

créer UNE COMMUNAUTÉ jeunesse auto-gérée et culturelle

Une recherche-action sur les plateformes numériques jeunesse
Mémoire dirigé par Sébastien BROCA, maître de conférences

Zoé SCHMIT

Octobre 2021

17803779



Zoé SCHMIT

N° étudiant: 17803779

Créer une communauté jeunesse autogérée et culturelle

Une recherche-action sur les plateformes numériques jeunesse

Master 2 ICCREA

Mention Plateformes numériques, création et innovation

Année 2020-2021

Sous la direction de

Sébastien BROCA, Maître de conférences

**UNIVERSITE PARIS 8 - 2 RUE DE LA LIBERTE - 93526 SAINT-DENIS CEDEX
UFR: CULTURE ET COMMUNICATION**

REMERCIEMENTS

Je tiens tout d'abord à adresser tous mes remerciements à M. Sébastien Broca, maître de conférences en sciences de l'information et de la communication à l'Université Paris 8, pour avoir bien voulu être mon directeur de mémoire et m'avoir donné ses conseils pour la documentation et l'organisation de ma recherche-action.

Je remercie aussi Mme Sophie JEHEL, responsable de la spécialisation M2 ICCREA « Plateformes numériques, création et innovation » et toute l'équipe pédagogique de ce parcours pour la formation dont j'ai pu bénéficier.

Merci à M. Damien GIARD, directeur du numérique jeunesse à Bayard, pour l'entretien qu'il a bien voulu m'accorder et pour avoir partagé son expérience sur la création et l'administration de plateformes et de sites jeunesse.

J'exprime toute ma gratitude à tous les membres, fidèles ou furtifs, du hameau des Nains pour leur participation à la vie de la communauté des Nains, sans laquelle cette recherche-action n'aurait pas pu avoir lieu.

TABLE DES MATIÈRES

Introduction	5
---------------------	----------

I. Premiers axes de recherche pour un prototype de plateforme documentaire jeunesse	10
--	-----------

A. Les différents types de plateformes numériques jeunesse existantes	11
--	-----------

1. <i>Le modèle des plateformes numériques de la presse jeunesse</i>	11
2. <i>Le modèle de Vikidia et des Creative Commons</i>	12
3. <i>Réseaux sociaux et jeux de rôles</i>	15

B. Première maquette	17
-----------------------------	-----------

1. <i>« Gamifier » des contenus documentaires ou « socialiser » une démarche de recherche ?</i>	17
2. <i>La première maquette</i>	21
3. <i>Changement de cap avec le confinement</i>	24

C. Jeux de rôles sur Loup-Garou et Discord	26
---	-----------

1. <i>Présentation du jeu du Loup-Garou de Thiercelieux et de sa version en ligne</i>	26
2. <i>Discord : une architecture pour des hameaux Loups-Garous</i>	31
3. <i>Quelques hameaux Loups-Garous sur Discord et leurs gouvernances</i>	33

II. Création et fonctionnement du hameau des Nains	40
---	-----------

A. Les membres du hameau	41
---------------------------------	-----------

1. <i>Les premiers Nains</i>	41
2. <i>Devenir un Nain (ou être un écureuil)</i>	45
3. <i>Sociologie du hameau des Nains</i>	47

B. Organisation du hameau	48
----------------------------------	-----------

1. <i>Des règles communes</i>	48
2. <i>Ses différents salons</i>	51
3. <i>Émulation et entraide</i>	60

III. Bilan et perspectives	62
-----------------------------------	-----------

A. Retours d'expérience	62
--------------------------------	-----------

1. <i>Résultats de l'enquête menée auprès des membres de la communauté</i>	62
--	----

2. Création d'un « kit Commulab »	64
3. D'un projet de production documentaire certifiable à celui d'une démarche de production personnelle argumentée.....	67
B. Quelle viabilité économique pour ce type de plateformes ?.....	69
1. Les ressources des plateformes commerciales : Discord, Loup-Garou	69
2. Les recettes des plateformes Creative Commons : Vikidia, Wikipédia.....	71
3. Quel modèle pour le hameau ?	73
Conclusion	76
Bibliographie/ Sitographie	81
Annexes	I

Introduction

Ce mémoire *Créer une communauté jeunesse autogérée et culturelle* est une suite du mémoire *Éditorialiser la presse jeunesse*, pour lequel j'avais fait une enquête sur les pratiques des publics 8-12 ans concernant la presse imprimée et les usages numériques. Ce premier mémoire était réalisé dans le cadre d'un Master 2 Création et Édition Numériques à l'Université Paris 8 en alternance à *Images Doc*, magazine documentaire pour les 8-12 ans. Je souhaitais étudier les pratiques de ces jeunes et évaluer leur intérêt pour plus de contenus numériques complémentaires au magazine papier.

Ce premier mémoire a montré que les 8-12 ans fréquentent deux types de plateformes aux fonctionnements et aux finalités très différentes : les compléments numériques aux magazines jeunesse et les réseaux sociaux de type *YouTube*. Dans la première catégorie de plateforme, les contenus sont riches et leur qualité est garantie mais les publics ont un rôle mineur, principalement de récepteur de l'information. Dans le deuxième, les jeunes ont un rôle central mais les contenus sont souvent très pauvres et sont exposés à toutes les dérives (publicité, fake news, mise en danger...)

L'enquête réalisée pour le mémoire *Éditorialiser la presse jeunesse* a aussi souligné la division en deux catégories: ceux qui accèdent à la presse jeunesse et les autres, dont l'environnement ne donne pas cet accès et qui fréquentent beaucoup plus les réseaux sociaux.

De cette étude, on peut souligner deux paradoxes. Le premier est que des outils techniques sont à disposition des jeunes mais qu'il n'existe pas d'outillage méthodologique. Les jeunes sont livrés à eux même sur des réseaux comme TikTok, Instagram et Youtube. Le deuxième est qu'il n'existe quasiment aucune plateforme de contenus qualitatifs jeunesse sur laquelle le jeune est « acteur » comme il peut l'être sur des réseaux tels qu'Instagram, WhatsApp... L'encyclopédie jeunesse *Vikidia*, pour et par les jeunes, reste une exception notable.

Dans un monde où plus de gens sont instruits et les outils particulièrement élaborés pour communiquer, il est normal que chacun puisse être en mesure de prendre la parole sur des

sujets qui le concernent. Les jeunes aussi ont cette capacité et en ressentent le besoin, d'autant plus pendant cette période de restriction des contacts physiques. Ils ont particulièrement souffert pendant la période de confinement du mois de mai 2020 : marginalisés, exclus et même stigmatisés comme source de contamination¹. Coupés de leur espace d'expression, la cour de récréation, les plus jeunes se sont retrouvés encore plus isolés que leurs parents, qui bénéficiaient, eux, de moyens de communication que leurs enfants n'avaient pas.

Cependant, prendre la parole sur un sujet, agir dans un but commun s'apprend. Développer sa capacité à s'écouter, à avoir une écoute active, à poser des questions, à chercher de l'information de manière vérifiée, à avoir un esprit de synthèse et de réflexion s'apprend dès le plus jeune âge.

Pourtant les espaces d'agora publique, qui permettraient à chacun de développer une parole libérée et de construire ses raisonnements au contact des autres, n'existent pas ou peu pour les enfants, pré-adolescents et adolescents. Certains processus pédagogiques scolaires tendent vers cette éducation démocratique mais fondamentalement, les enfants, pré-adolescents et adolescents ont peu d'espaces pour construire leur intelligence collective et leur esprit critique. Ces rares espaces n'existent que dans le cadre de l'école, ils ne se trouvent pas dans l'environnement extra-scolaire des jeunes.

Ce mémoire, entrepris lors d'une deuxième année d'alternance à Bayard Jeunesse, dans le cadre d'un Master 2 à l'Université Paris 8 sur *les Plateformes Numériques : création et innovation*, part de l'hypothèse qu'il est possible de faire vivre une plateforme numérique où les publics jeunesse ont un rôle important, et que les contenus soient « riches ». Ces plateformes numériques seraient des espaces dans lesquels les participants sont à la fois producteurs de contenus et récepteurs, formateurs et apprenants, auteurs et publics.

Partant de cette hypothèse, je me suis posé la question: quel modèle de plateforme numérique peut à la fois créer des contenus de qualité et donner une place centrale aux jeunes dans la production de ces contenus ? Quelle architecture de l'information peut être assez ouverte pour

¹ Vox Pop - Arte. « Comment la crise de la Covid-19 impacte t-elle notre santé mentale ? » . YouTube; 4 avril 2021. <https://www.youtube.com/watch?v=BQCZOc7DSq8>, de 8:10 à 10:10 (Consulté le 05/08/21)

engager le plus grand nombre de jeunes, y compris ceux qui ne rentrent pas dans la catégorie des abonnés à un titre de presse jeunesse, et pourtant assez fermée pour assurer un bon fonctionnement ?

Pour chercher à répondre à cette question, ce mémoire s'est construit à partir d'une recherche-action : la réalisation d'une plateforme collaborative et l'analyse de son fonctionnement. La recherche-action est une méthode de recherche qui se caractérise notamment par le fait qu'elle « *est réalisée avec les gens plutôt que sur les gens* », et le chercheur est « *impliqué au même titre que les participants du milieu dans le projet qu'il étudie* ». Elle est « *nécessairement ouverte puisqu'il est impossible de déterminer à l'avance le cours de l'action, le nombre de cycles qui seront impliqués, ni même le résultat final au sein des milieux* » et elle « *visé la génération de connaissances crédibles sur le plan scientifique et transférables à un large public de chercheurs et de praticiens* ».²

J'ai donc été à la fois objet et sujet de cette recherche, très impliquée dans la création et l'administration de la communauté numérique qui est étudiée dans ce mémoire. Le but de ce double positionnement est d'inscrire mes réflexions théoriques dans le cadre d'une démarche de réalisation pratique qui cherche à s'affiner au fur et à mesure des expériences, des essais, des lectures et des observations.

J'ai mené cette recherche-action avec des jeunes de 13 à 37 ans, de partout en France et même du Québec, du Maroc, de la Suisse, de la Belgique... La plateforme a accueilli deux cents participants, parmi lesquels une dizaine de membres véritablement investis dans la gestion de la communauté. Mon projet a beaucoup changé à leur contact.

Le projet initial était issu d'un travail de veille sur les plateformes documentaires jeunesse et s'inspirait des idées que j'avais pu observer. Il s'agissait d'une part des idées pour augmenter l'attractivité des contenus grâce à l'interactivité multimédia et d'autre part d'idées pour

² ROY Mario, PRÉVOST Paul. « La recherche-action : origines, caractéristiques et implications de son utilisation dans les sciences de la gestion », 2013, *Recherches qualitatives*, 32(2), 129-151.
https://www.researchgate.net/publication/272566694_La_recherche-action_origines_caracteristiques_et_implications_de_son_utilisation_dans_les_sciences_de_la_gestion

favoriser une écriture collaborative des articles par les jeunes. *Vikidia*, l'encyclopédie collaborative des 8-13 ans, a été une référence principale. Bien plus qu'un simple modèle d'écriture collaborative, elle a été un exemple concret d'auto-gouvernance et d'auto-surveillance d'un bien commun, tel qu'il a été d'abord défini par Elinor Ostrom dans *Gouvernance des biens communs, Pour une nouvelle approche des ressources naturelles*. L'idée des Communs s'est propagée dans différents domaines de la société grâce notamment à la culture du logiciel libre et, avec le temps et les différents travaux sur le sujet, la notion s'est élargie à toutes les ressources partagées telle que la connaissance, et même plus fondamentalement à un « *agir en commun* »³.

Je me suis appuyée sur les travaux concernant les biens communs de la connaissance et leur gouvernance partagée, notamment l'étude de Dominique CARDON sur l'administration de *Wikipédia*, pour mettre en perspective l'expérience menée avec les membres de la plateforme numérique créée pendant cette étude. J'ai aussi cherché à mieux saisir les différents liens possibles entre les jeux en ligne et les réseaux sociaux avec les différentes formes d'apprentissage: *serious games* et *serious gaming* (c'est-à-dire détournement de jeux vidéos à des fins pédagogiques), jeux de rôles et jeux collaboratifs... Pour cela j'ai fait appel à différents travaux de recherche comme celui de Vincent BERRY sur le jeu vidéo et les apprentissages scolaires ou celui de Mehdi MOUSSAID sur l'utilisation du jeu vidéo pour faire avancer la science. Ma réflexion a aussi été enrichie par l'entretien avec Damien GIARD, directeur du numérique jeunesse à Bayard. En tant que recherche-action, j'ai aussi retiré beaucoup d'informations sur mes observations et sur les retours des participants à cette expérience. Faisant partie de ces participants, il y a donc une grande part d'auto-réflexivité dans la démarche de recherche de ce mémoire.

Dans un premier temps, je décrirai les trois différents modèles de plateformes jeunesse existants qui ont servi à la conception d'une première maquette de plateforme collaborative jeunesse et comment elle a été totalement remise en cause suite au confinement. La deuxième partie est dédiée à la présentation du système de gouvernance de la plateforme jeunesse

³ BROSSAUD Claire, LAVAL Christian. « Aux racines des communs. Entretien avec Christian Laval », *Métropolitiques*, 3 mai 2018. <http://www.metropolitiques.eu/Aux-racines-des-communs.html> (Consulté le 03/08/21)

autogérée et culturelle que nous avons mis en place, aux rôles de ses membres et son fonctionnement. La dernière partie fait un bilan de cette expérimentation, ce qui en est issu en termes de productions, ce qu'elle a apporté à ses participants, ce en quoi elle peut servir à l'élaboration d'autres plateformes jeunesse.

I. Premiers axes de recherche pour un prototype de plateforme documentaire jeunesse

Au départ, j'avais la volonté d'élaborer un format de plateforme documentaire collaborative et de le faire tester par un panel jeune public. Je visais tout particulièrement la tranche d'âge des 10-12 ans, moment où les enfants passent du primaire au collège et un tournant majeur dans leur développement intellectuel et culturel.⁴

C'est le moment des premiers choix d'orientation dans le parcours d'une vie. J'avais été marquée en classe de 5^{ème} par un cours sur le monde romain pour lequel l'enseignante avait déployé une pédagogie par le jeu de rôles qui avait su rendre à mes yeux passionnante une matière qui m'était *a priori* peu attirante. Elle m'a donné le goût du travail collaboratif, par l'animation d'une web radio sur le latin, ce qui m'avait amené ensuite à participer au journal de l'école. Elle m'a aussi donné le goût de la recherche documentaire, le plaisir de construire un article documenté et ludique, ce qui m'a amenée à la création de mon propre magazine numérique jeunesse sur le monde romain.

Comment retrouver cette dynamique stimulante dans un contexte hors scolaire ? En quoi la presse jeunesse, en tant que lecteur et en tant qu'auteur, participe-t-elle à cette ouverture sur le monde ? En quoi peut-on utiliser les différents supports médias pour rendre des contenus culturels ou scientifiques plus accessibles ?

Partant de ces questions, je me suis appuyée sur le travail de veille réalisé avec *Éditorialiser la presse jeunesse* pour élaborer une première maquette que je prévoyais de mettre en ligne pour la tester.

⁴ REVOL, O. « L'adolescence, phase de latence ou période clef ? », *Réalités Pédiatriques*, mai 2017, n° 211, p. 57-59. https://jirp.info/wp-content/uploads/sites/3/2017/06/QUESTIONSFLASH_ADO_Revol3.pdf

A. Les différents types de plateformes numériques jeunesse existantes

1. Le modèle des plateformes numériques de la presse jeunesse

Pour commencer à modéliser un prototype de plateforme numérique jeunesse, je me suis inspirée de l'existant, à travers la veille de 21 sites d'édition jeunesse réalisée dans Éditorialiser la presse jeunesse.

Les plateformes numériques de la presse jeunesse proposent en premier lieu des enrichissements de production « descendante » dans laquelle le multimédia (vidéos, diaporamas sonores, podcasts, animations...) rend les contenus plus accessibles et plus attrayants.

Elles proposent aussi des rubriques qui laissent une petite place à la participation des jeunes internautes : concours de dessins, quiz interactifs, rubriques de questions. J'avais remarqué en travaillant à la rubrique courrier des lecteurs d'Images Doc que les enfants envoyaient leurs questions mais aussi parfois leurs réponses sur un sujet donné (Annexe 1a).

Cela m'a interpellée et m'a motivée à poursuivre ma recherche et mon expérimentation sur l'éditorialisation de contenus jeunesse mais cette fois-ci non pas par des adultes écrivant pour des enfants mais des enfants s'adressant à d'autres enfants.

Calquant sur le modèle de leurs magazines papiers, ces plateformes mettent aussi en ligne des « kits », des « boîtes à outils », des idées d'expériences... Il y a aussi des « kits » et des maquettes pour créer son propre journal.

S'adaptant aux usages des jeunes publics, ces éditeurs jeunesse proposent de plus en plus un accès aux vidéos via le réseau social YouTube (Annexe 1b).

Ils essayent aussi de développer l'esprit de « communauté » de lecteurs grâce à Internet. *Astrapi* a donné un nom à sa communauté de lecteurs : les *Astrapiens*. *Okapi* propose un « bla-bla club » où la communauté des internautes peut débattre sur une question posée sur le blog: <https://blog.okapi.fr/blablaclub/okapi-1139-fait-sa-rentree-8744.html>.

La plateforme numérique jeunesse que je souhaitais prototyper aurait toutes ces fonctionnalités d'enrichissement par le multimédia et de « boîte à outils » mais aussi une incitation beaucoup plus grande à produire des contenus : écrire des textes, envoyer des photographies, des dessins dans le but de co-rédiger des articles sur des sujets donnés.

Pour cette dimension plus « ascendante » de la production de contenus, je me suis beaucoup inspiré du modèle de *Vikidia*, qui allie le sérieux d'une ressource documentaire dont les contenus sont vérifiés par les pairs (adultes et enfants) avec un rôle éditorial important des enfants.

2. Le modèle de Vikidia et des Creative Commons

Vikidia est une encyclopédie en ligne pour les 8-13 ans fondée par Mathias DAMOUR en novembre 2006 et administrée depuis avril 2011 par l'association Vikidia. C'est une version « junior » de *Wikipédia* mais indépendante de la Wikimedia Foundation. Il existe des versions de *Vikidia* en dix langues : espagnol, italien, russe, anglais, catalan, allemand, basque, sicilien, grec et arménien.

Comme *Wikipédia*, *Vikidia* repose sur la technologie wiki créée en 1995 par Ward CUNNINGHAM qui a révolutionné Internet en favorisant l'écriture collaborative. Comme ceux de *Wikipédia*, les contenus de *Vikidia* sont distribués sous licence libre : ils peuvent être utilisés, modifiés et diffusés librement, à condition qu'ils soient redistribués dans les mêmes conditions.

La particularité de *Vikidia* est d'être à la fois un contenu fiable, accessible, utilisable par les jeunes publics et un outil pédagogique de rédaction destiné à ce même public, utilisable en

classe ou individuellement. « *C'est-à-dire qu'il s'agit non seulement de fournir une ressource de savoir mais de donner la possibilité au plus grand nombre de s'impliquer dans son élaboration* ». ⁵

Le projet de *Vikidia* est, au-delà de l'encyclopédie, un projet de formation du citoyen, qui prend appui sur la convention relative aux droits de l'enfant. « *Par le contenu proposé et son fonctionnement, Vikidia a aussi comme objectif de répondre et d'appliquer en particulier les articles 12, 13 et 17 de la Convention relative aux droits de l'enfant de 1989.* » ⁶

La communauté est intergénérationnelle : enfants, adolescents et adultes participent au projet de manière complémentaire. La participation des enfants, même aussi minime qu'elle puisse paraître aux yeux d'un adulte, permet notamment de produire des contenus véritablement adaptés aux centres d'intérêts des 8-13 ans et d'éviter un ton infantilisant. Cela permet aussi à l'enfant et à l'adolescent de sortir de la relation scolaire classique et de participer avec les adultes à un projet global. C'est à la fois plus motivant et plus responsabilisant.

Trois aspects de la plateforme numérique *Vikidia* me semblent essentiels à retenir :

- Le fait qu'on puisse être à la fois un lecteur et un producteur de contenus.

Il s'agit de dépasser le schéma classique dans lequel seuls les « spécialistes » produisent des contenus qu'un public « reçoit ».

- La vocation politique du projet : former des citoyens.

Au-delà même de la valeur des contenus produits et de la médiation culturelle et scientifique de ses articles, l'encyclopédie permet à chacun, quel que soit son âge ou son niveau d'études, de devenir un membre actif d'un bien commun, celui de notre champ de connaissances, et ensemble, les membres de la communauté co-gouvernent cet espace, en définissent les règles de fonctionnement, les différents rôles, les sanctions...

- La licence Creative Commons sous laquelle sont produits et diffusés les contenus de l'encyclopédie, posant les jalons d'un modèle économique alternatif à ceux qui dominent :

⁵ DAMOUR, Mathias. « De quelle participation parle-t-on ? », *Wikimedia France*. 24 /09/2018.
<https://www.wikimedia.fr/vikidia-ou-de-la-participation-des-enfants/>

⁶ « Vikidia: À propos ». *Vikidia*. Dernière modification: 21/09/2021 https://fr.vikidia.org/wiki/Vikidia:À_propos

celui du « propriétaire », reposant sur la rentabilité d'un investissement privé, et celui du « public », reposant sur une gestion étatique d'un bien public. Ici, c'est à chacun d'apporter sa contribution au bien commun et de fixer les règles de partage. C'est un modèle éditorial et économique différent.

