numérique représentant l'espoir et le dévouement de Toulouse envers son journal. Ici, la représentation de Toulouse, étant le fruit d'un travail considérable de documentation sur les mœurs et les coutumes du XX<sup>e</sup> siècle, est qualifiée par La Bûche Magique d'« un mélange de Professeur Layton et de Henri Toulouse-Lautrec » ; il s'apparente à un magicien par ses mimiques et attitudes. Serge semble tout droit sorti du chapeau de Toulouse. Bien qu'il s'agisse d'un oiseau dont le bec imite le curseur de la souris, son rôle d'assistance dans l'univers du jeu et l'apparence de prestidigitateur de Toulouse, le rapproche du lapin blanc de Lewis

Carroll. Plus encore, son caractère magique transcrit la manière dont le numérique aujourd'hui constitue bien souvent une idéologie proche de celle de l'illusionnisme : les prouesses du numérique sont souvent semblables pour les non-initiés à des tours de passe-passe dont les fondements matériels et physiques – câblages, serveurs – se cachent au regard de l'utilisateur.

« Toulouse devait initialement être beaucoup plus simple dans son apparence. À l'origine, nous voulions qu'il ressemble à une petite tache d'encre vaguement humanoïde qui se fondrait plus dans l'univers typographique du jeu. Mais suite à des recherches sur la mode à l'époque de la parution du numéro du *Petit Méridional* qui nous intéresse, nous avons été séduits par un dessin qui a un peu été fait par hasard. Nous avons fait confiance à son charme et son côté dandy un peu magicien pour apporter une autre personnalité à notre jeu. »<sup>19</sup>

Fig. 2



Toulouse et Serge, extrait du *game design document* du jeu *Toulouse et le Petit Méridional*  
© La Bûche Magique ; Région Occitanie, 2019

- 28 Outre le contexte narratif, la particularité de *Toulouse et le Petit Méridional* est de faire un usage créatif poussé du matériau culturel qu'offre l'édition du numéro du *Petit Méridional* du 30 mars 1909.

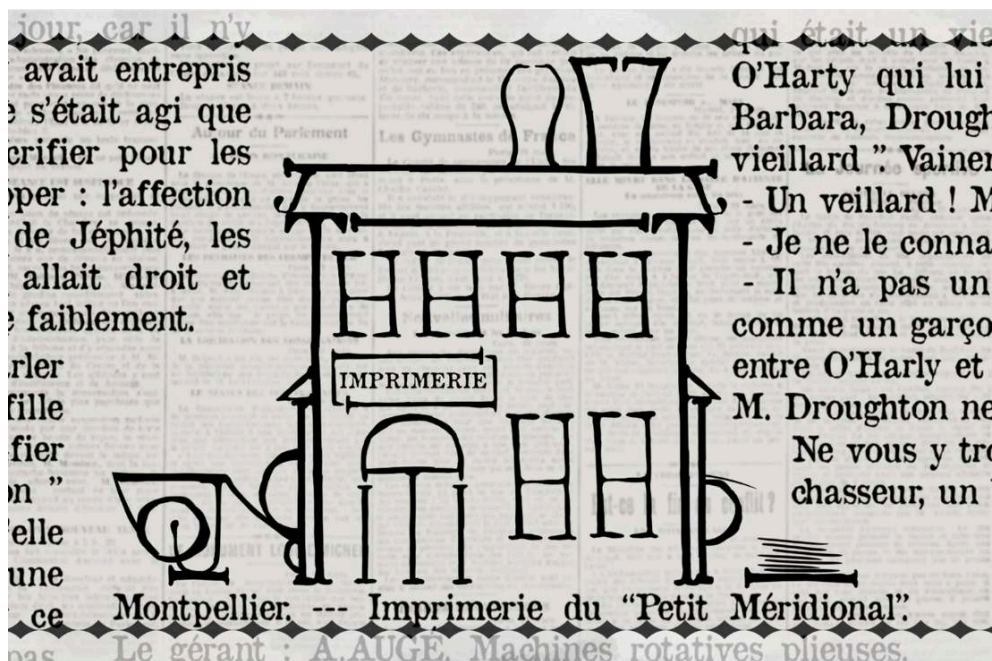
« Nous avons recopié entièrement l'édition du *Petit Méridional* qui était à notre disposition et nous avons décidé de nous en servir au mot près. Ne pas dénaturer les textes nous a paru très important car ce serait contre la volonté de protéger le Patrimoine »<sup>20</sup>.

