
Romanica, le jeu mobile qui inspire la culture

À l'occasion de la Saison culturelle croisée France-Roumanie, le ministère de la Culture a produit son premier jeu vidéo, Romanica, dont l'objectif est de sensibiliser de nouveaux publics à la diversité et à la proximité des langues latines. Un pari technique, ludique et culturel réussi avec l'aide d'Atos, du studio CCCP et de l'UGAP qui pourrait bien faire des émules.



Atos

« L'équipe que nous avons constituée, grâce à l'UGAP, avec Atos et CCCP nous a permis de réaliser dans des conditions efficaces et agréables ce projet innovant à tous points de vue. »

Thibault Grouas,

Chef de la mission des langues et du numérique au Ministère de la Culture

Le contexte

Des étoiles alignées pour innover

Du 1^{er} décembre 2018, centenaire de la création de la Roumanie moderne, au 14 juillet 2019, fête nationale française, s'est tenue la Saison culturelle croisée France-Roumanie, qui coïncidait en outre avec la présidence roumaine de l'Union européenne au premier semestre 2019. Dans la perspective de la Saison croisée de favoriser la (re)découverte réciproque par les deux pays de leurs liens et de leurs richesses, la proximité linguistique entre le français et le roumain était d'évidence un vecteur privilégié. De plus, le Président de la République avait lancé en mars 2018 un plan ambitieux pour promouvoir la langue française et le plurilinguisme. Enfin, le ministère de la Culture est particulièrement déterminé à explorer des formes inédites de médiation pour toucher de nouveaux publics. Bref, la Saison croisée offrait une occasion idéale pour innover dans le domaine des langues.

Le défi

Une idée précise mais des délais serrés

Sollicitée par le commissaire de la Saison croisée, la délégation générale à la langue française et aux langues de France du ministère de la Culture imagine aussitôt de faire découvrir les liens entre le français, le roumain et, au-delà, les nombreuses langues latines au travers d'une application mobile. Rapidement, la réflexion, à laquelle ont été associés l'OIF (Organisation internationale de la francophonie) et des experts internationaux de l'intercompréhension*, débouche sur un concept assez précis de jeu vidéo qui permettra, au travers d'une expérience ludique, de découvrir et d'appréhender la diversité mais surtout la similarité des langues romanes. Au printemps 2018, un cahier des charges très abouti est rédigé mais le temps presse. La Saison croisée impose de lancer le jeu, baptisé Romanica, début 2019. Et le ministère n'a jamais réalisé une telle application.

* L'intercompréhension est la pratique de communication par laquelle deux personnes parviennent à se comprendre sans parler la même langue. Elle peut se fonder en particulier, mais pas seulement, sur la proximité de langues aux origines communes, comme les langues romanes ou les langues germaniques.

La solution

UGAP, Atos, CCCP : une cordée de facilitateurs

Pour aller vite et s'entourer de partenaires à même de concrétiser l'idée dans les délais, la mission des langues et du numérique, chargée du projet, se tourne vers l'UGAP. Derrière la centrale d'achats publics, se forme alors une cordée de facilitateurs avec Atos, titulaire du marché d'assistance à maîtrise d'œuvre, et, en sous-traitance, CCCP, un studio français spécialiste des jeux sérieux.

Les travaux débutent en septembre 2018. Atos met en place la gestion et le pilotage du projet tandis que CCCP, s'appuyant sur le cahier des charges, apporte toute son expertise, notamment sur les aspects graphiques et de gameplay. Grâce à une collaboration très étroite en mode agile, Romanica voit le jour en quelques semaines à peine.

Présenté en français et en roumain, Romanica offre au final 75 niveaux répartis en 5 mondes thématiques (salutations, nourriture, art...) que permet d'explorer une mécanique ludique accessible et divertissante. Le joueur se trouve ainsi exposé à quelque 2 500 termes et expressions en huit langues : français, roumain, italien, espagnol, portugais, catalan, occitan et corse. Son parcours est enfin jalonné de 66 fiches informatives sur les originalités et les proximités de ces langues romanes. Entièrement gratuit, Romanica est disponible sur Google Play et Apple Store.



Les résultats

Une réussite qui ouvre des perspectives

Séduit, le ministre de la Culture s'associe personnellement au lancement de Romanica. Le temps de peaufiner la stratégie de communication, celui-ci intervient finalement le 18 mars 2019. Le jeu reçoit un excellent accueil dans les médias, de la part des professionnels, universitaires et enseignants,

auxquels il est présenté, et surtout du public puisqu'il compte plus de 16 000 joueurs en 4 mois, essentiellement en France et en Roumanie.

Indéniable réussite technique, ludique et culturelle, Romanica constitue pour le ministère de la Culture un précédent riche de perspectives à bien des égards :

un premier jeu vidéo, un projet maîtrisé en mode agile, de nouveaux publics touchés... Et tandis que des évolutions sont d'ores et déjà envisagées pour le jeu lui-même (mode arcade, jeu en réseau...), d'autres domaines culturels, comme le cinéma ou le patrimoine, pourraient bien s'inspirer de ce succès.

Success Story

À propos de la délégation générale à la langue française et aux langues de France

Selon le décret relatif à ses attributions, le ministère de la Culture a pour principale mission de « rendre accessibles au plus grand nombre les œuvres capitales de l'humanité et d'abord de la France ». La délégation générale à la langue française et aux langues de France est placée sous l'autorité du ministre chargé de la culture. Intervenant au plan interministériel, elle oriente et coordonne les politiques publiques visant à garantir l'emploi de la langue française, à promouvoir son usage et à assurer son enrichissement. Elle veille à inscrire les langues de France dans les politiques culturelles. Elle contribue à promouvoir le plurilinguisme, à conforter la place de la langue française dans les pays francophones et à renforcer la diversité linguistique en Europe et dans le monde.

Pour plus d'informations: fr.directionmarketing@atos.net

Atos, le logo Atos, Atos Syntel et Unify sont des marques déposées du groupe Atos, juillet 2019. © 2019 Atos. Ces informations confidentielles sont la propriété d'Atos et sont réservées à l'usage exclusif du destinataire. Ce document, et toute partie de celui-ci, ne peut être reproduit, copié, transmis, distribué ou cité sans l'accord écrit préalable d'Atos.