

> **L'imprévisibilité de la réception Création et direction de personnages augmentés dans un jeu à réalité alternée: *Ghost Invaders - Les Mystères de la Basilique***

Karleen Groupierre, Edwige Lelièvre

Résumé

Face à une envie du public et un désir des auteurs, des univers fictionnels très complets se développent. Ainsi, il n'est pas rare de voir une même histoire adaptée en film, série, jeu, livres, etc. On voit également émerger des projets de type ARG (Alternate Reality Game) qui offrent aux participants une fiction immersive en brouillant les limites de ce qui est imaginaire ou réel. Parmi les moyens mis en place pour amener le joueur à cette confusion, l'auteur d'ARG peut créer des « personnages augmentés », individus hybrides à la fois fictionnels (personnages), virtuels (existant sur Internet et les réseaux sociaux) et réels (incarnés par des acteurs). Ce type de personnage permet d'induire une immersion forte notamment grâce à la confusion réalité/fiction qu'ils peuvent créer, mais il demande une grande attention de la part de l'auteur qui devra diriger tous les aspects du personnage (fictionnels, virtuel et réel) et assurer sa cohérence sur toute la durée du projet. Peut-on alors considérer que la réalisation et la mise en jeu de personnages dits augmentés permet l'émergence d'un nouveau processus de création ? Nous étudions dans cet article l'exemple de la création de « personnages augmentés » pour l'ARG *Ghost Invaders - Les Mystères de la Basilique*, et nous détaillons la façon de créer et de mettre en jeu ces personnages.

Plan

- *Ghost Invaders - Les Mystères de la Basilique*: Conception d'un jeu à l'intersection de l'espace public, d'Internet et des réseaux sociaux.
- Des « personnages augmentés » entre réel, virtuel et fiction
- . Création et utilisation des personnages augmentés
- . La posture particulière des auteurs d'ARG face à l'utilisation de personnages augmentés

Auteur

Karleen Grouppierre est doctorante dans le groupe de recherche INREV (Images Numériques et Réalité Virtuelle). Dans le cadre de sa thèse, elle mène une recherche sur les productions transmédias: en quoi le transmédia renouvelle-t-il le potentiel immersif de la fiction dans la création multisupport? Artiste spécialisée dans les médias numériques multisupports, elle a réalisé plusieurs installations artistiques interactives et numériques exposées lors de nombreuses manifestations telles que Les Bains Numériques, le WIF (Webdesgin International Festival), l'ICEC (International Conference on Entertainment Computing), l'exposition *Le virtuel, une réalité?* au Réfectoire des Cordeliers, etc. Ces installations artistiques ont été récompensées par les 1er et 2nd prix Village de la création lors des 11ème et 12ème Laval Virtual (Rencontre internationale de la réalité virtuelle et des technologies convergentes), et le Prix du Cube, expression artistique du 3D Cube, centre de création numérique, en 2009 et 2010. Edwige Lelièvre est ATER à l'Université de Savoie et actuellement responsable des étudiants de Licence 2 Information et communication. Passionnée par les jeux de rôles, elle a soutenu en novembre 2012 une thèse sous la direction de Marie-Hélène Tramus sur les jeux de rôle en ligne et les jeux à réalité alternée, en s'intéressant plus particulièrement à l'expérience esthétique et aux possibilités de création qu'offrent ces jeux. Elle a suivi le cursus de recherche de l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs (ENSAD), où elle a obtenu une allocation pour ses recherches en 2010, dans le cadre de l'axe Espace Numérique - Extension du Réel (EN-ER). Artiste numérique, elle a réalisé de nombreuses œuvres interactives et des courts métrages en images de synthèse 3D, dont le film *La Rotonde des Valois, Mausolée disparu*, commandé par le Centre des Monuments Nationaux. À travers le projet *Les Mystères de la Basilique*, elle souhaite hybrider des systèmes de jeu de rôle en ligne avec un jeu à réalité alternée, afin d'étudier l'impact d'un tel gameplay sur l'immersion et la coopération entre joueurs.