- 29 Ainsi, la fidélité au patrimoine d'origine pousse les concepteurs à faire un hommage à l'édition originale du journal sans l'altérer, sans l'idéaliser : fautes de frappes et caractères sont restitués dans un souci historique tout en devenant un terrain d'inspiration pour les concepteurs. Le caractère d'impression devient à la fois l'ensemble de la jouabilité, du *gameplay* proposé au joueur, mais aussi la majeure partie de l'environnement graphique de l'univers qu'il pourra explorer à la manière des calligrammes d'Apollinaire ayant constitué une part de la documentation du projet.



« Nous voulions communiquer au joueur l'intérêt de la presse ancienne. Pour passer les phases de réflexion, il doit porter attention au sens (incohérences, textes à trou) et à l'apparence (lettres camouflées) des articles autour de lui. Le joueur développe donc un intérêt pour le journal au-delà du jeu. De plus, ces phases de réflexions sont bloquantes et dues à la dégradation. Une réussite du joueur rétablit un article et lui permet d'avancer dans le jeu. La préservation est donc valorisée par les règles du jeu »<sup>21</sup>.

Fig. 3

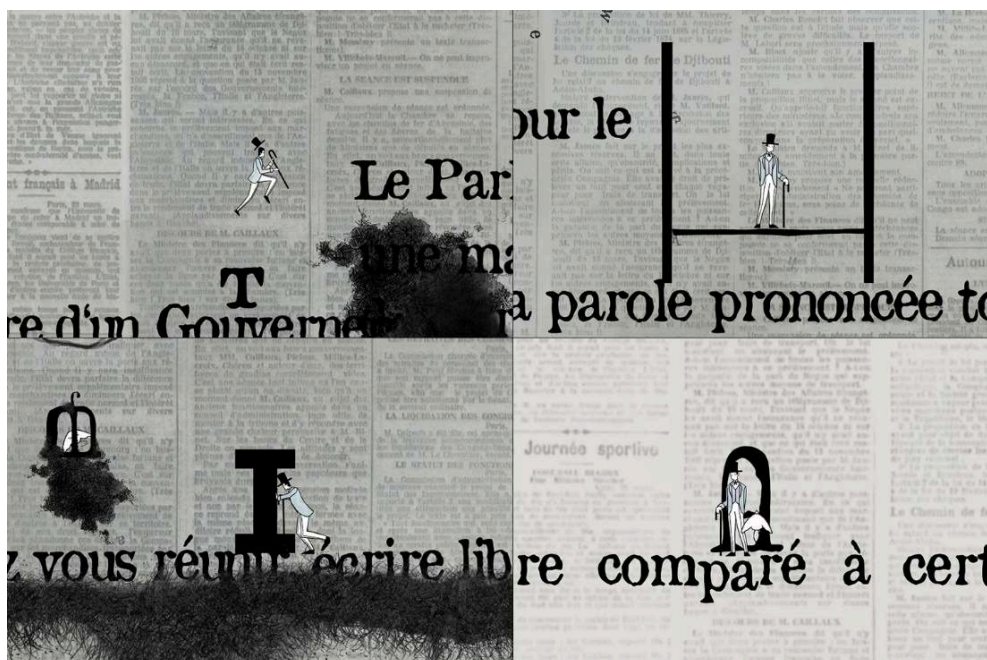


L'imprimerie, capture d'écran du jeu *Toulouse et Le Petit Méridional*

© La Bûche Magique ; Région Occitanie, 2019

- 30 Le joueur peut alors, par le pilotage de Toulouse, déplacer et pousser les caractères qui composent le journal pour y ramener sens et cohérence. L'ensemble des énigmes imaginées par les concepteurs prennent appui sur la théorie des affordances<sup>22</sup> : un « T » devient alors un trampoline, le « H » un ascenseur, le « I » un pilier, le « A » un portail.

