



Sciences
du jeu

Sciences du jeu

5 | 2016

Jeux traditionnels et jeux numériques : filiations,
croisements, recompositions

La conception de jeux en réalité alternée reliés aux séries télévisées. La scénarisation de fictions ludiques hybrides, entre jeu traditionnel et jeu numérique

Marida Di Crosta et Ana Chantôme



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/sdj/587>

DOI : 10.4000/sdj.587

ISSN : 2269-2657

Éditeur

Laboratoire EXPERICE - Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles
Education

Référence électronique

Marida Di Crosta et Ana Chantôme, « La conception de jeux en réalité alternée reliés aux séries télévisées. La scénarisation de fictions ludiques hybrides, entre jeu traditionnel et jeu numérique », *Sciences du jeu* [En ligne], 5 | 2016, mis en ligne le 24 février 2016, consulté le 19 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/587> ; DOI : 10.4000/sdj.587

Ce document a été généré automatiquement le 19 avril 2019.

Tous droits réservés

La conception de jeux en réalité alternée reliés aux séries télévisées. La scénarisation de fictions ludiques hybrides, entre jeu traditionnel et jeu numérique

Marida Di Crosta et Ana Chantôme

- 1 Une grande majorité de productions transmédiatiques récentes combine la fiction audiovisuelle (unitaire ou sérielle, Web ou télévisée) avec différents genres et typologies de jeux (numériques ou traditionnels, en réseau ou en solo, de rôle ou autre). Cette combinaison d'univers/régimes fictionnels hétérogènes génère des interactions particulières et parfois inédites entre le jeu et l'histoire d'une part, entre le jeu traditionnel et le jeu numérique d'autre part. Dans le cas de figure spécifique où la série télévisée est associée à un jeu en réalité alternée ou ARG (l'acronyme tiré de l'anglais *Alternate Reality Game* avec lequel on le désigne le plus communément), les lignes de démarcation entre ludique et narratif, univers fictionnels et vie ordinaire, expériences à l'intérieur ou à l'extérieur du cadre du jeu, se trouvent encore plus floues et perméables, alors que les interactions entre les différents médias impliqués deviennent plus scénarisées. D'autant que ce genre particulier d'ARG relié à la fiction audiovisuelle – appelé *TV tie-in ARG* par les professionnels – se déroule le plus souvent en même temps que la diffusion des épisodes et dans deux espaces publics à la fois, l'espace d'Internet et l'espace physique urbain.
- 2 Phénomène ludique singulier s'inscrivant dans la lignée des jeux de rôles sur table et du jeu de rôle *Grandeur Nature*, l'ARG se situe en effet au croisement du jeu numérique (« pointer-cliquer » en particulier), du jeu de piste, de la chasse au trésor et du puzzle. Relativement méconnu en France jusqu'au milieu des années 2000, l'ARG est caractérisé par la relation particulière qu'il entretient avec l'univers fictionnel et le cadre

pragmatique ludique qu'il instaure dans le « monde réel ». En raison de sa nature singulière et des hybridations multiples qu'il génère entre univers/représentations hétérogènes, il constitue un moyen particulièrement idoine, nous semble-t-il, au questionnement sur les relations pouvant s'établir entre jeux traditionnels et jeux numériques. De surcroît, sur le plan de l'écriture scénaristique, sa conception et son développement soulèvent un nombre important de questions – d'ordre éthique aussi bien que technologique. Lorsque les plates-formes employées incluent non seulement les réseaux et dispositifs numériques, mais aussi la temporalité et l'espace physique de la vie quotidienne des joueurs (les participants), le problème se pose, en phase de conception, de parvenir à proposer une expérience viable à tout niveau et pour tout participant sur ce que l'on peut considérer la longue durée (des semaines, parfois des mois).

- 3 Ainsi, après un rappel des spécificités de ce phénomène ludique *suis generis* et des conditions de son émergence dans le contexte de la production ludique et fictionnelle transmédia contemporaine, nous essayerons de mieux cerner les implications de ces effets de brouillage des frontières entre représentations fictionnelles et vie ordinaire, cadre pragmatique du jeu et conditions de réception télévisuelle. Pour y parvenir, nous nous appuierons sur l'étude d'une expérience française récente d'ARG relié à une série télévisée (*Plus belle la vie sous surveillance*), que nous aborderons avec des outils et approches méthodologiques allant de l'analyse de contenu aux théories de la fiction et des médias (numériques et pré-numériques), des études de jeux aux théories du scénario.

Ce jeu qui n'en est pas un, ou la dissimulation ludique partagée

- 4 S'il demeure relativement peu étudié dans ses différentes déclinaisons, l'ARG se distingue des autres jeux par les glissements et les effets de brouillage qu'il produit entre les limites de l'univers fictionnel du jeu et le « monde réel » du joueur. Cette confusion délibérée des frontières entre réel et fiction constitue en effet le but principal de la stratégie du *game design*. La spécificité de cette forme ludique tient ainsi à la volonté partagée par l'ensemble des acteurs de dissimuler le fait même qu'il s'agit d'un jeu. Ce sentiment que l'on cherche à donner qu'aucun jeu n'est en cours de déroulement est du reste renforcé par l'absence de rôles ou de personnages fictifs à incarner. Le joueur d'ARG ne fait pas semblant d'être quelqu'un d'autre, il n'incarne aucun autre personnage que lui-même, il reste tel qu'il est et il évolue dans sa vie quotidienne. Comme le remarque Martin dans son analyse de trois de ces « créations paradoxales » (*The Beast*, 2001 ; *I Love Bees*, 2004 et *Perplex City*, 2005-2007), l'une des premières et des très rares études françaises dédiées à l'ARG, si le joueur est à la fois attiré et « conscient de la construction de l'espace ludique » (Martin, 2008, p. 46), il demeure ancré à cette posture ambiguë qui consiste à ne pas avouer l'existence de l'activité ludique à laquelle il est en train de participer. Une posture qui est spontanément adoptée et partagée par tout joueur/participant averti, en adéquation avec la formule désormais célèbre « CECI N'EST PAS UN JEU » (d'après l'anglais « THIS IS NOT A GAME », souvent réduit à son acronyme « TINAG »). Cachée à la fin de l'une des bandes-annonces télévisées du film *A.I. : Artificial Intelligence* (S. Spielberg, 2001, USA), s'affichant à l'écran pendant quelques secondes, ce slogan énigmatique fait référence à *The Beast* (2001), l'un des premiers et des plus influents ARG de l'histoire, conçu au moment du lancement du film de Spielberg par Jordan Weisman, directeur de Microsoft Games, et Sean Stewart, auteur reconnu de science fiction. Élaborée en

quelques minutes par Elan Lee (chef de projet du jeu) à la demande du directeur marketing du studio Warner, la formule a acquis depuis une valeur de manifeste programmatique (Szulborski, 2005).

