

Colloque « ArtGame » : Montpellier 22 novembre 2013.

Proposition de communication :

« Anatomie des ARG pédagogiques et culturels : d'autres types d'ARG collaboratifs et immersifs ».

Cette communication se propose d'analyser les ARG (Alternate Reality Games) dans leur acceptation non-commerciale, c'est-à-dire principalement non rattachés à la promotion d'une production audiovisuelle cinématographique ou sérielle. La littérature scientifique s'attache à décrypter les ARG autour des fictions, en tant que principe promotionnel immersif et collaboratif, mais peu d'articles décrivent les enjeux de ces fictions ludiques pour l'art, la pédagogie ou l'environnement par exemple.

Les ARG (*Alternate Reality Games*) s'inscrivent dans cette volonté propre aux stratégies transmédia de brouiller cette frontière entre réalité et fiction. Ils permettent de mettre en place des univers immersifs qui favorisent la collaboration des joueurs, tout en mettant en avant des mécanismes propres au jeu et aux environnements ludiques.

Après avoir défini les ARG et montrer quels sont leurs caractéristiques en terme de création mais également de réception, nous nous concentrerons sur deux types d'ARG : les ARG éducatifs et les ARG culturels. Nous prendrons deux études de cas (I heart Robots / The Jewel of Valleys) afin de comprendre comment s'articulent mondes ludiques et expériences d'apprentissage et de découverte culturelle.