

Laurence ALLARD

Maîtresse de conférences en Sciences de la Communication, Université Lille 3/Chercheuse associée IRCAV-Paris 3.

A C., et son projet qui a vu l'aurore et le crépuscule...

(version de travail)

User Generated Games : le terrain des virtuoses de la remixabilité du code.

Dans ce papier, nous documenterons un terrain autour des pratiques de *User Generated Games* chez des jeunes de 11 à 21 ans résidant dans différentes régions françaises ainsi que dans les DOM-TOM. Ce terrain participe d'un ensemble plus vaste de pratiques désignées par certains comme *User Creative Content*. Nous partirons de l'hypothèse suivante, à savoir que les productions digitales sont travaillées par la poétique ordinaire du remix. Les plus jeunes notamment apprennent à s'exprimer sur internet en mixant par exemple des clips avec leurs propres commentaires et ceux de leurs amis. Cette étude qui s'inscrit dans la problématique de la *transmédia literacy*, c'est-à-dire de l'ensemble des compétences communicationnelles, informatiques, culturelles et sociales mobilisées dans de telles pratiques créatives. Elle voudrait, plus spécifiquement, contribuer à éclairer une partie de la « remixabilité profonde », qui va désormais concerner à la fois les images, les histoires racontées mais aussi le code information dans le cas de ces jeux re-crédés par ceux qui ont été les joueurs. Nous verrons également comment ces productions s'ancrent dans des pratiques de sociabilités en ligne mêlant deux modalités de participation aux réseaux de communication informatisée, à savoir l'amitié et le *geeking*. Nous rendrons compte des compétences, capacités, outils et technologies qui sont aux mains de ces jeunes virtuoses de la remixabilité du code, afin de mettre au jour la créativité ainsi engagée. .

Réversibilité dans la programmation

Pour donner des éléments de contextualisation des pratiques liées à la re-création de jeux, il est intéressant de savoir qu'en 2008, année de notre terrain, 5,3 millions de consoles ont été vendues et que les 10-14 ans représentent 9,6% des joueurs et les 15-24 ans, 21% suivant l'enquête du CNC-Jfk¹. C'est parmi ces joueurs que se recrutent ceux qui s'adonnent à ces pratiques de ré-création. A l'époque, on peut les comptabiliser dans les 14% de français ou 22% des internautes de plus de 12 ans qui se disent, dans l'étude du Crédoc de 2008, auteurs d'un blog ou d'un site, mettant en ligne des textes, photos, vidéos ou musiques. Ce qui représente 7 millions de d'usagers créateurs de contenus. Et si seulement 6% des plus de 40 ans ont déjà créé un blog sur Internet, plus d'un adolescent sur deux écrit des textes sur sa propre page Internet (53 %), et une personne sur trois entre 18 et 25 ans.²

Il existe de nombreux travaux et une abondante littérature médiatique sur les jeux et les jeunes. Certaines études ont portées sur les fans de certains jeux qui vont créer des productions inspirées par l'univers diégétique originel comme par exemple les célèbres

¹ http://www.crje.fr/etude_pratiques_jeux_video.pdf

² <http://www.credoc.fr/pdf/Rapp/R256.pdf>

détournements des *Sims*. Mais peu encore se sont penchés sur les jeux re-crés par les joueurs à la manière des modèles de jeux existants sur le marché. C'est sur ce terrain que nous nous sommes penchés dans la suite de nos réflexions sur la « culture du remix » à l'œuvre dans les productions digitales juvéniles. Sans revenir plus longuement sur nos hypothèses de recherche déjà développés dans de nombreux articles, rappelons brièvement notre cadre conceptuel. Il nous semble que nous vivons à présent dans « l'âge des cultures expressives » correspondant à un moment de mutation d'avec le régime industriel de la culture mis en place au siècle dernier. Cet âge des cultures expressives se caractérise par différents traits. D'une part, une réversibilité des rôles culturels mettant fin à la tripartition issue de la modernité esthétique entre auteur/critique/spectateur-public. Ce qui donne lieu sur Internet à des pratiques culturelles en lecture/écriture dite « *Read/Write Culture* » (Lawrence Lessig) ou encore une « *Participatory Culture* » (Henry Jenkins). Par conséquent, on observe un changement de statut des dits « amateurs », qui en tant que membres du public sont à l'origine d'une grande partie des contenus du web avec une répartition à rétablir entre auteurs, commentateurs et lecteurs-spectateurs³. La remixabilité constitue un trait typique des productions digitales notamment chez les plus jeunes qui apprennent à s'exprimer en faisant leurs contenus de la culture de masse et en les mixant à un commentaire personnel ou à un titrage improvisé dans les différentes plates-formes participatives que l'industrie du web 2.0 leur procurent⁴. Pour mieux comprendre le sens et les enjeux que portent les pratiques et productions digitales juvéniles, un élément de contextualisation doit également être pris en compte, à savoir le contexte sociétal contemporain de l'individualisme réflexif expressif, que l'on peut résumer par cette citation du philosophe Charles Taylor : « *Chaque être a sa propre mesure. Chacun d'entre nous doit suivre sa propre voie et à l'obligation de se mesurer à sa propre originalité*⁵. » Dans ce contexte, Internet peut être considéré une technologie du soi définie par Michel Foucault comme une « *procédure comme il en existe sans doute dans toute civilisation, qui sont proposées ou prescrites aux individus pour fixer leur identité, la maintenir ou la transformer en un certain nombre de fins*⁶. » De la sorte, internet est le support, en tant que technologies du soi, de cette individuation expressive au sens où à travers différentes types de pratiques et de productions (du j'aime sur Facebook à la création d'un blog en passant par l'*embed* de vidéo sur un compte de site de réseau social), il s'agit de dire qui l'on veut être et ce que l'on aime. Et parmi ces pratiques expressives, on peut compter également la re-création de jeux qui utilisent les ressources informatives et relationnelles d'internet comme les forums et leur *chatbox*, les sites de partage vidéos pour poster les démos ainsi que en plus des cartes et des scripts que le moteur de création de jeux étudié fournit.