- 5 Comme Rose l'a souligné, à l'époque de la mise en place de *The Beast*, « Ceci n'est pas un jeu » a représenté une sorte de mantra pour les joueurs-spectateurs (Rose, 2011, p. 22) pour le moins avertis ayant réussi à détecter dans l'affiche du film ou dans le générique de la bande-annonce diffusée trois mois avant la sortie du film un tout premier indice sous forme d'anomalie. Une certaine Jeanine Salla y avait été créditée (par les concepteurs du jeu) dans l'équipe de tournage du film en tant que « thérapeute pour robots » (*Sentient Machine Therapist*). Il suffisait ensuite de taper sur Internet le nom de cette thérapeute d'un troisième type pour accéder aux premières étapes de l'expérience ludique. Pour ces premiers joueurs, le fait d'avoir été parmi les *happy few* à déceler cet indice « subliminal » (puisque affiché dans des espaces paratextuels – affiche et générique – par définition dépourvus de marqueurs de fictionnalité) gratifiant en soi, et représente donc déjà une sorte de récompense. Mais le caractère accidentel de sa découverte constitue de surcroît un élément essentiel de reconnaissance tacite entre « complices » (joueurs), en même temps que le moteur les poussant à partager entre eux leurs avancées, hypothèses ou interrogations. Cette reconnaissance secrète, au sens d'inexprimée, du partage inavoué d'une mission commune est devenue ainsi la première et la plus importante des règles implicites de l'ARG, conférant au phénomène ludique cette forme particulière de connivence qui lui est propre, au moment même de son émergence. C'est du reste l'effet recherché par Weisman, dont la stratégie de *game design* s'appuie sur la conviction que la découverte d'un indice « non marqué » pousserait les joueurs à le partager, à se questionner et à échanger à ce sujet sur Internet. En d'autres termes, c'est autour du caractère non marqué de ces fictions ludiques que se bâtit la solidarité entre joueurs, ainsi que leur communauté en ligne. Ce n'est pas un hasard si l'émergence de cette forme ludique coïncide effectivement avec l'époque de l'essor d'Internet. Son développement exponentiel pousse les concepteurs à tenter d'exploiter son potentiel communicationnel de réseau dense et les possibilités qu'il offre d'échanger et de partager entre pairs, ainsi que de se retrouver au sein de communautés d'intérêt dédiées.

Faux site, espace réel. Le dépassement du seuil entre univers enchâssés

- 6 Dans ce contexte de confidentialité, de « feintise ludique partagée » (Schaeffer, 1999, p. 148) où tout marqueur de la fiction doit être dissimulé, la question du « point d'entrée » se pose, pour le concepteur aussi bien que pour le participant. Comment le joueur peut-il accéder au jeu en réalité virtuelle ? C'est par le biais d'un processus particulier, appelé dans le jargon *Rabbit's Hole* (Szulborski, 2006) en référence au terrier du Lapin Blanc des *Aventures d'Alice au pays des merveilles*. Il s'agit du site initial (ou du SMS, de la page de grimoire, etc.) qui propulse le joueur dans le jeu. À la fois seuil et lieu de bascule d'un univers à un autre, régi par des règles différentes, ce point d'entrée de l'ARG constitue le plus souvent aussi le lieu de l'articulation/centralisation entre plusieurs médias ou plates-formes. C'est le cas du vrai blog du personnage fictionnel de Ninon Chaumette dans *Plus belle la vie sous surveillance* (nous y reviendrons), ou de bon nombre d'autres sites factices (*fake site*) sur Internet. En somme, des dispositifs fictionnels à l'apparence réels qui s'affichent dans l'espace public en tant que tels, en dissimulant ainsi leur nature

mimétique. Comme le souligne Elan Lee, le faux site représente l'une des figures rhétoriques de l'ARG parmi les plus répandues, en raison de leur faible coût, facilité de mise à jour et gratuité d'accès (Kim, Lee, Thomas & Dombrowski, 2009, p. 2). Leur fonction est précisément celle de maintenir l'illusion de réalité du jeu dans le monde réel, et ce même lorsque ce dernier se situe dans l'espace en ligne. Cette volonté partagée tant par les concepteurs/organisateur que par les participants d'entretenir le flou entre l'univers spatio-temporel du jeu et celui de la vie ordinaire quotidienne peut ainsi donner lieu à toute sorte d'amalgame et d'interaction entre espace privé et espace public, espace physique et « cyber-espace ». À condition, on l'a vu, qu'au sein de la communauté des joueurs on entretienne une forme particulière de connivence sur laquelle du reste l'on s'appuie tout au long de l'expérience. L'entraide, la mobilisation du savoir et du savoir-faire des autres joueurs de la communauté constituent ainsi l'un des prérequis fondamentaux au déroulement du jeu. C'est l'un des aspects essentiels mis en avant par la définition de Jane McGonigal, pour qui un ARG est :

une fiction interactive jouée dans l'espace d'Internet et dans l'espace réel, se déroulant sur plusieurs semaines ou mois, dans lequel des dizaines, des centaines ou des milliers de joueurs se rassemblent en ligne, forment des réseaux sociaux collaboratifs, et travaillent ensemble pour résoudre un mystère ou un problème [...] qu'il serait absolument impossible à résoudre individuellement (McGonigal, 2004, p. 9, notre traduction).

- 7 Pour McGonigal, du reste, l'ARG n'est qu'un sous-ensemble, une forme ludique immersive s'inscrivant dans une catégorie de jeux bien plus large, les jeux « omniprésents » (*ubiquitous games*), définis comme des projets de divertissement visant à répliquer l'affordance interactive des jeux numériques dans le monde réel (McGonigal, 2006, p. 2). Elle distingue les jeux omniprésents des jeux pervasifs (*pervasive games*), ces derniers étant basés sur la performance et utilisant l'imaginaire du jeu pour « semer le trouble » dans les conventions normatives de l'espace public et des technologies personnelles. De son côté, Montola, l'un des premiers spécialistes des jeux pervasifs, considère qu'un jeu est pervasif dès lors que « l'une de ses fonctionnalités dominantes étend le cercle magique contractuel du jeu sur le plan spatial, temporel ou social » (Montola et alii, 2009, p.12). Le prolongement spatial des jeux pervasifs englobe l'architecture physique, ainsi que l'appropriation d'objets, véhicules et propriétés du monde physique dans le jeu, ce qui les rapprocherait plutôt de la définition de jeu omniprésent fournie par McGonigal. La différence entre ces points de vue, comme cela a été souligné récemment, tient à ce que McGonigal s'appuie dans sa classification sur les aspects technologiques, alors que pour Montola les jeux pervasifs pourraient même se passer complètement de l'ordinateur et d'Internet (Bergström et Björk, 2013), et ce à l'époque (deuxième moitié des années 2010) où les premières applications ludiques pour téléphone portable voient le jour. Pervasif ou omniprésent, l'accent est mis dans les deux cas sur cette capacité qu'a le jeu à s'étendre pour brouiller ses limites traditionnelles, sa tendance « naturelle » à coloniser d'autres lieux ou des nouvelles plates-formes – de l'ordinateur à Internet au téléphone portable, jusqu'au monde hors médias tout court. Ainsi dans la définition de McGonigal l'ARG est un sous-ensemble particulier de jeu pervasif impliquant l'usage d'Internet. Nous l'avons adoptée, car, s'appliquant aux très grandes communautés de joueurs aussi bien qu'aux plus restreintes, cette définition est à la fois large et précise. Elle est du reste partagée par bon nombre de chercheurs et concepteurs de jeux, à commencer par les pionniers (Weisman, Stewart, Lee, Horn et Szulborski), jusqu'à Dena, Denward, Phillips ou encore Gordon, pour n'en citer que quelques-uns. En effet on retrouve dans cette description bon

nombre des critères auxquels doit répondre un jeu en réalité alternée, critères établis suite à l'expérience de *The Beast* par Jordan Weisman et Sean Stewart. La nécessité s'impose, face au degré de difficulté des missions à accomplir et des problèmes à résoudre, d'une approche collective collaborative, favorisée par la capacité d'Internet et autres réseaux à partager et à faire circuler les informations. L'entre-aide donc, mais aussi l'accord tacite entre joueurs – sorte d'engagement moral – à ne pas dévoiler le statut fictionnel et ludique des missions à effectuer.