L'idée des communs, issue des ressources naturelles partagées, est une forme de « *révolution moléculaire* » évoquée par Christian LAVAL dans le sens où elle modifie notre manière de vivre dans tous les champs d'activité : « *d'habiter, de travailler, de consommer, de vivre le territoire, d'éduquer, etc. Il me semble que l'on peut extraire de l'histoire des communs et de la mobilisation actuelle autour des communs un principe politique au singulier : le principe du commun. Il consiste à instituer des modes d'agir démocratiques, visant systématiquement l'usage commun et non l'appropriation.* »⁷

Les membres de la vaste communauté de *Vikidia* sont réunis autour des valeurs du logiciel libre et des protocoles de gestion d'un bien commun tel qu'ils ont d'abord été théorisés par Elinor OLSTROM. Elinor OLSTROM, prix Nobel d'économie 2009 pour ses travaux sur *La gouvernance des biens communs, pour une nouvelle approche des ressources naturelles* s'est appuyée de l'analyse de cas de gestion par les citoyens de ressources naturelles, qui appartiennent au « bien commun ». Elle démontre que, lorsque les règles de gouvernance commune sont bien posées, la gestion de ces ressources par les citoyens est plus efficace dans le temps que celles de l'État ou de propriétaires privés.

Ce modèle d'autogestion citoyenne s'est propagé avec le développement du logiciel libre. Il a dépassé le cadre des ressources naturelles comme l'eau pour concerner toutes sortes de domaines, comme l'éducation, la culture, le logement, l'emploi... En fait, rien n'est « commun » par nature : c'est la façon dont ce bien est géré par une communauté qui en fait, ou pas, un bien commun. Le « commun » est un concept qui dépasse le « bien commun » dans le sens où il s'éloigne de l'idée seule de « ressource commune » pour se concentrer sur « *l'agir commun* ».

⁷ BROSSAUD Claire, LAVAL Christian. « Aux racines des communs. Entretien avec Christian Laval » *op.cit*

Nourri par l'esprit de « l'open source » et du logiciel libre, la culture des communs en a aussi repris le côté bidouillage, « bac à sable », avec une valorisation de l'expérimentation, de l'imperfection, du tâtonnement, de la progression par un jeu de propositions et d'améliorations.

Vikidia était donc un modèle fondamental dans la conception d'un prototype de plateforme numérique jeunesse. Je souhaitais toutefois m'écarter d'un modèle purement « encyclopédique », pour qu'il y ait une plus grande liberté de ton, une plus grande créativité, que les règles éditoriales soient moins strictes et pour toucher les publics « éloignés » en les cherchant sur leurs terrains de jeux sociaux.

3. Réseaux sociaux et jeux de rôles

L'enquête menée sur les usages des publics jeunesse a dressé le constat du fossé séparant ceux qui accèdent par leur famille, éventuellement par leur établissement scolaire, à la presse jeunesse documentaire avec ceux qui en sont totalement éloignés et fréquentent les réseaux sociaux où ils entrent rapidement dans le jeu des influenceurs.

Une grande partie des jeunes, lecteurs de la presse jeunesse ou non, étaient sur des chaînes YouTube d'entraide pour des jeux de rôles de type *Minecraft*. *Minecraft* fait partie de ces espaces un peu « entre-deux », à la fois très commercial mais aussi créatif, individualiste mais aussi collaboratif. Il existe en deux modes: survie et créatif.

« C'est la liberté que confère le jeu qui en fait l'attrait [...] Minecraft est arrivé avec un autre modèle de jeu qui semblait presque disparu : un monde ouvert, complètement façonné par le joueur. Pas de narration à suivre ni de score à battre, seulement un immense bac à sable où presque tout est permis. [...] Quand on s'entretient avec des joueurs de Minecraft, comme je l'ai fait, un mot revient constamment dans leur bouche : liberté. Minecraft est pour celui qui le pratique l'équivalent vidéoludique des Legos de son enfance. Il est possible de tout faire et, particulièrement dans le mode construction (il n'y a pas de monstres dans ce mode), les joueurs ont le temps et la

place pour bâtir ce qu'ils veulent. Dans le mode en ligne, les joueurs peuvent autant construire ensemble une mégapole que s'amuser à détruire les créations de leurs pairs. [...] Un des joueurs questionnés m'a dit : « Je ne dirais pas que c'est un jeu, c'est une plateforme artistique. »⁸

Lors de l'entretien que j'ai eu avec Damien GIARD, directeur numérique jeunesse chez Bayard, nous avons considéré la possibilité d'utiliser ce jeu de rôle/ réseau social comme porte d'entrée sur *Images Doc*. « *Ce qui est intéressant dans Minecraft, c'est que tu crées. Tu crées ton monde. Tu veux vite créer un serveur. Qu'est-ce que tu fais sur ce serveur? Tu appelles tes amis, vous co-créez ensemble.* »⁹

Les jeux de rôle en ligne sont des outils d'engagement créatifs et communautaires. Damien GIARD a été pionnier dans ce domaine de jeux sociaux en ligne avec le jeu *Banja*. C'était « *un anti-jeu, c'était un jeu non violent.* » Le personnage principal était « *un petit rasta*». « *Très vite on a fait un jeu collaboratif où les internautes - via un forum - co-construisaient l'histoire avec nous.* »¹⁰ Pour lui, avec ces jeux sociaux « *c'est toujours le même principe: tu donnes les moyens aux gens de créer. Tu leur donnes une boîte à outils, un bac à sable et de là ensuite ils vont créer.* »¹¹

Reliés par des forums et par des centres d'intérêt communs, les communautés numériques complètent leurs échanges en ligne par des rencontres en I.R.L. (In Real Life): « *Très rapidement les « Banja apéros » sont devenus une obligation. C'était quoi ? C'était les fans de Banja qui se réunissaient et qui se voyaient en IRL. Et ce que je vois là c'est que l'IRL reste quasiment le truc qui est très important dans ces communautés. C'est qu'au final, c'est d'abord des communautés, c'est d'abord des gens qui apprécient ce pour quoi ils sont là: le loup-garou, les fans de mythologie... Leur objectif ultime, c'est de passer du bon temps ensemble et si possible en vrai.* »

⁸ DUBÉ, Jean-Sébastien. « L'attrait de la liberté créative offerte par le jeu MineCraft », 31 juillet 2013, *L'Éveilleur*, blog de l'université de Sherbrooke, Canada. <https://leveilleur.espaceweb.usherbrooke.ca/16579/lattrait-de-la-liberte-creative-offerte-par-le-jeu-minecraft/>

⁹ Transcription de l'entretien en annexe 2

¹⁰ *Ibid*

¹¹ *Ibid*

Partant des trois types de plateformes numériques jeunesse observés, j'ai commencé à modéliser un format qui permette une plus grande participation des jeunes dans la conception des contenus documentaires.

B. Première maquette

1. « Gamifier » des contenus documentaires ou « socialiser » une démarche de recherche ?

« Le concept de gamification consiste, selon Sebastian DETERDING, à utiliser, comme dans le cas des jeux sérieux, des éléments de conception de jeux (game design) à d'autres fins que le jeu en lui-même, à savoir dans des contextes de « non-jeu ». Ces éléments peuvent appartenir à l'une des cinq catégories suivantes (DETERDING et al., 2011 : 4) : le design d'interface (Game interface design patterns), le cadre de fonctionnement (Game design patterns and mechanics), les principes du jeu (Game design principles and heuristics), le type de jeu (Game models) et les méthodes de conception (Game design methods). »¹²

Pour reprendre l'exemple de *Minecraft*, le potentiel pédagogique de ce jeu pour la pédagogie a été vite identifié et exploité pour « gamifier » des apprentissages scolaires. Il existe une version pour les enseignants du monde entier avec les ressources pédagogiques et les conseils pour utiliser *Minecraft* en classe (Annexe 3a.).

Le jeu et notamment celui du « *serious game* » en ligne comme outil pédagogique est une tendance qui ne fait pourtant pas que des émules. Pour Vincent BERRY, utiliser le jeu pour l'enseignement pose un double paradoxe : il détourne la fonction initiale du jeu et en fait

¹² LAZĂR M., MORELLI P., 2019, « Journalisme d'investigation et dispositifs d'information expérientiels. La gamification à des fins d'apprentissage », pp. 241-262, in ROXIN I., TAJARIOL F., HOSU I., PÉLISSIER N., dirs, *Information, communication et humanités numériques. Enjeux et défis pour un enrichissement épistémologique*, Cluj-Napoca (Roumanie), Edition Accent, <https://hal.univ-lorraine.fr/hal-02334119/document>

perdre ses vertus sans pour autant démontrer une efficacité dans l'apprentissage et la transposition des compétences acquises par la pratique d'un jeu. ¹³

Si la question des vertus pédagogiques de Minecraft comme *serious game* pour des apprentissages scolaires restent donc discutables, ce jeu est un espace de liberté dans lequel les joueurs trouvent le plaisir de se retrouver et où des auteurs de contenus censurés peuvent abriter leurs articles grâce à la Bibliothèque Libre créée par Reporters Sans Frontières pour donner une information indépendante aux jeunes soumis à des régimes autoritaires. *« "Dans beaucoup de pays, il n'y a pas de libre accès à l'information", rappelle Christian Mihr, directeur de Reporters sans frontières Allemagne. "Les sites internet sont bloqués, les journaux indépendants interdits et la presse est contrôlée par l'État. Les jeunes grandissent sans possibilité de se forger leur propre opinion. À travers Minecraft, le jeu vidéo le plus populaire du monde, nous leur donnons accès à une information indépendante. »*¹⁴ Le jeu peut donc être une passerelle entre des éditeurs de contenus sérieux et des jeunes publics.

La *gamification* des contenus pédagogiques reste toutefois une démarche de communication descendante dans laquelle les publics restent consommateurs. Il est intéressant de noter qu'un même jeu comme Minecraft puisse être aussi bien un outil de médiation descendant et un outil d'engagement participatif selon qu'on l'aborde comme « un bac à sable créatif » géant ouvert à toutes les expérimentations ou comme un espace adapté pour toucher une cible.

Mehdi MOUSSAID, chercheur en sciences cognitives, aborde le rapport entre le jeu et la recherche scientifique sous un autre angle : le jeu peut être un facteur de mobilisation pour aider la recherche.¹⁵ En effet, le temps passé sur les jeux est considérable (temps cumulé sur *World of Warcraft*: 6 millions d'années) et pendant que nous jouons, nous menons des activités de résolution de problèmes complexes. Plusieurs chercheurs ont cherché à détourner ce temps de jeu vidéo pour les sciences. Parmi les exemples cités, il y a celui du jeu ESP

¹³ *Ibid*

¹⁴ BÉNIS, Olivier. « Contre la censure, Reporters sans frontières a construit une bibliothèque... dans le jeu vidéo "Minecraft" », *franceinter.fr*. Publié le 12 mars 2020, <https://www.franceinter.fr/societe/contre-la-censure-reporters-sans-frontieres-a-construit-une-bibliotheque-dans-le-jeu-video-minecraft>

¹⁵ MOUSSAID, Mehdi. « Ces jeux vidéos font avancer la science » – Feat. ASTRONOGEEK. *Fouloscopie*, chaîne YouTube, EPISODE #8; 06/12/19. Vidéo en ligne: https://youtu.be/nF0yD6TJR_s

inventé par Luis VON AHN dans lequel les joueurs internautes doivent décrire des images. Lorsque les deux ont trouvé le même, ce mot devient un mot « interdit » et les joueurs suivants doivent trouver un autre mot commun. Le principe de ce jeu, a permis de labelliser des millions d'images pour les moteurs de recherche et a été ensuite acheté par Google.

David BAKER a organisé une compétition entre joueurs dans le jeu *Fold-it* en 2008 pour un projet de recherche participative sur le pliage de protéines, ce qui a permis de résoudre en quelques semaines un problème scientifique posé depuis des années. Dans le cas de *Eve online*¹⁶, un astrophysicien, Michel MAYOR, s'introduit dans un jeu en ligne sous la forme de son avatar et fait gagner des bonus de jeu si on l'aide à analyser des vraies données fournies par l'Observatoire de Genève et peut-être découvrir une exoplanète. Plusieurs plateformes numériques recensent ces différents jeux qui transforment le joueur en contributeur de la recherche scientifique comme celui de *Citizen Science Games* (Annexe 3b.). Les jeux peuvent avoir des esthétiques sophistiquées comme *Eve Online* ou des esthétiques de jeux-puzzles assez simples comme *Borderlands*.

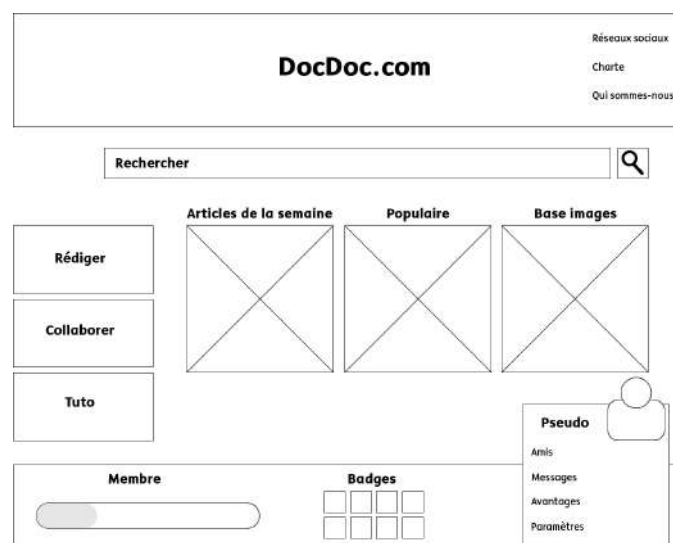
Le jeu est un facteur de motivation, une énergie exploitable pour faire avancer des sujets de recherche. Mais là aussi, c'est aux concepteurs du jeu que reviennent toutes les prises de décision sur l'environnement, tous les choix sur l'univers à mettre en jeu. Le joueur est un peu « instrumentalisé », mis au service - parfois sans même en avoir véritablement conscience - du projet scientifique introduit dans le jeu.

Loin des *serious game* et autres plateformes à vocation pédagogique, des réseaux sociaux comme Tik-Tok donnent les « pleins pouvoirs » aux jeunes sur la publication de leurs contenus et répondent à leurs besoins de reconnaissance sociale, d'identification à un groupe. Ces réseaux sociaux savent comment attirer les jeunes mais les poussent vers une surmédiation, vers des contenus qui exposent leur intimité et qui ne les pousse pas du tout à une démarche de réflexion mais au contraire à faire du « tape-à-l'oeil ».

¹⁶ <https://secure.eveonline.com>

Les réseaux sociaux font leur succès par le nombre de personnes présentes. On suit l'actualité de ses amis et on montre la sienne. Il s'agit de voir et d'être vu. Les algorithmes mettent en avant (« *push* ») des contenus en fonction de ce qui est consulté pour garder l'utilisateur captif de son univers. Informations, amitiés, blagues, journal intime... tout se mélange sur ces réseaux sociaux qui exposent les plus jeunes.

Leur image est en jeu et la moindre critique peut finir en « bain de sang » au sens propre comme au figuré. En effet, il y a la violence des échanges numériques, des « bad buzz » qui enflent de tweet en retweet et qui s'attaquent à l'identité numérique d'un utilisateur mais il y a aussi des violences physiques provoquées par des échanges sur les réseaux sociaux. Parmi les lycéens de mon entourage, un d'entre eux a été poignardé à la sortie du lycée à la suite d'une confrontation qui s'est fait en ligne. Les réseaux sociaux jouent sur l'émotionnel tandis que les plateformes comme Wikipédia font appel au rationnel. Les réseaux sociaux sont centrés sur l'affirmation de soi, voire l'individualisme, tandis que Wikipedia valorise l'action collective et une mise en retrait de sa subjectivité personnelle. Face à ce constat de deux logiques antinomiques, je me suis interrogée sur la possibilité d'une troisième alternative. Serait-il possible d'offrir aux jeunes une plateforme qui valorise l'expression de soi sans tomber dans le culte de la personne, d'assumer sa subjectivité tout en respectant une démarche commune ? Partant de là, j'ai cherché comment pourrait se construire cette troisième voie.



Architecture de la première version du projet de plateforme

2. La première maquette

Le premier modèle de plateforme numérique était très inspiré et nourri des méthodes de l'édition : choix de sujets, qualité des articles et photos, concours pour pousser à participer et même partenariats pour une modèle économique équilibré.

À la manière d'*Images Doc*, j'imaginai une programmation de thématiques sur les six mois à venir et une mise en valeur des publications tous les mois. Mon objectif premier était de faire participer les 8-16 ans à la production des contenus documentaires. Les sujets auraient été suggérés soit par les enfants soit par l'administrateur de la page. Les meilleurs articles arriveraient dans les premiers résultats grâce aux nombres de « likes » donnés par d'autres enfants lecteurs.

L'organisation du temps était très calculée : du 1 au 5 du mois, différents sujets sont proposés, et les votes sont clos le 5. Trois semaines sont dédiées à l'écriture, à l'amélioration et à l'enrichissement des articles sur le thème choisi. Ensuite les enfants élisent les articles les plus aboutis et les plus intéressants. Enfin, une gazette est publiée tous les mois avec les meilleurs articles donnant des points de vues différents sur un sujet précis.

Le fait d'avoir des contenus réguliers donnerait envie de revenir et le fait d'être mis en avant donnerait l'envie de participer. Cela donnerait aussi des points en plus et d'accéder à des avantages et des badges. Il y aurait:

- le badge de correcteur : du niveau 1 pour avoir corrigé un article jusqu'au niveau 5 pour avoir corrigé une centaine d'articles et être « super correcteur »;
- le badge de rédacteurs : du niveau 1 pour avoir écrit un article jusqu'au niveau 5 pour avoir écrit une centaine d'articles;
- le badge de photographe : du niveau 1 pour avoir enrichi l'iconothèque d'une image jusqu'au niveau 5 pour avoir des images qui paraissent dans 100 articles;
- le badge de lecteurs passionnés : le niveau dépend du nombre d'articles consultés;
- et enfin le badge de collaborateurs actifs : le niveau dépendrait du nombre d'articles retouchés/ modifiés/ créés/ complétés.

Le nom de la plateforme se voulait être facile à retenir, ludique à prononcer et voulait rappeler l'objectif premier qui était de produire des contenus documentaires. J'avais donc choisi l'url de «docdoc.com».

La présentation de la plateforme se résumait en quelques lignes : « *DocDoc.com est un site de production et de partage de connaissances et compétences dans l'esprit des communs et du logiciel libre.* » Dans la philosophie de « seul on va plus vite, ensemble on va plus loin », cette plateforme chercherait à valoriser les passions et les intérêts des jeunes lecteurs et producteurs en encourageant les formes expérimentales et créatives ce qui la distingue des encyclopédies collaboratives en ligne comme *Wikipedia* et *Vikipedia*, mais n'empêcherait pas une véritable exigence méthodologique dans la rédaction des articles.

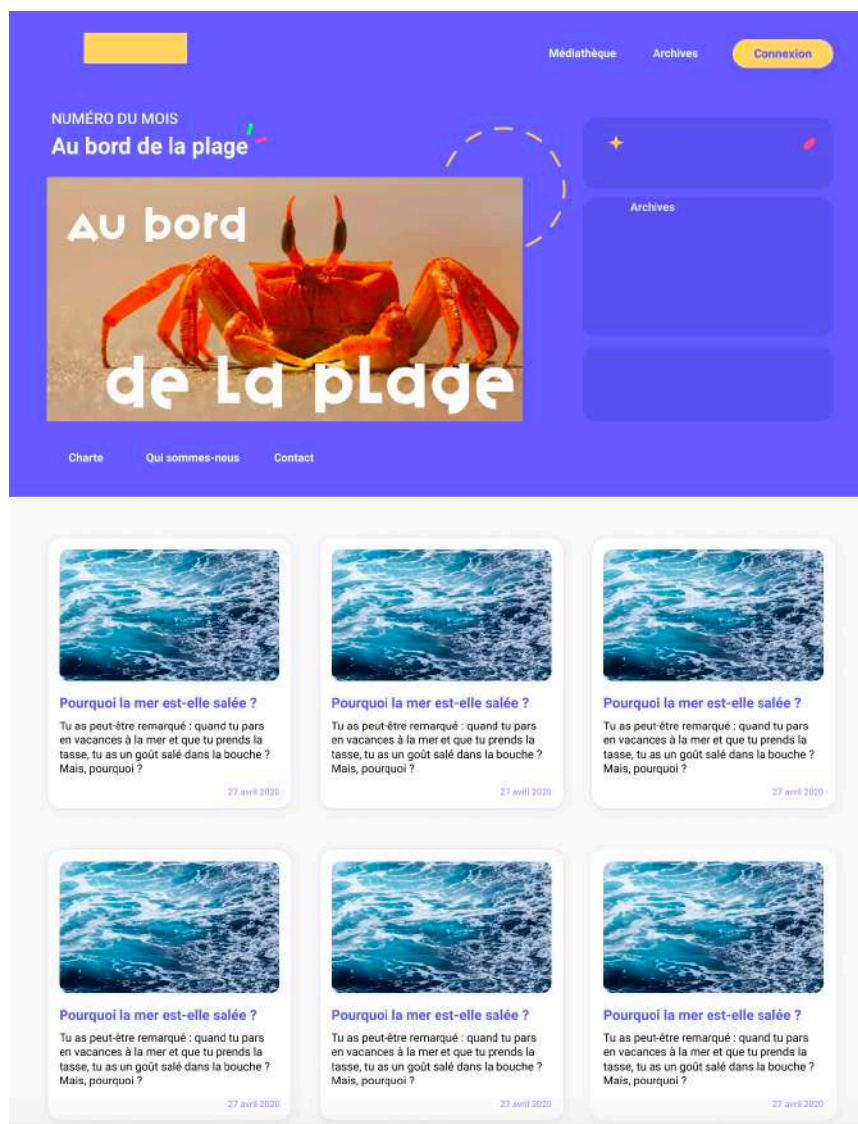
Le projet d'architecture de la plateforme était décomposé en trois parties : l'identité du site, les productions et le profil utilisateur.

