



ART NUMÉRIQUE COMME OUTIL DE VALORISATION DU PATRIMOINE TRADITIONNEL ORAL IVOIRIEN : CRÉATION D'UN JEU MOBILE INSPIRÉ D'UN CONTE GOURO

Étapes de traitement de l'article

Date de soumission : 17 - 11 -2024

Date de retour d'instruction : 23 - 11 -2024

Date de publication : 12 - 12 - 2024

Bi Botty Marc-Constant LEABO

Institut Régional d'Enseignement Supérieur et de Recherche en Développement Culturel
IRES-RDEC, Lomé-Togo
leabomarc@gmail.com

Résumé : De nos jours, il est sans équivoque que l'acculturation croissante au sein des sociétés modernes africaines a un impact considérable sur la préservation de la tradition orale. L'objectif de cet article consiste à proposer un jeu mobile dénommé « *Lou* » qui est à la fois culturellement pertinent et en adéquation avec l'époque contemporaine. Précisément, la démarche est d'adapter un conte traditionnel gouro, une pratique en voie de disparition, afin de produire une expérience vidéoludique. La méthodologie envisagée prend en compte à la fois la recherche documentaire ou académique et la démarche de la création artistique numérique. Les résultats qui émanent de cette étude mettent en avant les aspects fonctionnels du conte gouro, les bases dans la conception plastique des personnages et l'élaboration graphique de l'interface utilisateur (UI). Par ailleurs, ce projet peut être véritablement un levier de développement socio-économique dans un contexte de globalisation, dont les vecteurs sont le numérique et, aujourd'hui, l'intelligence artificiel.

Mots clés : Art numérique, Jeu vidéo mobile, Conte traditionnel, Gouro.

DIGITAL ART AS A TOOL PROMOTE IVORIAN TRADITIONAL ORAL HERITAGE: CREATION OF A MOBILE GAME INSPIRED BY A GOURO STORY

Abstract: It is now clear that the increasing acculturation of modern African societies is having a significant impact on the preservation of oral traditions. The aim of this article is to present a mobile game called "*Lou*" that is both culturally relevant and contemporary. Specifically, the approach is to adapt a traditional gouro story, an endangered practice, to produce a video game experience. The proposed methodology takes into account both documentary or academic research and the approach of digital artistic creation. The results of this study will highlight the functional aspects of the gouro story, the basis for the plastic design of the characters and the graphic elaboration of the user interface (UI). Moreover, this project could be a real lever for socio-economic development in the context of globalisation whose vectors are digital and, today, artificial intelligence.

Keywords: Digital art, Mobile video game, Traditional storytelling, Gouro.

Introduction

La cohabitation entre le patrimoine immatériel africain, le numérique et l'Intelligence Artificielle (IA) est un véritable défi pour la sauvegarde et la valorisation des valeurs africaines. Cela est perceptible au regard de la montée grandissante de la consommation de la culture numérique, intrinsèquement liée au narratif étranger opposé aux valeurs profondes africaines. Parmi les produits culturels numériques qui occasionnent cette acculturation, on peut énumérer le jeu vidéo. Cependant, ce support vidéoludique peut aussi être une amorce de solution à la problématique de disparité du patrimoine orale africain (Huet, 2017, p.198).

Selon une étude menée par Statista Research Department (2023)¹, le secteur du jeu vidéo en 2021 générait environ 155 milliards de dollars par an et aurait dépassé les 187,7 milliards² de dollars en 2023. Selon cette même étude, la croissance économique de l'industrie du jeu vidéo rivalise probablement en termes de revenus avec d'autres secteurs culturels comme le cinéma et la musique. Cela confirme que le secteur du jeu vidéo occupe une place importante dans l'industrie culturelle et créative mondiale. Le dynamisme de cette nouvelle industrie suscite de plus en plus d'intérêt sur le plan académique notamment dans les domaines des arts, de la culture et du numérique. Les recherches abordées sur la question opposent deux courants de pensée. Le premier concerne les conservateurs qui contestent le caractère artistique des supports vidéoludiques. Le deuxième groupe représente les progressistes qui adoptent une approche plus ou moins nuancée. Pour eux, les jeux vidéo représentent un véritable statut artistique.

Ainsi, Tavinor (2009) dans « The Art of Videogames », soutient que les étapes dans l'élaboration d'un jeu vidéo mobile telles que la narration, le design visuel, la musique renferment des propriétés esthétiques. Il offre un cadre théorique de ce médium en s'appuyant sur les valeurs cardinales de la théorie de l'Art. Dans ce même élan, Picard (2016) à travers son analyse sur les enjeux esthétiques des supports vidéoludiques légitime la vision de Tavinor. Picard opte d'abord pour un regard critique sur les définitions traditionnelles de l'art qui excluent l'objet jeu vidéo. Ensuite, il met en avant l'importance de la technique et l'interactivité comme élément central de l'esthétique de l'art vidéoludique.

Dans ce contexte d'expansion des supports vidéoludiques, ceux-ci se révèlent être des médiums potentiellement puissants pour valoriser et préserver le conte traditionnel du peuple Gouro confronté aux défis de la globalisation. Pour ce faire, la méthodologie repose sur la recherche documentaire incluant les ressources qualitatives suivie de la démarche de la création plastique et numérique.