karlenn.group@gmail.com

edwige.lelievre@gmail.com

<http://karleen.fr>

<http://www.armaghia.fr>

Cet article propose de restituer la conception et la réalisation de personnages dits « augmentés » dans le cadre de notre projet *Ghost Invaders - Les Mystères de la Basilique*, une fiction immersive d'un nouveau genre, adaptée aux usages multimédias de son temps. Nous vivons à une époque où Internet fait désormais partie de notre quotidien. Les jeunes, en particulier, ne se méfient presque plus de toutes les informations qu'on peut trouver sur le réseau: ils lisent avec confiance une pléthore d'articles sur Wikipédia, ils suivent des inconnus sur Twitter, acceptent les amis de leurs amis sur Facebook et racontent leurs vies sur leurs blogs. Pour toutes les personnes actives sur les réseaux, l'expérience de leur présence en ligne est très concrète. Ils y partagent des souvenirs, y échangent des idées, y cherchent des informations, etc. L'expérience d'Internet prend de l'épaisseur parce qu'elle touche à l'intime et qu'elle est partagée. Mais, comment différencier sur Internet un inconnu réel d'un personnage de fiction, pourvu que celui-ci réagisse correctement? N'est-il pas possible, en appliquant cet « usage intensif » d'Internet et des réseaux sociaux à une fiction, de simuler l'existence réelle de personnages de fiction? S'agirait-il alors d'un détournement d'usage au profit de la création de personnages entièrement imaginaires? Un personnage de fiction qui aurait une « vie » sur le réseau pourrait ainsi être appelé personnage de fiction « augmenté ».

[1] <http://www.ghostinvaders.fr>

Dans le cadre du projet *Les Mystères de la Basilique - Ghost Invaders* [1], nous avons eu l'occasion de créer de tels personnages. En effet, *Ghost Invaders* est une chasse au trésor des temps modernes se déroulant à la fois dans un espace numérique (site Internet, réseaux sociaux) et dans l'espace réel de la ville de Saint-Denis (93). Cette enquête immersive fut

guidée par une intrigue fictionnelle globale: le retour de fantômes à Saint-Denis. Les joueurs avaient pour mission de faire revenir l'ordre dans la ville en renvoyant les fantômes à leur repos mérité. Pour mener l'enquête, ils étaient invités à naviguer sur différents médias, supports de la fiction: installation in situ, presse, performances, concerts, projections, sites Internet et personnages augmentés

[2] En anglais: ARG (*Alternate Reality Game*). Même si certains chercheurs tentent depuis 2005 de le définir ou redéfinir, le terme d'ARG, en lui-même, n'est attribué à aucun théoricien. D. Szulborski, *This Is Not a Game: A Guide to Alternate Reality Gaming*, New York, Incunabula, 2005; J. Gosney, *Beyond Reality: a Guide to Alternate Reality Gaming*, Columbus, Thomson Course Technology, 2005; I. Askwith, "This Is Not (Just) An Advertisement Understanding *Alternate Reality Games*", *Convergence Culture Consortium's 2007*, presented at the *Convergence Culture Consortium's*, USA, 2007

La réalisation de ce projet de jeu à réalité alternée **[2]** hybridé avec des systèmes de jeux de rôle en ligne a donc permis d'expérimenter la création et la réception par les spectateurs de personnages augmentés.

Nous avons choisi ce terme en référence au système informatique nommé «réalité augmentée» qui permet de superposer un modèle 3D, potentiellement imaginaire, à la perception que nous avons de la réalité. Les interfaces permettant de voir cette superposition peuvent avoir plusieurs formes (lunettes, écran). Ainsi, la réalité augmentée peut être comprise mot à mot, il s'agit d'une perception du réel: notre réalité qui est augmentée par l'ajout en temps réel d'éléments en images de synthèse qui s'intègrent à cette perception. En effet, les modèles 3D respectent l'environnement réel auquel ils sont superposés comme la perspective, le mouvement ou la lumière. Le résultat nous permet donc de voir un nouvel espace où se mêlent réalité et simulation.