- 8 Cependant, dans la formulation de Weisman (Rose, 2011, p. 17), deux autres éléments apparaissent indissociables de la définition de ce phénomène ludique. Tout d'abord, l'histoire est censée y être proposée de façon fragmentée, disséminée à travers plusieurs médias et plates-formes afin de permettre aux joueurs de s'essayer à la reconstituer à partir de fragments dispersés, en mettant en relation chacun des morceaux. Ensuite, dans ce contexte ludique particulier, ce sont les éléments du jeu qui doivent « venir au joueur », plutôt que l'inverse, et ce à travers bon nombre de moyens de communication divers et variés, les plus ordinaires possibles de préférence : sites et blogs, courriels, SMS, appels téléphoniques, coupures de journaux, spots télévisés. « Elle se joue de vous » (« *It plays you* ») affirme d'ailleurs le slogan d'une autre expérience ludique mémorable reliant ARG et jeu vidéo, *Majestic* (2001, Electronic Arts), l'une des premières tentatives de faire déborder l'univers fictionnel et médiatique du jeu numérique en dehors de son cadre habituel, en communiquant avec le joueur par différents moyens (dont l'envoi de télécopies). Des éléments que l'on retrouve également exploités par *In Memoriam* (2003, Lexis Numérique), le jeu numérique aux allures d'ARG développé en France par Eric Viennot. Il convient à ce point de souligner que c'est précisément cette hybridation entre dispositifs informatisés et connectés et formes de participation non médiatisées qui fait que ce phénomène ludique se trouve au croisement du jeu traditionnel et du jeu numérique. Lorsque le joueur reçoit un appel de la part d'un personnage de la fiction, c'est l'espace physique de sa vie ordinaire qui est investi par l'univers débordant de la fiction ludique. Dès lors, le statut des deux « mondes » acquiert une forme de variabilité qui restera en place jusqu'à la fin de l'expérience. Fragmentation de l'univers diégétique, communication directe et personnalisée avec le joueur, mobilisation de la communauté, multiplication des dispositifs médiatiques déployés, interaction du numérique et du non numérique... On comprend que dans les années qui suivent, l'esthétique de l'ARG et celle de la narration transmédia coïncident parfois. Un historique de la production de Lexis Numérique visant à reconstituer la filiation entre ARG et transmédia dans ce cas particulier a été ainsi dressé par Cailler et Masoni Lacroix dans une étude française récente où *In Memoriam* est présenté comme le « déclencheur de l'aventure transmédia » d'Eric Viennot et de son studio (Cailler et Masoni-Lacroix, 2014, p. 198).
- 9 Cependant, comme le souligne Gordon, si les jeux pervasifs, comme les jeux en réalité alternée sont intégrés dans la vie de tous les jours, ils n'incluent pour autant pas tous les interactions sociales, la résolution de problèmes, et surtout la complexité narrative et l'approche transmédiatique typiques des ARG (Gordon, 2015). L'un des principaux défis pour un ARG à succès est en effet la création d'une narration cohérente et divertissante à travers une collaboration improvisée. Gordon insiste aussi sur le fait que les tendances dans le design de l'ARG ont évolué avec le temps en devenant plus souples.
- 10 Alors qu'en 2005 avec Szulborski c'est l'esthétique du « Ceci n'est pas un jeu » qui est reine, le champ s'élargit à partir de 2009 avec Montola et l'on s'intéresse davantage aux mécaniques de jeux plutôt qu'à la façon dont il est présenté aux potentiels joueurs.

Aujourd'hui, avec l'émergence des modes de production transmédia, il semblerait que ce soit bien la narration qui prime. C'est précisément la prépondérance de la dimension narrative qui semble différencier l'ARG des jeux pervasifs et qui nous intéresse ici dans cette étude centrée sur les ARG reliés aux séries télévisées. Un sous-ensemble que Gordon définit en tant que « ARG impliquant des activités centrées sur l'histoire » (Gordon, 2015, p. 21, notre traduction).

Entre marketing et activité de production narrative, des expériences ludiques hybrides de narration distribuée

- 11 D'après la définition canonique de Jenkins, en effet, la narration transmedia implique que des éléments autonomes constitutifs d'une fiction se trouvent systématiquement dispersés à travers plusieurs médias afin de créer une expérience de divertissement unifiée et coordonnée (Jenkins, 2006, p. 97-98). C'est dans ce jeu de renvois intertextuels partagés qui permet et requiert à la fois un travail « constructiviste » de reconstitution de l'ensemble de l'histoire à partir de chaque volet, que l'expérience transmédia prendrait alors tout son sens, qu'elle obtiendrait en même temps qu'elle générerait un surplus de signification – et de plaisir – pour les participants. À la fin des années 2000, l'ARG se trouve ainsi considéré comme l'une des formes emblématiques de la fiction contemporaine, dans le cadre des expériences de narration transmédia plus particulièrement, où il finit par occuper une place privilégiée. Au point que l'on peut légitimement se demander, dans le sillage de Jenkins et d'autres chercheurs ou concepteurs de ce domaine, s'il peut véritablement y avoir du transmédia sans ARG. D'autant que la plupart des professionnels du transmédia sont en effet issus de cette culture, à l'instar de Jordan Weisman, mais aussi de Christy Dena (*The Hunt*, 2010 ; *AUTHENTIC IN ALL CAPS*, 2013), Andrea Phillips (*Perplex City*, 2005-2007 ; *Routes*, 2008), ou encore Christopher Sandberg et Martin Ericsson (*The Truth About Marika*, 2007 ; *The Conspiracy for Good*, 2010). Par ailleurs, l'ARG promotionnel est entre-temps devenu l'outil de communication publicitaire favori de nombreuses marques et franchises qui n'hésitent pas à le placer au cœur de leurs stratégies marketing (aux Etats-Unis en particulier).
- 12 Des jeux en réalité alternée ont ainsi été mis en place pour promouvoir une voiture (*The Art of the Heist* pour l'Audi 3 en 2005), au même titre qu'un produit culturel, qu'il s'agisse d'un film des pionniers *The Blair Witch Project* (D. Myrick et E. Sanchez, USA, 1999) et *The Beast* déjà cité, à *District 9* (N. Blomkamp, 2009) pour le film éponyme de Blomkamp, en passant par *Why So Serious* (2007), pour *The Dark Knight* de C. Nolan (2009), ou d'un jeu numérique (*I Love Bees* en 2004, pour *Halo 2*), ou encore d'une série télévisée (*The Lost Experience* en 2006, *True Blood* en 2008, *The Hunter Prey* en 2010 pour la saison 5 de *Dexter* etc.). Cette dernière typologie d'ARG visant la promotion d'une nouvelle série ou d'une nouvelle saison est du reste celle qui pose le plus de problèmes dans le cadre de notre recherche, puisqu'elle finit par être difficilement dissociable, sur le plan éminemment formel, des expériences d'ARG transmédia non promotionnelles.
- 13 Une distinction entre ces catégories s'avère d'autant plus ardue que la plupart des concepteurs ont travaillé dans les deux champs, à commencer par Weisman, qui a créé un nombre plus important d'expériences dans le cadre de campagnes marketing qu'au sein de productions transmédia non promotionnelles. Indiscutablement, cela tient aussi à des