Dans le back office, de nombreuses fonctionnalités de mutualisation auraient été mises en place pour aider les internautes à collaborer avec un onglet « appel à l'aide » pour les articles à corriger, les besoins d'illustrations. Un onglet « brouillon d'articles », un autre onglet « articles rédigés » et enfin un onglet « session rdv », pour aider à écrire, problématiser et faire des live tuto sur le montage vidéo/ la photo...

Comme les possibilités sont multiples et l'offre complexe, j'ai demandé l'aide d'une graphiste pour donner une esthétique jeunesse au site car la forme a une place très importante pour engager le jeune. Il faut réussir à donner une esthétique attractive sans être infantilisant.

Les couleurs choisies sont vives pour donner un côté jeunesse mais la gamme reste équilibrée. Sur la page d'arrivée, le thème et les articles sélectionnés sont mis en avant et les autres articles apparaissent dessous avec une image et le début de l'article pour donner envie de lire la suite.

Penser une plateforme d'édition jeunesse par et pour les jeunes reste une démarche innovante, d'autant plus quand elle est documentaire. Il faut assurer la gestion et l'épanouissement des jeunes mais aussi une qualité documentaire. Il existe déjà de nombreux journaux scolaires à faire entre midi et deux mais cette offre reste à l'échelle du collège sous l'encadrement d'un professeur. Ici, il s'agit de créer un espace d'expression documentaire hors contexte scolaire où il pourrait y avoir des échanges avec des experts et des journalistes scientifiques. Le jeune est responsabilisé, il est co-auteur. Cela donne aussi aux enfants les bonnes méthodes scientifiques : sourcer son travail, prendre en compte des points de vue différents, argumenter ses positions.



Maquette réalisée pour le projet d'un prototype de plateforme jeunesse documentaire

L'élaboration d'un site avec autant de fonctionnalités soulevait des questions techniques. Mais surtout : comment créer l'émulation d'une communauté de jeunes rédacteurs sur ce site jeunesse ? Comment les mobiliser sur ce projet éditorial en-dehors de toute contrainte ? Est-ce que je saurais toucher les publics éloignés, que je souhaitais tout particulièrement atteindre, ou uniquement des publics déjà acquis, déjà favorisés par un environnement culturel riche ?

3. Changement de cap avec le confinement

Alors que je cherchais à concevoir le site de demain, ludique, culturel, pédagogique et sécurisé dédié aux pré-adolescents et adolescents, la société entre dans une crise majeure : l'apparition de la Covid 19 amène des pays du monde entier à être confinés.

Beaucoup de cours scolaires et universitaires ont été dispensés en ligne pendant cette période. Pour cela, les enseignants utilisaient deux types de supports : les logiciels d'ingénierie pédagogique (comme Moodle) ou des logiciels existants avec des visées autres que pédagogiques comme Zoom ou Discord.

Télé-travail, enseignement à distance mais aussi convivialité virtuelle avec les apéros Zoom : toutes les interactions humaines, professionnelles, scolaires ou amicales se sont mises à dépendre du numérique. Lorsqu'on ne peut pas sortir retrouver ses amis et que les réseaux sociaux deviennent les seuls espaces de convivialité possibles, de nouveaux usages émergent. C'est ainsi que ma propre « pratique » numérique a elle aussi changé. Suite à un poste Twitter d'une influenceuse en histoire qui propose de jouer sur le site du Loup-Garou en ligne, me voilà propulsée dans un univers que je ne connaissais pas du tout : celui des jeux en ligne.

La découverte de ce jeu en ligne a effectivement bouleversé la direction de ma recherche-action. J'ai eu l'occasion sur ce site de jeu en ligne de croiser toutes les tranches d'âge et notamment les 11-17 ans. Ma cible était là, en ligne, avec moi mais pas du tout pour parler de la Commune, de l'atome d'hydrogène ou de la reproduction des mammifères. Ils étaient là pour duper, tromper, prendre un rôle, s'amuser avec de nouvelles personnes. Il était clair qu'il

fallait revoir ma stratégie. Il fallait aller là où se trouvaient les publics visés et les intégrer à la conception de la plateforme.

Le confinement de mars 2020 m'a aidée à comprendre qu'il fallait penser l'architecture de la plateforme autrement, que la dimension collaborative devait être présente dans sa conception même et pas exclusivement dans son mode d'écriture.

Dominique CARDON dans son analyse de *Wikipédia* met en avant la primauté de sa gouvernance sur ses productions. Plus que ses productions ou même son écriture collaborative, c'est sa capacité à fixer les règles de sa communauté numérique qui font l'originalité de *Wikipédia*.

« L'originalité la plus radicale de Wikipédia tient sans doute moins à l'écriture participative qu'à cette mutualisation des procédures de surveillance et de sanction qui permet à la communauté de veiller sur elle-même. En effet, la décentralisation de l'écriture est inséparable de la décentralisation du contrôle et cette co-originarité de l'expression et de la surveillance est justement la raison pour laquelle Wikipédia a du bâtir de si subtiles règles de gouvernance pour constituer sa communauté. »¹⁷

C'est dans les choix de gouvernance que se jouent l'identité, les valeurs et le fonctionnement d'une communauté. Wikipédia a su mettre en place les espaces d'échanges et de modération et attribuer les rôles et les échelles de modération pour le bon fonctionnement d'une communauté très large, très diversifiée. Les wikipédiens *« discutent, se disputent, négocient et s'accordent sur les pages Discussion. Ils se modifient, se corrigent et se révoquent sur les pages Historique. Ils se testent, s'amuse et apprennent dans les pages Bac à sable et Bistrot. Ils montent la garde, veillent, vérifient, corrigent, protègent et bloquent à l'aide de la Liste de suivi et des pages de Modifications récentes. Ils se querellent, argumentent, votent et décident sur les Pages à Supprimer et alertent les Wikipompiers lorsque leurs débats s'enflamment. Et*

¹⁷ CARDON Dominique, LEVREL Julien, « La vigilance participative. Une interprétation de la gouvernance de Wikipédia », *Réseaux*, 2009/2 (n° 154), p. 51-89. DOI : 10.3917/res.154.0051, <https://www.cairn.info/revue-reseaux-2009-2-page-51.htm>

s'ils ne parviennent pas à s'accorder, ils iront alors accuser ou se défendre devant le Comité d'arbitrage. »¹⁸

Avec l'expérience du confinement et ma participation à la plateforme du jeu Loup-Garou en ligne, le projet a évolué, se focalisant sur la communauté. À partir de là, je me suis intéressée plus particulièrement aux apports du jeu de rôles au sein d'une communauté numérique pour produire une démarche collaborative.

C. Jeux de rôles sur Loup-Garou et Discord

1. Présentation du jeu du Loup-Garou de Thiercelieux et de sa version en ligne

Le jeu du Loup-Garou est un jeu de société inspiré du jeu russe Mafia. Le principe de ce jeu est simple: chaque personne incarne un rôle, soit du camp des loups-garous, soit du camp des villageois. L'objectif : gagner avec le village ou les loups en fonction de son rôle. Pour cela, il faut être convaincant, duper, et être perspicace pour identifier les personnes à éliminer.¹⁹ La nuit, les loups-garous peuvent « manger » un villageois et le jour les villageois peuvent « exécuter » un joueur suspecté d'être un loup-garou.

Partant de là, il y a une grande déclinaison de rôles (la Voyante, la Petite fille, Cupidon, les Amoureux...) qui donnent des pouvoirs spécifiques au détenteur de cette carte de villageois. C'est un jeu d'équipe mais aussi et surtout un jeu d'ambiance²⁰, qui vise avant tout à passer un bon moment ensemble. C'est la subtilité des relations inter-personnelles pendant les échanges pour essayer de démasquer les loups-garous qui fait le piment du jeu.

¹⁸ *Ibid*

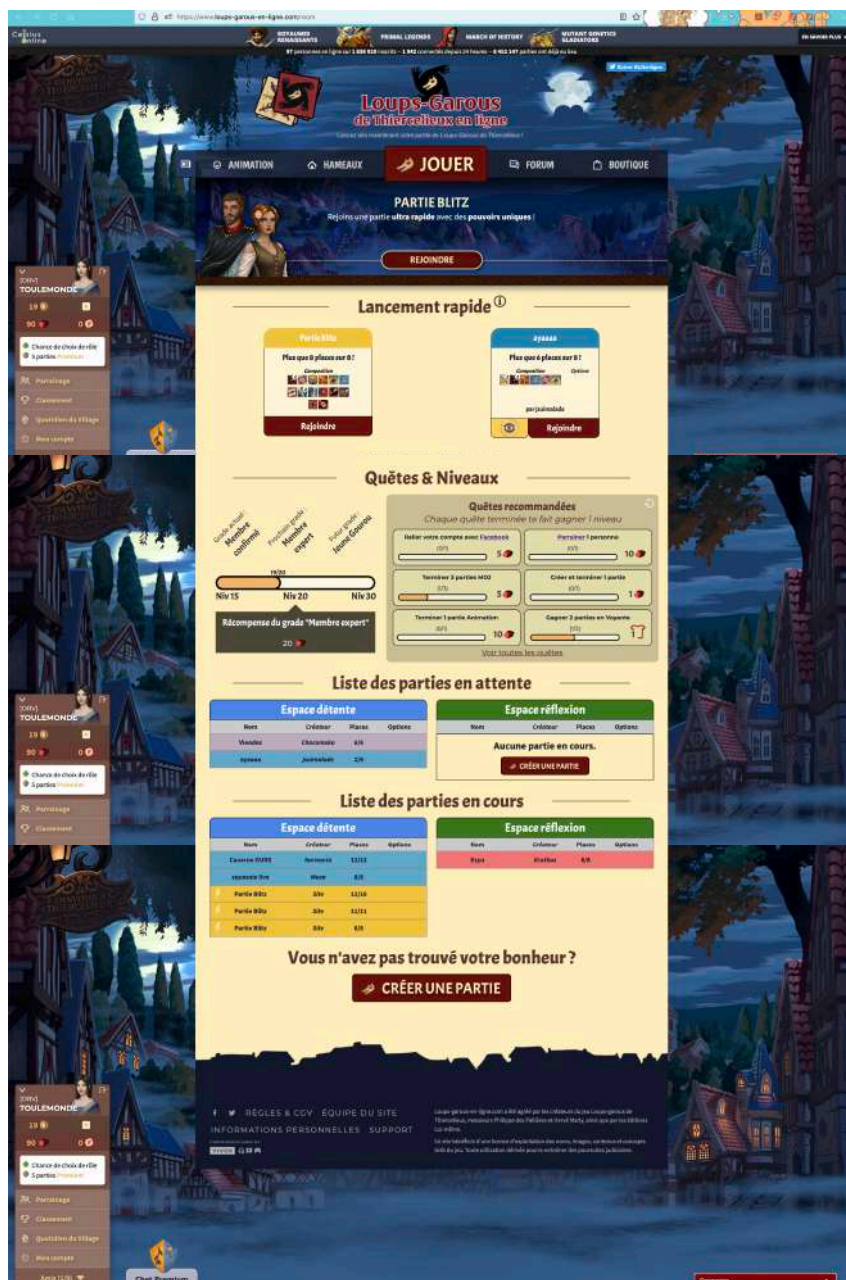
¹⁹ « Les Loups-garous de Thiercelieux ». *Wikipédia*, Wikimedia Foundation. Dernière modification: 21/08/21, https://fr.wikipedia.org/wiki/Les_Loups-garous_de_Thiercelieux

²⁰ « Jeu d'ambiance ». *Wikipédia*. Wikimedia Foundation. Dernière modification: 06/07/21, https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_d%27ambiance

Selon les auteurs de ce jeu intergénérationnel²¹, son succès repose sur plusieurs facteurs dont sa rareté. En effet, comme il faut être un minimum de huit joueurs, les occasions d'y jouer en présentiel sont rares et cette rareté crée le désir.

Avec la version en ligne du jeu, créée il y a dix ans, il est facile de trouver d'autres joueurs en même temps et de créer des liens avec des inconnus via l'interface du jeu.

Au premier abord, le site du jeu du Loup-Garou paraît très archaïque.



²¹ KONBINI. « L'histoire folle de la création du jeu du Loup-Garou ». Youtube, 00:03:05. 31/12/2019. <https://www.youtube.com/watch?v=xAg1sXShC6o>

Le design du site est assez « simpliste » par rapport aux jeux vidéos comme Fortnite ou d'autres dans lesquels les personnages se déplacent dans des espaces hyperréalistes. L'esthétique est très basique, à distinguer des univers graphiques soignés et hyper-réalistes comme Assassin's Creed, un jeu visuellement très poussé mais dans lequel le joueur a un statut très passif.

Cette différence est révélatrice d'une différence fondamentale entre ces deux types de jeux de rôles : il y en a un qui entraîne le joueur dans l'illusion d'un univers fictionnel et un autre où l'univers est juste un prétexte grâce auquel les membres de la communauté se retrouvent.

Par ailleurs, leur « rôle » de joueur de Loup-Garou change à chaque partie, qui dure de une minute à deux heures, alors que dans des jeux comme World of Warcraft, il y a une projection dans le rôle de son personnage sur une longue durée. Dans ces jeux, l'avatar peut être vécu comme une manière pour le jeune de s'échapper des difficultés d'être qu'il rencontre. Il se plonge dans un espace transitionnel pour l'aider à faire face à ses difficultés d'adolescent et pour construire son identité d'adulte. Cette relation au jeu peut être une source de dépendance comme elle peut être un outil thérapeutique²². Dans le cas du Loup-Garou, il n'y a pas cette projection dans le personnage : le rôle est une variable avec ses atouts et ses points faibles comme dans un jeu de cartes.

Suite à l'inscription sur le site du jeu, il est possible de personnaliser un avatar mais le graphisme s'arrête plus ou moins à la personnalisation de l'avatar. On choisit donc sa couleur de peau, la forme de son visage, la coupe et couleur de cheveux. Suite à cette personnalisation

²² « Pour des jeunes fragilisés par les événements de vie et/ou une situation familiale perturbée, l'espace du jeu composé de ces quêtes peut se révéler un piège. Dans le cadre psychothérapeutique, le jeu de rôle en ligne ne doit pas être négligé ; il constitue un espace privilégié d'expression, voire, sous certaines conditions, un espace potentiel, un espace transitionnel. Enfin, les phénomènes de pratique excessive des jeux de rôles en ligne questionnent une problématique bien connue dans le domaine des addictions : la place du corps. Absent dans le récit du personnage d'Alexis, il est néanmoins l'objet de discours au cours des séances. Dans les jeux vidéo, le corps de chair est remplacé par celui de pixel, support de toutes les projections et de toutes les fantaisies. »

CHOTARD-FRESNAIS Elizabeth, ALEXIS Armelle, « Jeux de rôles en ligne et espace transitionnel », *La lettre de l'enfance et de l'adolescence*, 2009/3 (n° 77), p. 37-46. DOI : 10.3917/lett.077.0037, <https://www.cairn.info/revue-lettre-de-l-enfance-et-de-l-adolescence-2009-3-page-37.htm>

du visage, une tenue de « gueux » nous est attribuée que l'on peut améliorer au fur et à mesure que l'on avance dans les niveaux ou même acheter des panoplies ou des accessoires.

La bannière d'en-tête du site avec les cartes du jeu rappelle le jeu physique. On voit le titre *Loup-Garous de Thiercelieux en ligne*, et l'injonction « *Lancez dès maintenant votre partie de Loups-Garous de Thiercelieux !* ». Tout à droite de l'entête des boutons pour suivre la page Facebook et Twitter du jeu. On y trouve des sondages, des concours, des actus...

En fond de page, une illustration animée réaliste d'un village rappelle le fil de l'histoire du jeu. L'animation consiste juste à allumer ou éteindre les lumières dans les maisons. Ce choix d'une illustration en fond de page web est assez peu commun dans le site de jeu en ligne et donne un côté « traditionnel » au site. La lune de l'image de fond affiche les jours de pleine lune et de demi lune, avec des bonus à gagner aléatoirement pour les personnes en jeu ces jours-là.

En-dessous de l'en-tête se trouve à l'horizontale un menu d'actions possibles. En premier, se trouve le bouton « Animation » qui permet de trouver facilement les animations organisées par des joueurs. Ce sont généralement des jeux autres que le Loup-Garou qui peuvent être mises en place sur le site.

Le deuxième bouton de ce menu est « Hameaux ». Un hameau est un groupement de joueurs faisant partie du même « village ». L'onglet « Hameaux » renvoie vers une page de « classement de familles ». Le principe : un joueur peut jouer seul en retrouvant des inconnus et faire des points seul pour gagner en niveaux ou bien faire partie d'un « hameau » c'est-à-dire que ses points s'accumulent avec ceux d'autres joueurs et ensemble ils peuvent arriver dans le top 3 et se répartir des avantages qui sont : 2000 cristaux pour le hameau en première position, 1000 cristaux pour le hameau en seconde position et 500 cristaux pour le hameau en troisième position. Les comptes *premium* du jeu peuvent créer des hameaux. En tant que joueur, il est possible de postuler pour rentrer dans un hameau. Ces hameaux trouvent leur extension sur des serveurs Discord au nom du hameau.

L'onglet « Forum » donne accès au forum qui permet de répondre aux questions des joueurs et où on peut retrouver les règles des différents jeux, connaître l'équipe des administrateurs, suggérer des propositions de personnalisation pour les avatars, etc...

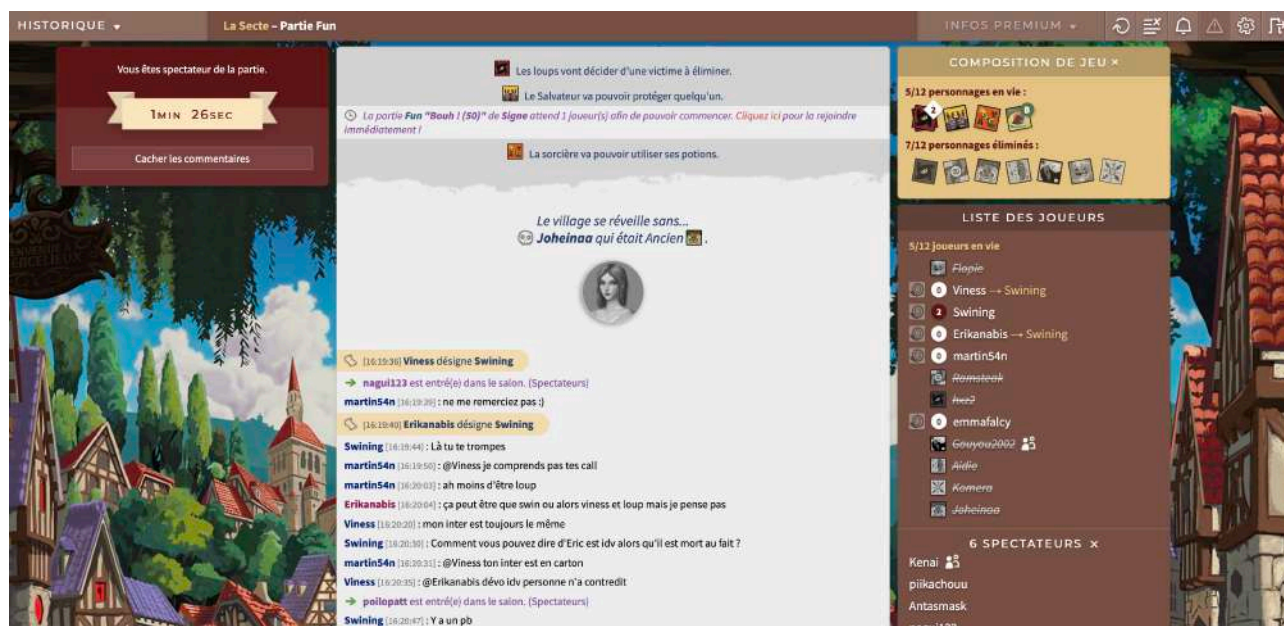
Le site dispose aussi d'une « boutique » qui permet de personnaliser son avatar, d'avoir un compte *premium* et donc d'avoir des avantages dans le jeu (comme un choix plus riche de rôles, la possibilité de changer le *timer*...)