³Cf pour une estimation de cette répartition des rôles, une étude quantitative sur le « web participatif aux USA » du cabinet d'études Forrester : 23% d'auteurs, 33% de commentateurs et 68% de lecteurs-spectateurs : <http://www.journaldunet.com/ebusiness/breve/international/48691/forrester-research-observe-le-recul-du-web-participatif.shtml>

⁴ Laurence Allard, « Remix Culture : l'âge des cultures expressives et des publics remixeurs, actes du colloque Pratiques Numériques des Jeunes, juin 2009, CSI, Ministère de la Culture et de la Communication : <http://www.jeunesse-vie-associative.gouv.fr/IMG/pdf/RemixCulture.pdf>

⁵Charles Taylor, *Aux sources du moi moderne*, 1999, p.461.

⁶Michel Foucault, « Subjectivité et vérité » in *Dits et Ecrits* 1981, Gallimard, 2001, p.304.

RPG Maker : le choix d'un moteur de jeux

De fait, il existe une offre logicielle conséquente pour réaliser des jeux⁷. Nous nous sommes attachés à des praticiens du moteur de jeu sur PC, *RPG Maker*⁸, afin de documenter comme ces jeunes adolescents expérimentent des projets de jeux via différents forums et plates-formes de partage de contenus (vidéos ou sons) et manient des langages informatiques en plus de compétences culturelles et sociales. La version pour ordinateur intègre non seulement des éditeurs graphiques de cartes et de batailles types, mais également un langage de scripts simple qui permet de créer des « événements », suivant les termes de *RPG Maker*, pour personnaliser plus facilement son jeu. Ces scripts ou programmes informatiques sont écrits en *Ruby*, langage de programmation orienté objet datant de 1993, et qui consiste en un assemblage de briques logicielles appelées précisément « objets »⁹. *RPG Maker* utilise le RGSS ou Ruby Game Scripting System, c'est-à-dire, comme cela est expliqué dans les termes mêmes des jeunes praticiens, « un système de scripts embarqués qui permet de ne pas recompiler le programme informatique pour que la machine le comprenne et l'exécute à chaque modification. »¹⁰

Pour cette recherche, nous nous sommes focalisés sur un projet *RPG Maker* précis intitulé « Pokémon Aurore et Crépuscule », dont nous avons suivi le cheminement, depuis l'origine, la recherche d'informations via des forums généralistes, la constitution de la *team*, la création d'un forum dédié au projet, le travail qui s'y est déroulé, la consécration par la mise en ligne sur un forum dédié aux projets Pokemon et une démo vidéographiée postée sur un site de partage vidéo français.

Entre forums, tchatbox, scripts et vidéos : la vie des RPG makers

Il existe des forums *RPG Maker* généralistes sur lesquels il est possible de trouver des tutoriaux pour mieux manier le moteur de jeux ainsi que des logiciels de traitement de son et/ou d'image dans des rubriques intitulées par exemple « Le village », « La grand place », « Le musée » etc. comme c'est le cas dans le forum « E-magination Games » au sous-titre évocateur : « S'évader de la banalité... Et entrer dans l'imaginaire !¹¹ »

⁷Cf ce panorama des outils de création de jeux : <http://mashable.com/2008/01/04/20-tools-for-creating-your-own-games/#more-18433>.

⁸*RPG Maker* est une série de logiciels pour PC développée au Japon, permettant de créer des jeux vidéo, qui sont principalement des jeux de rôle (RPG) : http://fr.wikipedia.org/wiki/RPG_Maker

⁹Le langage *Ruby* est dit orienté objet et s'appuie sur des classes, c'est-à-dire des propriétés communes à un ensemble d'objets - un peu comme un moule générique pourrait permettre de produire différents objets.

¹⁰ Cf le post de **KoZzY**, âge déclaré de 25 ans : <http://e-magination.jeun.fr/t2571-le-rgss-ou-ruby-game-script-system> (dernière visite le 12/04/2011)

¹¹<http://e-magination.jeun.fr/> (dernière visite le 12/04/2011)

Les projets en cours sont présentés dans « La forêt des illusions » et les *makers* peuvent préférer soumettre leur dernière version à une phase de test pour rendre le jeu plus jouable dans l'art du *gameplay* dans « La montagne Céleste.» Et au sein de ce forum, c'est plus précisément dans la rubrique « Le temps du Savoir » qu'il est possible de trouver des scripts pour personnaliser batailles, cartes et personnages.