Pour assurer une collecte pertinente, une phase d'exploration initiale est menée dans la zone d'Abidjan, suivie d'une investigation dans la région de la Marahoué, localisée au centre-ouest de la Côte d'Ivoire, plus précisément dans les préfectures de

¹ <https://fr.statista.com/themes/9063/le-marche-du-jeu-video/#topicOverview>

² https://afjv.com/news/11240_rapport-newzoo-marche-mondial-jeux-video-aout-2023.htm



Bonon, du département de Bouaflé, de Zuenoula et de Gohitafla. La collecte de données est effectuée auprès des personnes-ressources et des institutions. Elle prend aussi en compte des ouvrages spécialisés, des articles et des thèses. L'ensemble de la documentation orale ou écrite est en lien avec la tradition orale, l'industrie culturelle, l'économie créative et la production du jeu vidéo. La présente étude comporte deux axes principaux. La première fait référence aux valeurs du conte gourou. La deuxième se penche sur la création plastique des personnages et le graphisme de l'interface utilisateur (UI) inspirés d'un récit traditionnel.

1. Perception du conte dans la société traditionnelle gourou

L'oralité joue un rôle important dans la vie sociale et culturelle chez les Gouros. Elle représente un véritable patrimoine composé de plusieurs formats de récits dont les contes, les proverbes, les chants etc. Ce patrimoine ne sert pas simplement à divertir, mais représente un outil fondamental pour la transmission des valeurs culturelles. C'est pourquoi dans cette partie de l'étude, il est question d'explorer trois dimensions clés du conte gourou à savoir les caractères éducatifs, artistiques et conservatrices.

1.1. Valeur éducative

Le conte « *Fi* » en gourou referme des valeurs éducatives capables de transmettre les fondamentaux traditionnels et les connaissances ancestrales. Cela est perceptible dans l'un des récits classiques gourou intitulé « *La fille du fleuve* » ou « *la fille abandonnée* ». Ce récit, recueilli et traduit en français par Tououi Bi (2014, p.195), met en lumière l'importance de l'égalité des sexes et défend les valeurs de vérité et d'honnêteté. En outre, les contes traditionnels jouent un rôle essentiel dans l'enrichissement du vocabulaire et de la créativité des jeunes auditeurs. Ils contribuent à l'intégration harmonieuse de la jeune génération dans le tissu social traditionnel. Au-delà d'être un pôle d'éducation pour les plus jeunes, c'est aussi l'occasion de rétablir la cohésion sociale à travers de subtils messages à l'égard des belligérants afin de régler les conflits. A ce sujet, la septuagénaire Guessan Lou (2020) évoque l'importance de la bienveillance à travers un conte populaire intitulé « *l'hospitalité* ». Ce conte met en scène un éléphant blessé par un piège cherchant refuge chez le palmier, l'arbre sec et l'eau. Ces derniers qui refusèrent de lui accorder l'hospitalité se sont eux-mêmes retrouvés être des victimes du chasseur et des habitants du village. Ils utilisaient le palmier comme boisson, l'arbre sec pour allumer le feu et l'eau pour cuire le repas.

1.2. Caractère artistique

Le conte gourou, en plus de distiller des valeurs éducatives, transcende cette fonction. Il peut être hissé au rang de forme artistique à part entière mettant en scène,

le conteur, l'agent rythmique et l'auditoire. Dans cette mise en scène orchestrée de façon harmonieuse, le conteur combine à la fois le fond et la forme pour déployer son art. En effet, sur le fond, il recourt fréquemment à des figures de style telles que la métaphore, le symbolisme et l'allégorie pour donner vie à ses récits. En ce qui concerne la forme, il exploite ses talents de chanteur pour harmoniser son œuvre, ce qui revêt une importance capitale pour lui. La recherche de l'harmonie est renforcée par les instruments des agents rythmiques. Cette volonté de créer des refrains et de mélodie se fait à l'aide d'instruments tels que le petit tambour, les castagnettes et la flûte. Cette orchestration engendrée par le conteur et ces agents rythmiques est souvent renforcée par des onomatopées venant de l'auditoire.

1.3. Dimension conservatrice

La mission éducative et artistique du conte gouro contribue activement à la conservation de la coutume. Autrement dit, il sert de mémoire collectif. Cette forme d'archive vivante, le conte met parfois en relief des événements historiques marquants, les exploits des ancêtres et les rituels traditionnels. A titre d'illustration, le mythe épique dédié à un personnage gouro qui aurait résisté à la colonisation et trahie par les siens, comme le décrit Deluz (1984) dans « *Histoire inattendue : insultes et récits épiques* ». Celui en lien avec les origines du masque zaouli de Tououi Bi (2014, p.316) et le narratif sur le masque zambélé de Haxaire (2020). Ainsi, ces récits jouent un rôle crucial dans la préservation de l'identité culturelle et dans la transmission des enseignements ancestraux aux générations futures, assurant ainsi la pérennité de la culture gouro dans un monde en constante évolution.

2. Contexte et historique du jeu vidéo

Dans cette partie, il ne s'agit pas de faire une étude exhaustive sur l'historique de cette pratique culturelle mais plutôt une revue des principaux faits marquants. Les débuts du jeu vidéo peuvent être en lien avec les débuts de l'informatique et de la technologie électronique dans les années 1950 (Rabino, 2013, p.110). A cette époque l'ordinateur était utilisé à des fins militaires et scientifiques. La volonté d'explorer de nouveau territoire de la programmation a donné naissance aux premiers programmes informatiques de divertissement. L'approche historique peut être structurée en deux grandes phases. D'abord, celle qui part des jeux sur l'ordinateur en passant par les bornes d'arcades aux prémices des consoles de salon. Ensuite, la phase en lien avec l'ascension des consoles de salon, la révolution de la 3D et les jeux mobiles.