Le profil du joueur est en bas de la page d'accueil et on peut aussi l'afficher pendant un jeu en cliquant sur son nom. On peut y trouver : l'avatar du joueur, une phrase de présentation, la date d'inscription, le hameau d'appartenance, les dernières parties jouées, le nombre de parties jouées, le nombre de points gagnés, le type de parties le plus jouées (blitz, carnage, fun, normale, sérieuse), le niveau du joueur et les « badges » de compétences. Ces badges se gagnent en réalisant des « quêtes » comme celle de « *gagner 50 fois avec le rôle de la voyante* ».

Les profils permettent de cerner le caractère d'un joueur : est-ce un nouveau ou un ancien, est-ce un joueur compétitif ou un joueur « du dimanche » ... Il est possible en cliquant sur le profil d'un joueur de l'inviter dans son hameau (quand on est adjoint), de l'ajouter en ami et donc de savoir quand il est connecté pour jouer ensemble. Il est aussi possible d'écrire aux joueurs avec un système de messagerie intégrée.

Quand on arrive sur une partie, on peut voir sur le côté les joueurs « en partie » mais aussi les « spectateurs » qui sont là pour regarder, surveiller et parfois guider les joueurs. Cet aspect « agora publique » participe à sécuriser les joueurs des risques de dérives. Au centre de la page d'une partie en jeu, il y a l'espace de discussion entre les joueurs avec les argumentations de chacun. On trouve des informations sur l'action en cours, sur d'autres parties en attente de joueurs et sur les joueurs qui ont été éliminés. À gauche, le chronomètre précise le temps restant avant la clôture du vote.

Tout en haut sur la droite se trouvent des boutons tel que celui pour quitter la partie ou encore une cloche pour appeler un modérateur si une dispute éclate.



Les fonctionnalités présentes sont assez similaires d'un jeu en ligne à l'autre. Ce qui interpelle avec le jeu du Loup-Garou et le caractérise par rapport à d'autres jeux en ligne c'est la prédominance du textuel (vocal ou écrit) sur le visuel. En effet, la plupart du temps, les jeux donnent une importance capitale à l'univers graphique (que ce soit du style retrogaming au dernier jeu 3D hyperréaliste et sophistiqué). Ici, les différentes pages du site ont une mise en forme très rudimentaire dans laquelle la dimension textuelle prédomine. Ce sont les propos des joueurs qui forment l'univers du jeu. Le premier but du joueur est de retrouver d'autres joueurs avec qui il sait qu'il passera un bon moment dans les parties. Très souvent d'ailleurs des salons de parties s'ouvrent juste pour « discuter » et non pas pour jouer.

2. Discord : une architecture pour des hameaux Loups-Garous

Discord est un logiciel propriétaire gratuit conçu à la base pour les joueurs de jeu vidéo, son usage s'est élargi par la suite et est même devenu un outil collaboratif utilisé dans les établissements scolaires et universitaires pendant le confinement.

Anita MESSAOUI relate la prise en main de Discord par le Département Informatique d'un Institut Universitaire de Technologie à l'occasion du confinement. Cet outil a été choisi pour ses fonctionnalités (salons textuels et audio, ajouts de fichiers et partage d'écrans...) mais aussi parce qu'il était déjà utilisé par les étudiants du département Informatique. La souplesse de l'architecture de Discord leur a permis de « reconstituer » l'organisation de l'université : *« De fait, un enseignant parle de Discord comme de « notre bâtiment virtuel » : tous les espaces du campus y sont virtuellement représentés (jusqu'à la machine à café) et la quasi-totalité du département en est membre.»*²³ La forte utilisation des salons vocaux a permis de donner une certaine co-présence et la familiarité des étudiants avec l'outil a favorisé la continuité des échanges malgré la distance.

Discord fonctionne sur le principe de « serveurs ». Chaque utilisateur peut fonder un ou plusieurs serveurs gratuitement et en devient dès lors l'administrateur. *« Sur leurs serveurs, les administrateurs peuvent créer des salons vocaux ou textuels et définir des permissions pour chaque utilisateur. Les permissions sont gérées sous forme de rôles. »*²⁴

Ce logiciel est particulièrement adapté pour accueillir les « hameaux » de joueurs de Loups-Garous. En effet, ce logiciel pour joueurs de jeu vidéo offre la possibilité de communiquer en vocal. Cette fonctionnalité est particulièrement appréciée par les jeunes. De plus, l'adaptabilité de son architecture permet de faire évoluer facilement la plateforme en fonction des besoins de la communauté.

Au-delà des fonctionnalités pratiques du logiciel Discord, il y a une correspondance entre son mode de fonctionnement et le jeu du Loup-Garou qui facilite la transition d'une plateforme à l'autre. En effet, dans le jeu du Loup-Garou, le joueur a la responsabilité de défendre son village contre les loups-garous s'il est villageois et de défendre la cause des loups-garous s'il est loup-garou. Il y a un engagement d'équipe pour la sauvegarde des intérêts communs. Sur

²³ MESSAOUI, Anita. "Instrumentalisation d'un réseau social en plateforme d'enseignement pendant le confinement : recréer de la présence à distance avec Discord », *Colloque international en "Pédagogie universitaire numérique : quelles perspectives à l'ère des usages multiformes des réseaux sociaux pour apprendre ?*, Nov 2020, Mulhouse, France, [https:// hal.archives-ouvertes.fr/hal-03028285/document](https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-03028285/document)

²⁴ WIKIPÉDIA. « Discord (logiciel) », *Wikipédia*. [https://fr.wikipedia.org/wiki/Discord_\(logiciel\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Discord_(logiciel)) (Consulté le 03/07/21)

Discord, les membres du serveurs sont solidaires pour le bon fonctionnement du hameau et pour le protéger des attaques de trolls ou de bots malveillants.

On voit que sur le Discord deux types de « rôles » sont endossés simultanément par les participants. Ils jouent des « personnages », via leurs pseudos et avatars, et assument aussi un « rôle » dans le fonctionnement de la communauté. Ces deux statuts sont très différents mais sont complémentaires dans la dynamique d'une communauté jeunesse numérique où le jeu, l'humour, la créativité des participants s'accompagnent du respect de règles et la prise en charge de certaines de ses responsabilités.

3. Quelques hameaux Loups-Garous sur Discord et leurs gouvernances

Chaque hameau est une petite communauté, un « éco-système » avec son identité propre, son mode de fonctionnement spécifique, ses objectifs. Pour certains, l'objectif est d'être en tête du classement, c'est une « écurie de compétition », pour d'autres le jeu est surtout une porte d'entrée pour socialiser et faire des choses ensemble. Dans les deux cas, la communauté est un support pour avancer plus loin avec les autres. Le « hameau » Discord est un village numérique où se développe une communauté avec ses règles de vie.

L'entrée se fait par cooptation, le bouche-à-oreille ou par une candidature. On peut postuler ou être invité dans un hameau. Les portes d'entrée sur l'univers sont plus ou moins ouvertes. Certains, comme « les Déters » seront très sélectifs et ne feront entrer que des gamers pour être à la tête du classement. D'autres, comme « les Nains », qui ne visent pas le podium, l'entrée se fait sur une lettre de candidature qui exprimera l'état d'esprit et la motivation du postulant.

En attendant que notre propre hameau existe, j'ai fréquenté deux hameaux différents. Le premier était les « Déters » et le second les « EMKA ».

Présentation du hameau des Déters

«L'élite de LG

Date de création : 7 avril 2020

Ici, seuls les gens DETER pour faire le top 3 sont acceptés !

Le top 3 hameaux ou rien, on est des joueurs pro ou pas ? (bon le top 3 c'est chaud, mais on vise le plus haut possible)

On possède un Discord, lien en mp ;)

Toutes les personnes ayant 7 jours d'absence ou + seront exclues, sauf si la personne a prévenu en avance ou à justifié son absence.

Pas grand chose d'autre à dire, rapportez juste des points et amusez-vous.

Bonne nuitée les petiots"

Les Déters est un hameau compétitif et ont un fonctionnement très hiérarchique sur leur Discord avec le roi des Déters, sa reine, ses comtes et comtesses, ducs et duchesses, et les « gueux ». Le statut du rôle se faisait en fonction de l'affinité avec le « roi » : plus on était un ami de l'administrateur du serveur plus le grade augmentait. L'animation du serveur était centralisée sur les intrigues et conflits : plus il y avait de « drama », plus il y avait d'animation sur le serveur. Une fois, un joueur avait un compte à régler avec les joueurs des Déters, L'administrateur du serveur (le roi), qui a pour pseudo Vegeta, l'a invité sur le serveur et ce jeune joueur s'est mis à inonder le tchat d'insultes envers une joueuse de l'équipe Déters. Au lieu de le « mute », c'est-à-dire lui enlever la possibilité d'envoyer des messages, l'administrateur l'a laissé et a même dit : « je le laisse, au moins ça fait de l'animation sur le serveur ». Finalement, trente minutes plus tard, après avoir causé beaucoup de spams sur le serveur, il en a été banni.

Végéta souhaitait avoir le contrôle de tout ce qui se passait et voulait gérer par lui-même tous les conflits. Finalement, ce mode de fonctionnement basé sur la dramatisation et la langue de bois l'a épuisé et il a quitté à plusieurs reprises le serveur pour « burn out ». Tout gérer seul et axer la vie du hameau sur des histoires interpersonnelles n'était pas tenable. C'est dans ce hameau que j'ai rencontré Stico, qui est devenu par la suite le premier maire des Nains.

Après le départ du roi, la reine a voulu continuer d'« animer le serveur ». Pour cela, elle a proposé de faire un Koh-Lanta virtuel. Des épreuves étaient à réaliser en équipe, les jaunes

contre les rouges. Je me suis donc retrouvé dans l'équipe rouge avec Végéta et Stico. Première chose à faire : « élire » le chef de l'équipe. Entre les deux, c'était la guerre pour « avoir juste le statut de chef de tribu ». J'ai voté Stico car Végéta possédait déjà beaucoup trop de pouvoir de gestion. Mais même avec un vote démocratique en faveur de Stico, Végéta en a fait un drame, l'accusant d'avoir « acheté » des voix. Il s'agissait d'un hameau très violent verbalement, qui aimait entretenir des tensions et des rapports de force.

Avec le départ définitif de Végéta, le hameau n'a plus été aussi compétitif sur le site du Loup-Garou. La reine, Amuniesse, essayait d'animer le serveur avec des animations comme « Secret Story » (« *chaque participant a un secret et c'est aux autres de le découvrir* »). Seulement quatre ou cinq personnes restaient très présentes et les autres ne réagissaient plus trop. Le serveur existe encore mais très peu de personnes interagissent dessus. Les gens de ce hameau sont souvent des gens ayant fait peu d'études, appartenant à des catégories socio-professionnelles peu élevées.

Présentation de l'équipe EMKA

« EMKA TEAM

Date de création : 28 avril 2020

Hday- Maire Aym - Adjoint Track - Adjoint Elowwww - Adjointe

En 2020, un terrible virus frappa la planète Terre. Pour endiguer sa propagation, les gouvernements du monde entier appelèrent à confiner leurs populations. Les Hommes tentèrent de noyer leur ennui dans des activités en tous genres, et certains parmi l'élite firent leurs premiers pas sur ces terres. Quand le monde était reclus dans l'ombre et éloigné de toutes activités sociales, quatre Gaulois intrépides décidèrent de braver l'impossible et, contre toute attente, se rencontrèrent. Eloïse. Marion. Killian. Aymeric. L'union fit la force. EMKA était né.

Trêves de plaisanteries, ici nos valeurs sont simples.

- No prises de tête

- No dévo

- ETTTTTT on donne des défis au Chaman et à la PF (parce qu'on les aime fort)

Chez nous, on joue sans Voyante, inutile de la réclamer.

On est sympas et rigolos (surtout moi).

Si vous voulez nous rejoindre, venez d'abord jouer avec nous pour qu'on puisse vous rencontrer ! :) »

Pour accéder à leur serveur, il faut le lien du serveur qui n'est donné qu'à ceux qui font partie de leur hameau sur Loup-Garou (qui est déjà sélectif car ils ne prennent que les gens avec qui ils ont joué).

Je rencontre le joueur Natsucam sur le site du Loup-Garou qui m'invite à rejoindre le hameau EMKA. EMKA est l'acronyme des fondateurs du hameau. C'est un hameau qui n'est pas compétitif mais qui a quand même ses propres règles de jeu et qui est très à cheval sur la façon d'y jouer. En arrivant sur le hameau, j'ai été étonnée par la tranche d'âge sur ce serveur dont les membres étaient beaucoup plus âgés que chez les Nains ou chez les Déters. La moyenne d'âge était autour de 27/28 ans. À la différence des Nains et des Déters, le groupe fondateur était des amis IRL (« In Real Life »). Les rôles sont séparés, avec d'une part les adjoints (créateurs et administrateurs du serveur et du hameau) et d'autre part les habitants (les membres du hameau).

Il s'agissait d'un hameau très procédurier, ce qui avait l'avantage d'être contrôlé et de ne pas laisser les choses dégénérer mais c'était à un point où je n'osais presque plus rien dire par peur d'être reprise ou de ne pas correspondre aux valeurs des EMKA. C'est de leur hameau que j'ai retenu une règle que nous avons ensuite reprise : si on veut faire un salon « selfies », ceux qui veulent envoyer des photos doivent au préalable les envoyer aux administrateurs pour vérifier leur identité.

Corvette, créateur du Discord des Nains, voulait savoir à quoi ressemblait ce hameau. Il m'a demandé de l'inviter, ce que j'ai fait alors qu'il n'était pas du hameau. Nous avons donc dérogé à une de leurs règles. Les administrateurs ont regardé cette initiative d'un mauvais oeil mais ont quand même créé une catégorie « invités » pour les personnes extérieures au hameau mais non problématiques.

Corvette, aimant toujours jouer avec l'autorité, a demandé quand est-ce que se déroulaient les élections (puisque'il y avait une mairesse et des adjoints).

Corvette — 23/08/2020

C'est quand la prochaine élection des maires

J'ai une idée de programme

Corvette — 23/08/2020

Je propose à nos dirigeants actuels de créer un salon #election maire pour savoir quand on pourra poster sa candidature (modifié)

velourine — 23/08/2020

C'est pas une démocratie ici

Corvette — 23/08/2020

Toute fin de règne de dictature c'est terminé en feu et à sang (modifié)

Evon — 23/08/2020

Ok votons

Je vote pour Hday

Fin de vote

velourine — 23/08/2020

Prépare la révolution si tu veux

Je vote Hday aussi

Evon — 23/08/2020

Hop victoire écrasante de Hday

velourine — 23/08/2020

C'est quoi ce jeune homme qui veut mettre la zizanie ici !!

Hday - La Bonne Maire — 23/08/2020

Mais c'est quoi ton pb @Corvette mdrrr

Corvette — 23/08/2020

Je veux faire avancer le progrès

Hday - La Bonne Maire — 23/08/2020

Pour re-situer quand même, sache que le hameau s'appelle EMKA en référence à ses quatre fondateurs : Eloise (qui n'est plus active pour le moment), Marion (moi), Killian (@Track - L'Éphèbe) et Aymeric (@Aym - Le Loup-Garou). Le hameau a été créé fin avril par Aym qui m'a ensuite mise Maire (il m'aime bien, que veux-tu). @Maskanim - L'Herboriste (et je crois que @Track - L'Éphèbe aussi en avait parlé) a proposé de créer le Discord du hameau. C'est mon amie depuis 13 ans tu vois. Donc forcément on lui a fait confiance et on lui a laissé les rênes sur ça. À la suite de ça, elle a rejoint (avec Mathou, que je connais aussi irl depuis 8 ans) le rang des adjoints du hameau. Pour les parties créées par Maska, fut un temps où c'était moi qui créais chaque soir, ou Aym, ou Elowwww. Mais en ce moment c'est Maska et y a pas de souci pour ça. Être une bonne Maire c'est aussi, je pense, faire confiance à des personnes qui aident la gestion.

D'ailleurs, je me considère pas au-dessus des autres, on est une équipe, on se consulte pour les décisions et il me semble que ça fonctionne très bien comme ça. Si toutefois tu as des suggestions pour améliorer quelque aspect que ce soit, tu peux soumettre tes idées. En revanche, la méthode diviser pour mieux régner.... Ça prend pas chez nous. :)

Bonne lecture

Jhaazrun — 23/08/2020

Je te résume

EN 3 MOTS

Faites pas chier

Corvette — 23/08/2020

Révoltez-vous les membres actuels et devenez le nouveau emka

Maskanim - L'Herboriste — 23/08/2020

je peux le mute

si vous voulez

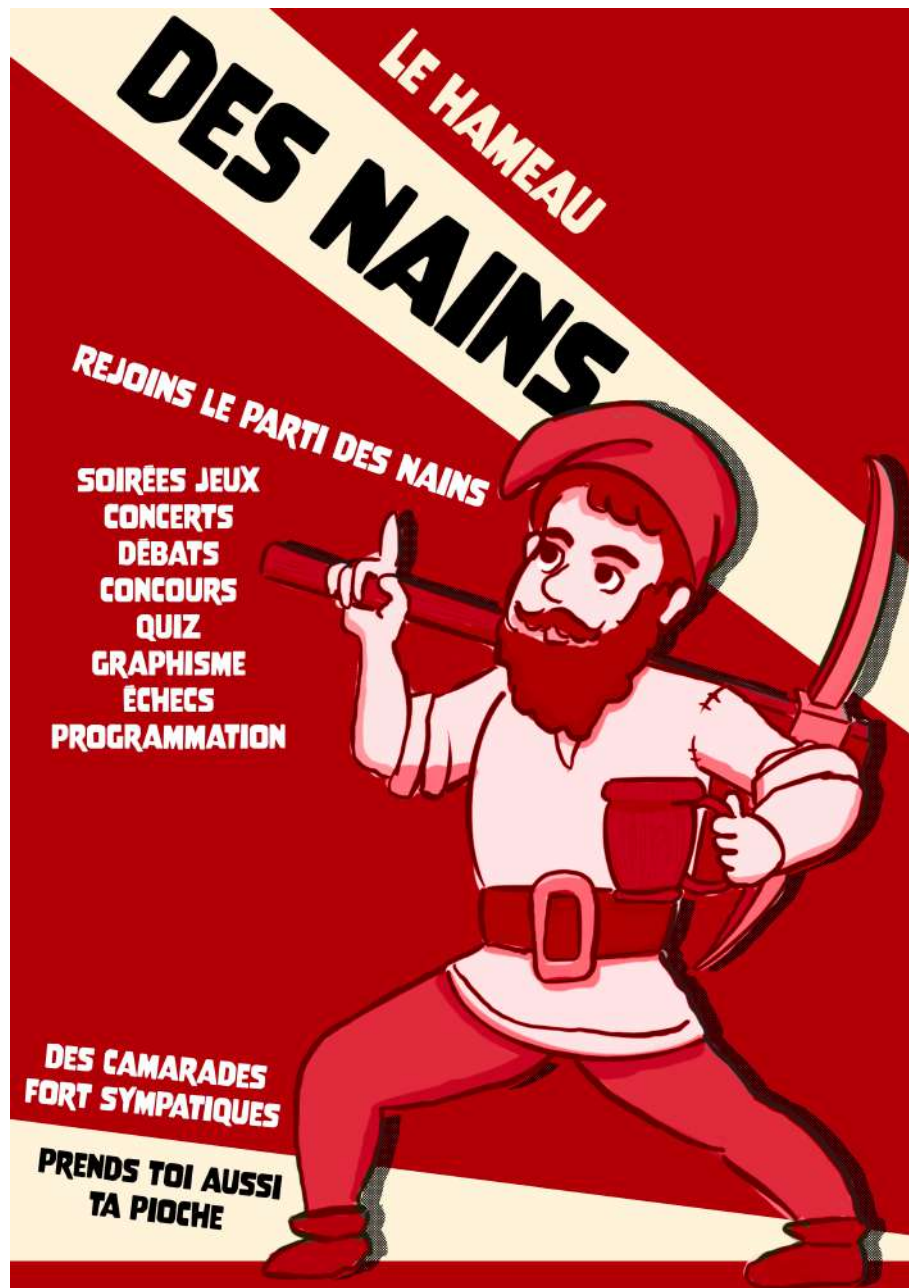
EMKA a l'avantage d'être très organisé mais reste très fermé à la nouveauté. La modération se fait de manière concertée ce qui est mieux que chez les Déters mais, par leur manque d'ouverture, leur système d'organisation ressemble à une oligarchie. Aujourd'hui le serveur des EMKA existe encore, ce sont principalement les fondateurs qui parlent entre eux quand ils ont le temps.

En septembre, Stico vient me voir pour monter le hameau des Nains. Je quitte donc le hameau des EMKA mais je reste sur leur serveur en tant qu'invitée et je tente avec ce que j'ai pu voir de ces deux hameaux de mettre en place une organisation qui se distingue de leurs gouvernances, en essayant de ne pas reproduire ce qui n'allait pas à mon sens dans leurs modes de fonctionnement.