facteurs économiques. En raison de sa morphologie singulière, qui le rapproche du jeu traditionnel beaucoup plus que du jeu numérique, l'ARG ne possède pas en effet de modèle économique dédié. Ce n'est donc que du côté des budgets marketing faramineux des majors hollywoodiennes ou des chaînes de télévision payantes que des expériences d'ARG de l'envergure de *Why So Serious* peuvent trouver des financements, ainsi qu'une logique économique. Pourtant, sur le plan ontologique, conceptuel et scénaristique, la différence entre ces deux catégories d'ARG est de taille. Car dans les productions où la visée principale n'est pas de promouvoir la consommation de la série, mais de raconter une histoire en combinant des dispositifs fictionnels multiples, le jeu en réalité alternée se trouve raccordé à l'univers diégétique de la fiction sérielle télévisée d'entrée, dès la phase de conception et d'écriture scénaristique.

L'ARG relié à la fiction sérielle télévisée, un sous-genre à part et à part entière ?

- 14 Quelles seraient alors les spécificités de l'ARG corrélé à la série télévisée dans une visée éminemment ludique et narrative ? Sur quels mécanismes de mise en forme de l'univers fictionnel et des aspects spatio-temporels s'appuierait-il ?
- 15 C'est à la fois du côté de la conception du jeu et du scénario audiovisuel que les différences entre cette catégorie de fictions transmédia et celle de l'ARG promotionnel s'avèrent les plus profondes. Si, dans les deux cas, le jeu en réalité alternée se réfère et renvoie constamment à l'univers de la série, ses décors, intrigues et personnages, l'ARG publicitaire n'est pas (censé être) synchrone à la diffusion des épisodes, ni en mesure d'impacter l'histoire en participant à l'évolution des arches narratives¹. Son but étant de créer le « buzz » autour de l'événement (lancement ou reprise de la diffusion), il se déroule d'ordinaire avant le début de la nouvelle série ou de l'énième saison d'une série à succès. Il n'est donc pas conçu pour interagir « en temps réel » avec les événements et les personnages qui se produisent dans la série lors de sa diffusion à la télévision. Aussi, alors que l'un est commandité par un client (chaîne de télévision) à une agence de communication, l'autre est co-produit par la chaîne, voire produit en interne.
- 16 Dans le cas où la conception de l'ARG est confiée par la chaîne à des sous-traitants externes, les responsables de la production télévisée veillent à ce que la cohérence de l'univers diégétique et autres contraintes du scénario audiovisuel sériel soient respectées. L'expérience fictionnelle et ludique transmédia qui en résulte est ainsi plus axée sur les interactions scénaristiques non seulement avec l'univers de la série, mais aussi avec certaines des intrigues développées dans les différents épisodes de la saison. En témoigne l'exemple suédois de *La Vérité sur Marika* (2007), l'une des premières expériences réalisées en Europe (et à notre sens la plus réussie, sur le plan esthétique et scénaristique) d'ARG relié à une série télévisée. Produite par SVT, une chaîne du service public suédois, en collaboration avec Company P, un studio de développement de jeux de rôle Grandeur Nature, elle raconte l'histoire de la disparition d'une jeune femme survenue la nuit de ses noces. Par le biais d'un blog (fictionnel) et d'un (faux) débat télévisé, la quête qui s'ensuit dépasse le cadre fictionnel de la série télévisée pour engager le téléspectateur dans un jeu en réalité alternée haletant, se déroulant sur Internet aussi bien que dans l'espace public urbain.

- 17 Côté français, cinq ans après *La Vérité sur Marika*, c'est également une chaîne du service public – France 3 – qui décide de mettre en place un dispositif de jeu en réalité alternée à partir de sa série quotidienne la plus suivie : *Plus belle la Vie sous surveillance* (2012). Quelques mois auparavant, une première expérience d'ARG relié à une série télévisée a été mise en place, lors de la diffusion sur Canal + de la saison 2 de *Braquo*². Co-réalisé par Lexis Numérique et l'agence Capa, l'ARG *Mission Braquo* (2011) se déroule à partir du final « ouvert » de la première saison. Eddy Caplan (Jean-Hugues Anglade) et son équipe ayant des gros ennuis, ils essaient d'obtenir de l'aide « de l'extérieur », en faisant appel au public/aux joueurs par le biais, entre autres, des courriels et d'appels/messages téléphoniques. Bien que (d'après les chiffres donnés par la co-production) environs 15000 téléspectateurs/joueurs aient participé à *Mission Braquo*, même une analyse rapide de leurs réactions et commentaires sur les forums dédiés montre que le jeu a été pour la plupart d'entre eux assez décevant du point de vue du scénario, de la jouabilité et des interactions avec la série. Canal + n'a du reste pas souhaité reconduire l'expérience pour les saisons suivantes. Scénarisation, jouabilité et interactions avec la série étant au contraire les points forts de *Plus belle la vie sous surveillance*, nous allons procéder, après une description la plus synthétique et complète possible, à l'analyse de cette expérience d'ARG combiné à une série télévisée.

L'expérience de *Plus belle la vie sous surveillance*. L'articulation entre deux mondes ?

- 18 En avril 2012, pendant sa huitième saison, la série quotidienne phare de France 3, *Plus belle la Vie (PBLV)*³, lance sa première expérience de narration transmédia centrée sur un jeu en réalité alternée. S'il ne s'agit absolument pas d'une opération promotionnelle, cet ARG n'est cependant pas dépourvu de visées « stratégiques ». Du point de vue de la chaîne, l'enjeu est double : il s'agit d'une part d'amener vers Internet les téléspectateurs peu enclins aux réseaux et d'autre part d'attirer un public plus jeune et branché vers l'écran de télévision lors du rendez-vous de 20h15. De surcroît, en raison de la diffusion des Jeux Olympiques de Londres de 2012, la question se pose d'exploiter de façon cohérente du point de vue du scénario une coupure exceptionnelle de la série quotidienne imposée par la programmation d'un événement sportif extraordinaire. Reste que la raison principale affichée par les responsables de la chaîne, sous l'impulsion du service transversal France Télévision Nouvelles Écritures, est la volonté d'expérimenter de nouveaux formats, de parvenir à dépasser le cloisonnement des industries et le choc des cultures en réunissant autour du projet à la fois les scénaristes de télévision (dont Olivier Szulzynger, le directeur de l'écriture de *PBLV*) et des concepteurs de jeux (Stéphane Natkin et Romain Bonnin). Au commencement on trouve le désir de raconter une histoire autrement, en mettant en place des mécanismes d'interaction ludique avec l'univers fictionnel de la série. L'ARG de *PBLV* se déroule ainsi sur cent épisodes pendant un peu plus de quatre mois (du 26 avril au 17 septembre 2012) découpé en six temps narratifs qui correspondent chaque fois à une montée en intensité de l'effort de jeu demandé aux participants.
- 19 Le point de départ est donné de façon anodine au cours de l'épisode n° 1969 du 26 avril 2012. Il est noyé au milieu de plusieurs autres intrigues et sous-intrigues de la série-feuilleton, mais aussi parfaitement intégré à la narration : suite à des actes de délinquance mineurs et autres incivilités, le maire décide d'équiper de caméras de

surveillance le quartier marseillais du Mistral, le décor principal de *PBLV*. Elles seront installées Place du Mistral par la police dans la foulée (ép. n° 1970). Aussitôt, la journaliste Ninon Chaumette s'insurge et annonce la création de son blog, *L'œil de Ninon*, pour débattre publiquement de la question. Au moment où cette scène est diffusée à l'antenne, le blog de Ninon est en ligne sur Internet. Le soir même, il enregistre 1800 connexions. Dans la nuit qui suit, leur nombre aura doublé⁴.