2.1. De l'ordinateurs aux consoles de salon 1950-1980

Cette époque correspondant aux premières ères de la technologie informatique qui est probablement en lien avec la naissance du jeu vidéo. Des ingénieurs ont



contribué à l'émergence d'un écosystème favorable à cette innovation posant les bases d'une nouvelle industrie. On peut évoquer des figures comme Ralph Baer qui a proposé l'intégration du jeu à la télévision, mais cette idée ne fut pas bien accueillie (Massé et Paris, 2022, p.10). Aussi, cette volonté d'innover s'aperçoit chez Alexander Sandy Douglas. A cette période 1952, il était doctorant à l'Université de Cambridge, il proposait un projet de jeu de réflexion « *Tic-tac-toe* » dans le cadre de sa thèse sur l'interaction entre l'homme et la machine (Djaouti, 2019, p.40). Des années plus tard, en 1958, William Higinbotham et Robert Dvorak détournent la fonction première de l'ordinateur destiné à des fins militaires pour un usage ludique. Le jeu créé, appelé « *Tennis for Two* » est développé sur un ordinateur analogique relié à un oscilloscope servant d'écran (Massé, 2022, p.10). En 1961, Steve Russell développe « *Spacewar* ». La période 1970 correspond à l'ère des bornes arcades « *Pong* » destinée aux lieux publics comme les centres commerciaux, les bars, les restaurants ou des établissements spécialisés appelés « salles d'arcade » édité par Atari. Elle marque le début des premières consoles de salon « Atari 2600 »³. La dynamique de cette invention s'est véritablement popularisée à partir des années 1980 grâce à la console japonaise Nintendo NES. Les jeux édités sur cette console notamment « *Super Mario Bros* », « *The Legend of Zelda* » ont contribué à propulser la console japonaise qui connut un succès mondial et le début d'une nouvelle ère.

2.2. De la popularisation des consoles japonaises, la révolution de la 3D, aux jeux mobiles 1990-2000

Cette étape correspond au commencement d'une ère de l'hégémonie des consoles japonaises. Super Nintendo et Sega s'imposent comme des consoles iconiques. En 1994, la PlayStation de Sony constitue une véritable révolution. Son design en 3D représente un véritable défi pour les géants de l'industrie des leaders de l'époque, dont le graphisme était principalement en 2D. Les jeux comme *Final Fantasy* et *Tomb Raider* témoignent pleinement de l'émergence de nouvelles technologies. Parallèlement, l'entreprise Nintendo, en 1996, revient avec une nouvelle offre en adaptant l'ensemble de ces produits passant de la 2D à la 3D avec la Nintendo 64. Aux environs des années 2000, l'industrie connaît une croissance grâce à la commercialisation de supports de plus en plus performants tels que la PlayStation 2, Game Cube, Xbox, etc. Il est important de mentionner que la popularisation des jeux sur consoles a occasionnée la création des versions mobiles. Les plus emblématiques sont la Nintendo Game Boy (1989), la Sega Game Gear (1990), l'Atari Lynx (1989), la Nintendo Game Boy Advance (2001), la Sony PlayStation Portable (PSP) (2004), la Nintendo Switch (2017), la Steam Deck (2022) etc.

Cette période correspond aussi à une éclosion technologique avec l'apparition du smartphone qui au fil des années ouvre de nouvelles perspectives dans la consommation des produits vidéoludiques. Des jeux, comme *Snake* (1997), *Angry*

³ <https://ici.radio-canada.ca/nouvelle/1937111/jeu-video-arcade-pong-50-ans-succes-commercial>

Birds (2009), Candy Crush (2012) ont démontré l'énorme potentiel des jeux mobiles. Ils sont devenus des produits vidéoludiques incontournables avec une base d'utilisateur en constante expansion.

En bref, la genèse du jeu vidéo probablement en lien avec l'expérimentation scientifique et l'ingénierie militaire englobe plusieurs étapes qui ont contribué à son évolution. La création des bornes d'arcade, la console de jeu de salon en passant par la révolution 3D à l'expérience vidéoludique mobile peuvent être mentionnées. Aujourd'hui, il faut admettre que l'expérience vidéoludique mobile occupe une place de choix dans l'industrie créative et culturelle mondiale.

3. ICC et jeux mobiles en Afrique

L'Industrie Culturelle et Créative (ICC) est progressivement devenue l'un des acteurs majeurs dans la mise en place stratégique de développement durable du continent Africain. Cette dynamique se manifeste à travers des actions concrètes comme la mise en place des mécanismes, afin de transformer le secteur culturel en une véritable industrie créative. De plus, au regard de la littérature abordant la question, il est évident que l'ICC est un secteur important dans le développement d'une nation. Dans cette logique, les Nations Unies, lors de leur conférence sur l'économie créative (2022, p.2), mentionnent clairement dans leur rapport que le secteur de la culture représente 3,1 % du produit intérieur brut mondial. Il souligne que la culture, la création génère près de 50 millions d'emplois dans le monde principalement occupés par des individus dont l'âge varie entre 15 et 29 ans, et l'économie créative contribue à l'inclusion sociale.

De plus, dans un contexte d'innovation technologique, l'expansion considérable de la connectivité internet et l'augmentation de la disponibilité des smartphones ont un impact considérable sur la dynamique de l'ICC. C'est pour cette raison que les études menées par l'Organisation Internationale de la Francophonie (2021, p.5) mentionne clairement que :

« Les ICC se transforment : à des rythmes différents et sur des périmètres spécifiques pour chacun, la transformation numérique bouleverse tous les secteurs des ICC. Le cinéma, la musique et l'audiovisuel ont pris le tournant du numérique depuis plusieurs années. L'Édition, quoique le modèle du livre numérique ne soit pas encore imposé, a vu toute sa chaîne de distribution bouleversée par la distribution numérique. Enfin, le spectacle vivant a connu des évolutions récentes très rapides de son mode de fonctionnement, notamment avec le développement des captations numériques ainsi que de nouveaux modes d'interaction avec le public. »