De la même façon, dans *Ghost Invaders*, les personnages de fiction que nous avons créés ne sont pas simplement imaginaires et simulés, il s'agit de personnages réels étendus par des éléments numériques. Mais, contrairement au système de «réalité augmentée», la tendance s'inverse. C'est le personnage (la fiction) qui est augmenté grâce aux éléments issus de la réalité s'intégrant dans notre perception: carte de visite, téléphone portable, compte sur des réseaux sociaux, acteur réel, etc. Ces éléments du personnage imaginaire servent à renforcer sa présence et sa crédibilité auprès des joueurs

Le projet *Ghost Invaders - Les Mystères de la Basilique*, nous a permis d'évaluer l'impact de ces personnages augmentés en terme d'immersion, élément clé d'un jeu à réalité alternée. En effet, nous avons pu, pendant tout le mois qu'a duré le projet, observer les différentes réactions des joueurs inscrits sur le site-plateforme du jeu, notamment via le forum du site. De la même façon, les différentes conversations email entre des joueurs et nos personnages de fiction sont un témoignage de l'état d'implication des joueurs dans *Ghost Invaders*. Les données du site-plateforme (nombre de groupes créés, nombre de messages échangés, nombre de quêtes résolues par joueurs, etc.) nous ont également donné des informations précieuses. Les personnages augmentés, en contact direct avec les joueurs, nous ont par ailleurs fait part de leurs observations. De plus, à l'issue du jeu, un questionnaire anonyme a été mené auprès de trente-quatre joueurs volontaires. Ce questionnaire comportait plus de soixante-dix questions organisées autour de plusieurs thèmes: démographie, accès au jeu, immersion fictionnelle, découverte de l'histoire de la ville et de ses lieux culturels, avis sur le scénario global et sur les énigmes dans l'ensemble du jeu, utilisation des systèmes issus de jeu de rôle en ligne intégrés au jeu, impact du jeu en groupe et des rencontres «physiques» entre joueurs, enfin impressions et rencontres avec les différents personnages de la fiction. À l'issue du questionnaire, des entretiens ont été réalisés avec cinq joueurs, notamment pour clarifier et approfondir certains points soulevés par le questionnaire.

Dans notre analyse de ces résultats du projet, nous avons cherché à savoir si les spectateurs démasquaient les personnages de fiction intégrés et les fausses informations données sur Internet. Et pourquoi, s'ils les démasquaient, faisaient-ils semblant d'y croire jusqu'à la fin?

De plus, nous avons étudié en quoi de tels personnages, une telle intégration de la fiction au réel, offrent une nouvelle expérience de création, du point de vue des auteurs. Jane McGonigal propose de nommer « maître des poupées » [3] la posture d'auteur d'ARG (*Alternate Reality Games* soit jeux à réalité alternée). En intégrant des personnages augmentés, cette posture évolue à nouveau: l'auteur devient non seulement l'hybridation d'un maître de jeu de rôle avec un *game designer* et un scénariste, mais aussi un metteur en scène.

[3] J. McGonigal, « The Puppet Master Problem: Design for Real-World, Mission-Based Gaming », in *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media*, Cambridge, MIT Press, 2010

Ghost Invaders - Les Mystères de la Basilique: conception d'un jeu à l'intersection de l'espace public, d'Internet et des réseaux sociaux.

Pour revenir plus en détail sur l'origine du projet, notons que *Les Mystères de la Basilique - Ghost Invaders* est né tout d'abord de l'association entre deux chercheurs: l'une travaillant sur les fictions transmédias [4], l'autre sur l'esthétique des jeux de rôle en ligne. C'est la rencontre de leurs hypothèses de recherches et une préoccupation culturelle du Centre des Monuments Nationaux et de la Mairie de Saint-Denis, désireux de valoriser l'image de la ville, son histoire et ses monuments, qui a permis la réalisation de ce projet. Ces rencontres ont donné naissance à un projet de recherche, un ARG intégrant des systèmes de jeu de rôle en ligne, soutenu par de nombreux partenaires [5].