Fig. 4



Interaction avec les lettres « T », « H », « I », « A », captures d'écran du jeu *Toulouse et Le Petit Méridional*  
 © La Bûche Magique ; Région Occitanie, 2019

- 31 Plus encore, chacune des plateformes est constituée par les lignes et les paragraphes du journal rappelant des jeux tels que *Type Rider* (Agat Films & Cie – Ex Nihilo et Arte France, 2013) et *Typoman* (Brainseed Factory, 2015). *A contrario* de ces exemples, les mots ici ne renvoient pas uniquement à l'esthétique de la typographie, ou à leur dimension performative dans le contexte ludique, ils constituent l'entièreté de l'univers et du sens du jeu. En effet, une attention particulière sur la lecture est nécessaire pour progresser dans le jeu. En utilisant un dispositif de contrôle simple – déplacement et interaction à la souris – Serge permet de mettre l'emphase sur le curseur comme un doigt que l'on ferait glisser sur la ligne de papier pour ne pas perdre de vue son contenu. Le joueur doit prêter attention à l'environnement et à ce que les plateformes écrivent sous les pas de Toulouse car sans elles, difficile de venir résoudre les situations posées aux différents personnages, eux-mêmes extraits des articles du journal. La lecture comme élément de résolution des situations d'énigmes posées par le jeu est accentuée par l'ambiance sonore, réalisée par Audio Workshop : peu de musique présente laissant place à la concentration. Seuls les bruits de pas de Toulouse résonnent dans le journal, agrémentés de bruitages empruntés à une machine à écrire.
- 32 Dans la démonstration réalisée, on retrouve un exemple de ces procédés permettant de valoriser le journal de 1909. L'article intitulé « Un PAYS en EFFERVESCENCE, 12 000 Grévistes Agitent 24 Villages, Scènes de jacquerie » renseigne le lecteur sur une grève ouvrière des tabletiers à Meru afin d'obtenir une revalorisation salariale de leur travail. Il y est fait état d'une scène de saccage chez Madame Dondelle, femme du Préfet. Le joueur découvre l'ensemble de l'article puisqu'il lui sert de sol et de plateforme pour dérouler le niveau de jeu. Les procédés de design mis en place par La Bûche Magique ne s'arrêtent pas là. Si la présence des articles constitue une richesse importante de *Toulouse et le Petit Méridional* au sein de laquelle le joueur pourra se promener à loisir à l'aide de Serge, passant ainsi en caméra libre pour expérimenter

une jouabilité axée uniquement sur la lecture, de petits ajouts graphiques inspirés par les extraits du journal viennent illustrer les articles et leur donnent vie. Ainsi pour avancer sur « La situation à Meru », le joueur devra répondre à différentes énigmes lui permettant de faire avancer les ouvriers en les éloignant de vitrines qu'ils pourraient briser, comme mentionné dans l'article. Le joueur recherche différentes lettres dans le journal à l'aide de Serge, afin de recomposer les mots manquants de l'article, débloquent par de subtiles mises en scène le déplacement des grévistes imagés et animés.

Fig. 5



Le joueur reconstitue le mot « ouvrier » pour permettre aux grévistes d'avancer, capture d'écran du jeu *Toulouse et Le Petit Méridional*

© La Bûche Magique ; Région Occitanie, 2019

- 33 Le joueur pourra également rencontrer Madame Dondelle, victime de l'Oubli qu'il pourra restaurer en récupérant ainsi un morceau du QR code conduisant à la médiathèque numérique culturelle du site *Patrimoines en Occitanie*.



Fig. 6

Madame Dondelle, capture d'écran du jeu *Toulouse et Le Petit Méridional*

© La Bûche Magique ; Région Occitanie, 2019

Fig. 7



Le Bénédictin est le seul dentifrice dont les qualités antiseptiques soient appropriées aux soins de la bouche. Il possède aussi quelques propriétés qui nous aideront à lutter contre l'affection.

Toulouse découvre un remède contre l'Oubli auprès du personnage de la boulangère, capture d'écran du jeu *Toulouse et Le Petit Méridional*

© La Bûche Magique ; Région Occitanie, 2019

- 34 L'utilisation du journal du *Petit Méridional* et la liberté figurative prise par les concepteurs fait de l'objet journal un macrocosme pour le joueur : les articles sont ornés de différentes situations et séquences animées : calligrammes pour les lieux,



illustrations pour les personnages. Le journal prend ainsi littéralement vie sous les actions lentes et réfléchies de Toulouse et du joueur. L'ensemble des articles construit une progression narrative et réflexive pour le joueur, comme des paliers à passer pour accéder à la suite du contenu du journal. Entrecoupés de cinématiques ouvrant de courtes parenthèses sur la liberté créative des concepteurs, ce procédé s'axe sur des spécificités du journal en venant consolider l'attitude ludique contemplative recherchée chez le joueur : une des cinématiques présentes dans *Toulouse et le Petit Méridional* prend appui sur le bulletin météorologique du 30 mars 1909.