Cette tendance se caractérise par l'émergence de nouveaux produits culturels et créatives tels que la publicité en ligne, le e-book, le podcast, les plates formes de musique en ligne, les plateformes de VOD, le streaming etc. Aussi, elle favorise de nouvelle habitude de consommation de ces nouveaux produits culturels et créatives notamment le gaming via le smartphone. Cela peut s'apercevoir dans les travaux du cabinet NEWZOO⁴ soulignant clairement que les jeux mobiles représentent 50 % des parts du marché mondial. En Afrique, DATASPARKLE (2022, p.28) énonce qu'au cours des dernières années, les utilisateurs actifs de jeux mobiles dépassent les 200 millions avec une augmentation de façon générale d'environ 18 % par an. D'après la même étude, dans des cas spécifiques, les pays considérés comme les principaux acteurs du secteur de l'industrie du jeu vidéo enregistrent des taux un peu plus élevés. Le Nigéria et le Kenya révèlent des taux de 29 % et de 32 % dépassant ainsi ceux observés en Égypte et en Afrique du Sud. Bien qu'il existe une consommation de plus en plus grandissante, des supports vidéoludiques destiné au mobile sont peu développés par les africains. Cela peut s'apercevoir sur le graphique sous dessous, la chine représente le principal producteur d'applications de jeu mobile.

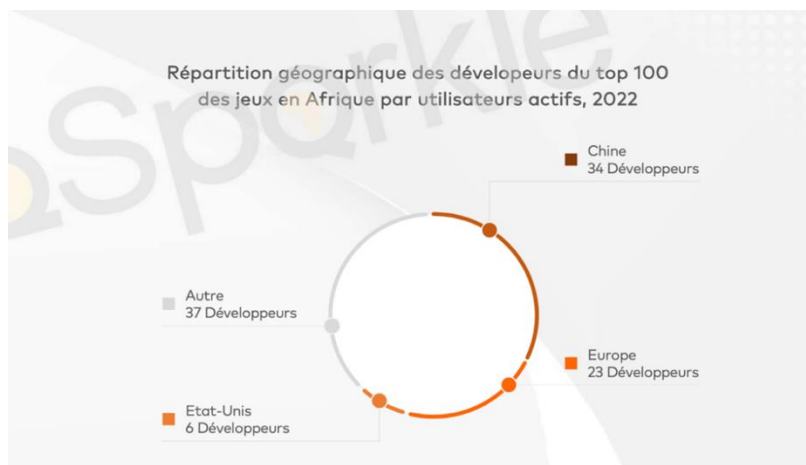


Figure 1 : Schéma de répartition géographique de producteur de jeu vidéo mobile

Source : Figure réalisée par Datasparkle, 2023.

⁴ <https://www.radiofrance.fr/franceinter/podcasts/net-plus-ultra/net-plus-ultra-du-vendredi-02-juin-2023-7895013>

Au regard de ce qui précède, l'Afrique consomme effectivement des jeux mobiles produits par des entreprises étrangères, principalement la Chine. Cependant, il est important de souligner parallèlement l'émergence de sociétés africaines de développement de jeux. Des entreprises telles que Sea Monster, Kayfo Games, Kiro'o Games, Leti Arts, Digital Mania, Qene Games, Usiku Games, DopeApps et Masseka Games se regroupent au sein de la Pan Africa Gaming Group (PAGG). Ces entreprises offrent une alternative locale et non négligeable dans le paysage du jeu africain.

En Côte d'Ivoire, l'éclosion des starts up dans le domaine du numérique est la conséquence par la mise en place d'un écosystème favorable entrepris par le gouvernement et les institutions privées. A titre d'exemple, la création en 2020 du Ministère de l'Économie Numérique, des Télécommunications et de l'Innovation (MENUTI). Il a pour prérogative la mise en place de la politique et le programme de soutien financier pour le développement du numérique en Côte d'Ivoire. Par ailleurs, il convient de mentionner la contribution des institutions internationales tels que l'AFD (Agence Française de Développement) qui octroient des fonds d'investissement de 15 millions d'euros aux jeunes entreprises innovantes en Afrique, ainsi que leur accompagnement dans la formation technique (2023, p.3).

Dans cette mouvance, les entreprises privées de téléphonie mobile, précisément Orange Lab, Y'ello Statup, sont des acteurs majeurs dans la promotion, l'accompagnement et le financement des projets numériques ivoiriens. Aussi, l'écosystème numérique orchestré par le gouvernement et les institutions privées offrent un éventail de produits numériques qui sont globalement en lien avec la livraison, la finance, le transport et l'éducation. Nonobstant, la démocratisation des produits numériques, peu d'entre eux traitent de la valorisation du patrimoine immatériel oral ivoirien en particulier celui du peuple gouro.

Il est largement admis que l'ICC en Afrique notamment en Côte d'Ivoire, peut effectivement jouer un rôle crucial dans le développement durable, dans un contexte de culture du numérique. L'expansion rapide de nouveaux produits culturels, comme le gaming mobile, bien que dominée par les productions étrangères, montre une adoption massive de celle-ci. C'est pourquoi l'intérêt de ce travail ambitionne de palier à ce déficit.

4. Description des concepts et démarche créative

La réalisation d'un projet vidéoludique se décompose généralement en trois phases : la conceptualisation, la production et la postproduction. Ce processus ne suit pas une progression linéaire, mais présente plutôt les fondamentaux. Ainsi, pour une meilleure appréhension des étapes impliquées dans la création d'un jeu vidéo mobile, il est important de définir certains concepts.