[4] Une fiction transmédia est une histoire dont la narration est déployée simultanément sur plusieurs médias. Chaque support de l'histoire apporte une contribution significative au tout. H. Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York, NYU Press, 2006

[5] *In fine*, plus de vingt partenaires ont soutenu cette initiative de création et de recherche, dont le laboratoire d'excellence Arts et Médiations Humaines (H2H), la ville de Saint-Denis, la communauté d'agglomération Plaine Commune et le Centre des Monuments Nationaux

La plupart des ARG sont une forme de transmédia proposant aux participants de vivre une aventure fictionnelle pluri-supports [6] déployée tant dans l'espace physique que dans l'espace numérique. L'utilisation conjointe de ces deux

[6] Les différents médias (presse, film, etc.) engagés dans un transmédia ont pour fonction de soutenir la fiction, ils peuvent donc être qualifiés de supports de la fiction. Par ailleurs, dans un ARG, l'espace réel du jeu (ici, la ville) et les personnes réelles (acteurs) ne peuvent pas être définis comme des médias, pourtant ils sont supports de la fiction globale au même titre que les différents médias. Par conséquent, nous utiliserons le terme de « multi-support » pour définir tous les supports de la fiction qu'ils soient médias ou non

espaces dans le cadre d'une même aventure permet une remise en question des limites entre jeu, fiction et réalité. Le participant, porté par la narration, est ainsi amené à naviguer entre éléments réels (lieux, acteurs) et fictionnels (fantômes). Par conséquent, le personnage augmenté semble être un des outils les plus puissants pour amener le joueur à confondre fiction et réalité. Il est à la fois fictionnel, car il s'agit d'un personnage et pas d'une personne, virtuel par sa présence sur les réseaux, et réel étant donné qu'il est incarné par un acteur.

Le projet avait pour but d'expérimenter plusieurs problématiques telles que le potentiel immersif d'un ARG hybridé avec des systèmes de jeu de rôle en ligne; l'impact en terme de médiation culturelle d'une fiction transmédia, ou encore la possibilité des ARG d'être aussi un support de création innovant investi dans un but artistique.

Ghost Invaders s'est déroulé à Saint-Denis du 30 mars au 28 avril 2012 à la Basilique, au Musée d'Art et d'Histoire, à l'Îlot du Cygne et dans certains commerces du centre-ville. Il a rassemblé plus de 500 joueurs inscrits et donné lieu à 1070 visites uniques sur le site-plateforme. Durant le mois de jeu, une fiction immersive s'est emparée de la ville. Le passé a resurgi, offrant aux joueurs comme aux simples passants la vision de fantômes issus de l'histoire de Saint-Denis (Dagobert, l'organiste de la Basilique, etc.). Face à ces perturbations spectrales, il a été proposé aux joueurs – et futurs joueurs – de mener l'enquête afin de débarrasser la ville de ces revenants.

Ainsi, le spectateur, s'il participait au jeu, devenait un « spectateur » actif et réactif qui créait sa propre histoire et menait sa propre enquête, au sein de la fiction qui lui était proposée *via* de nombreux médias et dispositifs [7]. De plus, l'intégration au projet de dynamiques communautaires issues des

[7] P. Barboza, J.L.Weissberg, L'image actée: scénarisations numériques: parcours du séminaire L'action sur l'image, Paris, L'Harmattan, coll. « Champs visuels », 2006

jeux de rôles en ligne permettait aux joueurs de vivre une fiction partagée et co-construite. Les joueurs devaient ainsi échanger leurs informations et se rencontrer. Ils n'étaient donc pas seuls face à une enquête, ils résolvaient les énigmes en groupe, partageant avec d'autres joueurs leur expérience fictionnelle. Le lien entre les joueurs et la ville, ses habitants, et le dispositif a été un des éléments de réflexion centrale du projet. En cela, le projet *Ghost Invaders* peut relever de « l'esthétique relationnelle » qu'a conceptualisée Nicolas Bourriaud car elle produit, suscite et figure des relations interhumaines [8].

[8] N. Bourriaud, *Esthétique relationnelle*, Dijon, Les Presses du réel, 1998

Dans l'espace physique, le projet *Les Mystères de la Basilique* prenait la forme d'un immense dispositif, fait d'éléments permanents (installations vidéo, affiches, énigmes cachées chez les partenaires, etc.) et d'éléments éphémères (concerts, acteurs, etc.). Ces différents événements étaient aussi relayés par des articles de journaux. Ce dispositif, intimement mêlé à la ville de Saint-Denis qui était à la fois source d'inspiration, de cohérence et support, prenait place dans les rues de la ville, dans la Basilique, au Musée d'Art et d'Histoire, à la Fabrique de la ville et chez les autres partenaires du projet présents dans le centre-ville. Ainsi, les joueurs comme les passants furent confrontés à une multitude de formes d'art présentées dans le centre-ville de Saint-Denis.