La complémentarité entre les hameaux sur le site de Loup-Garou et leurs espaces correspondants sur le serveur Discord permet de créer une « galaxie » de hameaux donnant à tout un chacun la ligne éditoriale et le mode de gouvernance qu'il souhaite. Les personnes peuvent passer de hameau en hameau, découvrir des univers très différents et puiser ce qu'il a de meilleur dans chacun.

La capacité à héberger différents espaces autonomes sur une même plateforme est très intéressante et, avec le temps, je me suis dit que c'est sur cet axe qu'il fallait que je réfléchisse à mon projet de plateforme numérique jeunesse. Elle offrirait la possibilité de créer des « hameaux » indépendants les uns des autres mais elle ouvrirait aussi des portes sur des espaces avec des contenus « de qualité » proposés par des partenaires jeunesse.

II. Création et fonctionnement du hameau des Nains



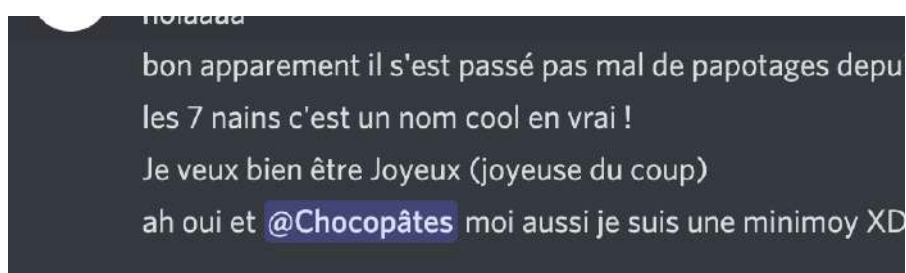
A. Les membres du hameau

1. Les premiers Nains

C'est Corvette, un joueur de 17 ans qui est à l'origine de la création du serveur. Joueur de Loup-Garou en ligne, il avait vu la possibilité de se regrouper en hameaux, mais il ne se reconnaissait dans aucun des hameaux existants et souhaitait donc fonder le sien.

Il m'a demandé si j'étais partante pour créer le hameau avec lui. Je lui ai répondu que l'idée m'enchantait mais qu'il nous fallait une ligne éditoriale qui nous donnerait une identité forte avant même d'inviter qui que ce soit. Corvette ne prenant pas en compte cette réserve, envoie immédiatement le lien du serveur Discord qu'il venait de créer à huit autres joueurs avec qui il est en partie « fun ». Arrivent sur le serveur Baguette, Peanut, Épineux et Choco.

Premier message de Corvette dans le serveur « les amis @everyone » « Vous avez une idée de nom pour le hameau ? ». Je commence donc le brainstorming avec la proposition des Daltons, suivie très rapidement par celle des Nains, vite adoptée par les premiers membres de ce serveur. Chacun prend son nom de nain en lien avec les nains du conte de Blanche Neige.



Dans la soirée, Corvette et Baguette, les deux jeunes très familiarisés au fonctionnement de Discord aménagent le serveur. Ils ouvrent un salon vocal et un salon écrit « général » et ils installent le bot Mee6, un bot qui récompense l'engagement des participants par un système de niveaux²⁵. Ils le renomment Blanche-Neige et adaptent ses commentaires à son personnage. Les participants qui atteignent le premier niveau sont accueillis par des phrases

²⁵ Le système de récompense par niveau est expliqué sur <https://mee6.xyz/leveling>

sur un ton humoristique comme : « *tu as passé le niveau 1 Heyy Hooo Heyyyy Hoooooooo il reste du boulot, j'aime seulement grincheux <3 <3 !* »

Un salon présentation est créé pour apprendre à se connaître. Baguette est le premier à mettre sa présentation:

« Salut, je m'appelle Hugo et on me donne le surnom de Baguette souvent (appelez-moi comme ça). Cherchez pas à savoir pourquoi ^^ j'aime les jeux vidéos, le dessin et le sport. J'ai fait de l'art martial et je suis de Vendée (au centre de la côte ouest de la France) puis j'ai 15 ans et je vous laisse en apprendre plus si vous voulez. :b »

Je me suis présentée à mon tour:

« Enchantée ! Je m'appelle Zoé ! J'aime bien dessiner, tout ce qui ressemble de près ou de loin à du chocolat. Mon sport actuel c'est de monter les escaliers. Je suis confinée au 5e étage (du coup je fais beaucoup de sport) pas loin de Paris. Je suis vieille mais je ne les fait pas. »

Ensuite Choco :

« Salut les poulets ! Je me présente je m'appelle Eve (sans accent sur le « e »). J'aime bien le dessin même si je suis une grosse noob. Je suis plutôt jeune héhé (17ans). Je sais pas si vous aviez remarqué mais j'aime bien le chocolat. Je fait des blagues pas ouf mais je promets un jour j'arriverai à vous faire rire héhé. Je pratique également le Dab dans des situations diverses et variées ! »

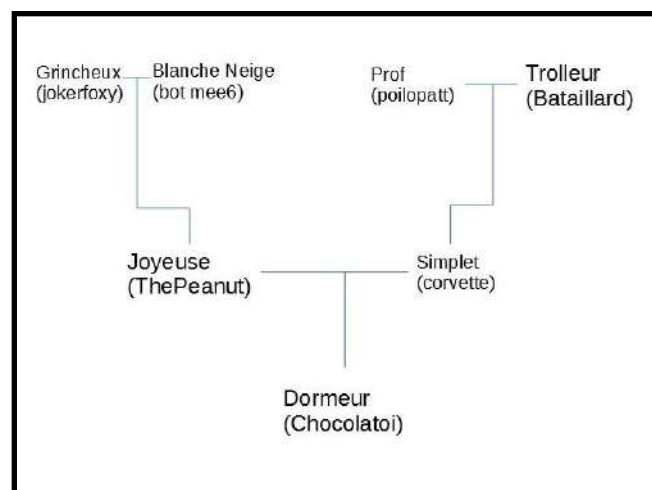
Suivie d'Epineux :

« Je m'appelle j'ai .. ans(et oui que deux chiffres) j'adore lire. J'habite à Paris et je déteste cette ville. J'aime les oranges et les cactus et la bergamote (c'est joli comme mot!). Tout le monde me fait des blagues sur mon pseudo. Je fais du piano. Ma matière préférée est l'Histoire. J'ai trois soeurs. Je mesure 1m75. Ah plus que les gens qui ont le double de mon âge. Et je ne sais pas jouer aux Kaplas. Si quelqu'un pourrait m'apprendre ce serait gentil. J'aime corriger les fautes de français. Je veux être actrice et tout le monde me dit que c'est un métier difficile et de prévoir un plan B MAIS JE NE LEUR OBÉIS PAS. NA (modifié) et j'étais aussi confinée au 5ème étage »

La première présentation de Peanut a disparu, elle en a donc réécrit une nouvelle.

« Salut la plèbe, j'étais très triste de voir que la présentation que j'avais faite il y a foooort longtemps avait disparu donc je prends ma plus belle plume et je m'attèle à la tâche de me présenter. Vous avez, visiblement, déjà dû faire face à des messages du style « t'es un ancien si t'as connu Corvette et Peanut » ou bien « ouais bah moi au moins je sais qui est Antoine et Louise »...bon t'as capté, je suis Antoine XD mais naaaan, blague à part je suis Louise/(The)Peanut/Corvette qui pop et je suis de retour pour vous jouer de mauvais tours ou du piano, au choix. Je fais partie du noyau des bg qui ont créé les nains, il y a pas mal de mois déjà ! Et il était de mon habitude, comme un surnom qu'on m'a donné l'indique : PubYoutubeQuiPop, de disparaître quelques jours puis d'être hyper active, puis de re-disparaître et bref vous avez compris quoi ! Cette habitude, je ne l'ai malheureusement pas quittée donc je vais probablement continuer dans cette lancée. Sinon du coup présentation : Louise, ... ans, 1ère année de commerce à Reims, lyonnaise et in love de Lyon (que j'ai quittée, oui je suis logique comme personne moi), Joyeuse, troubadour qui se fera un plaisir de faire saigner vos oreilles dans la partie Concert, euhhh quoi dire de plus, gryffondor, 1m56,5 (oui le virgule 5 est important), ma couleur préférée c'est le rouge (on commence à n'en avoir plus rien à faire de ces infos là XD), je peux loucher d'un œil et faire bouger mes oreilles (suuuper), lors de la création d'un arbre généalogique des nains j'ai découvert que mon père était plus jeune que moi et que j'avais une fille...enfin la routine quoi ! »

Arbre généalogique des Nains
créé par un membre le 13/07/2020



Dans leur présentation, les premiers nains préservent une certaine confidentialité sur leurs données personnelles: certains d'entre eux donnent de faux noms, ne donnent pas leur âge... À la création du serveur, j'étais la seule majeure du groupe. Tous les autres étaient âgés de 14, 15 et 17 ans.

Nous étions donc un petit groupe de jeunes très complices en vocal, des « *trolleurs* » dans le jeu du Loup-Garou en faisant ce que les CGU du site n'acceptent pas comme le fait de jouer en vocal en privé. Tout ceci nous permettait en temps de confinement Covid d'avoir la sensation d'un lien social alors même que nous ne pouvions pas sortir. Nous allions au concert dans le salon « concerts » et nous jouions ensemble. Tous les soirs, nous étions connectés comme de très bons amis alors même que nous nous étions jamais vus auparavant.

Si nous avions notre serveur Discord, nous ne pouvions pas créer notre « hameau » officiel sur Loup-Garou car pour pouvoir créer son hameau il faut avoir acheté a minima sept jours de *premium* sur le jeu. Aucun d'entre nous ne voulait mettre de l'argent dans le jeu pour créer le hameau mais nous savions que les joueurs connectés au site les jours de pleine lune pouvaient gagner des jours de *premium* par tirage au sort. Nous étions partis pour essayer d'avoir un jour assez de *premium* comme ça.

Alors même que le groupe se portait bien et que nous étions un hameau fantôme sur le site du jeu, trois semaines environ après la création des Nains, Corvette, propriétaire du serveur, s'est fait « *hacké* » tous ses comptes et mots de passe. Il m'a confié de manière précipitée la propriété du serveur le temps de régler ses problèmes de comptes avec Google. En charge du fonctionnement du serveur, je me suis sentie responsable à en maintenir l'activité pendant l'absence de Corvette, et voulais absolument éviter que le hameau ne s'écroule sur cette période.

Les clés du serveur entre les mains, je me suis dit que je pouvais essayer de transformer ce serveur en un espace plus documentaire. C'est comme cela que mon projet a radicalement changé. Je suis passé du site documentaire à l'activité d'un hameau jeunesse tourné vers l'émancipation culturelle.

Là où j'avais eu tort, c'était de vouloir concevoir tout en amont, d'avoir quelque chose de parfait à offrir à un public. Le hameau des Nains ne serait jamais resté aussi actif sans avoir ces six piliers qui ont participé à la co-construction de l'identité de ce hameau. Voir les choses

évoluer avec ses membres a été la clé de la réussite de la communauté des Nains même si effectivement cela semble plus effrayant car on ne sait pas vraiment vers où l'on va.

Pendant que nous apprenions à nous connaître sur le serveur des Nains, j'allais de hameau en hameau pour voir comment les autres serveurs Discord étaient aménagés, les activités qu'ils pouvaient faire, quelle gouvernance était mise en place. C'est à l'occasion de mes échanges dans différents hameaux que j'ai pu rencontrer Stico. Stico, que j'ai rencontré dans le hameau des Déters, est un joueur compétitif, il a été longtemps adjoint d'un des hameaux qui était dans le top 1 et qui fut par la suite détruit. Stico était un peu plus vieux que les premiers nains, il est âgé de 23 ans et travaille dans une station-essence la nuit. Son travail lui permet de jouer toute la nuit. Étant un grand joueur du site, il investit dans le jeu. Il paye régulièrement du *premium* tous les mois dans le jeu. Quelques mois plus tard, le hameau des Déter commençait à ralentir son activité sur le site du Loup-Garou. Stico connaissait mon envie de créer officiellement le hameau des Nains et il est venu me proposer un marché: il créait le hameau des Nains avec son *premium* si en retour il était le maire du hameau.

2. Devenir un Nain (ou être un écureuil)

Après une concertation avec les nains, tout le monde était d'accord. Le 21 septembre 2020, le hameau des Nains est officiellement créé, lui offrant une visibilité publique et nous permettant d'accueillir d'autres membres « nains ». Cet afflux va entraîner encore beaucoup de changements dans notre routine et va aider à perfectionner l'organisation du hameau dans la structure des salons, la façon d'administrer le serveur mais aussi les valeurs des Nains.

Une nouvelle question fondamentale se posait à nous : que fait-on des personnes qui sont venues dans le hameau et sur le serveur des Nains, qui quittent le hameau mais restent sur le serveur pour la bonne ambiance et les amis qu'ils se sont faits ?

Cette question a créé un vif débat chez les *staff*. Corvette, qui était revenu en tant que *staff* après l'obtention de son bac, avait une vision radicale du hameau.

« CORVETTE — 05/11/2020

Bonjour à toute et à tous. @Staff

Si je viens me permettre de faire ce message c'est pour vous faire part de ma vision des choses et des objectifs qu'on devrait atteindre sur ce Discord selon moi.

Je vais donner les objectifs en ordre de priorité.

- Tous les membres du Discord doivent faire partie du hameau (marre des squatteurs)
 - Chaque nain doit être joueur au moins une fois par mois, il est interdit d'avoir un score de 0. Les places valent cher maintenant chez les nains.
 - Tous les membres qui sont sur le Discord doivent être un minimum actif dans les discussions, au moins 1 fois par semaine.
- Chaque nain est venu(e) une fois en vocal avec le staff pour qu'on fasse connaissance au moins une fois. »

Je lui ai répondu :

« Alpaga — 05/11/2020

En soi, je suis plutôt d'accord avec toi !

« Chaque nain doit être joueur au moins une fois par mois, il est interdit d'avoir un score de 0. Les places valent cher maintenant chez les nains. » Je dis oui ! ça ne leur empêche pas de recandidater s'ils veulent revenir.

« Tous les membres qui sont sur le Discord doivent être un minimum actif dans les discussions, au moins 1 fois par semaine. » Oui, après si la personne prévient qu'elle part en vacances deux semaines c'est bon aussi ^^

« Chaque nain est venu(e) une fois en vocal avec le staff pour qu'on fasse connaissance au moins une fois. » Oui ça rassure (pour éviter les petites filles avec des voix de bucheron x))

« Tous les membres du Discord doivent faire partie du hameau (marre des squatteurs) » => c'est LA question qui fâche x) perso en soi je suis plutôt d'accord avec toi : je ne me vois pas accueillir des gens random sur le serv alors que le hameau des nains sur lg est le lien qui nous rassemble mais la marmotte, jhaazou, le canard, vinoo ne font pas (encore) partie du hameau mais sont sur le Discord. Et ils s'entendent bien avec les gens (c'est pas comme s'ils étaient des perturbateurs c'est nos amis et je ne vois pas les expulser parce qu'ils ne sont pas sur le hameau des nains alors que se sont nos amis. Après, si tu veux commencer une campagne pour les recruter je suis preneuse ^^mais ça reste avant tout un petit groupe d'amis. :)»

Avec le temps nous avons trouvé un compromis : mettre un rôle d'écureuil (pour rester dans l'univers de Blanche-Neige) à toutes les personnes qui sont sur le serveur mais qui ne sont pas officiellement « nains ». C'est un rôle mignon qui ne stigmatise pas les « non-nains » mais qui permet de reconnaître facilement qui est du hameau et qui ne l'est pas.

3. Sociologie du hameau des Nains

Entre sa création et le mois d'avril 2021, le Discord des Nains a accueilli deux cents jeunes de 13 à 37 ans.

Un tableau Excel a été fait pour recenser les entrées et les sorties du Discord. On y note toutes les informations permettant de mieux connaître les membres (date d'anniversaire, présentation, nom de nain) et on relève l'activité. Si un membre est absent pendant un mois, il reçoit une notification et s'il n'y répond pas, il est considéré comme inactif et nous l'expulsons du hameau.

Sur la base du panel des profils sociologiques recensés en Annexe 4, la moyenne d'âge du hameau des Nains est de 20 ans. La tranche d'âge est donc plus haute que l'objectif de départ. Il y a une grande diversité de profils, les âges allant de 13 à 37 ans et les catégories socio-professionnelles étant très variées. Des Nains venaient de toute la France, de la ville comme de la campagne, et même de toute la francophonie car le site du Loup-Garou est ouvert au réseau francophone. Nous avons donc sur notre hameau des personnes venant de France, du Québec, de Belgique ainsi que quelques expatriés en Espagne et en Allemagne. Cette pluralité est une véritable source d'enrichissement pour les plus jeunes qui ont pu découvrir des domaines qui leur étaient totalement inconnus et pour l'ensemble des participants aux débats d'idées sur le serveur.

Comme le hameau se constitue sur la base d'affinités, il y a quand même quelques traits caractéristiques récurrents. La majorité sont des élèves ou des étudiants : collège, lycée, faculté. Les principaux secteurs d'activité sont : la restauration (boulangier, pâtissier, cuisinier), le scientifique et médical (bac S, médecins, aide-soignants, police scientifique) et l'informatique (développeurs web).

Dans le cadre de cette expérimentation, je ne partais plus d'un panel défini par mes soins mais au contraire j'ai fait partie du corpus qui s'est auto-déterminé autour de l'offre de jeu du Loup-Garou et de ses hameaux. Corpus et communauté sont ici synonymes et la constitution du corpus, toujours en mouvement, était au cœur même de la vie de la plateforme : recruter des éléments intéressants, étudier les « candidatures », exclure les membres non-actifs...

Contrairement à une recherche plus classique, le corpus n'était donc pas un point de départ de l'étude mais une donnée variable, influencée en grande partie par l'identité des fondateurs du hameau des Nains.

À la différence des autres modèles de plateformes jeunesse, il n'y a pas dans la sociologie des hameaux une séparation du monde des adultes et celui des adolescents, des actifs et des élèves, des professionnels et des amateurs. Il y a par contre, des regroupements par centres d'intérêt et par objectifs autour du jeu du Loup-Garou qui permet aux différents joueurs de s'identifier, de se positionner, et de se coopter.

B. Organisation du hameau

1. Des règles communes

Suite à l'ouverture du Discord au public, nous avons mis en place un modèle « démocratique » de fonctionnement du hameau pour donner envie aux personnes de s'investir. Il ne peut y avoir qu'un seul super-administrateur sur Discord. Dans notre modèle de gouvernance, cette « couronne » est mise au vote tous les six mois. Les membres peuvent aussi candidater à différents rôles dans le « staff », pour lequel nous avons évalué qu'une équipe entre deux et sept personnes était adaptée à une communauté d'une soixantaine de membres.

Sur chaque serveur ses règles. C'est ce qui fait que la communauté fonctionne bien. Tout le monde sait ce qui est permis ou non de faire. Surtout avec la jeunesse qui cherche toujours à repousser les limites de l'interdit, il est indispensable d'être clair dès le début. Cela permet lorsqu'une personne dérange de lui rappeler les règles. Si un membre dérape, cela permet de lui mettre un avertissement sur le motif de non-respect du règlement jusqu'à la possibilité de « bannir » un membre s'il récidive dans le non-respect de la règle. Pour que cela fonctionne, il faut mettre en place un bot afin que les membres « signent/ cochent » le règlement avant d'accéder au reste du serveur.

Le règlement, en Annexe 5, fixe les règles de fonctionnement et de savoir-vivre au sein de la communauté des Nains. Elles veillent à fixer un cadre pour la sécurité des membres et la sérénité des échanges sur le serveur.

La charte de modération « du super petit admin » en Annexe 6 a été créée suite à une crise peu après l'ouverture du hameau. La crise impliquait trois membres : Stico (membre staff), Shayna (membre active) et Andrarum (nouveau membre).

Tout a commencé dans une partie en jeu lancée par Stico. Andrarum fait un « focus », c'est-à-dire une forme d'anti-jeu, sur Shayna. Stico, voulant défendre Shayna, se met lui aussi à faire un « focus » sur le joueur. Tout cela paraît bien anodin et reste juste sur le site du jeu. Mais tout se complique quand Andrarum se met sur le tchat du Discord et interpelle Shayna avec un jeu de mots sur « china » et lui envoie des caractères chinois (« @Shayna 中國語文 ») ce qui la contrarie (« @Andrarum Tu viens me faire chier dans ma partie et maintenant ici ? ») Elle quitte le serveur après un dernier message (« Vous faites vraiment chier sincèrement »)

Cette première crise sur le serveur amène les membres du staff à se poser la question de la gestion de ce type de conflits. Prendre position est d'autant plus compliqué qu'une partie de la crise s'est jouée en-dehors du hameau et que nous n'avions pas toutes les clefs.

Stico, membre staff, et d'autres membres ont proposé de tout simplement « bannir » ce membre du Discord. Mais outre la mauvaise ambiance que provoque ce type de sanction, il

n'est pas simple de bannir une personne parce qu'elle ne correspond pas à nos schémas de pensée. La crise a abouti avec une convocation orale d'Andrarum qui a pris en compte les remarques qui lui ont été faites. Stico et Andrarum ont surmonté cette dispute et sont devenus amis.