« Les étudiants ont fait preuve d'une grande maturité et de recul sur ce qu'ils avaient à produire. La direction artistique entre en parfaite cohérence avec le sujet et le *game design* établi, tout en prenant un parti artistique très intéressant, qui amène un vent de fraîcheur sur la sphère vidéoludique »<sup>23</sup>.

- 35 Chaque lieu et chaque personnage deviennent le témoignage non pas uniquement de l'exemplaire du *Petit Méridional* reconstitué avec un souci historique, mais aussi une métaphore de la reconstitution de l'air du temps du 30 mars 1909. Rien n'est oublié par La Bûche Magique, du contenu des articles aux publicités publiées du journal et au menu du jeu adoptant une sémantique propre à son champ (« Reposer le journal » pour quitter le jeu, « Articles » pour accéder au plan du jeu et à ses niveaux). Le joueur parcourt ainsi le journal de bas en haut pour atteindre dans les derniers niveaux la Une, concluant le jeu sur le titre du *Petit Méridional*.

Fig. 8



La conclusion du jeu, capture d'écran du jeu *Toulouse et Le Petit Méridional*

© La Bûche Magique ; Région Occitanie, 2019

### 2.3 Réception et aboutissement du projet

- 36 *Toulouse et le Petit Méridional* s'inscrit donc dans une logique transmédiatique<sup>24</sup> et de *gamification* mais qui trouve un sens et une raison dans le contexte du sujet choisi. Contrairement, à la volonté actuelle de passer et maintenir la vie sous le filtre ludique,

ce jeu s'inscrit dans des choix de design qui poussent à extraire le joueur du cadre du divertissement, en promettant un cheminement du jeu vers le patrimoine de la presse ancienne numérisée. Ce procédé issu de l'Artgame s'inscrit à l'opposé de la guerre du temps à laquelle se plient les studios de jeux vidéo industriels dans l'optique de survivre. En effet, la durée de vie d'un jeu est devenue un argument marketing mais également nécessaire afin de conserver le joueur comme client le plus longtemps possible chez l'éditeur. Les procédés d'immersion souvent chronophages que l'on retrouve habituellement dans de nombreux jeux vidéo ne sont pas toujours choisis pour l'expérience qu'ils délivrent et dans l'optique de déployer une rhétorique intellectuelle et émotionnelle. Ici, bien qu'il ne s'agisse que d'une démonstration dont la durée de jeu planifiée aurait pu être plus conséquente avec un temps de développement plus long pour parvenir à une création finie, l'objectif des concepteurs s'extrait des logiques marketings de la guerre du temps. Le jeu n'a pas pour vocation de maintenir le joueur dans son univers virtuel. Il s'inscrit pleinement comme valorisation d'un patrimoine révélant l'attachement nostalgique de La Bûche Magique à la presse ainsi que leurs lectures et compréhensions personnelles des textes présents dans le journal. La fiction inévitable, bien qu'elle transcrive le souci historique, s'assume dans une interprétation des articles en faisant de l'objectif général du joueur la découverte par lui-même de l'exemplaire numérisé du *Petit Méridional* du 30 mars 1909. L'ensemble du jeu s'inscrit dans un processus médiateur conduisant le joueur du virtuel vers ce qu'il peut trouver au plus proche d'une réalité physique et sociale sur ces problématiques.

- 37 Par conséquent, l'intérêt public autour de la valorisation du patrimoine via les jeux vidéo porté par la Région Occitanie développe de nombreuses conséquences pour la sphère vidéoludique. Parmi elles, c'est une autre manière de faire des jeux vidéo qui trouve une existence. Les projets tuteurés et les stages proposés à La Bûche Magique ont permis la création d'un espace-temps propice à la réflexion en dehors d'une logique marchande mais plutôt culturelle et politique. Dans ce contexte, il est intéressant de remarquer comment un objectif culturel permet la fédération d'un ensemble d'acteurs du milieu du jeu vidéo en dehors de logiques concurrentielles. *Toulouse et le Petit Méridional* brosse le portrait d'un autre modèle économique qui permet de donner une bulle d'oxygène à ce médium dont la situation financière le pousse souvent à une surenchère de production, voire même à des dérives dans l'exploitation de ses travailleurs<sup>25</sup>. Il pose une pierre fondamentale à l'édifice de l'industrie culturelle et créative du jeu vidéo notamment par le déploiement dans l'ensemble de ses procédés d'une radicalité sur la question du sens et de la cohérence. Sans se revendiquer d'aucune manière en opposition avec la sphère industrielle, La Bûche Magique porte avec elle une tradition héritée des arts modernes, où le fond et la forme ne peuvent être dissociés de l'esquisse d'une vision du monde.
- 38 En proposant, malgré eux, un *artgame*, La Bûche Magique n'a pas su anticiper le public cible visé. En effet, lors des Journées Européennes du Patrimoine, l'équipe a présenté et mis à disposition le jeu avec le soutien de la Région Occitanie. Le public non initié au jeu vidéo présent sur place a éprouvé des difficultés à prendre en main le jeu sans l'assistance des concepteurs. Ce biais trouve un ancrage profond dans les mentalités : les jeux vidéo proposant du contenu culturel seraient plus à même de toucher un public non joueur de jeux vidéo, notamment parce qu'ils s'inscrivent en marge des expériences habituelles. À l'inverse, les jeux vidéo au format classique s'adresseraient