- 20 Quelques épisodes/semaines plus tard, certains habitants du quartier évoquent (dans la série) l'apparition d'un hacker connu sous le nom du « Vigilant ». On aurait découvert sur Internet des photos « volées » des mistraliens (ép. n° 2022). C'est l'occasion pour la journaliste de relancer le débat sur la question, en appelant directement au vote les internautes : pour ou contre les caméras de surveillance au Mistral ? Environ deux cents commentaires sont postés en réponse, la grande majorité des votants se déclarant défavorables. Pour attirer l'attention des « amis du Mistral », l'inconnu a posté le lien vers les photos en commentaires sur le blog de Ninon. La personne derrière ce pseudonyme semble donc être parvenue à accéder à la régie des caméras de surveillance et à pirater les images stockées, ce qui lui permet de dévoiler (sur Internet) des morceaux de vie confidentiels, souvent compromettants et toujours inédits, concernant les habitants du quartier (tels qu'on les voit dans la série). Intriguée par ces photos, Ninon tente de mobiliser les habitants du quartier (ép. n° 2024), sans succès. La journaliste se rend alors au commissariat, car elle a découvert un détail frappant concernant les photos : elles sont toutes prises en plongée, elles proviennent donc des caméras de vidéo surveillance. Les policiers s'engagent à enquêter et obtiennent la preuve qu'elles viennent bien des caméras installées sur la place. On soupçonne alors Jean-François le policier (l'un des personnages phares de la série), défenseur acharné de l'usage des caméras.
- 21 Mais il apparaît bientôt que le système a été piraté, l'auteur ayant réussi à percer le pare-feu pour faire du « filoutage » (*phishing*)⁵. C'est le tour de Guy Lemarchand (le *geek* de la série), d'être soupçonné, d'autant qu'il milite ouvertement contre la vidéosurveillance. Guy est emmené au poste, puis relâché. Cependant, en commentaire à l'un de ses billets, le Vigilant explique en langage codé comment accéder directement aux caméras, via une interface web, le 27 juillet à partir de 22h30. Si l'auteur de ces fuites n'a pas encore été démasqué, Ninon est sur sa trace, et invite la communauté à l'aider via *Les Amis du Mistral*, le groupe Facebook qu'elle a créé pour suivre ces histoires de vidéosurveillance. C'est alors qu'apparaissent plusieurs vidéos embarrassantes issues des caméras de surveillance, dont celle où Mirta, la « bigotte » de la série, après une conversation agitée avec le père Mathieu, lui fait un bras d'honneur (ép. n° 2035). Les habitants du Mistral (au même titre que les téléspectateurs) découvrent cette vidéo volée juste avant que *PBLV* ne s'arrête pour deux semaines à l'occasion des JO de Londres. Pendant cette coupure, des vidéos encore plus curieuses sont diffusées sur Internet. Lorsque soudain, le 1^{er} août, le Vigilant en personne (déguisé en poussin géant) fait irruption sur France 3 pendant la diffusion des JO. Les mots « Le Vigilant veille sur vous » s'affichent à l'écran sur fond noir, avant que le Vigilant n'apparaisse en clamant : « La nuit la Place du Mistral est le lieu de toutes les perversions ». S'en suit un extrait de quelques secondes de vidéosurveillance où l'on aperçoit un homme et une femme, costumés comme pour un bal masqué, danser la valse. Cela se termine par un fondu au noir, avec les mots : « A suivre ... ». Ces « piratages » de France 3 se produisent à d'autres reprises tout au long de la semaine, jusqu'à ce que le 8 août, en interrompant la météo, le Vigilant, toujours dans son accoutrement aviaire, lance depuis l'écran de télévision : « Et si le 21^e siècle était le temps des grandes

catastrophes dont le Mistral ne se relèvera pas ? ». S'en suit une courte vidéo où l'on voit les habitants sur la place du Mistral déambuler avec des masques sur la bouche. Ces vidéos (quatre au total) ont d'abord été diffusées chacune deux ou trois fois sur France 3, puis (re)visionnées sur Internet plus de 40000 fois. Ensuite, le 20 août, alors que la diffusion quotidienne de *PBLV* a repris depuis une semaine et que le Vigilant n'a plus donné de nouvelles, ce dernier publie la vidéo qui fait tout basculer, celle où le brigadier Jean-François, ivre mort sur la place du Mistral, pleure désespérément sur la photo de son ex-femme.

- 22 C'est la goutte d'eau qui fait déborder le vase. Ninon demande à la communauté, via son blog, de procéder à une « attaque collective » destinée à faire sauter le système de caméras de surveillance. L'appel de Ninon est entendu par la communauté, près de 10000 connexions sont enregistrées, des véritables hackers venant se mêler à l'opération. Le lendemain de l'appel, les caméras sont ôtées. Ninon et les autres veulent maintenant connaître l'identité du Vigilant. Ils disposent d'une semaine pour le découvrir. Le niveau de difficulté atteint ici son paroxysme, les 17000 joueurs sont censés en effet s'entraider pour retrouver des QR codes assez complexes. C'est ainsi qu'ils parviendront à l'épilogue (ép. 2061). Comme Ninon le soupçonne sur la fin, derrière le Vigilant se cache Amélie, la copine de Guy, qui voulait par ce moyen parvenir à faire abolir ce système de surveillance, tout en attirant l'attention de son copain, plus enclin à passer du temps derrière ses ordinateurs qu'auprès elle.