Ce premier conflit n'a pas été le seul même si les crises ont été relativement rares sur le hameau. Une crise particulièrement grave a concerné un joueur qui envoyait des messages privés à une joueuse du hameau. Ce joueur était repéré par la communauté des joueurs du Loup-Garou pour avoir fait des avances à une mineure lors d'une IRL. Il a été banni de tous les hameaux du Loup-Garou et une procédure de justice est en cours. Ce cas exceptionnel soulève la question toujours présente du risque de prédateurs pédophiles sur les plateformes numériques.

Trois rôles clefs veillent au bon fonctionnement de la communauté et au respect de ses règles : le super-administrateur (ou propriétaire) du serveur Discord et deux membres du staff. Ce sont des mandats tournants, soumis au vote tous les six mois. Trois jours avant le vote, les candidatures sont « bloquées » pour permettre à tout le monde de les lire tranquillement. Le jour du vote, les membres déposent trois bulletins : un pour le propriétaire du Discord et deux pour les membres staff.

En plus des rôles d'admin qui accueillent et modèrent les membres, il y a les rôles de « gendarme de l'orthographe ». Ce sont des membres qui n'ont aucun « pouvoir » de modération mais ont la compétence pour corriger les trop grosses fautes d'un autre membre de la communauté. Ce rôle ne donne pas réellement d'avantages mais participe à responsabiliser toute la communauté dans une démarche d'auto-régulation. Épineux est la principale gendarme à la tête d'une équipe de trois membres qu'elle a nommés pour leurs compétences.

Parler des règles dans une communauté numérique, surtout dans une communauté composée d'adolescents et de jeunes adultes, c'est inévitablement parler du troll, qui se caractérise par sa transgression des règles.

Il y a deux sortes de trolls : le troll « positif » taquin, ludique, qui évite le côté trop sérieux en jouant des tours aux utilisateurs et le troll « négatif » agressif, belliqueux. Que ce soit par l'humour asymétrique, au second degré, ou par l'expression au premier degré d'une colère ou d'un refus, le troll joue un rôle dans la communauté. Il l'interpelle sur ses codes, sur ses valeurs. En transgressant les règles, il rappelle à chacun le pouvoir de s'affranchir des « cadres prescrits par l'architecte ».²⁶

Le troll ne peut pas être totalement écarté d'une communauté numérique, il est une forme de « débordement » nécessaire à la vie de la communauté, mais il doit être contenu afin qu'il ne la fasse pas éclater. « *Troller c'est souder ou défaire des communautés. Troller c'est s'amuser et c'est s'intégrer dans une communauté. La pratique du troll a plusieurs origines, plusieurs buts et plusieurs conséquences; si dans la plupart des cas elle peut être néfaste, elle n'est pas obligatoirement mauvaise.* »²⁷

D'une certaine façon, le troll tend un miroir à la communauté qui accepte ou pas de s'y regarder. Dans une communauté jeunesse, le *trolling* est une activité centrale d'affirmation de sa liberté, mais, par la présence d'utilisateurs jeunes, ce *trolling* doit être modéré avec fermeté et bienveillance pour ne pas laisser le troll se transformer en *hater* (qui énonce des discours haineux), *flamer* (qui provoque des conflits) et veiller sur tous les risques de cyberharcèlement.

2. Ses différents salons

Partant de la structure de base initiée par Corvette et Baguette, le Discord s'est modélisé au fur et à mesure, en fonction des membres présents et de leurs besoins exprimés, il s'est construit à l'image des participants.

²⁶ BONNAUD, Pierre-Marie. *Le Troll numérique, figure de disruption du web participatif. Éléments d'identification et de gestion du troll au sein d'un environnement collaboratif en ligne*. Master professionnel Information et Communication, Université Paris Sorbonne, 2015, https://www.researchgate.net/publication/282778267_Le_Troll_numerique_figure_de_disruption_du_web_participatif

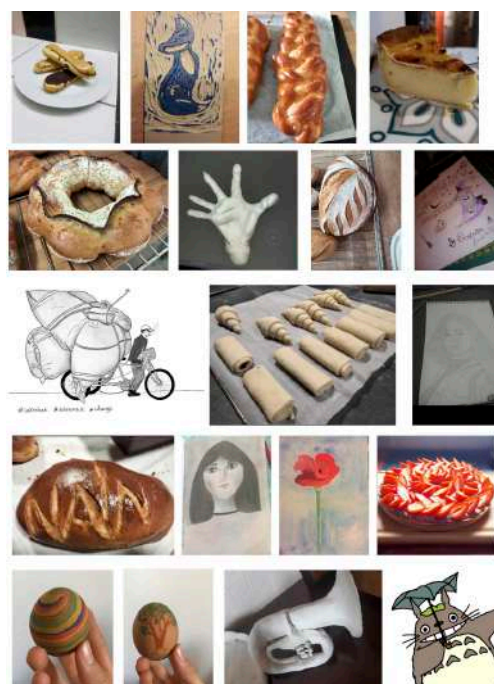
²⁷ BERNARD, Hugo. «La pratique du troll sur Internet : pourquoi troller ? », *Rotek.fr*. publié le 25/10/21, <https://rotek.fr/pratique-troll-internet-pourquoi-troller/>

Le salon Créations

Un des premier salon mis en place fut celui des Créations. Comme le mot création est large, ce salon accueille tout type de créations : dessins, nos peintures, poteries, photos...

Un des jeunes membre apprenti boulanger y a posté des photos de ses premières brioches, croissants et pains. Plusieurs autres jeunes membres ont partagé leur préparations culinaires salées ou sucrées.

Le salon Créations est aussi l'espace de partage de créations numériques d'emojis personnalisables et utilisables sur le serveur. Il est en effet possible de personnaliser ses émojis et donc de rajouter ses dessins sur Discord. Nous avons des emojis personnalisés pour tous les nains et pour Blanche-Neige sur notre serveur.



Salon Créations

Parmi nos emojis personnalisés, il y en a un qui est adoré de tous. Il s'agit d'un dessin qui « remixe » une photo de profil d'un membre. Lorsqu'on a un abonnement Nitro, payant, on peut utiliser tous ses emojis sur tous les serveurs Discord, ce qui permet de ressortir du lot et de faire rayonner l'image de marque de son serveur.



Un emoji personnalisé

Le salon Poésie

Certains membres sont plus visuels, d'autres plus à l'aise avec l'écriture et Oxx - une des naines - propose aux admin l'ouverture d'un salon poésie pour pouvoir partager ses textes et avoir des retours. Elle a publié des poèmes et aussi des nouvelles. J'ai fait un premier retour sur sa nouvelle pour montrer que je l'ai lue, la complimenter et continuer le débat avec elle.

Uzoshek - le « nain pyromane » de 17 ans - va même encore plus loin dans les retours sur son texte :

«Uzoshek — 15/10/2020

Très joli texte, sensible, puissant, au style particulier de par sa poésie mais aussi ses changements de conjugaisons peu habituels. Séparation intéressante des points de vue sur les dernières parties passant habilement d'un début exclusivement centré sur le singe sage pour finir entièrement sur l'homme photographe. j'ai noté quelques fautes (mais j'en ai sans doute raté plusieurs :sweat_smile:) : épilogue l.5 je crois qu'il manque un espace dans «enfumé» -> en fumée, le premier terme désignant quelque chose qui se trouve dans la fumée alors que le deuxième désigne quelque chose qui brûle. Ch 1 l.10 tu as oublié deux conjugaisons : «se dandine» et «tournois» -> se dandinent, tournoient. Ch 1 l.13 vu que tu parles toujours des flammes «Ronge» -> Rongent, même chose à la ligne suivante, «lèche», «décide» -> lèchent, décident. Ch 5 l.6 «fessons» -> faisons (sauf si tu parles de mettre une fessée :eyes:). Ch 6 l.9 c'est peut-être moi qui voit mal mais je lis «fessait» au lieu de faisait... Si tu veux que je cherche plus d'erreurs dis-moi, là y a que celles que j'ai remarqué en lisant (après je verrais sans doute pas tout je rate souvent les miennes :sweat_smile:). En tout cas très bon texte :thumbsup:»

Le salon Concert

Le 8 mai 2020, Peanut, 17 ans, exprime le souhait de vouloir partager sa production - une vidéo d'elle jouant du piano - mais ne peut pas car dans la version gratuite de Discord, il n'est pas possible de télécharger des vidéos de plus de 8 Mo. Cet obstacle est à l'origine de la création d'un salon audio « concert ».

«Thepeanuuuut — 08/05/2020

Je vous enverrais bien des petites chansons au piano mais j'ai pas l'impression qu'on puisse envoyer des audios ici

Alpaga — 08/05/2020

@Thepeanuuuut j'ai créé un salon audio «concert» comme ça quand tu révises ton piano tu peux te mettre dedans ! Et on peut profiter !!!»

Les musiciens membres de la communauté peuvent, tel un rituel, se mettre dans le salon « concert » quand ils révisent leurs instruments et nous pouvons nous connecter au salon en « muet » pour les écouter sans les déranger. Il y avait principalement Peanut qui nous jouait du piano et qui chantait aussi, et Uzoshek qui jouait de la flute traversière et de la harpe. Ils

venaient souvent dans le salon concert pour s'entraîner une à deux heures en « voc ». Peanut est toujours sur le serveur mais elle est partie faire ses études en Suède, sans son piano. Uzo est moins présent depuis qu'il a eu son bac.

Le salon Concours tout court

Nam, qui a rejoint la communauté en décembre 2020, a proposé d'organiser une activité concours à l'origine du salon « concours tout court ». Au départ c'était un concours de dessin mais suite à des protestations, c'est devenu un concours « tout court » afin d'être ouvert à toutes les formes d'expression. Les participants envoient en privé à Nam une production sur le média de leur choix (dessin, texte, musique...) à partir d'un thème donné. Elle les publie ensuite sur le serveur de manière anonyme et les membres votent avec un émoji « enveloppe » sous la production qu'ils apprécient le plus. L'anonymat permet de s'essayer à de nouvelles pratiques sans avoir peur « d'avoir la honte » et évite de voter par préférence pour un membre. Le vote se fait juste sur la qualité des productions. Le gagnant ne gagne pas grand chose : il a le droit de choisir la thématique du prochain concours. Parmi les thématiques sur lesquelles les Nains ont planché : la nuit, la nature, une saison, le silence, le vide, la lumière, la féerie, déclaration d'amour, les souvenirs d'enfance, l'euphorie, vert, les paysages, les éléments, propagande de nain, portrait chinois, hobby, la chevalerie, bleu, liberté, la chaleur...

Les salons de gestion de la communauté

Nous avons mis en place des salons permettant de faciliter la gestion de la communauté :

- un *salon d'accueil* pour recevoir les nouveaux membres (permettant aussi de recenser les arrivées et les départs);
- un *salon présentation*. Attention toutefois à ne pas recueillir trop de données personnelles. Nous avons fourni un modèle avec le prénom, l'âge et les centres d'intérêt mais les membres pouvaient se détacher de ce format de présentation;
- un salon textuel de type « général » permettant à tous ceux qui le veulent de poser leurs questions et de faire leurs annonces;

- un *salon vocal* accompagné de son salon muet pour ceux qui souhaitent écouter les conversations mais ne peuvent pas parler (par manque de micro ou autre);
- un *salon dédié au site par lequel tout le monde s'est rencontré* (nous mettions les liens des parties du site du Loup-Garou);
- un *salon admin* (accessible uniquement aux membres admins) pour mettre au point des réunions régulières, gérer les problèmes, suggérer de nouveaux salons...
- un *salon candidature* pour ceux qui souhaitent rentrer dans la communauté. Nous publions dans ce salon réservé aux administrateurs les captures d'écran des candidatures pour décider par vote de l'admission ou du refus du candidat. Nous acceptons tout le monde sauf les double comptes, les robots ou les joueurs avec une mauvaise réputation.

Le salon Spams

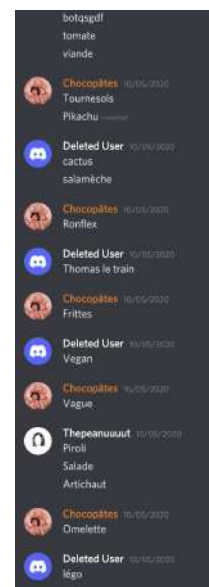
Ce salon a été créé suite à l'afflux de spams provoqué par l'installation du Bot MEE6 (renommé en Blanche-Neige). Ce chat bot généraliste, très utilisé sur Discord²⁸, permet entre autres de mettre de la musique, de modérer les messages de la communauté et de faire un classement des membres. Plus un membre parle, plus il monte dans le classement pour devenir, s'il est en tête, le nain « préféré » de Blanche-Neige. Le rôle de ce bot est surtout d'engager encore plus les membres pour qu'ils soient présent et actifs en créant une petite compétition entre les membres.

Avec le temps, cet esprit de compétition a disparu mais au départ il était très important car nous étions tous à « égalité » dans le classement et des personnes se sont mises à écrire beaucoup pour être les mieux classées. À force, cela se transformait en spams pour lesquels les membres recevaient de nombreuses notifications de messages.

²⁸ Thomas. « Le Guide Complet pour Maîtriser le Bot Discord MEE6 », *Commentcoder.com*, <https://www.commentcoder.com/mee6/>

On voit dans cette capture d'écran un échange sans queue ni tête, juste pour augmenter le taux de participation des membres de la communauté et donc grimper dans le classement du bot.

Nous avons donc fait le choix de mettre en place ce salon spams pour que cet exutoire reste possible tout en permettant aux autres membres de rendre ce salon muet et d'échapper à la pollution d'un trop grand nombre de notifications. Le salon spams est utilisé tous les jours, comme un espace de défoulement.



Des échanges sans queue ni tête dans le salon spam

Les salons de productions pédagogiques: quiz, bot, films séries

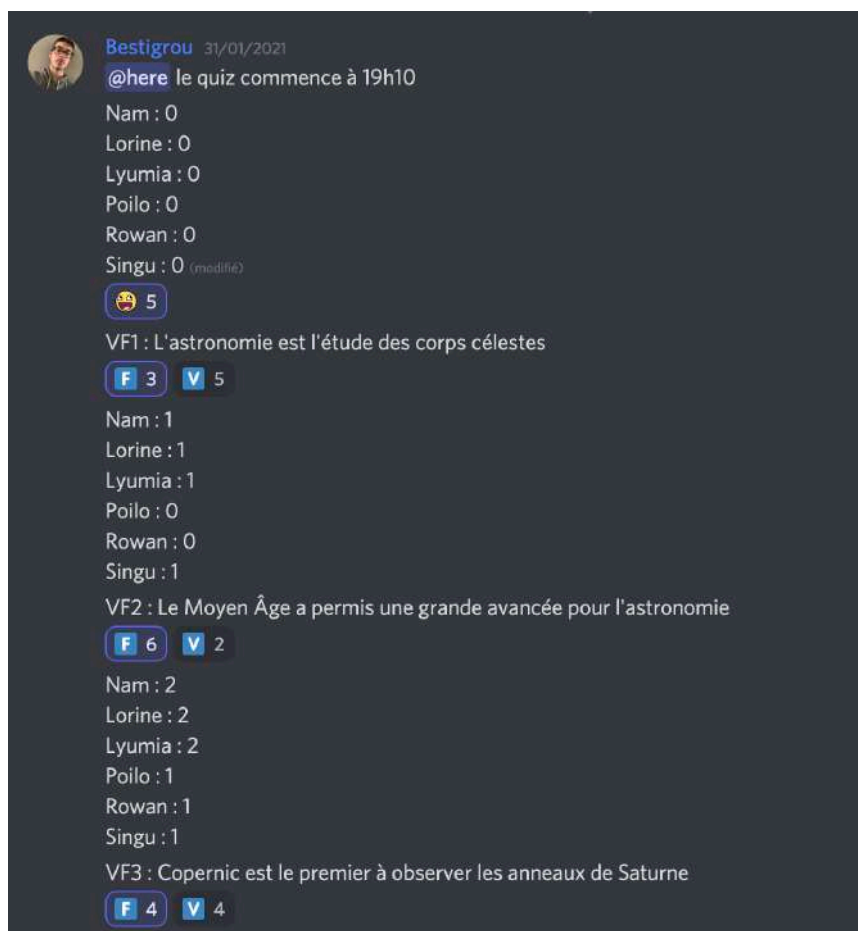
Bienvenue sur #quiz !

C'est le début du salon #quiz. Dimanche à 19h Jean-pierre vous pose tout type de question pour le grand quiz !

Le salon Quiz a été créé pour Mathigrou, un Québécois de 18 ans passionné par les informations documentaires. Il a proposé à l'équipe admin de faire une activité « quiz », une fois par semaine sur un thème donné.

À la manière d'un « Qui veut gagner des millions », il pose une question en lien avec le thème à l'oral et à l'écrit, énonce les réponses possibles et les joueurs votent ensuite sous la réponse qui leur semble adéquate.

Les thèmes proposés étaient les Jeux Olympiques, l'astronomie, la musique, la biologie, la mythologie égyptienne, le cinéma britannique, les personnages de méchant au cinéma. Nous étions cinq/ six pour chaque session de quiz. Le gagnant choisissait le thème suivant. Ces quiz nous ont permis d'apprendre des choses mais aussi de débattre. Pour le thème de la



biologie, plusieurs étudiants en médecine étaient présents et apportaient des éléments pour compléter, voire même corriger, les réponses proposées par Mathigrou.

Vers la fin de l'année scolaire, ses études lui prenaient plus de temps. Il a donc arrêté son travail de quiz pour préparer ses examens finaux. Il est ensuite parti en vacances et n'a donc pas été très présent pour faire le travail de recherche et d'animation pour les quiz mais il est prévu qu'il revienne prochainement.

Le salon Films-Animés-Séries a été créé pour regarder des films ou des séries ensemble. Nous avons regardé un animé, *Your Name*, un film, *8 miles*, et une série animée, *Evangélion*. Nous n'avons jamais été nombreux à aucune de ces séances, sûrement par manque de disponibilité. La disponibilité se trouve pour passer du temps en vocal avec des gens (temps de partage non reproductible), moins quand il s'agit d'un film qu'on peut revoir quand on veut (temps de partage reproductible). De plus, pour la série il est dur d'être toujours tous au même niveau. Cependant même si l'expérience n'a pas été concluante, elle m'a permis de découvrir des

univers considérés comme des classiques dans les animés que je n'aurais jamais regardés si on ne me les avait pas proposés.

Le salon débats

J'ai initié le salon Débats après avoir suivi la formation *Eloquentia* proposé à Paris 8²⁹. *Eloquentia* a été une expérience fondamentale pour m'aider à mieux construire ma pensée, mon argumentaire et être plus à l'écoute des autres. J'y ai découvert des outils méthodologiques que je souhaitais partager avec les plus jeunes.


J'ai donc ouvert ce salon en proposant de faire deux débats tous les dimanches soir de 21h à 23h. Parmi ces deux débats, il y a un sujet considéré comme « sérieux », c'est-à-dire d'ordre plutôt philosophique où l'argument et l'exemple étaient à privilégier, et un autre sujet « pas sérieux » où l'humour est privilégié et qui a pour premier but de fédérer la communauté.

Cet exercice consistant à trouver des arguments peu sérieux et faisant appel à l'ironie était plus difficile pour moi que le débat « sérieux » mais il a permis aux membres de se prendre au jeu. En jouant un rôle d'orateur ironique, ils appliquaient mieux les méthodes d'argumentation que dans les débats « sérieux » où ils étaient plus sur la recherche des idées que de la forme.

Les sujets sont choisis collectivement. Chacun peut mettre des propositions de sujet dans le salon débat, qui sont ensuite listées en deux catégories, sérieux et pas sérieux, et accompagnées d'un emoji distinctif pour que les membres puissent voter pour le sujet de chaque catégorie qui l'intéresse le plus et décider ensemble de ceux qui seront traités le dimanche soir.

Les sujets sont toujours formulés pour être traités à la positive ou à la négative. Nous faisons un tirage au sort parmi les personnes présentes pour constituer des équipes et un tirage au sort par pile ou face pour avoir la position « pour » ou « contre » imposée à l'équipe sur le sujet.

²⁹ Présentation de la formation et du concours: <https://eloquentia-saintdenis.fr>

 **Alpaga** 28/03/2021

Voici la liste des sujets de @Débat, comme d'hab on en prend un sérieux et un pas sérieux. Pour voter pour vos sujets pref mettez l'emoji correspondant !

RDV à 21h

Choix dans les sujets sérieux:

- Le passport vaccinal est il une bonne chose ? 1
- Faut-il de la galanterie dans notre société ? 2
- Les recettes de grand-mère et le temps ne sont-ils pas parfois meilleurs que les médicaments ? 3
- Peut-on inverser le sablier ? 4
- Alcool abusif et fumé/sniiffer (drogue) est ce profité de la vie ? 5
- Un désir peut-il être coupable ? 6
- Un(e) adolescent(e) est il(elle) un(e) enfant ? 7
- Est-ce que tout découle de tout ? 8
- Amazon est-il une bonne chose ?
- Peut-on être amoureux / amoureuse de deux (ou plusieurs) personnes à la fois ? (amoureux dans le sens de l'amour pas l'amitié)
- Ghoster est-il une bonne solution ?
- La parole peut-elle se passer d'actes ?
- La démocratie dont vous rêvez est-elle toujours meilleure que celle que vous avez ?
- l'agriculture sans pesticides est elle possible ?