plus à un public expert. Pourtant, dans le cadre de l'Artgame, si l'accès au jeu et à son contenu peut constituer un objectif, comme dans le cas de *Toulouse et le Petit Méridional*, le travail de la rhétorique procédurale n'est visible qu'à un public initié. L'intelligence déployée dans les choix de *gameplay*, bien qu'ils aient reçu un bon accueil, n'est souvent perceptible que par des joueurs ayant acquis une certaine éducation esthétique aux procédés utilisés et une sensibilité à la manière dont ils sont déployés. Les *artgames* souvent décriés par la communauté des *gamers* offrent pourtant un challenge intellectuel et une complexité du *gameplay* dans ce que celui-ci peut porter comme discours, encore faut-il accepter qu'un jeu privilégie la réflexion au réflexe et n'ait pas de durée minimale d'utilisation. Enfin, s'il est évident que *Toulouse et le Petit Méridional* n'est pas un jeu finalisé, on peut regretter que La Bûche Magique ne se soit pas suffisamment emparée des outils issus de l'industrie du jeu vidéo pour rationaliser et systématiser le *gameplay* proposé. L'expérience de jeu est riche et explore de nombreuses d'idées qui auraient pu être synthétisées afin de finaliser *Toulouse et le Petit Méridional*, en réconciliant savoir-faire artistique et savoir-faire industriel.

## Conclusion

- 39 Par un processus de développement itératif, collaboratif et ancré dans la rhétorique procédurale, *Toulouse et le Petit Méridional* met en scène de manière pertinente la découverte des archives de la presse ancienne numérisée de la Région Occitanie. Du nom de l'équipe - *La Bûche magique* - à la fiction mise en place, le contexte social, politique et historique des articles du numéro du 30 mars 1909 du *Petit Méridional* nourrit l'ensemble des aspects du jeu. La conservation de la presse ancienne est ici investie par les concepteurs à la lumière des problématiques contemporaines liées à la numérisation et à la place actuelle du journal papier : le jeu, par son architecture ludique, propose une passerelle entre le joueur et la médiathèque culturelle numérique du site *Patrimoines en Occitanie*. Sans en faire uniquement un décor, l'exemplaire choisi du *Petit Méridional* devient à la fois l'espace à explorer, le moteur de la narration, et l'ensemble du contenu du jeu : articles, publicités et faits divers deviennent des supports qui nouent les actions du joueur et donnent formes aux propos du jeu dans chacun des pans de la narration et de la jouabilité. Le quotidien comme témoin du 30 mars 1909 inscrit ici une pluralité de points de vue et de faits qui témoignent d'un esprit du temps imprimé sur les pages du journal et dans l'univers graphique et ludique de *Toulouse et le Petit Méridional*.
- 40 Ce n'est que par le travail collaboratif de l'équipe de la Bûche Magique, de la Région Occitanie, des studios DigixArt et Homecoming, et de la filière Jeux vidéo de l'Université Paul-Valéry que cette démonstration a pu parvenir à une maturité certaine dans un espace-temps en dehors des logiques habituelles de création de jeux vidéo : la démarche de recherche en création et la documentation menée par l'ensemble des acteurs que ce soit sur le sujet ou sur les procédés de *game design*, permet de faire de *Toulouse et le Petit Méridional* un laboratoire d'expérimentation illustrant la place de choix que peuvent occuper les jeux vidéo dans la valorisation et la conservation du patrimoine, ancré dans un tissu social, historique et culturel.