4.1. Description des concepts

4.1.1. Conceptualisation

Cette étape pose les bases du projet en s'appuyant sur une documentation solide (photographies, vidéographies, ouvrages, enregistrements audio, jeux vidéo existant, etc.). En effet, cette phase représente l'étape qui consiste à analyser tous les paramètres possibles pour la bonne marche du projet. Elle permet de donner une direction précise, comme la durée du projet, les ressources nécessaires, le type de jeu, le mode de financement, etc. Cette démarche permet d'aborder efficacement le stade de la production.

4.1.2. Production

Elle fait référence à l'ensemble du processus de création d'un projet. Cela implique plusieurs aspects, à la fois artistiques et numériques, essentiels qui contribuent à donner vie à l'œuvre finale. Globalement, les étapes de la production sont les suivantes : le scénario, le gameplay, le caractère design, le décor, le sound design, la cinématique, la programmation, les paramètres UX/UI (User Expérience, User Interface).

Le scénario correspond à l'intrigue, au récit qui sert de boussole au jeu. Il est généralement rédigé en début du projet par le scénariste. C'est un narratif dans lequel le gameplay se déroule. Aussi, il permet de réaliser une démonstration sous forme de cinématique, de mini-film d'animation, au début du jeu, ce qui donne au joueur un aperçu de celui-ci.

La jouabilité ou le gameplay se définit comme une réadaptation du scénario au contrainte voulu par le jeu. Elle est généralement associée à la mécanique ou au principe du support vidéoludique et à l'interaction entre le joueur et celui-ci.

Le design des personnages concerne les processus de création plastique des personnages encore appelé le caractère design. Il inclut la morphologie, le type vêtement et les accessoires.

Le décor fait référence à l'étape de la conception de l'environnement dans lequel évolue le personnage. Il met en évidence l'époque, le temps, l'espace, le type d'habitation etc.

L'Interface Utilisateur (UI) est un procédé qui correspond à donner une identité visuelle au jeu. Il comprend le logotype, la couleur, la typographie, les boutons ou icônes de navigation.

Le sound design se définit comme l'étape qui consiste à éditer du son ou des effets sonores afin d'enrichir l'expérience vidéoludique.

La programmation permet de produire le langage informatique qui permet d'interpréter tous les éléments graphiques et sonores susmentionnés. C'est l'une des

étapes importantes qui contribue à donner vie à un jeu ou de rendre l'application fonctionnelle.

4.1.3. Postproduction

Pour la bonne marche d'un projet vidéoludique, il est impératif de mettre en place des méthodes d'évaluation afin de l'améliorer et de le peaufiner. Cela se fait grâce à l'intervention des testeurs professionnels et des joueurs bêta. Le but est de soumettre le projet à des tests rigoureux. Ces tests portent sur la présence de bugs, l'efficacité de la programmation, la compatibilité aux différentes plateformes et l'expérience utilisateur ou le gameplay.

4.2. Démarche créative

L'élaboration d'un jeu vidéo destiné au mobile est une démarche complexe, qui mobilise de nombreuses ressources humaines et matérielles. C'est pourquoi dans cette section, il est question de présenter un bref aperçu du processus créatif dans l'adaptation d'un récit traditionnel gouro. Ce processus fait référence aux trois premières étapes de la production, notamment le scénario, la jouabilité ou le gameplay, le caractère design et l'interface utilisateur (UI).

4.2.1. Scénarisation d'un conte gouro

Le récit traditionnel dans cet exercice est un conte classique qui provient de la sous-préfecture de Bonon dans le département de Bouaflé. Il a été recueilli et traduit en langue française par le professeur Toubou Bi (2014) dans son recueil de conte « *les entrailles de la terre, conte Gouro du Centre-Ouest de la Côte d'Ivoire* ». En effet, le récit s'intitule « *Tous les enfants se valent* ». Cette appellation varie d'un individu à l'autre. Certains l'appellent « *la fille du fleuve* » tandis que d'autres la nomment la fille abandonnée. La variable dans la dénomination de l'histoire n'a aucun changement sur la substance de l'histoire qui demeure identique, une jeune fille abandonnée par sa mère dans la forêt sacrée. Pour ce faire, il s'agit d'attribuer des noms aux différents personnages et de prendre en compte les contraintes du type de jeu vidéo mobile à réaliser. Pour un souci d'efficacité le récit sous-dessous présente un aperçu du début du conte originel et celui scénarisé.

Lou, une jeune fille abandonnée à la naissance par sa mère dans la forêt sacrée. Yinan, la gardienne de la forêt vivant sous l'eau l'adopte et lui enseigne tout son savoir. Dotée de pouvoir aquatique *Lou* explore la forêt avec beaucoup d'aisance. Lors d'une de ses balades, elle rencontre des jeunes qui ont la même apparence qu'elle. L'un des jeunes Glin ébloui par sa beauté, décide de la présentée à ses parents afin de l'épouser. Yinan voyant cela entre dans une colère sombre et décide de les stopper en ordonnant à l'esprit de l'eau de les pourchasser. Grâce au pouvoir de *Lou*, ils devront affronter



ces esprits et résoudre les énigmes. Une fois au village, elle se retrouve dans un imbroglio, son compagnon s'avère être son frère jumeau.

4.2.2. *Gameplay*

Genre : Plateforme, aventure, action

Compatibilité : Android, iOS

Supports : Smartphone, Tablette

Contrôles : Ils sont simples, intuitifs adaptés aux écrans tactiles. Dans un premier temps il existe deux types de contrôles, celui en forme de croix appeler D-pad (Directional pad) ou contrôleur multidirectionnel. Celui-ci permet les déplacements de *Lou* de gauche à droite vice versa et du bas vers le haut. Le second lot est celui qui permet des actions de sauter, plonger, utiliser ses pouvoirs aquatiques, etc.