Fiction sérielle, jeu traditionnel et jeu numérique : le plaisir des télescopages

- 23 Dès son lancement, *Plus belle la vie sous surveillance* s'efforce de mettre en place le cadre pragmatique propre de la feintise ludique partagée spécifique à l'ARG, centré, on l'a vu, sur la dissimulation même de ce cadre tant par les organisateurs que par les participants.
- 24 Ainsi aucune communication promotionnelle de la part de la chaîne publique ou des concepteurs n'accompagne le lancement du jeu. Par ailleurs, les scénaristes de l'ARG ont veillé à ancrer dès le départ l'univers fictionnel dans la réalité (de la même façon que cela se passe dans la série télévisée quotidienne). L'histoire développée par le jeu est ainsi basée sur les caméras de vidéosurveillance installées par la police sur la place du Mistral. Au même moment, relayée à maintes reprises par les médias d'information, la question de la « lutte contre l'insécurité » à Marseille est au centre du débat politique et sociétal, des caméras de surveillance ayant été installées « pour de vrai » dans certains quartiers au nord et au sud de la ville. Quelques temps après avoir « planté le décor », un premier point d'entrée est donné au joueur potentiel. Il s'agit d'une étape cruciale, la transposition de l'expérience dans l'espace-monde réel tout en dissimulant la dimension ludique constitue un défi de taille pour tout designer, sur le plan éthique aussi bien que scénaristique. Il s'agit de construire une relation authentique avec des publics et des médias hétérogènes tout en veillant à ne pas « vendre la mèche ». Le blog de Ninon représente en effet le point d'entrée (*Rabbit's Hole*, l'espace métaléptique où l'univers de la fiction transgresse les limites du média télévisuel pour s'installer dans le monde réel – l'espace d'Internet. Du point de vue narratologique, il s'agit d'une double figure relevant à la fois d'une métalepse du personnage (Ninon Chaumette incarnée par la comédienne Aurélie Vaneck) qui désormais « vit », est présente dans l'espace public du

réseau, et de la métonymie (le blog pour désigner Ninon). Sur le plan scénaristique, c'est l'une des techniques de « design ambigu » (« *ambiguous design* », Phillips, 2012, p. 91) propre aux ARG. Extension de l'univers fictionnel télévisé, le site à statut ambigu (fictionnel et réel à la fois) est conçu pour lui permettre d'accéder, de façon plus ou moins délibérée, à une fiction ludique émanant de la fiction sérielle. En se connectant à *L'œil de Ninon*, le téléspectateur bascule d'une représentation fictionnelle à l'autre, du cadre pragmatique de la réception télévisée à celui d'un jeu dont il ignore peut-être encore l'existence. En changeant de statut, le spectateur/participant consent non seulement à suspendre son incrédulité, mais il agit – interprète, au sens de « performe » – son adhésion à la variabilité du statut même de la fiction – tantôt audiovisuelle, tantôt ludique, mais toujours considérée « comme » réelle. De sorte que, en interagissant avec la journaliste (fictive) via le blog, le joueur d'une part plonge dans un univers ludique grandeur nature sans jouer un rôle. Ce qui porte à croire que le *Rabbit Hole* fonctionne en tant que « vecteur d'immersion » (Schaeffer, 1999, p. 244) dans l'univers fictionnel représenté. D'autre part, par cette interaction (partagée avec des milliers d'autres personnes), il produit l'effet de fictionnaliser la réalité de sa propre vie, tout en attribuant une fonction réelle au personnage de Ninon (ce qui paraît moins de l'ordre de l'immersion du joueur que du « débordement » de la fiction). Cette « adhésion performée » (*performing belief*), comme McGonigal l'appelle, constitue la propriété principale de ce phénomène ludique singulier (McGonigal, 2003, p. 3). Elle fait aussi partie des éléments qu'il partage avec les jeux traditionnels, la compétence mimétique du « faire-comme-si », comme Schaeffer le rappelle, coïncide avec celle des comportements ludiques (Schaeffer, 1999, p. 34).

- 25 Mais si cela s'applique à toute forme ludique, l'ARG, à la différence du jeu numérique, partage avec certains jeux traditionnels une caractéristique d'ordre « aspectuel » : le niveau de la représentation fictionnelle demeure symbolique, il ne possède pas un « rendu » audiovisuel comme le jeu vidéo ou la fiction télévisée. La complexité de ses mécanismes vient du reste de cette transparence apparente. Le brouillage des limites entre réalité et représentation fictionnelle intrinsèque à l'ARG n'est pas donné à voir ou à entendre (ou alors de façon extrêmement fragmentaire), il est à interpréter (comme une partition). Ce mot nous paraît d'autant plus adéquat qu'il permet de rappeler que le passage entre univers fictionnel et monde réel est assuré selon des critères toujours déterminés par le destinataire/interprète (Esquenazi, 2009). Ce dernier est mis au défi de découvrir des éléments fictionnels non marqués, puis d'étendre son adhésion à cette réalité fictionnalisée (Kocher, Denward & Waern, 2009) sur plusieurs semaines, voire mois.
- 26 Alors que, malgré toutes les références au réel, la fiction télévisée *Plus belle la vie* demeure marquée comme telle, la réalité fictionnalisée instaurée par *L'œil de Ninon* fait semblant d'être vraie, mais elle est tout aussi fabriquée que la fiction tout court. En outre, le passage du média télévisuel au réseau numérique ne fait pas automatiquement de cette proposition ludique un jeu numérique. Le réseau Internet représente ici l'espace public partagé par les téléspectateurs/participants, en même temps que le moyen de communication le plus efficace entre différents « acteurs » au statut plus ou moins fictionnel. C'est par les réseaux que les règles des interactions ludiques sont transmises, en même temps qu'y est défini le cadre spatio-temporel de l'expérience. De manière symétrique, s'inscrivant dans la période de diffusion des Jeux Olympiques, les irruptions du *Vigilant* dans l'écran de télévision visent à produire un effet de réalité, en faisant

« comme si » le personnage du Vigilant était un véritable hacker. Le design ambigu de l'ARG implique par sa nature même toutes sorte d'amalgames et d'allers-retours, voire de télescopes entre les différents régimes fictionnels et communicationnels. Par ailleurs, comme Martin l'a remarqué à propos de *The Beast*, le « motif du hacker », autre grand classique de l'ARG, « invite [non seulement] le joueur à chercher un sous-texte », mais constitue l'un des moyens choisis par l'ARG (par les concepteurs) pour poser la question du code (Martin, 2008, p. 54), et a fortiori des formes de manipulation/dévoilement éventuelles que permet la maîtrise des outils de programmation.

- 27 Déclenchée par le blog de Ninon, la dimension communautaire – autre caractéristique de l'ARG – se construit de manière progressive grâce aux articulations scénaristiques entre jeu et série, au dosage des informations et des ressources mises à disposition sur Internet (photos, vidéos, etc.), ainsi qu'à la gestion du temps de latence entre les événements inhérents aux deux univers. Ainsi, au cours des premières semaines, la question des caméras de surveillance prend toute son ampleur au fur et à mesure que l'on découvre les agissements du Vigilant. Pendant ce temps, la journaliste a pu « tester » l'accueil de son blog en lançant le débat, puis un sondage sur la question. C'est du reste sur ce même site que le Vigilant dépose les premiers indices. Et ainsi de suite, à un rythme de croisière jusqu'à ce que les événements se précipitent. Lorsque Ninon lance l'appel à une « attaque informatique collective » (attaque DDoS) pour en finir avec les caméras de vidéo de surveillance Place du Mistral, on entrevoit le potentiel de l'ARG à faire émerger les conditions d'une action collective et sociale (*social agency*) qui s'apparente à la fois à des usages militants d'Internet et des réseaux et à des pratiques de jeu numérique collaboratives.
- 28 Parce qu'elle exige une synchronisation de l'action de chaque participant à une heure/date précise, cette étape de l'attaque collective est aussi un exemple emblématique de la gestion du temps réel et plus généralement du cadre temporel de cette fiction ludique. L'ARG est ainsi censé se dérouler en temps réel, dans ce qui peut seulement se jouer une seule fois (comme dans la vie réelle), à travers des formes de synchronisation entre le temps du monde fictionnel et celui du monde ordinaire. McGonigal explique ce point à travers l'exemple de *A.I.* :

The Beast engage également la sensation de « temps réel » des joueurs pour s'assurer que le jeu fictionnel se déploie en parfaite synchronisation avec le quotidien du joueur. Les intrigues internes au jeu correspondent précisément au passage du temps dans la vie des joueurs. Les *Puppet Masters*⁶ ont utilisé une variété d'indices temporels, incluant l'entête des fax et emails des personnages du jeu et les dates des articles postés sur les sites du jeu, pour indiquer que minuit dans le monde réel correspond bien à minuit dans le monde du jeu [...]. Cette synchronisation temporelle, autre innovation des ARG, assure que les expériences à l'intérieur du cadre du jeu suivent le même flux que la vie réelle (McGonigal, 2006, p. 297).