Dans cet univers transmédiatique, il s'agit de re-créeer des jeux en s'inspirant des productions du marché comme les jeux de *Pokémon* ou *Final Fantasy*. Ce sont à la fois l'univers graphique mais aussi le type d'actions et les personnages archétypiques qui sont remixés de façon singulière dans ces projets de jeux dans lesquels se lancent des fans plus créatifs que d'autres. C'est pourquoi, il existe également des forums spécialisés dans des projets *RPG Maker* autour d'un univers vidéoludique spécifique comme par exemple *PSP*¹². Ce forum de discussion, en plus d'être spécialisé dans les projets autour du jeu Pokémon, est un site ressource pour des scripts spécialement conçus pour ce type de projet notamment autour des batailles entre créatures que l'on peut réinventer et recombinaer à volonté. Le fondateur du forum au pseudonyme de K. est un de ceux qui rédigent ces scripts sur mesure et les partage sur son site avec d'autres contributeurs volontaires. Les projets peuvent y être soumis pour présentation, demande d'aide sur tel ou tel point (scripts, graphismes, tests du jeu) et certains réalisent des vidéos de démonstrations sur des sites de partage vidéo tels que *DailyMotion*¹³.



(Autorisation de l'auteur)

¹² Les animateurs ne souhaitent communiquer leur adresse et les noms ont été abrégés.

¹³ Cf par exemple la vidéo démo du projet étudié :

http://www.dailymotion.com/video/x6kb5l_pokemon-version-aurore-debut-a-bour_videogames

Il existe donc un chaînage expressif entre ces différents forums et sites de partage vidéos comme les commentaires du type « c'est quoi l'adresse » attachés aux démos vidéos nous l'indiquent. Au sein de certains forums, il existe également des fonctionnalités de *tchat* avec des *tchatbox* ainsi que la possibilité d'envoyer des mails privés à l'adresse associée aux pseudos. Il faut donc prendre en compte le statut des messages que n'importe qui peut lire sur un forum quand il existe une possibilité de *tchat* en messagerie instantanée. Les forums généralistes publics sont ainsi jouer une fonction de vitrine d'exposition des projets et un espace de travail partagé que les messages internes permettent de réguler notamment lorsque tel ou tel utilisateur critique trop systématiquement et sans discernement les projets à la façon des « trolls », figure folklorique de la culture des forums¹⁴. C'est aussi une des raisons invoquées pour fermer aux visiteurs certains de ces forums comme par exemple « E-magination » qui n'est accessible qu'après inscription. La distribution en âges est également un point à souligner. A travers les trois principaux forums de discussion étudiés car faisant office de sites ressource pour l'accomplissement du projet qui nous avons ethnographié, ce sont trois grandes tranches d'âges qui se rencontrent, depuis les collégiens sur le « Pokémon Aurore et Crépuscule », les lycéens et les jeunes adultes sur « E-magination Games » et sur « PSP » D'où des phénomènes de consécration quand les projets des collégiens sont validés sur les forums des plus âgés, comme nous le verrons plus loin.

Sous le jeu, le code : écrire sans savoir lire

Lors de cette enquête, nous avons pu observer comment à travers ces forums spécialisés autour du logiciel RPG Maker s'échangeaient des scripts permettant de réaliser telle ou telle action ou « événement » dans un décor (*map*). Ainsi sur le forum « E-magination Games », les sujets autour des scripts sont annoncés par cette graphie : [SCRIPT]. Ainsi dans l'exemple ci-dessous, K. qui se donne pour âge 15 ans, propose un script de son cru pour "Entrer un nom amélioré », c'est-à-dire une modification dans l'esthétique des fenêtres de programmation :

« Je vais vous présenter un script qui permet d'obtenir une fenêtre "Entrer le nom d'un héros" beaucoup plus belle (je trouve celle par défaut assez laide). Ce script vient à la base de rpgcréative, mais je lui ai apporté quelques améliorations : 1.Possibilité de choisir le sexe des prénoms choisis au hasard ; 2.Entièrement traduit en français du script originalement en anglais (avec une ptite explication des touches en haut) ; 3.Rajout des caractères "é" et "è" ».

Suit alors une longue page de code qui se conclut ainsi :

*«Pour ouvrir la fenêtre, il faut taper ce code dans la commande "Insérer un script" : Code :
\$scene= Scene_Namer .new(x,y,z) 1.Remplacer x par l'id du héros, en commençant par 0 (si c'est le héros n°1, mettez 0)*

¹⁴ [http://fr.wikipedia.org/wiki/Troll_\(Internet\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/Troll_(Internet))

2. Remplacez y par le nombre de lettres maximum (de 1 à 9)

3. Remplacez z par le sexe du héros (1 pour garçon, 2 pour fille et 3 pour inconnu) ¹⁵»

Comme on le voit, lorsqu'ils travaillent à ces jeux, à partir d'un référent culturel commun, souvent lié au genre des *manga*, ces adolescents ne recréent pas simplement des personnages, ils ne mettent pas seulement en œuvre des compétences graphiques, ou musicales, en sonorisant par exemple les jeux à leur manière, mais ils développent aussi de véritables compétences informatiques. Ce qui n'est pas sans questionner sur la séquence des apprentissages dans l'écosystème numérique à l'ombre duquel grandissent ces adolescents. En échangeant ces petits programmes appelés scripts pour améliorer les événements prévus dans le moteur de jeu, ces adolescents ne sont pas des *hackers*, même quand ils expliquent avoir repris des lignes de codes sur un site comme cité plus haut. Du point de vue de la culture du *hacking*, c'est-à-dire historiquement des virtuoses de la programmation au temps du partage d'ordinateurs imposants¹⁶, ils renvoient plutôt aux figures des *scripts kiddies*, les « copieurs-colleurs » du code informatique¹⁷. Ils savent décoder des scripts écrits dans ce langage de programmation dérivé du *Ruby*. Ils savent le lire, ils savent l'analyser pour le réécrire en modifiant ici et là quelques lignes comme on a pu le voir dans l'exemple cité, sans avoir appris à l'écrire. La séquence d'apprentissage du langage informatique rappelle en fait celle de la langue maternelle des plus jeunes enfants qui commencent à parler avec leur entourage puis apprennent à lire et à écrire dans les institutions scolaires.

