

CHCS

Centre d'histoire culturelle des sociétés contemporaines

DÉCOUVREZ LE FABULEUX DESTIN D'OFABULIS

Quand une chercheuse de l'UVSQ, experte en jeux de rôle, travaille avec le Centre des Monuments Nationaux, cela donne OFabulis, un jeu en ligne pour faire découvrir le patrimoine culturel aux 18-30 ans.

Publié lundi 26 mai 2014

Pour son centenaire, le Centre des Monuments nationaux s'est associé à Edwige Lelièvre, enseignante-chercheuse au Centre d'histoire culturelle des sociétés contemporaines, pour créer un jeu vidéo en ligne multijoueur. Avec le soutien de la Région Île-de-France, OFabulis sera présenté en avant-première au Festival Futur en Seine en juin, pour une sortie publique prévue fin juillet 2014.

« En tant que chercheuse en arts numériques et en information-communication, j'ai choisi comme objet de recherche les jeux de rôle en ligne. Je m'intéresse à la façon dont ces jeux peuvent être utilisés par un créateur contemporain pour imaginer ensuite de nouvelles formes ludiques, utilisables notamment pour la valorisation patrimoniale. Pour répondre à une proposition du Centre des Monuments nationaux (CMN), j'ai ainsi conçu OFabulis en collaboration avec la société Emissive. OFabulis est un jeu d'aventure et de rôle en ligne. Le joueur, seul ou en groupe, pourra explorer les décors de monuments tels que le Mont-Saint-Michel, le Château de Maisons-Laffitte ou encore le Panthéon. De la 3D est mêlée à la photographie et à des vidéos pour créer des 'spaces mixtes'. Le jeu utilise aussi des rendus 'expressifs' (transformation de l'image) pour accentuer l'aspect imaginaire. Le joueur devra résoudre des énigmes basées sur un scénario fictif que j'ai écrit en me basant sur l'histoire et les légendes des monuments.

*Les joueurs devront résoudre des énigmes
en interrogeant les personnages du jeu,
tous inspirés des véritables agents filmés
dans 14 monuments nationaux. Ici,
tournage à la Basilique Saint-Denis.*

A travers le projet OFabulis, il s'agit d'expérimenter un 'gameplay' innovant, avec une méthodologie de 'recherche-crédation'. En outre, une analyse des publics du jeu à court et à long terme sera entreprise pour mieux comprendre le fonctionnement des communautés virtuelles et l'impact d'un tel 'gameplay'. Enfin, je souhaite proposer une vision d'auteur qui permettra de donner une identité particulière à ce jeu. Cette dimension de création artistique, chère au CMN, est donc également un élément clé de ma

démarche pour OFAbulis. »

Le jeu sera disponible sur PC, Mac, tablettes tactiles Android et Ipad. Le joueur aura la possibilité de choisir les attributs physiques de son avatar, ainsi que sa « classe », entre érudit, aventurier, technophile ou reporter.

> Article extrait du n°2 du magazine vert & bleu