Niveaux ou mondes : le jeu se subdivise en plusieurs mondes ou niveaux. Pour les parcourir, il faut relever les défis et les énigmes. Ils sont composés de la forêt, des grottes des cascades et d'autres environnements inspirés de la nature.

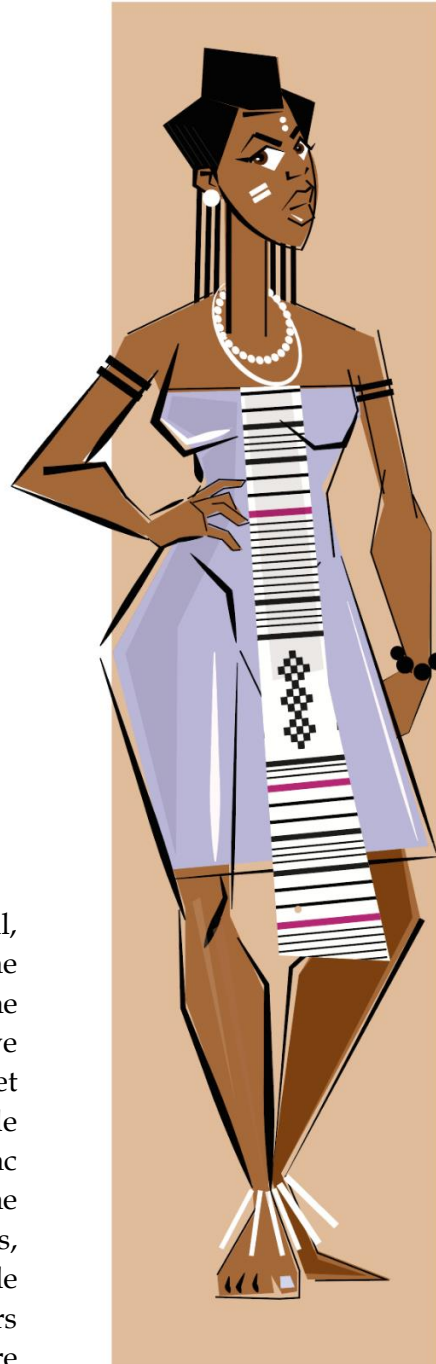
Carte de progression : c'est une option qui permet de suivre le parcours de *Lou* à travers les environnements grâce à une carte interactive.

Enigmes et puzzle : ils représentent des défis à relever afin de passer d'une étape à une autre. En effet, les joueurs doivent faire preuve de réflexion pour surmonter les obstacles, comme retrouver un artefact ancien ou répondre à des questions d'un animal mystérieux, au risque de se faire dévorer.

Créatures : en plus des puzzles et énigmes, chaque niveau ou monde est dirigé par une créature dont *Lou* et son compagnon devront affronter avant d'arriver à l'étape final, le village.

4.2.3. Caractère design

Lou



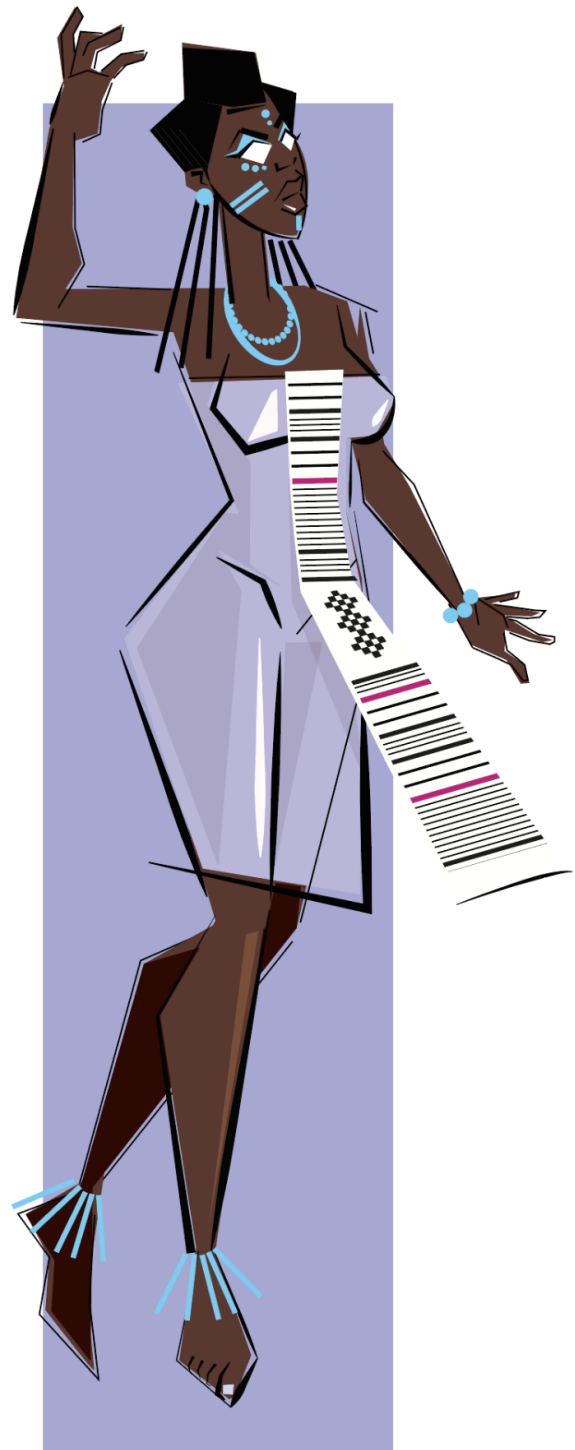
Elle représente le personnage principal, l'âge est d'environ 18 ans et la beauté ne laissait personne indifférente. Lou est une jumelle abandonnée par sa mère au fleuve dans la forêt sacrée. Lou a été élevée et formée au langage des animaux et l'art de contrôler l'eau. Elle porte un pagne blanc qui met en évidence un morceau de pagne kamandjè. Une coiffe de trois nattes, maquillage facial, fait de terre qui rappelle le masque Zaouli. Des bijoux de couleurs blanche et noire renforcent le caractère africain de son stylisme.