Comme on le remarque dans des messages décomplexés vis-à-vis du langage informatique avec des expressions du type « *Ne cherchez pas à vous exploser les neurones* », ces RPG makers ne sont pas dans un rapport de sidération par rapport au jeu vidéo mais développent un rapport réflexif : ils savent voir que derrière le jeu, il y a du code, il y a un langage qu'ils apprennent à déchiffrer et utiliser pratiquement. Il existe des phases et modalités d'apprentissage, d'appropriation et d'interprétation du langage des scripts notamment par le biais de ces échanges de codes sur les forums ou des demandes spécifiques comme celle-ci postée sur le forum « PSP » par K., en avril 2008 :

« *Bonjour je voudrais savoir (si c'est possible) comment faire des combats double C'est à dire deux pokémon contre deux pokémon ?* »

¹⁵ <http://e-magination.jeun.fr/f45-tutoriels-scripts>

¹⁶ Voir l'article « Script Kiddie » dans *Wikipédia* : « Script kiddie est un terme péjoratif désignant les pirates informatiques néophytes qui, dépourvus des principales compétences en matière de gestion de la sécurité informatique, passent l'essentiel de leur temps à essayer d'infiltrer des systèmes, en utilisant des scripts ou programmes mis au point par d'autres. On pourrait traduire l'expression par « Gamin utilisateur de scripts », mais le terme « script kiddie » est le seul couramment utilisé ». Sur la distinction hacker/script kiddie, cf Thierry Bardini, « La culture du hack en ligne » in *Les Cahiers du numérique*, 3 (2), Hermès, 2002

¹⁷ D'ailleurs, pour rassurer les makers en herbe non programmeurs, l'auteur d'un post sur le langage de programmation RPG Maker dérivé du Ruby, le RGSS, prévient : « Ne cherchez pas à vous exploser les neurones, dites vous simplement que le RGSS utilise une syntaxe proche de celle que l'ont retrouve en Ruby uniquement parce que les développeurs de rpg maker ont jugés le Ruby simple d'accès pour tous. » Ainsi il est sous-entendu qu'il n'est pas forcément nécessaire d'apprendre le Ruby pour scripter sur RPG Maker même si d'autres sites ressources de scripts le préconisent par ailleurs.

On peut également parler de « carrières » de certains *script kiddies* sachant que d'après les membres de ces forums interrogés, certains auteurs de scripts jouissent d'une grande réputation comme K. du « PSP » d'après les entretiens des membres du projet suivi « Pokémon Aurore et Crépuscule. » Ceux qui savent coder peuvent collaborer sur différents projets présentés sur ces différents forums et décliner leurs différents savoir-faire comme par exemple A., « maker expérimenté » de 14 ans annoncé qui propose un script « Contrôler plusieurs personnages sur la map » sur « E-magination Games », le 30 décembre 2007 :

« Vous voulez faire un mini jeu ou l'on pourra contrôler plusieurs personnage différent, changez de personnages en appuyant sur une touche? alors se tutorial est fait pour vous. »

Ce même A., suivant les entretiens que nous avons à son domicile, avec le créateur du forum C., âgé à l'époque de 11 ans, va faire part de ses talents de scripteurs à la team du projet de collégiens « Pokémon Aurore et Crépuscule » en créant également la bannière du jeu, dont il est crédité sur la home du forum dédié en ces termes : « Bannière magnifique par A. »



(Autorisation de l'auteur)

Cette problématique d'une culture critique du code qui se trouve documentée dans ces pratiques renvoie au champ des *critical code studies*¹⁸, qui mettent en avant la nécessité de mieux comprendre le contexte de la création de code et la façon dont il circule dans nos cultures. Car, il est frappant de constater que les enfants qui développent ces pratiques de re-création de jeux ne font pas que chercher à jouer mais, ce faisant, lisent aussi dans le même mouvement le sous-texte, soit le code informatique. Jouer, ce n'est pas seulement se livrer à une activité ludique, mais aussi à une activité critique.

La long tail du code : une nouvelle forme de démocratisation technologique ?

De même que les histoires de ces univers de jeux sont remixées, se sont aussi les lignes de code qui sont mixés et modifiées comme le système de scripts en Ruby permet de l'effectuer de façon spécifique. Ce qui au plan de l'histoire des pratiques culturelles suppose de prendre en compte la *long tail du code* pour reprendre les termes du théoricien des nouveaux médias Lev Manovich. L'hypothèse forte pertinente d'une *long tail du code* renvoie