---

## BIBLIOGRAPHIE

- ALVAREZ, Julian et DJAOUTI, Damien. *Introduction au Serious Game*. Paris : Questions Théoriques, 2010.
- BOGOST, Ian ; FERRARI, Simon ; SCHWEIZER, Bobby. *Newsgames, Journalism at Play*. Cambridge: MIT Press, 2010.
- BOGOST, Ian. *A Slow Year: Game Poems*. Highlands Ranch, Colorado, Open Texture, 2010b.
- BOGOST, Ian. *Persuasive Games, the Expressive Power of Videogames*. Cambridge : MIT Press, 2010a.
- BOURDAA, Mélanie. Le transmédia stoytelling. *Terminal* [En ligne], n° 112, 2013, [consulté le 21/05/2020], p. 7-10.
- CHAPMAN, Adam. *Digital Games as History*. Londres : Routledge, 2018.
- CORBIÈRE, Alexis. Le credo des assassins de la Révolution. *Libération*, 4 décembre 2014 [En ligne], [consulté le 22/05/2020].
- GAUDET, Ivan. Crunch Investigation, l'enquête de Médiapart et Canard PC. *Canard PC* [En ligne], 8 janvier 2018.
- GENVO, Sébastien. Comprendre et développer le potentiel expressif. *Les Jeux Vidéo, Quand Communiquer c'est jouer*. Hermès, La Revue, n° 62, 2012/1, p. 127-133.
- GOANEC, Mathilde et DAN, Israel. Heures sup et bas salaires, l'envers du jeu vidéo français. *Mediapart*, 27 janvier 2018.
- HOLMES, Tiffany. Arcade Classic Spawn Art? Current Trends in the Art Game Genre. *MelbourneDAC, Art Institute of Chicago* [en ligne], 2003, [consulté le 21/05/2020].
- JACQUES, Emmanuelle ; Solinski, Sandra ; Ollagon, Claire ; Rinato, Yves. La conception numérique, entre espace intime et monstration, à la recherche des intelligences collectives. *Actes du colloque RIC*, Paris, L'école des Mines, 2006.
- McCALL, Jeremiah. *Gaming the Past*. Londres : Routledge, 2011.
- NATKIN, Stéphane. *Jeux Vidéo et Médias du XXI<sup>e</sup> siècle, Quels modèles pour les nouveaux loisirs numériques ?* Paris : Vuibert, 2004.
- REQUIER, Luc ; Sauvade, David ; Toureille, Jean-Claude. L'énigmatique fondation du quotidien républicain « Le Petit Méridional ». *Études Héraultaises*, 1995-1996, n° 26-27, p. 177-190.
- SCHRANK, Brian. *Avant-garde videogames, playing with technoculture*. Cambridge: MIT Press, 2015.
- SHARP, John. *Works Of Games*. Cambridge: MIT Press, 2015.
- SICART, Miguel. *Play Matters*. Cambridge: MIT Press, 2014.
- SIEGEL, Claire. In BIANGINI, Cédric et MARCOLINI, Patrick (dir). La gamification du monde, bienvenu dans l'empire du ludique. *Divertir pour Dominer 2*. Paris : L'échappée, 2019, p. 119-133.
- SIEGEL, Claire. IN SIGNORILE, Patricia (dir). Les origines socio-idéologiques de l'Artgame, enjeux de la gamification dans la création vidéoludique. *Les cahiers des rencontres Droit et Arts*, « La création numérique ludique : une œuvre comme les autres ? 2020, PUAM, Aix-en-Provence, p. 31-48.