- 29 La question du cadre temporel/de la temporalité des médias impliqués – télévision et Internet – demeure la plus problématique au niveau de l'écriture scénaristique de l'ARG. Il s'agit de synchroniser à la fois en amont le temps de l'écriture des épisodes de la série, puis celui du tournage avec en aval les temps de la post-production, de la scénarisation du jeu avec la mise en ligne progressive des différents éléments dévoilés ou à découvrir, et celui de la diffusion des épisodes du pays d'où est originaire la fiction avec les autres qui les reçoivent en principe en décalé (c'est le cas pour *PBLV* dont les épisodes sont diffusés en Belgique avec une semaine d'avance). Comme le souligne Stéphane Natkin, l'un des

game designers de *Plus belle la vie sous surveillance*, la mise en place de l'expérience ludique exige des réglages extrêmement précis au niveau du timing entre ce qui est mis à disposition du public en ligne et ce qui est donné à voir et à entendre à la télévision. La notion de temps réel est donc l'un des éléments qui rapprochent le plus l'ARG du cadre temporel du jeu traditionnel. Les concepteurs en témoignent, il est plus proche à cet égard d'une production théâtrale ou d'un jeu de rôle Grandeur Nature que du jeu numérique, certaines actions engagées par les joueurs sont spontanées et demandent des ajustements immédiats (Kim et alii, 2009). L'ARG partage cette malléabilité des situations ludiques et leur caractère souvent improvisé et collectif avec le jeu de rôle, autre « mode particulier de l'engagement dans la fiction » (Caïra, 2007, p.10). Les deux typologies de phénomène ludique représentent une construction fictionnelle collective et négociée en temps réel au cours de laquelle les joueurs sont appelés à mobiliser des compétences assez complexes. En outre, dans les deux cas, le rôle de la communauté (des joueurs aussi bien que des « marionnettistes ») nous paraît tout aussi crucial et incontournable.

- 30 À la différence d'un jeu numérique, voire d'un jeu de rôle en ligne massivement multi-joueur (ou MMORPG, de l'anglais *Massively Multiplayer Online Role Playing Game*), ARG et jeux de rôle vivent en temps réel grâce à la communauté de joueurs, et cessent d'exister dès lors qu'elle arrête d'agir. Un trait qui, nous semble-t-il, rapproche les ARG non seulement des jeux de rôle, mais aussi des dynamiques propres à d'autres jeux non médiatisés tel le jeu de piste ou la chasse au trésor. Si l'ARG s'apparente à ces jeux au niveau du jeu de premier degré, ses quêtes se déroulent en grande partie sur Internet, réseau dont l'ARG est tributaire aussi en termes de représentation, car son aspectualité – sa matière – est une représentation du réseau sur le réseau. Il s'agit en d'autres termes d'un jeu à la fois sur et via le réseau, non seulement joué par le biais d'Internet, mais surtout joué en adoptant Internet comme matière sur laquelle intervenir en même temps que moyen pour communiquer. C'est du reste précisément sur cet usage d'Internet comme contenu et média que s'appuie la dimension méta-ludique, le périmètre interne et l'extérieur du jeu se trouvant à coïncider dans l'espace/cadre d'Internet en raison de la posture TINAG.
- 31 Le fait que l'ordinateur (Internet) soit mobilisé, mais de façon non exclusive, le rapprocherait du reste aux jeux assistés par ordinateur, un type particulier de jeux dont le concept a été avancé par Bergström et Björk où l'ordinateur est censé supporter – et non dicter – la jouabilité ou *gameplay* (Bergström & Björk, 2013). Un rapprochement qui apparaît d'autant plus logique lorsque l'on sait que Björk est l'un des pionniers des jeux pervasifs. Du reste, *Pirates I*, le projet multi-joueur qu'il a développé en 2001 pour Nokia, fait partie des jeux analysés à l'époque par McGonigal dans le but de démontrer à quel point ce *game design* expérimental parvient à hybrider jeu traditionnel et jeu numérique, particulièrement dans son rapport à l'espace, à la fois physique et virtuel (McGonigal, 2006, 105). Björk y explore en effet la façon dont un jeu numérique peut être conçu en veillant à préserver certains aspects de la dimension sociale propre au jeu traditionnel, et ce en déplaçant les éléments computationnels du jeu dans le monde physique. (Björk et alii, 2001). Un déplacement que le jeu en réalité alternée n'a cessé d'opérer, tout en reniant sa nature même de jeu.
- 32 Phénomène ludique hybride, l'ARG est à la fois traditionnel et numérique, ou, plutôt « réseautique » et « méta-réseautique ». C'est du reste ce qui séduit le joueur qui peut ainsi satisfaire le désir de brouiller les frontières pour entremêler espace d'Internet et monde physique dans une seule et même expérience de jeu. N'incarnant d'autres

personnages qu'eux-mêmes, les joueurs de *The Beast* ou *Plus Belle La Vie* seraient donc des méta-rôlistes, uniquement au niveau du méta-jeu qui consiste, par-delà le jeu, à le dissimuler. McGonigal le rappelle, l'expérience immersive de l'ARG est conçue pour être consciente et réflexive, appréciée sur ce méta niveau (McGonigal, 2003, p. 10). L'exercice délicat qui consiste à maintenir l'équilibre et la synchronisme entre jeu et méta jeu dépend certes des compétences et de la réactivité des concepteurs (la chronologie du déploiement de contenus et médias), mais repose en grande partie sur la solidarité entre membres de la communauté vis-à-vis de l'effort de dissimulation propre au cadre pragmatique de la posture ludique TINAG. Mais l'effort que les joueurs de l'ARG déploient pour maintenir l'illusion de TINAG les distingue nettement des rôlistes.

- 33 Jouer la réalité via les réseaux, de façon collaborative qui plus est c'est explorer d'autres possibles à la fois du côté d'Internet et de la fiction ludique partagée. Comme Dena l'a souligné, alors que dans la plupart des jeux numériques le pouvoir d'attraction de l'univers fictionnel est lié à leur potentiel immersif, à la capacité à englober le joueur dans l'univers ludique en le ravissant au monde extérieur, l'ARG fonctionne sur le principe opposé (Dena, 2013, p.3). Son but est d'attirer l'univers fictionnel même, une fois débarrassé en quelque sorte du carcan de la représentation audiovisuelle, à l'extérieur du monde diégétique (*story world*), pour l'intégrer dans la vie ordinaire.