Ce fut par exemple le cas lors de l'événement du samedi 14 avril où joueurs et curieux se sont retrouvés dans la nef de la Basilique, plongée dans la pénombre, pour profiter d'un concert de chant lyrique et d'orgue. Alors que les chanteurs étaient dissimulés dans les hauteurs du monument, les personnes présentes pouvaient tenter de résoudre des énigmes, observer des installations vidéo de fantômes projetées sur les murs et se laisser surprendre par des jeux de lumière dans les vitraux.

Par ailleurs, de nombreux supports numériques accessibles à travers divers écrans furent utilisés. Tout d'abord, le système de jeu, la création du compte, de l'avatar, les systèmes de groupe et de quête étaient présentés sur un site web principal: <http://www.ghostinvaders.fr>, véritable *hub* [9] du jeu. D'autres sites ont également été créés pour l'occasion. De plus, des sites web déjà existants, comme Wikipédia, ont été détournés.

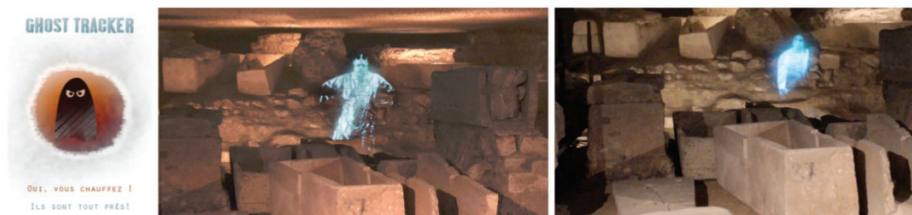
[9] Outil de centralisation de réseau informatique (anglicisme).

Ainsi, dans la quête « Mademoiselle de Poirant », les joueurs devaient découvrir qui était vraiment un des personnages du jeu: Claire de Poirant, personnage se faisant passer pour une jeune journaliste tout à fait normale, mais qui est en fait quasiment immortelle, dotée de pouvoirs fantastiques et responsable de nombreux vols d'objets précieux. Pour arriver à cette conclusion, un des indices était accessible par la signature du personnage: Claire laissait sur les lieux de ses méfaits un œuf de caille depuis des siècles. Nous avons modifié les pages Wikipédia de plusieurs vols anciens et non-élucidés pour y ajouter cette signature afin de mettre les joueurs sur la voie [10].

[10] Nous avons par exemple modifié la page concernant le vol au Musée des Beaux-Arts de Montréal en 1972 (http://fr.wikipedia.org/wiki/Vol_au_Mus%C3%A9e_des_Beaux-Arts_de_Montr%C3%A9al_en_1972). Les pages modifiées pour le jeu ont été remises à leur état d'origine à la fin du jeu

Une partie du jeu avait également lieu sur les réseaux sociaux (Twitter, Facebook, Tumblr). Enfin, nous avons créé pour le jeu une application Android: Ghost Tracker, un détecteur de fantômes fictifs permettant aux joueurs de savoir dans quelle direction et à quelle distance se trouvaient nos spectres de fiction.

Capture d'écran de l'application mobile Ghost Tracker permettant à l'utilisateur de localiser les fantômes de fiction grâce à un principe de « chaud » et « froid » (gauche), et installation in situ : fantômes de Dagobert I et de Pétronille (poissonnière de Saint-Denis au XIVe siècle) dans la crypte de la Basilique de Saint-Denis. Installation vidéo et sonore, photos non retouchées



L'espace numérique du jeu a été conçu comme l'extension de l'espace physique. Les joueurs étaient représentés sur le site principal par des avatars qu'ils avaient choisis. L'aspect numérique devait être la première entrée du jeu. En effet, l'interaction avec ce type de système ludique en ligne est "naturelle" pour la plupart des joueurs et demande moins d'investissement que de se déplacer.