## NOTES

1. - L'ensemble des liens concernant le projet sont disponibles sur le portail régional et sur youtube.
2. - Alvarez, 2010. Entre les années 2000 et 2010, le jeu vidéo connaît une nouvelle légitimation à travers l'essor des *serious games* ou jeux sérieux. Les domaines d'application du jeu vidéo se diversifient : politiques, gouvernement, santé, éducation, formation, entreprise, culture, écologie, humanitaire, caritatif, médias, journalisme, publicité, recherche scientifique, etc. Ces multiples domaines transforment l'idée du *serious games* en un « mot-valise » à l'intérieur duquel sont souvent rassemblés tous jeux vidéo excédant le simple divertissement. Ce trop-plein affiche la volonté débordante de réconcilier le jeu et le sérieux, longtemps réprimés par l'opinion publique. Aujourd'hui affirmés dans un élan social, politique, économique et artistique, ces jeux au caractère sérieux sont souvent considérés comme externes à l'industrie du divertissement. Cette chronologie ignore l'histoire des jeux de société ayant connu des problématiques similaires depuis au moins le XV<sup>e</sup> siècle mais transcrit l'existence d'une tension sous-jacente entre légitimation du jeu vidéo comme objet culturel et artistique et un investissement massif de la dimension culturelle, informative et éducative du jeu.
3. - [Traduction] « Our raw material is the real world [...] Just as there is rational behind game design, Creative Partners also strive to provide rational guidance to world building. », extrait d'une annonce de recrutement d'Ubisoft pour le poste de *Creative Partner*, établissant ces nouveaux métiers de spécialistes au sein de l'industrie.
4. - Le terme de *gameplay* fait partie du vocabulaire expert des concepteurs de jeu vidéo. Construit dans les années 1980 par les studios ATARI et Nintendo, il représente la contraction de la phrase anglaise « *How the game plays ?* », signifiant « Comment le jeu se joue ? ». Les concepteurs dont le métier consiste à répondre de cette question doivent alors construire un système de règles de jeu, appelées mécaniques, dans l'optique de créer une attitude ludique spécifique chez le joueur.
5. - CORBIÈRE.
6. - SIEGEL, 2019.
7. - Depuis 1992, la BnF a mis en place la première collection publique de jeux vidéo en France qui comprend plus de 17 000 titres. Chaque jeu vidéo édité sous format matérialisé en France doit y être déposé sous la forme d'un exemplaire conservé via le dépôt légal. La BnF inscrit donc par cette démarche le jeu vidéo au rang de patrimoine culturel français et anticipe la légitimation artistique du jeu vidéo, évoquée par Stéphane Natkin dans *Jeux Vidéo et Médias du XXI<sup>e</sup> siècle* en 2004, et les problématiques de l'obsolescence informatique dictée par les progrès technologiques. Afin de valoriser une autre histoire du jeu vidéo, la BnF travaille actuellement sur la question des jeux vidéo dématérialisés, recouvrant particulièrement la scène indépendante et artistique, au sein de laquelle les jeux vidéo créés lors des *Game Pratic'* prennent part.
8. - Ces *Game Jam* poursuivent annuellement l'expérimentation de la rencontre du jeu vidéo et du patrimoine.
9. - DEME, Agnès. Interview. Entrevue menée par Claire Siegel pour les besoins de l'article, (mai 2020).
10. - BOGOST, 2010.
11. - REQUIER, p. 177.
12. - JACQUES, Emmanuelle, La conception numérique, entre espace intime et monstration, à la recherche des intelligences collectives. *Actes du colloque RIC*, 2006. L'École des Mines, Paris.
13. - L'équipe de la Bûche Magique a été impressionnée par le traitement d'un fait divers scabreux dans l'article « Un ivrogne tue ses trois filles » du *Petit Méridional* du 30 mars 1909 relatant le meurtre par un père de ses trois filles avec une bûche de bois : « Le menuisier, saisissant la bûche par l'extrémité, frappa jusqu'à ce que son enfant eut rendu le dernier soupir.

La troisième, âgée de dix ans, essaya de lutter avec le monstre, lui griffant la figure, mais l'immonde brute frappa, cette fois, avec une telle violence que la bûche se brisa. ».

14. - L'équipe de la Bûche Magique. Entrevue collective menée par Claire Siegel, Olivia Levet et Florian Cossart pour les besoins de l'article, (mars 2020).

15. - DIMANCHE, Benjamin. Interview. Entrevue menée par Claire Siegel pour les besoins de l'article, (mai 2020).

16. - L'Artgame est un champ de création vidéoludique revendiquant la dimension artistique des jeux vidéo. Mouvement apparu depuis les années 2000, mais trouvant un héritage antérieur dans l'histoire des jeux de société depuis plusieurs siècles, il valorise une école de pensée du jeu vidéo comme médium et non comme seul objet (Holmes, 2003 ; Schrank 2014 ; Sharp, 2015 ; Siegel, 2020).