Choix dans les sujets pas sérieux:

- Le pop corn salé est-il le meilleur ?
- Le bonheur est-il dans le pré ?
- est-ce que la mort des vieux est une bonne chose ?
- Peut-on congeler du beurre ?
- L'accent français est il meilleur que l'accent quebécois ?
- La vision qu'on a des gens fait-il toujours ce qu'ils sont ?
- Peut-on considérer les BD comme des livres ?
- Andrum restera-t-il toute sa vie stagiaire ?
- Epineux devrait-elle faire le metier de prof de français ?
- Fadeer mérite-t-il d'avoir la couronne ?
- Le maïs est il un aliment qui se marie avec tout ?
- Faut il instaurer une saint valentin spécial fille vs garçon ?
- Mon smartphone est-il mon meilleur ami ou mon pire ennemi ?
- Les muffins sont ils meilleurs que les cookies ?

1 1 2 1 3 2 4 4 5 2 6 4 7 2 8 1 3 3 4 4 2 1

et

2 2 1 1 3 2 3 1 1 1 1 1 2 2

Le fait de se trouver parfois à l'opposé de son point de vue personnel et de chercher des arguments contraires à sa position est un exercice intéressant qui renforce son argumentation.

Une fois les équipes faites et les positions de chaque équipe tirées au sort, les équipes se mettent dans deux salons différents pour préparer pendant cinq minutes leur argumentation et se répartir les prises de paroles avant de se retrouver dans le salon commun pour débattre.

Il y a toujours une personne pour tenir le rôle de jury et faire des retours sur les arguments. L'équipe la plus convaincante est déclarée gagnante. La fonction de jury est une bonne porte d'entrée sur les débats permettant à des nouveaux membres, un peu timides, qui ne connaissent pas le concept, de découvrir comment ça se passe. Et souvent, voyant que c'est un exercice tout à fait bienveillant, ce jury participe en tant qu'orateur au débat suivant. Le fait d'avoir deux débats permet aux retardataires de rejoindre un débat dans la soirée.

Cette forme de débat a été la plus récurrente lors de l'année. Nous avons aussi testé deux autres formes de débat. Dans le premier, le sujet envoyé une semaine à l'avance, préparé et exposé de manière individuelle en six minutes, avec pour objectif de plus travailler sur le « style » oratoire grâce au temps de préparation beaucoup plus long.

Pour ce format de débat, j'avais envoyé trois propositions de sujets parmi lesquels chacun était libre de choisir celui qu'il préférerait et de choisir son point de vue. Trois participants ont choisi de traiter à la positive « *Rien n'est à craindre, tout est à comprendre* », deux participants ont traité à la négative « *L'ambition est-elle un défaut ?* » et un participant a choisi de traiter à la positive « *Non peut-il vouloir dire oui ?* »

L'autre format de débat proposait des sujets avec des questions « ouvertes » qui appellent une réponse autre qu'une position pour ou contre. Parmi les sujets sérieux, il y avait par exemple : « *S'il fallait retenir un nom dans l'histoire lequel serait-il et pourquoi ?* » Parmi les sujets pas sérieux, la question pouvait être par exemple: « *Quelle est la personne la plus odieuse du « serv » ?* »

Il y a en tout une cinquantaine de salons (capture d'écran en Annexe 7). Cinq sont vraiment inutiles. Les poésies sont réparties sur sept salons différents. Il y aurait un « ménage de printemps » à faire mais pour le moment à part ces cinq salons, il est difficile de voir ceux qu'il faudrait supprimer.

3. Émulation et entraide

La mise en ligne des productions personnelles d'auteurs, de dessinateurs, de musiciens a produit une bonne émulation pour les autres membres de la communauté. Du 14 octobre 2020 au 5 mai 2021, 350 textes de poésies et de nouvelles ont été écrits par les Nains. Parmi ces « auteurs », il y a Uzoshkek, un jeune de 17 ans, suivant les cours à distance pour cause de phobie scolaire. Il n'avait jamais écrit de poème avant sauf pour l'école. De plus, ce n'est pas particulièrement un « littéraire », il suit des études scientifiques.

Stimulé par les défis d'*Inktober*³⁰ que j'avais partagés sur le hameau et par les textes publiés par Oxx, il s'est lancé dans l'écriture quotidienne de poèmes. Parfois même il en postait deux ou trois. À force cela devenait un rituel, presque une course. Dès qu'un texte était posté, les membres du staff devaient « l'épingler » : pour que les poèmes restent visibles malgré les commentaires. Un autre rituel dans la communauté était de mettre un emoji (un nain avec un cœur) pour indiquer que nous avions lu le poème et que nous l'apprécions.

Au fil des mois, ses poèmes devenaient de plus en plus riches en vocabulaire et dans leur construction. Il s'est même essayé à une suite de sept nouvelles : *La Plaine maudite*, avec la nouvelle finale *Le Donjon écarlate* qui parle d'une zone envoutée et maudite où tout homme qui s'y aventure se retrouve piégé et transformé en une des herbes de cette plaine. Chaque narrateur est différent mais leur fin est la même. Ce qui est intéressant dans cette expérience, c'est que ces nouvelles sans obligation ou commanditaire ont permis à Uzoshek d'expérimenter une écriture libre et sans contraintes. Il pouvait aller librement sur des terrains qu'il n'aurait probablement jamais explorés. De plus, par la force de sa production, cela a créé une émulation au sein du groupe, d'autres se sont mis à écrire, d'autres encore à partager de vieux textes qu'ils n'avaient pas forcément montré avant. Quand de nouveaux membres arrivaient, cela les surprenait et leur donnait envie de les lire.

Un nain plus critique de la production littéraire d'Uzoshek; Andrarum - le nain charismatique, 17 ans, étudiant en théâtre, a mis en ligne une de ses pièces écrite pour l'université. Nous en avons fait une lecture à voix haute dans un salon vocal. Cette lecture a permis de faire des retours sur le texte et pour Andrarum cela a été un moment « magique » de voir sa pièce interprétée.

Peanut, fan d'un des poèmes d'Uzoshek, a composé une mélodie pour la transformer en musique. Ils se retrouvaient donc en vocal pour peaufiner les harmonies. Souvent, mais pas toujours, la communauté des Nains suggérait une thématique à traiter dans un poème ou une chanson à préparer pour un concert. Tout cela se faisait de manière naturelle, sans gestion de temps, sans s'imposer de contraintes.

³⁰ Présentation de ce challenge artistique annuel sur <https://inktober.com>

III. Bilan et perspectives

A. Retours d'expérience

1. Résultats de l'enquête menée auprès des membres de la communauté

J'ai lancé un petit questionnaire (Annexe 8) sur le serveur afin d'obtenir les retours de quelques participants. Que retirent-ils de leur expérience du hameau des Nains ?

La première question vise à savoir s'ils ont d'autres espaces numériques pour les jeunes où ils peuvent s'exprimer. Sur une base de treize répondants, huit n'en n'ont pas. Et sur les cinq autres, on retrouve des réseaux sociaux commerciaux comme : Tiktok, Instagram, Snapchat, Messenger, Twitter. Sur ces réseaux sociaux, il est possible d'être producteur de contenus mais aussi beaucoup « suiveurs ». Il y a beaucoup de plateformes numériques mais en fait il n'y a pas vraiment d'espace d'expression, ces espaces sont plus des « monologues ».

La deuxième chose que cette enquête souhaitait connaître était la place de la communauté pour les membres. Répond-elle à un besoin ? Est-elle nécessaire ? Un premier indicateur : le temps passé sur le serveur. Sur les treize répondants, trois précisent qu'ils se connectent entre 1h et 2h par jour. Quatre membres indiquent « quelques minutes », entre 10 et 15 min. Deux indiquent une disponibilité sur la journée « h24 » et « *quand on a besoin de moi je suis là* ». On remarque donc que pour la majorité des répondants, un temps est consacré aux Nains tous les jours. C'est un rendez-vous quotidien. Sur les treize répondants, onze considèrent ne pas y passer trop de temps.

Le questionnaire leur propose ensuite de qualifier la communauté à partir d'une liste de mots. Le choix est donné entre douze mots (autant de mots positifs que de mots négatifs, plus la possibilité d'en proposer un) et la consigne est d'en choisir trois. Parmi les mots choisis en

majorité, dix répondants ont sélectionné: « *amical* », sept ont retenu « *enthousiasmant* », quatre ont noté « *important* » et deux ont rajoutés des termes pour faire passer l'idée d'« *amusant* » / « *rigolo* ».

La troisième chose demandée a été si les membres ont appris quelque chose ou ont expérimenté des choses pour la première fois à travers leur participation à la communauté. « *As-tu essayé quelque chose que tu n'avais jamais fait avant ?* » Sur les treize répondants, huit ont dit oui. Parmi les réponses: « *Gérer des choses* »; « *Le concours tout court* »; « *La poésie et l'écriture en général* »; « *faire un gâteau* ».

À la question « *As-tu l'impression d'avoir appris quelque chose en fréquentant la communauté des nains ?* » tous répondent « *oui* ». Les réponses mettent en avant une ouverture d'esprit sur des cultures différentes : « *des choses sur le Canada* »; « *différents points de vue et différents milieux (travail, pays culture.....)* » ; « *j'en ai appris sur les personnes qui étaient présentes sur le serveur* »; « *les amitiés qui ne sont pas irl* »; ainsi que des connaissances et des compétences : « *la culture* »; « *connaissances et compétences* » ; « *les quizz et tout le reste m'ont appris beaucoup de choses qui me seront sûrement utiles :)* »; « *plein de choses avec les débats* »; « *Epineux et ses pseudonymes de personnages importants et qui ont joué un rôle dans l'histoire xD* ».

Pour essayer d'évaluer l'impact de la communauté sur le savoir-être de ses membres, le questionnaire leur demande de sélectionner trois mots par rapport à la question: « *Pour toi, la communauté des nains t'amène à être...:* ». Autant de mot négatifs que positifs sont proposés et parmi les réponses, dix personnes ont coché: « *à trouver des amis* » donc plus sociable, six répondants ont coché « *créatif* » et six ont coché « *curieux* ».

2. Création d'un « kit Commulab »

But du kit

Après une année de co-administration et d'observation du hameau des Nains, j'ai voulu transcrire cette expérience sous forme de « kit ». Ce kit synthétise les grandes lignes de la conception et du fonctionnement du hameau des Nains dans le but d'en faire ressortir quelques éléments structurants et reproductibles auprès de publics différents et autour de centres d'intérêts différents. C'est le prototype d'un nouveau format de plateforme numérique, inspiré par les réseaux sociaux, les jeux de rôle et les sites de production collaborative comme Wikidia : la « plateforme commulab autogérée et culturelle » car chacun de ses espaces est un laboratoire communautaire, un *work-in-process* collaboratif en évolution permanente en fonction des membres et de leurs centres d'intérêts.

Un principe fondamental qui est ressorti de l'expérimentation, c'est qu'il faut multiplier des petits espaces numériques indépendants et reliés entre eux grâce à une plateforme commune comme Discord. Cette plateforme, qui reposerait sur un logiciel libre et serait plus particulièrement destinée à un public jeunesse, serait une « galaxie » qui laisserait libre cours à la diversité des « univers ». Elle offrirait une sécurité aux participants avec notamment un système de bouton d'alerte tel qu'on le trouve sur le site du Loup-Garou et qui permet à tout joueur d'obtenir l'intervention immédiate d'un administrateur.

L'expérience du hameau des Nains permet aussi de faire quelques propositions pour la conception et l'administration d'une communauté numérique du Commulab :

- i. Identifier son public, les espaces numériques où il se retrouve et quel(s) sont ses intérêt(s) commun(s).
- ii. Créer sur la plateforme un nouvel « espace commun » qui permet l'expression des centres d'intérêt de chacun, ouvrant un champ d'activités transversales pour les autres membres de la communauté.

- iii. Proposer une architecture de base évolutive en fonction des membres et de leurs besoins, composée notamment :
- d'un *salon d'accueil* pour recevoir les nouveaux membres,
 - d'un *salon présentation*. Attention toutefois à ne pas recueillir trop de données personnelles,
 - d'un *salon textuel de type « général »* permettant à tous ceux qui le veulent de poser leurs questions/ faire leurs annonces,
 - d'un *salon vocal* accompagné de son salon muet pour ceux qui souhaitent écouter les conversations mais ne peuvent pas parler (par manque de micro ou autre),
 - d'un *salon admin* (accessible uniquement aux membres admins) pour mettre au point des réunions régulières, gérer les problèmes, suggérer de nouveaux salons...
 - d'un *salon candidature* pour ceux qui souhaitent rentrer dans la communauté.
- iv. Co-rédiger un règlement commun pour que les règles de fonctionnement soient explicites pour tous et qu'elles servent comme socle à la modération.
- v. Co-rédiger une « charte de modération » pour que les administrateurs modèrent de manière cohérente.
- vi. Donner des mandats administrateurs « tournants ». Cette règle essentielle à la bonne gestion du serveur évite que les prises de décision soient toujours entre les mêmes mains et permet à chacun de s'investir dans la vie de la communauté, garantissant son fonctionnement démocratique.
- vii. Définir les droits de chaque membre de l'équipe d'administration. Certains membres auront plus de droits que d'autres (déplacer des membres, inviter des membres, bannir des membres, supprimer des messages...) Pour éviter une cacophonie d'actions sur le serveur, il est préférable de laisser le rôle « d'admin » (avec l'ensemble des potentialités) aux personnes très investies (et pas plus de trois personnes en même temps). Pour les personnes avec le rôle de « staff », laisser des droits permettant la modération (suppression de message, invitation...) mais bloquer la possibilité de supprimer des salons

ou de bannir des membres. Enfin, prévoir un statut « administrateur en formation », avec des droits réduits (comme la possibilité de renommer des pseudo ou déplacer des membres) mais avec la capacité de voir le fonctionnement interne de la communauté.

Valeurs des communautés de la plateforme Commulab

Chaque espace de la plateforme « commulab » se dessinera en fonction de ses publics et de leurs centres d'intérêt. Ce premier kit pourra être remixé et amélioré par de futures expérimentations mais il faut toutefois garder en tête les valeurs essentielles de cette démarche.

Il s'agit de concevoir une plateforme pour et avec des jeunes, il faut donc garder l'esprit « bon enfant ». Les publics pré-adolescents et adolescents ont encore beaucoup de chose à essayer et à découvrir. Les productions qu'ils essaieront seront sûrement leurs premières. Il faut donc les challenger, leur proposer d'aller sur de nouveaux « terrains ». Il faut les encourager à être créatifs. Il faut évidemment promouvoir la bienveillance et l'écoute. De plus, dans ce type de communautés numériques où les différences d'âge et de milieux peuvent être grandes, il faut promouvoir l'acceptation d'autrui et la bonne entente. Quand les jeunes produisent ou participent à des ateliers, ils faut les encourager et les féliciter. Il est évidemment intéressant de leur faire des retours et d'encourager tout le monde à faire des retours avec des critiques constructives et argumentées. Le but des ces communautés est de fédérer tous ces jeunes autour de passions différentes et d'aider chacun à trouver son « style » grâce à la participation de tous. Dans cet esprit collaboratif, tout le monde peut apporter quelque chose aux autres et c'est dans cet esprit que tout le monde peut partager ses connaissances. Pour garder le côté attractif et créatif, il faut que ce soit un espace où les gens soient là aussi pour s'amuser.

S'il fallait résumer les valeurs de la méthode commulab en une devise ce serait celle-ci :
« découverte, partage, respect. »

3. D'un projet de production documentaire certifiable à celui d'une démarche de production personnelle argumentée

L'expérimentation s'est éloignée d'une approche « documentaire », dans le sens où il ne s'agissait pas tant d'avoir un contenu certifié à diffuser que d'une volonté d'émulation par la collectivité à s'engager dans un processus de production avec des critères (en termes d'argumentation, d'orthographe, de respect...).

À la différence de *Vikidia*, il s'agissait chez les Nains d'assumer la subjectivité des auteurs mais que cette subjectivité s'arme d'outils méthodologiques pour pouvoir s'affirmer dans le respect des autres points de vue de la communauté.

Bien que cette communauté de Nains, réunis par le jeu, ne ressemble pas du tout à celle des auteurs de l'encyclopédie *Vikidia* et ne s'impose pas « *le point de vue de neutralité* » édicté par Jimmy WALES dès l'origine du projet, leurs démarches ne sont pas si lointaines les unes des autres.

En effet, pour les deux types de communautés jeunesse, c'est l'appropriation d'une démarche qui compte plus que les productions issues de cette démarche.

Tout comme dans *Wikipédia*, le but est de distinguer les personnes des arguments, de construire la discussion comme un espace critique, et plus fondamentalement, de remettre en question la notion de savoir, de connaissance. Le savoir n'est pas un contenu plus ou moins évolutif avec le temps, c'est l'appropriation d'une démarche collective, la surveillance des uns et des autres pour assurer le respect de cette démarche, et seulement secondairement, le fruit de cette démarche.

C'est ainsi qu'on peut s'émanciper du modèle traditionnel dans lequel seuls les spécialistes sont habilités à faire avancer la connaissance dans une matière donnée.

« Pris individuellement les wikipédiens sont bien moins savants que les savants, mais en s'imposant à chacun d'être le maître ignorant des autres, c'est-à-dire en demandant constamment aux autres s'ils ont vérifié, sourcé, équilibré, etc., leurs

productions, bref en veillant à ce que les autres aient fait l'effort de découvrir, et ceci sans jamais interroger le savoir de ceux qu'ils pressent de chercher, ils font advenir une forme de production de connaissance plus solides que celle des savants. [...] La vigilance participative contribue à « donner non pas la clef du savoir, mais la conscience de ce que peut une intelligence quand elle se considère comme égale à toute autre et considère toute autre comme égale à la sienne. L'émancipation est la conscience de cette égalité, de cette réciprocité qui seule permet à l'intelligence de s'actualiser par la vérification » ³¹

Personne ne détient le savoir et le savoir n'est pas juste une somme de connaissances. C'est une démarche active, à la fois individuelle en termes de curiosité, d'ouverture, d'engagement, et collective en termes de mise en commun de ressources, de surveillance et de correction mutuelles.

Une fois qu'on se libère du formatage « scolaire » dans lequel la connaissance est un ensemble de contenus certifiés par des spécialistes et transmis unilatéralement à des publics, il est possible de concevoir un modèle de publication collaborative ouvert aux publics jeunesse.

À partir du moment où on envisage la culture (scientifique ou artistique) comme une démarche et non pas juste une accumulation de savoirs, qu'elle se construit avec les apports de chacun et ne reste pas sous le contrôle d'une élite, on peut commencer à envisager un modèle de publication différent, qui produira des contenus intéressants, qui permettra à ses usagers de s'enrichir en termes de connaissances mais surtout qui leur donnera la possibilité de rentrer dans un processus d'ouverture intellectuelle, d'esprit critique, d'engagement personnel, de réflexion et d'argumentation.

Ils seront à la fois utilisateurs et producteurs des contenus de ces publications. Ils apprendront à développer une certaine exigence sur leurs productions et à surveiller les productions de leurs pairs. La liberté des échanges, et donc la moins grande « qualité documentaire » des productions, dans un premier temps du moins, est la condition indispensable pour que les

³¹ CARDON Dominique, LEVREL Julien, « La vigilance participative. Une interprétation de la gouvernance de Wikipédia »; op. cit.

utilisateurs de la plateforme deviennent acteurs de leurs apprentissages et que ces apprentissages dépassent le simple cadre des savoirs.

Des adultes, des responsables d'institutions culturelles (bibliothèques, musées, éditions jeunesse...) pourront mettre des ressources et des outils méthodologiques à la disposition des utilisateurs de la plateforme afin de leur donner un cadre favorable à cette démarche d'émancipation personnelle et collective.

B. Quelle viabilité économique pour ce type de plateformes ?

Les usages numériques ont fait émerger de nouveaux modèles économiques. Souvent, pour assurer leur visibilité et augmenter leur taux de fréquentation, qui sont les bases incontournables de leur succès, les plateformes offrent un accès gratuit.

La viabilité économique d'une plateforme repose alors sur différentes options de ressources : offres *Premium*, mécénats privés ou publics, ressources publicitaires/ ventes de données, produits dérivés, services personnalisés...

1. Les ressources des plateformes commerciales : Discord, Loup-Garou

Discord appartient à la catégorie des plateformes digitales des « *réseaux sociaux (Facebook, Instagram ou Twitter), qui offrent à leurs utilisateurs des espaces d'expression ainsi que des canaux d'édition et de transmission de contenus* »³². Le principe des plateformes accessibles en *Freemium*, c'est d'attirer le plus grand nombre et de faire payer ensuite pour des avantages aux comptes *Premium*.

³² NICOT, Anne-Marie. « Le modèle économique des plateformes , économie collaborative ou réorganisation des chaînes de valeur ? » *ANACT*, n°6, septembre 2017, <https://www.anact.fr/le-modele-economique-des-plateformes-economie-collaborative-ou-reorganisation-des-chaines-de-valeur>

Il y a deux abonnements Discord: le Nitro Classic à \$4,99 par mois et le Nitro à \$9,99 par mois. Parmi les différents avantages proposés par l'abonnement Nitro, se trouvent deux « boosts » gratuits de serveurs, c'est-à-dire de promouvoir un serveur ami. Le serveur des Nains a bénéficié de cette forme de « soutiens » venus de membres avec des comptes Premium. Selon le nombre de « boosts », un serveur atteint un niveau et des avantages y correspondant.

