

## **Un jeu en réalité augmentée au service de la médiation culturelle**

**Sébastien Thon**

Maître de Conférences en Informatique  
Laboratoire LSIS (UMR CNRS 7296)  
IUT de Aix Marseille Université, site d'Arles  
2 rue Raoul Follereau, 13200 Arles  
Tél : 04 13 55 21 75  
sebastien.thon@univ-amu.fr

**Céline Salvetat**

Responsable du service des publics  
Museon Arlaten  
Conseil Général des Bouches-du-Rhône  
5 bd Huard, 13200 Arles  
Tél : 04 13 31 51 98  
celine.salvetat@cg13.fr

Mots clés : médiation culturelle, musée, réalité augmentée, jeu vidéo, processus de création.

### **Résumé**

Créé à Arles en 1899 par le poète Frédéric Mistral, le Museon Arlaten est un musée d'ethnographie consacré principalement aux modes de vie provençaux, actuellement fermé pour rénovation. Dans le cadre d'un appel à projet lancé en 2012 par le Ministère de la Culture et de la Communication pour le soutien à l'innovation numérique, l'agence arlésienne Goût d'Idées a proposé au Museon Arlaten un concept innovant de médiation culturelle qui permet au grand public d'avoir indirectement accès au musée, en dépit de sa fermeture, de remettre en cause sa vision traditionnelle de l'institution via un dispositif ludique, et de visiter virtuellement en avant-première le futur musée. Ce projet nommé « Vol sans effraction » a reçu le label de l'opération Marseille-Provence 2013, capitale européenne de la culture.

Dans l'esprit du public, avant même de penser aux collections, un musée est avant tout un lieu. Cela est d'autant plus vrai pour le Museon Arlaten. En effet, l'hôtel de Laval-Castellane, par sa stratigraphie complexe et visible, était le propos régionaliste de son fondateur. L'on y peut voir, des fenêtres d'un hôtel particulier des derniers temps de la Provence indépendante, les vestiges d'un forum romain dans une cour intérieure, substrat antique de la culture provençale. Or, depuis la fermeture du musée en 2009, nombreux sont les visiteurs, groupés devant la porte close du musée, à se plaindre de l'absence de ce forum secondaire dans le parcours des monuments classés au patrimoine mondial de l'UNESCO. Le handicap semblait donc insurmontable : comment montrer le monument sans franchir les portes du musée?

Par ailleurs, suite à la fermeture du musée, le démarrage de ses activités « hors les murs » a été pris comme l'opportunité d'emprunter des chemins différents de ceux de l'action culturelle dans un musée ouvert, de transformer un handicap en atout. Il ne s'agissait donc pas de reproduire ailleurs mais d'innover. La politique des publics a donc été revue à cette aune, avec, en outre, la volonté d'aller chercher des publics habituellement éloignés du monde des musées, comme les jeunes dès qu'ils ne sont pas forcés par leurs enseignants. Fort de cette volonté d'aller chercher les outils et les codes des publics visés, le musée a assumé l'utilisation des codes du jeu vidéo pour séduire les

jeunes et les amener aux problématiques et aux questionnements d'un musée de société. Ce choix volontariste a été accompagné d'une étude de public portée par le laboratoire Culture et Communication de l'Université d'Avignon, pour valider la pertinence ou non d'un tel choix pour changer le regard d'un public sur l'univers des institutions patrimoniales.

Le jeu vidéo que nous avons développé sous Linux permet au public de visiter le forum romain en pilotant un drone quadricoptère du fabricant Parrot (<http://ardrone2.parrot.com>) au moyen d'un PC et d'un joystick, et de voir à l'écran ce que filme une caméra située à l'avant du drone.

Le musée étant fermé au public, un dispositif est installé à l'extérieur devant sa façade, constitué d'une cabine de pilotage et d'écrans de projection pour le public (figure 1a). Partie intégrante du jeu, des médiateurs se tiennent à proximité pour inciter les passants à s'essayer au pilotage. Le drone évoluant dans la cour intérieure du musée, le joueur n'a donc pas de vue directe sur le drone, il doit piloter en se basant sur la vue subjective fournie par la caméra frontale du drone.

Pour amener le public visé, de façon plus ou moins consciente, à accéder à des contenus enrichis, propres au discours du Museon Arlaten, le ressort du jeu de tir a été utilisé. Là encore, le tir aurait pu être perçu comme un élément extrêmement négatif dans l'univers de la médiation culturelle, il a donc été associé à des représentations négatives sur le musée devant être éliminées par le public. Ces idées reçues négatives ont été définies avec le concours de l'université d'Avignon, à travers une enquête de public et l'observation de diverses sources. Au nombre de 8, ces idées reçues ont été matérialisées sous la forme de cibles qui ont été disposées dans le forum romain (figure 1b).