La cohérence entre les multiples supports du projet *Les Mystères de la Basilique* était amenée par les systèmes de jeu de rôle en ligne et le scénario de fiction qui traversait l'ensemble du dispositif. Cet éclatement du scénario demandait aux joueurs d'être actifs car, pour résoudre les énigmes présentées sous forme de quêtes sur le site, ils devaient naviguer d'un support à l'autre. Cela permettait aussi aux joueurs de suivre, en partie, la fiction sur des supports utilisés au quotidien (téléphone, réseaux sociaux, etc.), la rendant ainsi plus intégrée à la vie quotidienne du public.

Les événements, l'intervention des acteurs, le contenu des vidéos comme des supports numériques évoluèrent tout au long du jeu. Il s'agissait donc d'une mise en scène qui avait lieu non seulement dans un vaste espace physique et sur des supports numériques variés, mais qui fut aussi conçue sur tout le mois de jeu [11].

[11] Étant donné que la fiction ne peut fonctionner qu'en écho à des événements réels et ponctuels (concerts, installations in situ, performances...), *Ghost Invaders* fut un projet éphémère. Aujourd'hui le site, les vidéos en ligne et différents comptes de personnages de fictions sont encore accessibles, mais ils ne forment plus une histoire, car l'enquête est résolue, les installations ont disparu et les acteurs ne sont plus présents en ville. Afin de montrer le fonctionnement du jeu, il est encore possible de s'inscrire et de résoudre quelques énigmes qui fonctionnent en dehors du contexte de l'événement

Des « personnages augmentés » entre réel, virtuel et fiction

Création et utilisation des personnages augmentés

La mise en scène d'une fiction dans un espace physique requiert l'utilisation de divers supports numériques et tangibles, qui, assemblés, forment une structure porteuse du récit. Dans notre projet, cette intégration de la fiction à un espace réel passait aussi par la mise en place de personnages « augmentés ». Ces personnages, moteurs de la fiction, étaient agrémentés d'éléments servant à renforcer leur présence et leur crédibilité auprès des joueurs.

La première phase de la création d'un personnage augmenté ne diffère pas de celle de n'importe quel personnage de fiction. Il est important de définir qui il est : son âge, ses origines, son milieu social, son travail, ses centres d'intérêt, ses principaux traits de caractère, son physique, son style vestimentaire, etc., en s'attachant à ne pas créer un personnage caricatural. Tout cela forme le cœur, la cohérence du personnage.

De plus, il est important d'approfondir et d'octroyer au personnage des petits détails qui vont faire de lui un être unique, plus crédible. Par exemple, sa couleur préférée (qu'il porte souvent), une intolérance au lactose, une passion pour Tim Burton, une allergie à Facebook, etc. Tous

ces petits détails qui donnent du corps au personnage sont d'autant plus importants quand on souhaite mettre en place des personnages augmentés, car ils définissent la façon dont le personnage sera représenté sur les différents supports et influencent largement la façon dont il sera perçu. Tous ces éléments, formant ce qu'on appelle la « bible » du personnage, conditionnent aussi le choix des acteurs qui assumeront ces différents rôles. De plus, les divers détails fournis dans la « bible » peuvent être utiles pour la résolution de certaines énigmes permettant aux joueurs d'avancer dans la résolution de l'enquête globale. Les joueurs cherchant à résoudre des mystères vont tenter de connaître les personnages, de découvrir qui ils sont, quelle est leur implication dans l'histoire et ce qu'ils savent, car chaque détail pourrait, peut-être, être un indice. Ce fut le cas dans *Ghost Invaders* lors de plusieurs quêtes pendant lesquelles les joueurs ont pu découvrir que certains personnages étaient liés, par leur passé ou leurs ancêtres aux phénomènes étranges qui bouleversaient la ville de Saint-Denis.

Ce document, fourni ensuite aux différents interprètes, leur a permis de donner vie au personnage. Il faut noter que de nombreux éléments définis dans cette « bible » ne seront jamais connus du public, mais il est indispensable que les interprètes et les auteurs, garants de la cohérence, sachent tout.