17. - La rhétorique procédurale ne fait pas l'unanimité au sein de la communauté universitaire et des recherches en *game studies*. Souvent comprise à tort comme l'instrumentalisation des jeux vidéo (Sicart, 2014), ou dénuée d'expressivité (Genvo, 2012), la rhétorique procédurale plonge ses racines dans la philosophie aristotélicienne réconciliant les capacités persuasives d'un médium quel qu'il soit au service d'intentions bienveillantes et en alertant sur ses possibles dérives propagandistes. Sans être l'expression d'un raisonnement pur, proche d'un syllogisme, elle puise dans l'ensemble des figures de styles pouvant aussi bien transformer le jeu vidéo en une dissertation qu'en un texte poétique (Bogost, 2010b). Les jeux vidéo portent en leur sein une logique rhétorique et argumentative, que celle-ci soit volontaire ou non de la part des concepteurs, et s'inscrivent toujours par la nature du *gameplay* dans une logique communicationnelle : que l'accent soit mis sur une émotion ou une idée, l'auteur d'un jeu déploie toujours des procédés de persuasion visant à conduire le joueur dans une certaine structure émotionnelle ou intellectuelle.

18. - La Bûche Magique. Pitch. Toulouse et le Petit Méridional [En ligne], [consulté le 21/05/2020].

19. - L'équipe de la Bûche Magique. Entrevue collective menée par Claire Siegel, Olivia Levet et Florian Cossart pour les besoins de l'article, (mars 2020).

20. - *Ibidem*.

21. - *Ibid.*

22. - James J. Gibson définit l'affordance comme la capacité d'un objet à suggérer sa propre utilisation : l'anse de la tasse suggère comment elle doit être tenue, la poignée de la porte comment elle doit être ouverte. Le design de l'objet va induire une action chez l'utilisateur. Ainsi dans *Toulouse et le Petit Méridional*, le design des lettres renvoie à des objets et à des fonctions que le joueur pourra comprendre et rapidement assimiler.

23. - KREBS, Aline. Interview. Entrevue menée par Claire Siegel pour les besoins de l'article, (mai 2020).

24. - Le transmédia est une stratégie de diffusion qui consiste à décliner un univers narratif et ludique sur plusieurs médias de façon cohérente et coordonnée (BOURDAA, 2013).

25. - GAUDÉ, 2018 ; GOANEC, 2018.

---

## RÉSUMÉS

*Toulouse et le Petit Méridional* est un jeu vidéo d'aventure et de réflexion s'attachant à valoriser le patrimoine de la presse ancienne numérisée, à travers le numéro du *Petit Méridional* du 30 mars

1909. Développé 110 ans plus tard par l'équipe de la Bûche Magique, soutenue et encadrée par la Région Occitanie, la filière Jeux vidéo de l'Université Paul Valéry Montpellier 3 et des acteurs locaux du milieu professionnel vidéoludique - Yoan Fanise, fondateur du studio DigixArt, Aline Krebs et Benjamin Dimanche, fondateurs du studio Homecoming - le jeu explore et expérimente des procédés de rencontre entre les spécificités du jeu vidéo et celles de la valorisation du patrimoine. Entre jeu expressif, rhétorique, *artgame* et *gamification*, *Toulouse et le Petit Méridional* permet de comprendre les tensions sous-jacentes à la création d'un jeu vidéo dans ses relations entre société, histoire et patrimoine.

*Toulouse et le petit Méridional* is a video game of adventure and reflection that seeks to promote the heritage of the digitized ancient press, through the issue of *Le Petit Méridional* of March 30, 1909. Developed 110 years later by the Bûche Magique team, supported and supervised by the Occitanie Region, the video game department of the Paul Valéry University and local actors from the professional video game world - Yoan Fanise, founder of the Digixart studio, Aline Krebs and Benjamin Dimanche, founders of the Homecoming studio - the game explores and experiments with ways of bringing together the specificities of video games and those of heritage enhancement. From expressive game, rhetoric, artgame and gamification, *Toulouse et le Petit Méridional* allow us to understand the implicit tensions of the video game creation in its interaction between society, history and heritage.

## INDEX

**Mots-clés** : jeux vidéo, presse ancienne numérisée, patrimoine, artgame, histoire, game design, gamification, médiathèque numérique culturelle du site Patrimoines en Occitanie, région Occitanie, université Paul-Valéry Montpellier 3, retour d'expérience

**Keywords** : video games, digitized ancient press, heritage, artgame, history, game design, gamification, digital cultural media library of website Heritage in Occitanie, Occitanie region, Paul-Valéry Montpellier 3 University, postmortem

## AUTEURS

### CLAIRE SIEGEL

Maître de Conférences et responsable pédagogique de la filière Jeux vidéo, université Paul-Valéry Montpellier 3

### FLORIAN COSSART

Doctorant, université Paul-Valéry Montpellier 3

### OLIVIA LEVET

Doctorante, université Paul-Valéry Montpellier 3