¹⁸ Cf pour une approche complémentaire sur ces questions *Critical Code Studies*, dédiées à la compréhension des contextes et des impacts culturels du code, c'est-à-dire de l'ensemble des règles ou contraintes qui assurent le fonctionnement d'un langage informatique en appliquant des méthodologies issues de la sémiotique : <http://criticalcodestudies.com/wordpress/>

au fait que plus en plus d'individus non programmeurs de formation et de profession sont amenés dans leur pratique d'Internet, à mobiliser du code informatique à des degrés divers. «Hors du monde académique et industriel, de plus en plus d'individus aujourd'hui écrivent du code. Ceci est le résultat de nouveaux langages de programmation et de scripts tels que JavaScript, PHP. L'autre facteur important est que les compagnies du web 2.0 ont publié en open source les API, ces interfaces de programmation permettant de réaliser des superposition de données (*mashups*).»¹⁹ Les pratiques de bricolages du code informatique à base de scripts à copier-coller pour forger leurs propres créations vidéoludiques documente cette hypothèse de la *long tail du code*. Par conséquent, depuis les remixes de contenus préexistants comme ceux que nous avons étudiés autour de la chanteuse Britney Spears²⁰ jusqu'au remixage du code informatique dans ces jeux vidéos amateurs semble bien s'établir ce que Manovich encore désigne comme une « remixabilité profonde.»²¹ Citant Barb Dybwad selon lequel le plus intéressant dans le Web dit 2.0 sont « ces nouveaux outils qui explorent le continuum entre le personnel et le social ainsi que ces outils dotés d'une certaine modularité permettant une remixabilité collaborative, processus par lequel les informations et les médias que nous avons construits et partagés avec d'autres peuvent être recombinaés et créer de nouvelles formes, des concepts, des idées, des *mashups* et des services», Manovich estime que la « remixabilité » est devenu le principe même de construction de l'univers des médias digitaux et elle concerne non plus seulement les professionnels mais également les amateurs qui n'ont plus seulement en mains des moyens de productions de leurs propres contenus mais ont encore accès aux contenus des professionnels dans une *mainstream database* que représente Internet. Cette hypothèse de la *long tail du code* qui marque la primauté du principe architecturant du web de la « remixabilité profonde » est intéressante à prendre en compte car sans hypostasier une *maintreamisation* de la programmation informatique comme le sont devenus l'expression personnelle et le partage de contenus sur des services comme Facebook comptant des centaines de millions d'utilisateurs dans le monde, elle met en exergue la nécessité de fertiliser les études au sujet du code informatique conçu tout à la fois fabrique de notre culture et un artefact culturel.

Faire des jeux, se faire des amis

En s'attachant aux « copieurs-colleurs » de code, notre recherche nous a mené sur le terrain du *geeking* pratiqué par certains d'entre les natifs digitaux, dont la naturalité des compétences numériques est évidemment à relativiser de façon urgente. Ce terrain est donc celui des activités de bidouillages informatiques et constitue l'un des principaux modes de participation à la culture digitale, axé sur les centres d'intérêts, les goûts, les passions. Ce mode de participation renvoie à une attitude engagée intense et autonome vis-à-vis des médias traditionnels. Le premier, le plus banalisé, étant le mode centré sur les relations sociales, l'amitié, le flirt, si on reprend les termes décisifs de l'enquête conduite par l'anthropologue

¹⁹ Lev Manovich, "Software takes commands", version 2008 :

http://softwarestudies.com/softbook/manovich_softbook_11_20_2008.pdf

²⁰ Laurence Allard, art.cité.

²¹ Lev Manovich, , Remixing and Remixability, 2005. En ligne sur

http://www.manovich.net/DOCS/Remix_modular.doc. Dernière consultation le 15 février 2009.

Mizuko Ito²². A travers ces pratiques, ce que l'on aime donne lieu à des investissements, des compétences, des formes de socialité non pas marginalisantes, comme le laisse à penser la folklorisation des *geeks* et autres *otaku*, mais au contraire que ces formes de reconnaissance entre pairs sont à prendre au sérieux.

²²Cf l'enquête collective dirigée par l'anthropologue Mizuko Ito « Living and learning with new media », portant sur 800 jeunes des USA de 12 à 30 publiée en novembre 2008 ; <http://digitalyouth.ischool.berkeley.edu/report>



[Accueil](#) [Portail](#) [Calendrier](#) [FAQ](#) [Rechercher](#) [S'enregistrer](#)

Jeux Concours Gratuits

Tous les jeux concours gratuits avec leurs réponses
www.mlstergagnant.com

Devenez fonctionnaire

Préparez le concours de greffier avec le CNED
www.cned.fr

Con

Prép
d'alo
www



Forum

Centre Pokémon



L'accueil

Vous devez faire un tour ici pour connaître le règlement du forum, vous présenter et dire quand vous êtes absent.

Moderateur: Jéjébraz

▮ Absences, ▮ Présentation des nouveaux, ▮ Anniversaires



Discussions

On peut parler de tout et n'importe quoi ici ! Vous avez en plus le droit de vous défouler en écrivant ce que vous voulez !

Moderateur: Jéjébraz



Jeux

Retrouvez ici les jeux de Discussions et inventez-en d'autres !

Moderateur: Jéjébraz



Discussions sur Pokémon

Vous pouvez discuter de Pokémon en général et des différents jeux de la série.

Moderateur: Jéjébraz



Le Shop

Vendez, achetez des objets ici !

Moderateur: Jéjébraz

▮ Partie Achat, ▮ La Galerie des Figurines

Projet Pokémon Aurore et Crépuscule



Présentation et Avancement



Dessins

Des talents de dessinateurs de Pokémon ou de Dresseurs (ou autres) Faites en nous part ici !

Moderateurs: Jéjébraz, Sasuke Uchiwa, Manderr



Boîte à idées

Des idées sur le scénario ou sur d'autres choses concernant le projet ? Postez les ici !