Les personnages augmentés nécessitent une mise en place préalable au lancement du projet, afin qu'ils aient déjà une existence lorsque l'enquête démarre. Pour cela, on peut commencer par leur donner une présence sur Internet. La « bible » permet notamment de définir quel genre de contenu numérique sera créé autour du personnage et le représentera en ligne vis-à-vis du public: intensité de l'activité sur Internet, contenu et apparence du blog, site Internet professionnel, photos de profil, catégorie de contenu posté (par rapport aux passions, peurs ou centres d'intérêt), type de réseaux sociaux utilisés, façon d'écrire, niveau d'orthographe, expressions fréquentes, tics de langages, etc. Il est aussi possible de munir ces personnages de fiction de cartes de visite, téléphone portable ou tout autre accessoire porteur de fiction permettant de les ancrer dans la réalité.

La mise en place d'un tel personnage et son niveau de ressemblance avec une personne réelle n'a de limite que l'imagination et le temps que l'on peut consacrer à le créer. Il est possible de justifier le personnage en lui créant des collègues, des amis, une entreprise, un patron, une famille, un passé, etc., le tout étant plus ou moins accessible par n'importe qui sur Internet.

Dans le cas de *Ghost Invaders*, nous avons mis en place plusieurs personnages augmentés possédant des degrés variables d'intégration au réel en fonction de leur implication dans la fiction. Parmi ces personnages, quatre avaient un rôle particulièrement important et possédaient différents accessoires qui les rendaient plus crédibles (tableau ci-dessous).

Personnages/accessoires	Léopold Dumaine	Ilyas Hamah	Claire de Poirant	Léa Mélissaré
Acteur	x	x	x	x
Acteur sur le terrain de jeu (à Saint-Denis)	x	x	x	
Téléphone portable	x	x	x	
Site Web perso / blog			x	x
Site Web professionnel	x			
Compte Twitter		x	x	x
Compte Facebook		x	x	x
Compte Dailymotion				x
Compte Tumblr				x
Adresse mail	x	x	x	x
Carte de Visite	x		x	

Ces accessoires sont autant de moyens utilisés par les différents interprètes pour mettre les personnages augmentés «en jeu». En effet, si l'auteur veille à la cohérence du tout, les rôles sont assumés conjointement par des acteurs et des Community Manager **[12]**.

[12] Anglicisme, désigne la personne responsable d'animer et de fédérer une communauté. C'est à eux que nous avons confié la tâche particulière d'incarner, en ligne, les personnages de fiction

[13] Heures pendant lesquelles les acteurs téléphonaient aux joueurs (appels émis), leur laissant un message vocal au besoin. Durant ces vingt heures ne sont pas comptabilisés les appels reçus

Ainsi, chaque personnage est incarné par un acteur – assurant les rencontres physiques dans les espaces réels de jeu, les appels téléphoniques et une partie des SMS et e-mails –, mais aussi par les *Community Managers* – qui assument le rôle du personnage sur l'espace numérique du jeu (activités sur Internet, e-mails, *forum*, réseaux sociaux, SMS, etc.). Dans *Ghost Invaders*, 20 heures de permanence téléphonique **[13]** ont été réalisées par les acteurs et plus de 270 SMS ont été échangés entre l'équipe du projet et les joueurs. Même si le joueur a la sensation d'interagir avec un seul et même personnage, c'est en réalité plusieurs personnes différentes qui lui répondent.

La multiplicité des moyens d'interaction avec les personnages de fiction a permis aux joueurs de croire (ou de jouer à croire) à l'existence réelle des personnages: 32,3 % des joueurs questionnés à l'issue du jeu ont affirmé avoir au moins une fois confondu la fiction et la réalité. Suite à cette question, 17 personnes interrogées ont laissé un commentaire expliquant quels éléments de fiction leur avaient semblé être les plus vrais. Sur les 17, 14 ont affirmé que leur confusion avait été provoquée par la présence ou les échanges avec les personnages incarnés par des acteurs. On trouve ainsi parmi ces commentaires: «l'intervention d'Ilyas et Claire que j'ai cru être vraiment ce qu'ils disaient être»; «l'interaction avec des acteurs au travers de différents médias et/ou <IRL>», «Léopold qui boite durablement; un échange avec Léa sur mononucléose **[14]**».

[14] En effet, dans la fiction, Léopold a été blessé par un autre personnage et Léa a eu la mononucléose...