Figure 2 : Caractère design du personnage Lou.

Source : Figure réalisée par LEABO Marc, le 25 septembre, 2024.



Lou



Le mode aquatique est l'apparence qui permet de relever les défis qui se dressent sur son chemin. La manipulation des eaux lui permet de créer des ponts en liquide pour traverser des obstacles, des murs d'eau pour se protéger des attaques, etc. Aussi, elle a le pouvoir de se transformer en liquide, ce qui lui permet de se faufiler à travers les fissures, les passages étroits et de se dissimuler dans des flaques d'eau.

Figure 3 : Caractère design du personnage Lou.

Source : Figure réalisée par LEABO Marc, le 25 septembre, 2024.

4.2.4. Approche UI (Interface Utilisateur)

L'interface utilisateur illustre une vision globale du jeu mobile Lou. Le graphisme comporte l'icône de visibilité sur les différentes plates-formes de téléchargement, Apple Store et Google Play. Aussi, il comprend l'écran d'accueil, le menu et l'espace joueur. Le tout met en avant le personnage principal, le logotype, les fonctionnalités, et les couleurs saturées, agencé dans un ensemble harmonieux qui permet de capter l'attention des utilisateurs.

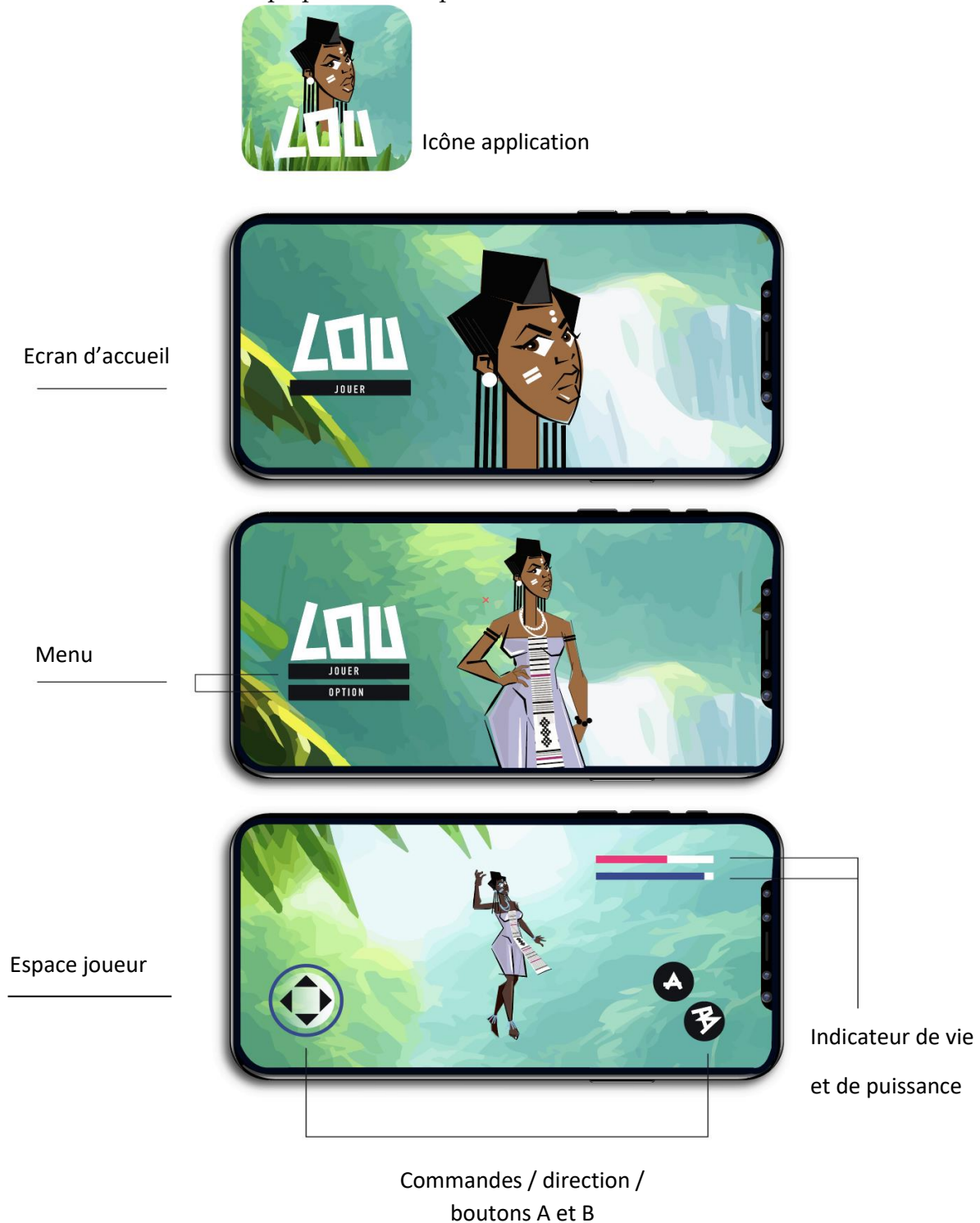


Figure 4 : Graphisme de l'Interface Utilisateur.
Source : Figure réalisée par LEABO Marc, le 25 septembre, 2024.