Moderateurs: Jéjébraz, Sasuke Uchiwa



Pokédex, Liste des Attaques, objets...

Ici, on invente des attaques, des objets et des Pokémon et l'Admin les répertories.

L'Arène



Autres concours

Les autres concours... tout les membres peuvent poster =)

Moderateur: Jéjébraz

L'étude des échanges au sein du forum du projet étudié montre comment se constitue un collectif en ligne agrégeant de jeunes gens de 10 à 20 ans en moyenne. Un collectif plutôt qu'une communauté puisque les membres participant à ce projet n'ont pas tous des liens organiques ou de liens d'interconnaissance primaire, mis à part deux demi-frères et leur ami collégien résidant à Paris. Les autres membres résidant dans toute la France et âgés de 11 à 17 ans, ont rejoint le projet suite à une présentation sur le forum « PSP » suite à un billet intitulé « La team Boréale présente Pokémon Version Aurore et Crépuscule » :

Le billet présente notamment le scénario, qu'il est intéressant de lire comme relevant justement du remix de la diégèse des jeux de type Pokémon :

« Vous incarnez un garçon ou une fille de 14 ans qui rêve d'avoir un Pokémon. Vous habitez à Bourg-Léger, une ville qui abritait autrefois la célèbre Prof. Orchie. Cette dernière a disparu mystérieusement. Un beau jour, vous apprenez aux Poké-News que la Prof. Cassie s'installe à Bourg-Léger. Vous saisissez l'occasion et foncez vers le Laboratoire de Cassie. Vous n'êtes pas le seul : votre meilleur ami, Chris ainsi que Marine, la fille de Pierre ROCHARD, ont aussi entendu les Poké-News. Vous vous retrouvez tous les trois devant le Labo, prêts à demander à Cassie un Pokémon. Cette dernière refuse car elle trouve vos arguments idiots. Une voix retentit de nulle part. C., le frère de Marine, défonce le mur du Labo et arrive dans la salle. Il arrive à convaincre Cassie de vous donner un Pokémon, pour compléter le PokéDEX. Vous partez donc dans une merveilleuse aventure, qui vous mènera aux quatre coins de la région de Bario pour capturer tous les Pokémon, battre les Champions d'arène et stopper la Team Astrale (voir le VI) »

Les références à la notion de *team* par les jeunes membres du projet pour caractériser le collectif nous indique donc sous quelles modalités se produit de l'en-commun dans la dynamique endogène du forum et nous incite à ne plus postuler l'existence d'une communauté de pratiques à laquelle devrait appartenir *a priori* tout membre d'un forum *RPG Maker*.

Les Teams

La « présentation de soi » du projet sur les autres forums de *RPG Maker* s'effectue sous le nom de « Team Boréale » décrite ainsi sur le forum « Pokémon Script Project » :

« La Team Boréale, c'est la Team des créateurs du jeu . Vous pouvez me demander à en faire partie !
Voilà les membres de la Team Boréale :
Mappeurs : C.
Dessinateurs de Pokémon : Sasuke Uchiwa ; M.
Dessinateur de Dresseurs : C.
Scénariste : C. et j.
Scripteurs : Aucun. On recrute
Chara-Maker : Sasuke Uchiwa
Le forum de la team : <http://pokeac.forumpro.fr> »

La notion de *team* renvoie à l'unité organisationnelle des *mangafansubbers* qui ont routinisé une certaine division du travail entre ceux qui rédigent la traduction des sous-titres, ceux qui les réalisent graphiquement en jouant parfois sur les polices et les derniers qui les synchronisent avec la bande image²³. En raison de la proximité culturelle de ces re-créateurs de jeux avec la culture des *manga*, la *team* semble ici être le modèle ressource pour comprendre comment se formalise une création commune par le biais d'un forum animé par des collégiens sans expérience professionnelle préalable. On peut remarquer qu'en plus de

²³ Sur les pratiques de *fansubbing*, voir Laurence Allard, « Express Yourself 2.0.. ; », op.cité.

reproduire une division formelle du travail, sont opérées des distinctions vernaculaires entre «dessinateurs» et «dresseurs» et «Chara Maker.» Suivant le créateur du projet, C., ces distinctions sont propres à la technologie RPG Maker, au genre Pokémon mais aussi à sa propre imagination. Selon lui, le «Chara Maker» se charge de dessiner les personnages se déplaçant sur la «map» ou décor du jeu. Un rôle spécifique a été attribué pour les dessinateurs de dresseurs, c'est-à-dire les personnages qui entraînent les Pokémon au combat. Et contrairement à la division du travail du monde industriel du jeu vidéo, on note une déclinaison artisanale avec des rôles occupés par la même personne. Une répartition dont le critère est le talent spécifique des uns et des autres qui se distribuent ou se proposent pour telle ou telle activité : savoir dessiner, imaginer un scénario, écrire des dialogues sans trop de fautes d'orthographe, inventer de nouvelles créatures, batailles et armes dans cette nouvelle version de l'univers Pokémon.

On peut remarquer également dans la présentation du projet que l'accent est mis sur l'invention de nouvelles figures, batailles, armes :

VII) Nouveaux Pokémon :

[Starters et Evos](#)

VIII) Nouveautés


Un nouveau type ! Le type LUMIÈRE !