Océane et Léopold au musée d'art et d'histoire. Claire de Poirant la nuit. Ilyas Hamah à l'îlot du Cygne



Tout au long du jeu, il est important de préciser aux interprètes ce que chaque personnage sait ou ne sait pas et ce qu'il sait, mais ne veut pas dire ou encore ce qu'il dira « par accident » et quand, etc.

La posture particulière des auteurs d'ARG face à l'utilisation de personnages augmentés

En tant qu'auteur, la création d'un personnage augmenté demande un mélange de compétences issues de plusieurs métiers devenus relativement classiques (*game designer*, scénariste, metteur en scène) et de pratiques de loisir (joueur et maître du jeu de rôle sur table).

Les personnages devant être suffisamment crédibles pour que les joueurs se demandent s'ils font partie de la fiction ou non, un grand soin doit être apporté à la cohérence du personnage augmenté, incarné à la fois par un acteur et des Community Managers. La cohérence du personnage est en effet ce qui lui permet d'être crédible et ainsi de semer le doute chez les joueurs. Or le rôle d'un auteur de personnages augmentés est précisément d'amener le public à s'immerger dans un monde imaginaire où il aura plaisir à confondre réalité et fiction.

En outre, il faut parfois modifier le scénario global et le rôle des personnages pour répondre aux actions des joueurs ou à l'initiative des acteurs qui improvisent. Cette posture impose donc de constamment négocier entre une part de co-crédation laissée aux joueurs et aux acteurs et la maîtrise de son histoire. Ainsi, le terme de « maître des poupées », introduit par Jane McGonigal et qui décrit l'auteur d'ARG comme ayant un contrôle presque absolu sur les actions des acteurs et joueurs tout en restant dans l'ombre, semble inapproprié, car si l'auteur tire bien les ficelles de l'intrigue dans l'ombre, les poupées que sont les personnages augmentés sont vivantes et réagissent par elle-même.

Pour un auteur de personnage augmenté, la préparation initiale est donc importante, mais pas suffisante: il faut être réactif et suivre en permanence l'évolution de son propre scénario. Tout comme le maître du jeu de rôle, l'auteur d'un personnage augmenté est le garant de la cohérence et du bon déroulement du jeu [15]. C'est sa capacité à s'adapter aux actions des joueurs qui lui permet de remplir cette mission.

Face à ces multiples casquettes, il nous semble plus approprié de nommer l'auteur de personnage augmenté un « directeur omniscient », car il donne les directives aux acteurs, balise les limites de l'improvisation, connaît tout du scénario du jeu et tente d'être au courant de chaque fait et geste de ses personnages.

La création de personnages de fiction augmentés permet au joueur un tête-à-tête surprenant avec ce qu'il découvrira plus tard être un personnage fictif. Les acteurs nous ont rapporté que très souvent les joueurs cherchaient à savoir qui était vraiment l'acteur, la personne, incarnant le personnage de fiction (son vrai nom, s'il était un « vrai » acteur, etc.). De plus, nous avons aussi dans le cadre du projet des partenaires qui ont joué leur propre rôle dans la fiction. Ce fut le cas d'Océane, véritable médiatrice culturelle à la Basilique de Saint-Denis, qui dans le cadre du jeu fut temporairement enlevée par des démons, et témoigna de cet incident. Ces rôles à part, à mi-chemin entre personnages faisant partie de la fiction et personnes, aidaient à l'intégration des personnages entièrement fictifs en troublant le joueur qui ne savait plus qui était ce qu'il semblait être, mais jouait le jeu ou qui était un acteur.

[15] O. Caïra, *Jeux de rôle: Les forges de la fiction*, Paris, CNRS, 2007

Ce type de confusion a eu un impact fort en matière d'immersion du spectateur dans le projet Les Mystères de la Basilique. Le mélange entre fiction et réalité à travers les personnages augmentés s'est donc fait non seulement par l'espace de jeu (espace physique et numérique), mais aussi par l'intégration de la fiction dans l'espace quotidien des joueurs. La fiction fut ainsi portée par de nombreux médias faisant partie de la vie de tous les jours des participants. Cela, ajouté à la création de personnages augmentés – personnages de fiction amplifiés par des éléments permettant de les inclure dans le réel –, permet aux joueurs des Mystères de la Basilique de vivre une expérience de fiction immersive d'un genre nouveau.