BIBLIOGRAPHIE

- BERGSTRÖM K. & BJORK S. (2013), « The Case for Computer-Augmented Games. Using Computers for support and non dictate gameplay », *ToDIGRA*, vol. 1, n° 3, Pittsburg : ETC Press.
- BJÖRK S., FALK J., HANSSON R. & LJUNGSTRAND P. (2001), « Pirates!—using the physical world as a game board », *Actes du Colloque Interact 2001*, pp. 423-430.
- CAÏRA O. (2007), *Jeux de rôle. Les forges de la fiction*, Paris, CNRS Editions.
- CAILLER B. & MASONI LACROIX C. (2014), Transmédia et ARG : enjeux stratégiques, économie narrative et jouabilité, le cas *In Memoriam*, in CAILLER B. DENIS S. et SAPIEGA J. (coord.), *L'Histoire du transmédia. Genèse du récit audiovisuel éclaté*, collection « Les Cahiers de champs visuels », n° 10-11, Paris, L'Harmattan, pp. 227-262.
- DENA C. (2008), « Emerging Participatory Culture Practices: Player-Created Tiers in Alternate Reality Games », *Convergence*, vol. 14, pp. 41-57
- DENA C. (2009), *Transmedia practice: theorising the practice of expressing a fictional world across distinct media and environments*, Thèse de doctorat en philosophie, Université de Sydney, Australie.
- DENA C. (2013), *You Suck at Seeing Transmedia Change* <http://www.yousuckattransmedia.com/you-suck-at-seeing-transmedia-change/>
- ESQUENAZI J. P. (2009), *La vérité de la fiction*, Paris, Lavoisier.
- GORDON R. (2015), *Alternate Reality Games For Behavioral and Social Science Research*, <http://press.etc.cmu.edu/content/alternate-reality-games-behavioral-and-social-science-research>

- JENKINS H. (2006), *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York, New York University Press.
- KIM J., LEE E., THOMAS T. & DOMBROWSKI C. (2009), « Storytelling in new media: The case of alternate reality games, 2001–2009 », *First Monday*, vol. 14, n° 6, <http://journals.uic.edu/ojs/index.php/fm/article/view/2484/2199>
- KOCHER M., DENWARD M., & M. WAERN, A. (2009), Sanningen om Marika. The interplay of reality and fiction Analysis of a Crossmedia Production, in SORG J et VENUS J. (dir.), *Erzählformen im computerspiel : zur medienmorphologie digitaler spiele*, Bielefeld, Transcript, pp. 5.
- MC GONIGAL J. (2003), A Real Little Game: The Performance of Belief in Pervasive Play, *Actes de la conférence Level Up, Digital Games Research Association (DiGRA)*
<http://www.avantgame.com/MCGONIGAL%20A%20Real%20Little%20Game%20DiGRA%202003.pdf>
- MC GONIGAL J. (2004), *Alternate Reality Gaming*, Fondation McArthur, <http://www.avantgame.com/McGonigal%20ARG%20MacArthur%20Foundation%20NOV%202004.pdf>
- MC GONIGAL J. (2006), *This might be a game: ubiquitous play and performance at the turn of the twenty-first century*, Thèse de doctorat, Université de Californie à Berkeley.
- MARTIAL M. (2008), L'irruption d'une nouvelle forme narrative : les "alternate reality games", in SAEMMER A. et MAZA M., *E-formes : écritures visuelles sur supports numériques*, Saint-Etienne, Publications de l'Université de Saint-Etienne, pp. 45-58.
- MONTOLA M., STENROS J., WAERN A. (2009), *Pervasive Games: Theory and Design* Burlington, Massachusetts – USA, Morgan Kaufmann Game Design Books.
- PHILLIPS A. (2012), *A Creator's Guide to Transmedia Storytelling*, New York, McGraw-Hill.
- ROSE F. (2011), *The art of immersion*, New York, W.W. Norton.
- SCHAEFFER J. M. (1999), *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil.
- SZULBORSKI D. (2005) *This Is Not A Game: A Guide to Alternate Reality Gaming*, lulu.com, USA, New-Fiction Publishing.
- SZULBORSKI D. (2006) *Through the Rabbit Hole: A Beginner's Guide to Playing Alternate Reality Games*, lulu.com, USA.

NOTES

1. En langage scénaristique technique, l'arche narrative présente de façon succincte, le parcours des personnages récurrents d'une série et l'évolution de leurs relations sur tout ou partie d'une saison.
2. Créée par Olivier Marchal, diffusée depuis 2009 sur Canal +, la série *Braquo* est produite par Capa Drama avec la participation de Canal +.
3. Production : Telfrance Série (d'après une idée originale de Hubert Besson), Rendez-vous production, Mima production. Diffusion : France 3, depuis août 2004 (11 saisons et 2695 épisodes de 24 minutes à l'heure de l'écriture de cet article, la série étant toujours en cours de production).
4. Chiffres relayés par la production dans différents médias. Source : France TV <http://plateautele.francetv.fr/2012/09/11/succes-du-premier-arg-pour-belle-la-vie/> (lien consulté le 3_10_2014).

5. Le *phishing* ou « filoutage » (d'après la traduction choisie en France en 2006 par la Commission générale de terminologie et de néologie) est une forme d'attaque informatique pratiquée par des fraudeurs visant l'appropriation de renseignements personnels (identifiants de connexion et mots de passe, date de naissance, numéros de cartes bancaires...) d'une personne ou d'une organisation.

6. De l'anglais qui signifie en français « marionnettiste ». L'expression désigne le groupe agissant habituellement dans l'ombre et qui contrôle l'ARG. Parfois aussi appelé GM pour Game Master. Le Puppet Master est donc comparable au Maître du Jeu des Jeux de Rôle, à la différence importante qu'il ne se dévoile pas, il agit à couvert.

RÉSUMÉS

La combinaison, dans le cadre des productions transmédia, entre fiction audiovisuelle et différentes formes de jeux produit des interactions particulières entre univers narratifs fictionnels et mécanismes ludiques, de sorte que jeux numériques et jeux hors-médias trouvent parfois à se côtoyer. Le jeu en réalité alternée y occupe une place privilégiée. Phénomène ludique hybride et singulier, l'ARG interroge les relations entre jeux traditionnels et jeux numériques. Conçu en association avec une série télévisée, il génère des effets de brouillage entre représentations fictionnelles et vie ordinaire, cadre pragmatique du jeu et conditions de réception télévisuelle. Cet article essaie de rendre compte des implications de ces hybridations au niveau de l'écriture scénaristique en mobilisant plusieurs approches : analyse de contenu, études de jeux, théories de la fiction et des médias.

Transmedia productions combine audiovisual fictions with different forms of games, leading to specific interplays between fictional narrative universes and game mechanisms in a way that digital games and off-media games often merge. Alternate reality games (ARG) occupy a privileged place in this context. As an hybrid game phenomem, the ARG questions the relations between 'traditional' games and digital games. When designed in association with a TV series, it ends up blurring the lines between fictional representation and ordinary life, pragmatic game structure and television reception conditions. The paper tries to account for implications of these multiple hybrid structures on the screenwriting process through several approaches: content analysis, Game Studies, fiction and media theories.

INDEX

Mots-clés : jeux en réalité alternée, fiction sérielle, scénarisation transmédia, adhésion « performée », point d'entrée

Keywords : alternate reality games, serial fiction, transmedia storytelling, performing belief, rabbit hole

AUTEURS

MARIDA DI CROSTA

ANA CHANTÔME