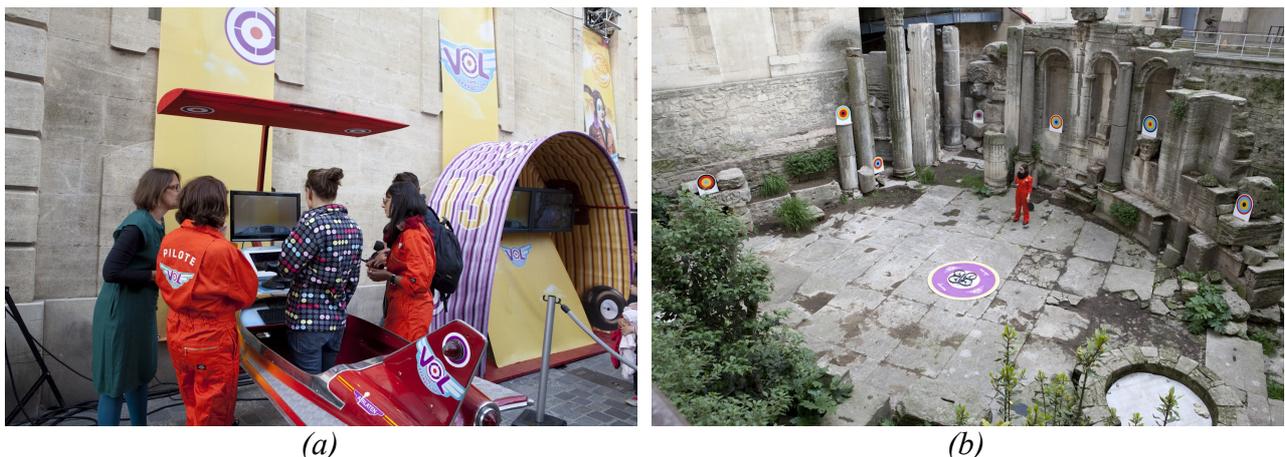


Figure 1 : (a) scénographie du dispositif devant la façade du musée Arlaten (design : agence Canopée ; construction : Compagnie des Patrimoines); (b) le drone Parrot évoluant dans le forum romain dans la cour intérieure du musée Arlaten.

Le ressort principal du jeu est de détruire virtuellement ces cibles. La destruction de chacune d'entre elle déclenche une vidéo de 30 secondes avec un argumentaire « anti-idée reçue ». A l'écran, des images de synthèse sont superposées en réalité augmentée aux images de la caméra du drone, comme une planche de bord avec divers indicateurs, un viseur, des effets spéciaux de tir et d'explosion, ainsi que des cibles à l'apparence détruite (figure 2).

Le temps de vol est de 5 minutes, temps des vidéos exclus. Trois niveaux de difficulté ont été mis en place afin que même des novices en jeu vidéo puissent tirer plaisir au pilotage et puissent toucher eux-aussi des cibles grâce à une aide à la visée réglable. En fonction du niveau de difficulté, le fait de toucher un certain nombre de cibles (4 en mode facile, 6 en mode normal et 8 en mode difficile) permet de visionner, à la fin de la partie, une vidéo de récompense montrant en avant-première des vues en images de synthèse du futur musée rénové.



Figure 2. (a) le visuel en réalité augmentée du joueur ; (b) extrait d'une vidéo « anti-idée reçue » apparaissant lorsqu'une cible est détruite.

Ce désir du musée Arlaten de se faire découvrir ou redécouvrir par le public en dépit de sa fermeture a fait se rencontrer différents acteurs, créateurs d'idées, chercheurs en sociologie, informaticiens, designers, scénographes. Ces compétences ont été mises en relation grâce au Pôle Industries Culturelles et Patrimoines<sup>1</sup>. Tous ont contribué à analyser la situation selon leur champ d'expertise pour en dégager les potentialités et aboutir à la création de ce jeu vidéo novateur. Inauguré le 2 mai 2013, le jeu est jouable jusqu'en octobre 2013.

## Bibliographie

C. Salvetat, "La co-construction d'une politique des publics pour la réouverture du Museon Arlaten : méthode d'évaluation et prospective du hors les murs", in Culture et Recherche, n°128 : l'interculturel en actes, Ministère de la Culture et de la Communication, juin 2013.

<sup>1</sup> Réseau labellisé PRIDES (Pôle Régional d'Innovation et de Développement Economique Solidaire) [www.industries-culturelles-patrimoines.fr](http://www.industries-culturelles-patrimoines.fr)