FAIBLESSES : Ténèbres, Glace, Spectre et Dragon
 RÉSISTANCES : Combat, Psy, Roche, Poison.
 SUPER EFFICACE : Ténèbres, Combat, Roche, Poison, Sol.
 PAS TRÈS EFFICACE : Glace, Spectre, Plante, Electric.

Une nouvelle CS : Briz'Glace ! Elle permet de détruire des rochers de glace mais aussi des Icebergs dans la Mer du Nord !

De nouvelles attaques et capacités spéciales, bien sûr !

De nouvelles Balls :

-La CandyBall, qui donne un niveau au Pokémon Capturé et le rend amical. Elle a le taux de capture d'une PokéBall. 

Je réfléchis encore à l'espèce de PokéNAV.

(Autorisation de l'auteur)

Il peut s'agir ici d'une volonté non pas de répliquer le modèle narratif industriel de façon littérale mais sous un mode artisanal, celui de la *team*, de forger, via les scripts sous la main ou retravaillés, des variantes créatives et mises en valeur comme telles dans la présentation.

Si la forme sociale élue est celle de la *Team*, en référence à la culture notamment des fansubs du manga - dont l'un des pseudos reprend le nom d'un des personnages du manga populaire *Naruto*, le format d'expression et de communication est celui du forum de discussion avec un modérateur, qui est aussi l'initiateur du projet. En termes de *digital literacy*, outre les compétences en termes de lectures-réécritures des scripts, on peut noter ici des savoirs-faires explicités en termes de travail expressif d'administration et de modération des forums entre pairs. Dans les commentaires suscités par la présentation du projet, on peut lire ainsi ce fil entre C. et l'un des commentateurs :

« **blblbl** est vrai ca fai longtemps qu'il a commencé je crois non?
 C. Oui mais au début c'était une idée sans réel support, puis j'ai découvert PSP [PSP] et le jeu a pu marcher !
blblbl D'ac au fait je ne sais pas pk mais j'ai été désincrit du forum...
 C. lol oui ^^ Tu peux te réinscrire ! Je voyait une dizaine de membres qui ne postaient jamais alors je les ait supprimé. D'ailleurs le règlement dit qu'on doit poster sinon ça sert à rien de s'inscrire, a part pour voir les trucs réservés aux membres !
 D'autres question sur le jeu ?
blblbl tas besoin daide pour les events? »

Au problème interactionnel que peut susciter le fait de désinscrire des membres, on lit comment le jeune modérateur s'en tient à la netiquette, « le règlement », répliquant à la lettre un autre genre de code, le code de conduite du forum. D'un copier-coller l'autre, c'est bien par ce procédé que les plus jeunes apprennent à interagir par les réseaux de communication.

Validation intersubjective entre pairs

Autour de cette présentation, quelques commentaires tous positifs et élogieux ont été rédigés comme celui-ci par exemple :

« ☺ Jayjay pour la présentation, j'adooore ^^
Tu pourrais faire un tuto pour ce qui est de la créa d'un nouveau type ? J'avais tenté, je me suis heurté à tellement de défauts de codage (liés à mes bidouillages) que j'ai abandonné ☹ »

On retrouve dans ce commentaire qui valide à la fois le projet mais aussi la présentation formelle qui en est faite, les mécanismes décrits dans l'enquête étatsunienne *Learning and living with new média*²⁴, qui montrent comment à travers leurs activités motivées par l'amitié ou les centres d'intérêt, les jeunes créent et naviguent entre de nouvelles formes d'expression et de nouvelles règles de comportement social. Et durant ces processus, ils acquièrent diverses formes de techniques et de compétences en explorant de nouveaux centres d'intérêt, en bricolant et en jouant avec de nouvelles formes médiatiques. Par le partage des créations et les commentaires reçus des autres, se déploient des procédures de validation intersubjective par des pairs. Ainsi dans le commentaire ci-dessus, S. fait-il part de son expérience quant à la réalisation des « tuto » pour les nouveaux types de Pokémon. Il s'agit ici typiquement ici d'un mode d'apprentissage entre jeunes animés de la même passion qui échangent des savoirs-faires quand ils interagissent en ligne. Et c'est sur un mode exploratoire, dans un processus d'essai-erreur, celui-là même qui commande à leur navigation dans les jeux qu'ils vont récréer dans leurs propres créations.

On peut remarquer également à l'épreuve de notre terrain, que les hiérarchies d'âge se trouvent renégociées en fonction d'autres critères plus internes au projet, comme la distribution des compétences et des ressources. Ainsi les talents graphiques ou de construction de scénarios voire le maniement correct de l'orthographe française sont-ils répartis par les membres de la *team* elle-même sans tenir de ces différents d'âge suivant les explications données lors d'entretiens semi-directifs avec l'initiateur du projet.

En apprennent souvent de leurs pairs plutôt que des professeurs ou des adultes sur ces formes de re-créations de jeux, ce sont les notions d'autorité et d'expertise qui sont ouvertes à nouveaux frais. Pour prolonger ce dernier point mis en avant par les chercheurs américains, on doit ici mentionner combien les différents savoirs acquis sous ce mode de l'exploration avec d'autres pairs souvent un peu plus âgés d'un centre d'intérêt d'une passion d'un goût particulier confèrent en effet une autorité certaine. Ainsi, en postant sur le forum ressources en scripts originaux et animés par un jeune adulte, le projet des collégiens de « Pokémon Aurore et Crépuscule » est validé par des experts reconnus notamment par leurs compétences d'écriture informatique. Ces dynamiques de reconnaissance de différentes compétences entre pairs sont à souligner car elles vont amener ainsi l'initiateur du projet, C., à devenir le modérateur de la *tchat box* d'un forum qui n'est pas le sien mais du forum des plus grands et plus codeurs, « PSP .» Ce sont donc aussi les compétences sociales de modération du

²⁴ Op.cité.

collégien que l'animateur de ce forum, vient valider en lui confiant un rôle de pacificateur des échanges synchrones et souvent vifs qui s'effectuent par l'intermédiaire d'un canal de tchat pour les membres du forum de discussion. C. qui se disait « un peu geek » à l'époque a souhaité accorder un peu de son temps à cette fonction de médiateur qui pouvait aller jusqu'au « bannissement » des membres les plus insultants.