Conclusion

Au terme de ce travail, il ressort que la fusion des arts graphiques et du numérique représente une combinaison harmonieuse susceptible de contribuer à la valorisation du patrimoine immatériel oral ivoirien. Spécifiquement, le jeu vidéo sur mobile est une forme de pratique culturelle prisée par la nouvelle génération. Les résultats obtenus de cette recherche ont permis de formuler les prémices d'une approche créative pour le projet « *Lou* » inspiré d'un conte gouro. Par ailleurs, le jeu mobile « *Lou* » peut être une piste de réflexion dans la production de « *serious games* » destinées aux écoles primaires et secondaire. De plus, dans un contexte de chômage grandissant, ce projet constitue une piste de solution. En réalité, elle permet la collaboration de domaines d'activités transversaux notamment, des scénaristes, des chercheurs en ethnologie, des traducteurs, des conteurs, des dessinateurs, des graphistes, des développeurs etc. Ainsi, le jeu mobile « *Lou* » est un véritable exemple développement durable au regard de sa contribution systémique et de son ambition d'intégration des récits traditionnels africains.

Références bibliographiques

- MASSE David, 2022, Jeux vidéo : petite histoire de la structuration d'une grande industrie, Édition ESKA, Paris.
- DATASPARKLE, 2023, Une année de mutation tendance du marché africain du mobile, Copyright Datasparkle, Chine.
- DELUZ Ariane, 1985, Histoire inattendue : insultes et récits épiques, In Journal des africanistes, Paris.
- DJAOUTI Damien, 2019, La préhistoire du jeu vidéo, Pix'n Love, Amérique.
- GRANT Tavinor, 2009, The Art of Videogames, Wiley-Blackwell, Etat Unis.
- HAXAIRE Claudie, 2020, Du rat-toto fils du porc-épic, de la panthère et de la
- HUET Michel, 2017, Le Digital en Afrique : Les cinq sauts numériques, Éditions Michel Lafon, Paris.
- NATIONS UNIES, 2022, Perspective de l'économie créative, Copyrigh Nation Unis, Genève.
- N'DA, K. Pierre, 1984, Le conte africain et l'éducation, Harmattan, Paris.
Nandinie / Savoir encyclopédique et pensée analogique sur l'origine des masques de la famille Zamble en pays Gouro (RCI), Revue d'ethnoécologie, Paris.
- PICARD Martin, 2016, Les enjeux esthétiques du jeu vidéo : entre art, stylistique et interactivité, Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles Éducation, Allemagne.
- POST ADVISORS, 2021, Les industries culturelles et créatives dans le monde à l'heure du numérique, Copyright Post Advisors , Paris.
- SEVERO Marta et CACHAT Séverine, 2016, Patrimoine culturel immatériel et numérique, Harmattan, Paris.
- TOUOUI BI Ernest, 2014, Expression et socialisation dans les contes gouro de Côte d'Ivoire, Harmattan, Paris.

TOUOUI BI Ernest, 2014, Le mythe sur les origines du masque zahouly, In Proverbe
Gouro p.315-335, Harmattan, Paris.

TOUOUI BI Ernest, 2014, Les Entenailles de la terre, Harmattan, Paris.

RABINO Thomas, 2013, Jeux vidéo et Histoire, In Journal le débat, Paris.

Sources orales

BOTTY Bi Tra, Conteur, entretien réalisé le 20 avril 2022 à Bonon, de 18h à 19h,
Thèmes abordés : Informations sur le conte, le mythe et le proverbes Gouro.

GUESSAN Lou Cecile, Traditionnalistes, entretien réalisé le 11 avril 2022 à
Bonon, de 12h à 13h, Thèmes abordés : Informations sur la danse
féminine gouro.

KOUAME Bi Irié, Chanteur tradi-moderne, entretien réalisé le 05 juin 2022 à Zuénoula, de 10h
à 11h, Thèmes abordés : Informations sur l'art Gouro.

ZAMBLÉ Bi, Sculpteur, entretien réalisé le 30 avril 2022 à Zuénoula, de 09h à 11h,
Thèmes abordés : informations sur l'art Gouro.

Webographie

<https://media-animation.be/Le-jeu-video-comme-objet-esthetique.html> (informations sur
l'esthétique du jeu vidéo, page consultée le 18 septembre 2024 à 02 h 00mn).

[https://fr.africanews.com/2022/04/30/promouvoir-la-culture-africaine-avec-des-jeux-
video-](https://fr.africanews.com/2022/04/30/promouvoir-la-culture-africaine-avec-des-jeux-video-)

[inspire-africa/](https://fr.africanews.com/2022/04/30/promouvoir-la-culture-africaine-avec-des-jeux-video-) (informations sur la promotion de la culture africaine à partir du jeu vidéo,
page consultée le 18 septembre 2024 à 04 h 00mn).

<https://www.blogdumoderateur.com/chiffres-jeu-video/> (informations statistiques sur la
consommation de jeu vidéo en France et dans le monde en 2024, page consultée le 20
septembre 2024 à 15 h 00mn).

[https://www.rfi.fr/fr/podcasts/alors-on-dit-quoi/20240330-la-place-des-jeux-vidéo-en-
afrique](https://www.rfi.fr/fr/podcasts/alors-on-dit-quoi/20240330-la-place-des-jeux-vidéo-en-afrique)

(informations sur le premier forum des industries culturelles et créatives en Afrique, page
consultée le 20 septembre 2024 à 09 h 00mn).

[https://www.francetvinfo.fr/culture/jeux-video/jeux-video-le-smartphone-premiere-
console-](https://www.francetvinfo.fr/culture/jeux-video/jeux-video-le-smartphone-premiere-console-)

[des-francais_6887951.html](https://www.francetvinfo.fr/culture/jeux-video/jeux-video-le-smartphone-premiere-console-) (informations sur le jeu mobile, page consultée le 14 novembre 2024
à 02 h 03mn).