Il nous semble donc possible, au terme de cette synthèse de terrain, de s'accorder pleinement avec les conclusions de l'étude étatsunienne conduite par Mizuko Ito, qui affirme qu'internet et ses différents dispositifs techno-sociaux d'expression, d'interactions et de création, des forums aux sites de partage vidéo, est utilisé, sous des apparences de divertissement, comme des lieux d'apprentissage notamment des compétences sociales et technologiques dont ils ont besoin pour participer pleinement à la société contemporaine.

Technologies de l'imagination et *transmedia literacy*

Compétences, sociales, interactionnelles - car le projet s'accomplit par l'intermédiaire de communications écrites en lignes, compétences créatives d'imagination des scénarios, compétences graphiques d'invention de personnages ou de décors, compétences informatiques de déchiffrement et d'implémentation de programmations des actions du jeu... qui a dit que les jeux n'étaient que des productions destinées à des jeunes idiots culturels ? Cet ensemble de compétences déployées dans ces pratiques de re-création de jeux peuvent être désignée comme une *transmedia literacy*. Car il s'agit des compétences traversant les médias et les technologies – des jeux sur consoles aux remixes sur PC et démos vidéos en ligne- mais aussi les espaces sociaux, hors et en réseau. L'articulation de ces « vies imaginées » dans l'entre-réseau - si l'on reprend le titre de l'un des forums étudiés « S'évader du banal... et entrer dans l'imaginaire » - avec la vie quotidienne et la sociabilité ordinaire que suppose de re-créer un jeu par le biais d'un forum est aussi à pointer. En effet, d'un point de vue sociologique, il nous faut encore dire que la fratrie présente dans le forum du projet étudié est issue d'une recomposition familiale vivant en résidence alternée mais qui se retrouve quotidiennement sur ce forum du projet de jeu en plus des copains de classe que l'on fréquente tous les jours et avec qui l'on continue « à trainer ensemble » (danah boyd) sur le réseau internet. D'ailleurs une rubrique est présente à cette fin pour parler de « tout et de rien.»

Ce sont de telles capacités transmédiatiques manifestées par ces jeunes adolescents que documentent ces créations de jeux, qui restent il faut le signaler en conclusion, la plupart du temps inachevés, demeurant en chantier et ce en raison des obligations scolaires, sociales et familiales dans ces tranches d'âge.

Ainsi, on peut conclure avec Mizuko Ito, qui à travers ses recherches sur les jeux de type *Pokemon* ou *Yu-Gi-Oh !* a montré comment mes jeux commerciaux qui se déclinent sous différentes formes matérielles, que l'auteur désigne par « médias mixtes » - jeux vidéo nourrissant des types de média non interactifs et produits en série (TV, mangas) ainsi que des supports du type mobile et autres technologies personnelles (*gameboys*, jeux de cartes), permettant aux enfants de se représenter ces récits dans différents contextes d'interaction sociale. Son étude, que nous avons publiée en français²⁵ explore comment des technologies

²⁵ Ito Mizuko, « Les technologies de l'imagination des enfants : médias mixtes, hypersociabilité et formes culturelle recombinautes » in « 2.0 ? Culture Numérique, Cultures Expressives », op.cité.

émergentes servant de support à l'imagination, c'est à dire « la façon dont certaines conditions sociales et formes culturelles liées à l'enfance sont liées à des technologies pervasives et poreuses entre elles ». Tout comme Benedict Anderson²⁶ et Arjun Appadurai²⁷, Ito considère l'imaginaire comme « un fait social collectif bâti sur le développement de certaines technologies médiatiques à des moments historiques particuliers²⁸. » L'auteure recoupe encore la démonstration d'Appadurai selon lequel les médias électroniques ont donné à l'imagination un rôle qui commence à faire partie de la vie quotidienne. Les gens s'engagent ainsi dans ces systèmes imaginatifs d'une façon plus active et l'imagination devient un terrain de mise en scène de l'action et non pas forcément une échappatoire. Elle en déduit que « les médias mixtes introduisent à un imaginaire distribué et perversif, qui entrecroise de multiples formes matérielles. Un imaginaire qui se répand et envahit mais qui n'est pas un imaginaire de masse. Le plus important, peut-être, est l'attention constante aux politiques et aux créativités de tous les jours, que requièrent les médias mixtes, comme ces technologies de l'imaginaire omniprésentes dans les moindres aspects ordinaires de notre vie de tous les jours.

²⁶ *L'imaginaire national: réflexions sur l'origine et l'essor du nationalisme*, La Découverte, 1996.

²⁷ *Après le colonialisme. Les conséquences culturelles de la globalisation*, Payot, 2001

²⁸ Ito Mizuko, op.cité, p.39.