Plus le nombre de personnes boostant votre serveur augmente, plus il y aura d'avantages.

Niveaux & Avantages

🌟 Niveau 1 : 2 Boosts

- +50 places pour émoticônes (pour un total de 100 émoticônes)
- Qualité audio à 128 Kbps
- Fond Splash personnalisé
- Icône de serveur animé (GIF)

🌟 Niveau 2 : 10 Boosts Tout les avantages du niveau 1 +

- +50 places pour émoticônes (pour un total de 150 émoticônes)
- Qualité audio 256 Kbps
- Bannière serveur
- Limite de téléchargement de 50 Mo pour les membres ne possédants pas Nitro (pour le serveur uniquement)

🌟 Niveau 3 : 30 Boosts Tout les avantages du niveau 2+

- +100 places pour émoticônes (pour un total de 250 émoticônes)
- Qualité audio 384 Kbps
- Limite de téléchargement de 100 Mo pour les membres non-Nitro (serveur uniquement)
- Url Vanité (discord.gg/monserveur)

Avantages selon le niveau (nombre de Boosts)

Le gain de « pouvoirs » supplémentaires est un moyen fréquemment utilisé pour inciter les utilisateurs à acheter des abonnements (ou, comme sur le Loup-Garous en ligne, des jours de *Premium*).

Sur la boutique de jeux comme celui d'*Eve online* on trouve même des « packs » : packs de démarrage, pack « l'expéditeur », pack « mercenaire, pack « contremaître », pack « forces spéciales », pack « destroyer », pack « booster d'entraînement »... Chaque pack contient plusieurs avantages, aussi bien du point de vue des performances que de l'apparence du personnage.

Le compte *Premium* du Loup-Garou permet notamment aux joueurs de créer des hameaux. Ces avantages payants ne sont pas toujours bien acceptés par les utilisateurs comme en témoigne l'échange sur le forum du Loup-Garou.



RE: PREMIUM, C'EST CHER !

par Leithren - 24 mars 2016, 20:03

👋 Bonjour, personnellement, je suis de ton avis, je ne peux pas payer et je ne peux profiter de ces avantages, mais dis toi tout simplement, que sans le premium, tu ne pourrais pas jouer tout court. Si tout était gratuit, ce site ne pourrait pas exister et encore moins s'améliorer. En revanche, je trouve que les parties guidées par un maître du jeu ou encore la création de hameaux est super, et pour cela il faut du premium 😊. (Puis, si tout le monde pouvait créer un hameau, personne ne voudrait en rejoindre un, plutôt être Maire qu'habitant, non ?) En plus, tout l'équipe du site travaille dur pour nous proposer des animations ouvertes à tous les joueurs. (Je parle par exemple de st Patrick). Voilà, c'est mon avis, peut-être que ça aura fait changer le tien, au revoir 😊.

#TeamMLP Qui m'aime me suive
AWESOME.

<https://forum.loups-garous-en-ligne.com/viewtopic.php?t=9428>

2. Les recettes des plateformes Creative Commons : Vikidia, Wikipédia

Les contenus publiés sur Vikidia et Wikipédia reposent sur le modèle des licences Creative Commons. Le but de ces licences « *est de fournir un outil juridique qui garantit à la fois la protection des droits de l'auteur d'une œuvre artistique et la libre circulation du contenu culturel de cette œuvre, ceci afin de permettre aux auteurs de contribuer à un patrimoine d'œuvres accessibles librement par tous. Creative Commons propose donc des contrats types, ou licences, pour la mise à disposition d'œuvres en ligne, inspirés par les licences libres, les mouvements OpenSource et OpenAccess.* »³³

Engagées à ne percevoir aucune publicité, à ne revendre aucune donnée, ces plateformes se financent principalement avec les dons de particuliers et les mécénats.

³³ « Licence Creative Commons ». Wikipédia. Wikimedia Foundation. Dernière modification: 28/08/2021. URL: https://fr.wikipedia.org/wiki/Licence_Creative_Commons

Vikidia, association indépendante de Wikimedia Foundation : souscriptions et dons

Vikidia est une petite association française, lancée suite aux difficultés à mettre en place un Wikipédia junior au sein de la Wikimedia Foundation. Le budget 2018-2019 de l'association était de 2900€. 1700€ leur sont venus du moteur de recherche solidaire Lilo et 1200€ des dons et adhésions. Côté dépenses : ce sont les serveurs qui leur coûtent 2000€ par an. « Ainsi, l'association a pu reconstituer au 30 avril une trésorerie de 900 €, équivalent à 9 mois d'activité, qui permet d'assurer la pérennité de l'association en cas de coup dur. »³⁴

Wikimedia : une fondation qui chapeaute 39 chapitres nationaux

Budget approuvé le 11 juillet 2020

Recettes	€
Dons	500 000
Wikimedia Foundation	425 000
Mécènes réguliers	92 000
Nouveaux mécènes	112 000
Adhésions	10 000
Revenus financiers	1 500
Autres produits	2 600
Reprises sur engagements	15 000
Transferts de charges	5000
Total	1 163 100,00

Ce modèle économique existe à une beaucoup plus grande échelle avec Wikipédia, qui fonctionne avec une communauté de 280 000 contributeurs par mois. « Ce sont également eux qui en sont les principaux mécènes. Wikipédia fonctionne en effet grâce aux dons, de 15 dollars en moyenne, qu'il collecte chez ses lecteurs. Son budget annuel s'élève ainsi à 120 millions de dollars, dont 85 à 90% sont issus des dons de particuliers. »³⁵

https://meta.wikimedia.org/wiki/Wikimedia_France/Budget/2020-2021

Réparti en 39 « chapitres » nationaux et une grosse centaine de communautés informelles, le mouvement wikipédien est chapeauté par la Wikimedia Foundation qui gère tous les

aspects juridiques et techniques des différents sites du mouvement Wikimedia³⁶. Les chapitres

³⁴ « Association Vikidia/AG 2019/Rapport d'activité » *Vikidia*. Dernière modification: 03/04/2021, https://fr.vikidia.org/wiki/Vikidia:Association_Vikidia/AG_2019/Rapport_d%27activité

³⁵ ROMÉO, Lou. « Wikipédia, la plus grande encyclopédie collaborative au monde, fête ses 20 ans », *rfi.fr*, 15/01/2021, <https://www.rfi.fr/fr/technologies/20210115-wikipedia-la-plus-grande-encyclopedie-collaborative-au-monde-fete-ses-20-ans>

³⁶ Wikimedia Foundation, Inc. est l'organisation qui héberge l'encyclopédie libre [Wikipédia](#), mais aussi des projets [Wiktionnaire](#), [Wikiquote](#), [Wikibooks](#), [Wikimedia Commons](#), [Wikisource](#), [Wikispecies](#), [Wikinews](#), [Wikiversité](#), [Wikivoyage](#) et [Wikidata](#), tous utilisant le logiciel de plate-forme web collaborative [MediaWiki](#). Source:« Wikimedia Foundation ». *Wikipédia*. Dernière modification: 13/08/2021, https://fr.wikipedia.org/wiki/Wikimedia_Foundation

nationaux sont des associations, comme Wikimedia France, avec un budget annuel de plus d'un million d'euros, qui sont en charge d'organiser des rencontres entre contributeurs et des partenariats avec des institutions culturelles et scientifiques.

3. Quel modèle pour le hameau ?

Le hameau des Nains peut fonctionner sans aucun financement puisqu'un seul compte *Premium* sur Loup-Garou est nécessaire pour la création d'un hameau et que les utilisateurs du Discord peuvent y accéder avec un compte gratuit.

Toutefois si le format Commulab veut pouvoir se développer sur des serveurs indépendants, inspirés du modèle Discord mais en version logiciel libre, il faudra, comme pour Vikidia, un financement des serveurs hébergeant la plateforme d'accueil des différentes communautés jeunesse.

Par ailleurs, si la plateforme veut pouvoir proposer à ses jeunes utilisateurs des contenus riches, des accès à des sites culturels, cela peut être intéressant d'envisager des partenariats avec des institutions culturelles et des éditeurs jeunesse. Les utilisateurs de la plateforme pourraient y retrouver par exemple : des salles de cinéma numériques avec une programmation proposée par l'INA, des musées virtuels avec des expositions proposées par des musées partenaires, un kiosque fourni en contenus multimédia par les différents éditeurs de la presse jeunesse...

Ces espaces et contenus seraient soit en accès libre, soit en accès avec des « crédits » acquis par la participation active des membres à la vie de leur communauté. En effet, dans l'idée d'encourager l'engagement des publics plus éloignés des pratiques culturelles, les participants pourraient « cagnotter » dans une monnaie imaginaire, de type « cristaux » sur Loup-Garou ou les points de fidélité sur une plateforme comme Clubéo qui récompense la fidélité des passagers de transports en commun³⁷. On voit dans le Loup-Garou qu'il y a un élément « moteur » à monter dans le classement et gagner des « cristaux » selon son

³⁷ <https://clubeo.tisseo.fr>

positionnement, même si cette forme de valorisation comporte ses dérives comme la sélection de joueurs compétitifs au sein des hameaux aux dépens d'autres joueurs moins axés sur la performance, les tricheries...

Grâce au jeu, grâce aux fonctionnalités comparables à celle de Discord, un nouveau réseau social pourrait émerger et attirer un champ beaucoup plus large de participants qui restent aujourd'hui captifs des réseaux sociaux dominants et de leur logique commerciale. Ils y retrouveraient la liberté d'action de Discord mais chaque serveur disposerait d'un « bouton d'alarme » qui alerterait les administrateurs de la plateforme pour pouvoir intervenir rapidement si nécessaire.

Chaque espace fonctionnerait selon ses propres règles, formant ainsi les utilisateurs aux principes d'une auto-gestion de leurs « bien commun » mais il serait inscrit dans le cadre d'une charte Commulab qui définirait par défaut la licence Creative Commons aux contenus de la plateforme et qui mettrait en libre accès (ou, pour certaines ressources, en accès conditionné à des points de participation) des contenus culturels tels que des films, des musiques, des places de cinéma ou de musées, des livres et des magazines numériques...

Pour faciliter les passerelles entre les différents espaces, il pourrait y avoir un filtre de recherche par mots-clefs, en fonction de centres d'intérêt, qui permettrait de faire ressortir sur une carte interactive les hameaux dont les activités qui référencent leur activité avec ce mot-clef.

La pratique du jeu et des réseaux sociaux serait associée à la culture du logiciel libre et des communs pour que la plateforme regroupe à la fois un *pool* de ressources libres, fournies par de partenaires institutionnels (musées, médiathèques, CDI...), et les espaces indépendants de chaque communauté qui souhaite s'y retrouver. Comme dans les cas de co-gestion de ressources naturelles par ses utilisateurs tels que décrits par Elinor OSTROM, il y a la place pour des solutions alternatives aux logiques du « marché » ou de « l'État ». À l'échelle de l'espace d'un « hameau », chaque membre est co-responsable de son bon fonctionnement tout

en respectant le cadre de la plateforme libre du Commulab, administrée sur le modèle de Wikimedia avec la recherche de partenariats publics et privés.

Conclusion

Cette recherche-action a été entreprise suite à une veille sur les plateformes numériques jeunesse, révélant deux modèles dominants : les plateformes « pédagogiques », sérieuses, avec des contenus certifiés par des spécialistes mais à communication descendante, et les plateformes « sociales » et ludiques, où les jeunes peuvent s'exprimer mais sont pris dans la spirale des « like » .

Dans ces deux modèles, les jeunes sont uniquement des utilisateurs de la plateforme, sans pouvoir agir sur son architecture, sa gouvernance, ses choix éditoriaux. *Vikidia* est une exception notable à ces types de plateformes numériques jeunesse puisque les jeunes collaborent à la rédaction des articles et à la gestion de la communauté. Pourtant, même là, les jeunes intègrent une plateforme dont l'architecture et les règles de gouvernance ont été conçues en amont.

Cet état des lieux a mis en lumière un manque : celui d'un espace numérique collaboratif *pour* et *par* les jeunes publics. Le plan d'action était de créer un prototype de plateforme collaborative jeunesse et de le faire tester par un échantillon de public jeunesse sur une période donnée, puis d'en tirer un bilan. Dans un premier temps, m'inspirant des idées collectées lors de mon mémoire *Éditorialiser la presse jeunesse*, j'ai entrepris la conception d'une maquette de presse jeunesse numérique dont les jeunes publics seraient les rédacteurs en chef, auteurs, lecteurs, avec un système de mise en avant des articles par leur ordre de popularité.

L'idée était de s'appuyer sur leur goût des réseaux sociaux, des jeux et des concours pour les amener à participer à une presse qui leur ressemblerait vraiment par le choix des sujets et l'angle de vue. Quelques adultes leur fourniraient des outils méthodologiques, veilleraient à la modération et chercheraient des partenaires culturels pour soutenir le projet.

Le confinement de mars 2020 a marqué un tournant dans ma recherche-action. J'ai découvert les « hameaux » de Loup-Garous sur Discord : des espaces de discussion pour les équipes du

jeu en ligne Loup-Garou. Les hameaux existants étaient principalement des espaces de concertation pour augmenter les performances des équipes de joueurs mais le concept de hameau formait un « terreau » idéal pour le projet d'action. Les jeunes étaient là, libres de leurs choix, réunis en petites « communautés », dans une démarche collaborative. L'outil est très modulable : on peut facilement rajouter ou fermer des salons en fonction des membres présents et de leurs centres d'intérêt.

À partir de ce tournant, j'ai été, plus encore qu'au départ, impliquée dans l'expérimentation. J'étais moi-même une participante au jeu et aux hameaux.

Après avoir participé à différents hameaux, vu comment et sur quelles bases ils s'organisaient, j'ai co-lancé un hameau dont l'objectif s'éloignait des performances de jeu du Loup-Garou. En mettant de côté la maquette en cours de construction pour participer à l'administration du hameau des Nains, j'ai voulu mettre mon projet de prototype de plateforme jeunesse entre les mains des publics concernés. D'une certaine manière, l'expérimentation devenait plus « radicale » : c'étaient à eux de fixer les modes de gouvernance, de décider des salons, d'organiser des événements ... Ils sont devenus les co-administrateurs d'une communauté où se sont retrouvés en tout deux cents membres, allant de 13 à 37 ans.

Je n'avais plus le contrôle ni sur les choix des salons, ni sur celui des membres, ce qui a changé la nature de l'expérience. Il ne s'agissait plus de faire tester à un panel de jeunes choisis pour leur correspondance à des critères sociologiques ou d'âge. Il s'agissait de participer et d'observer la constitution d'une communauté numérique dans laquelle se retrouvaient des jeunes collégiens, mais aussi des jeunes adultes.

Cette réorientation de l'expérimentation a modifié le projet initial en deux points : la plateforme n'était plus exclusivement dédiée aux plus jeunes publics et les contenus étaient moins « documentaires ». La dimension collaborative s'est exprimée dans la gestion du hameau, dans l'entraide aux devoirs, dans l'organisation de concours d'éloquence par équipes, dans la correction orthographique et les suggestions d'amélioration... Il y a eu du soutien, des conseils, des incitations, des rencontres, mais il n'y a pas (encore) eu de co-

écriture sur un même sujet. Il y a toutefois un projet d'édition numérique illustrée de poèmes issus du hameau.

Si les contenus n'ont pas été aussi « documentaires » que prévus, la démarche est restée fidèle à son principal objectif : réunir des jeunes d'horizons très divers pour devenir co-auteurs et co-acteurs de leurs apprentissages. À défaut de répondre aux exigences de productions documentaires certifiées, les travaux du hameau des Nains ont amené tous ses membres à explorer des voies qui leur étaient inconnues, de se découvrir des centres d'intérêt nouveaux, de progresser dans leur manière d'argumenter, de débattre. Nous avons développé notre sens de l'écoute et notre esprit critique. Nous avons affûté ensemble nos armes rhétoriques et nos compétences techniques.

Surtout, nous avons co-conçu et co-administré un modèle de gouvernance élaboré en commun, au fur et à mesure des problématiques qui se posaient à nous. Nous avons constitué une communauté numérique démocratique, qui s'est aussi souvent retrouvée « in real life ». Cet équilibre est fragile, et depuis que je me suis mise en retrait de l'expérience pour rédiger le mémoire, j'ai pu constater des petits accrocs au protocole que nous nous étions fixés.

L'expérience du hameau est celle d'une tentative de se fixer ses règles du jeu, de proposer une alternative au formatage social et économique dominant, qui organise le monde entre propriété privée et domaine public, qui sépare utilisateurs et gestionnaires. Nous avons découvert et pratiqué une auto-gestion, une auto-surveillance bienveillante sur notre bien commun : le hameau. Nous avons été à la fois lecteurs et auteurs, critiques et soutiens, présents les uns pour les autres. L'humour et la dérision ont été des armes de dissuasion massive contre les prises de tête et les prises de pouvoir. Ils ont aussi servi de voile pudique derrière lequel nous pouvions exprimer dans le hameau ce que nous ne pouvions pas dire ailleurs.

Cette organisation d'un serveur fonctionne pour une communauté d'adolescents et de jeunes adultes. En quoi est-elle reproductible ? Est-ce que la tranche d'âge du hameau, assez

éloignée du projet initial, permet quand même de transposer l'expérience à d'autres publics et notamment des publics plus jeunes ?

Il en est sorti une proposition de « kit » pour des « commulab », des communautés numériques laboratoires. L'idée est de partir d'un centre d'intérêt commun (comme le jeu du Loup-Garou) pour créer les passerelles vers les centres d'intérêt des uns et des autres, qui parviennent, par capillarité, à intéresser les autres membres de la communauté, entraînant dans cette dynamique des jeunes éloignés de ces pratiques culturelles. Les commulabs seraient une fédération de petits espaces libres, reliés entre eux avec souplesse. La multiplicité des passerelles augmenterait le spectre de personnes touchées : différents « profils » qui enrichiraient la diversité culturelle de cette galaxie numérique jeunesse.

Ce point soulève un aspect fondamental issu de l'expérience. J'étais partie avec la recherche d'une architecture de plateforme d'édition numérique jeunesse, qui répondrait à un large panel de publics, avec une grande diversité de profils. Or il me semble aujourd'hui qu'il faut distinguer la plateforme en tant qu'outil technique sécurisé et les espaces qu'elle accueille.

L'expérience m'a fait comprendre l'importance de laisser aux participants l'organisation de leurs espaces et que le travail de conception doit se situer au niveau des fonctionnalités du réseau social qui les héberge. Les espaces doivent être libres, gratuits, expérimentaux, multiples, adaptables à l'identité de ceux qui s'y rejoignent. Le hameaux des Nains est un exemple d'espace commun auto-géré par ses membres et destiné à ouvrir leurs champs culturels. Il ne vise pas à être un modèle à suivre mais plutôt une source d'inspiration dans laquelle on peut puiser.

Aujourd'hui, la communauté des nains poursuit sa vie de communauté indépendante et autogérée. Le 11 octobre 2021 une nouvelle élection a eu lieu mettant Epineux la jeune gendarme de l'orthographe à la tête de la propriété du serveur, Mathigrou le jeune québécois va reprendre ses quiz fin octobre, un brainstorming a été mis en place pour trouver de nouveaux sujets pour le concours hebdomadaire, quelques nains postent leurs poésies et de nouveaux nains postulent chaque semaine pour faire partie du hameau.

Le hameau peut continuer à vivre sans financement puisqu'il suffit d'un seul compte *Premium* sur le Loup-Garou en ligne pour pouvoir être officiellement répertorié mais pour qu'un projet de plateforme Commulab, assez proche de Discord pour les fonctionnalités, puisse se développer, il faudra par contre l'argent nécessaire à financer les serveurs.

Un réseau social concurrent à Discord aura des difficultés à s'imposer puisque Discord est déjà bien implanté dans les usages numériques des jeunes. Mais le réseau Commulab aurait l'attractivité de contenus et d'avantages tels que des places de cinéma, des numéros de magazine, ou des téléchargements musicaux et bénéficierait du travail « d'influenceurs » par des médiathèques, des CDI, des musées...

Commulab pourrait se construire sur un modèle économique inspiré de Wikimedia, avec des associations locales indépendantes reliées par un modèle de gouvernance et d'auto-surveillance issu du travail sur les Communs. Cette infrastructure permettrait d'assurer la dimension technique, juridique et veiller à la gouvernance des espaces autonomes présents sur la plateforme. Elle permettrait aussi de travailler avec des partenaires du domaine public puisque la structure, administrée par ses usagers, resterait à but non lucratif.

Ma recherche-action m'a amenée à explorer le terrain des plateformes et des communautés jeunesse et à faire beaucoup évoluer mon projet initial. Ce serait intéressant de se donner comme objectif d'essayer, suite à cette étude, de mettre en ligne une communauté numérique jeunesse Commulab avec des acteurs du Libre, tels que les développeurs d'alternatives libres à Discord, et des partenaires culturels publics et privés.

Bibliographie/ Sitographie

Recherche Action

ROY Mario, PRÉVOST Paul. « La recherche-action : origines, caractéristiques et implications de son utilisation dans les sciences de la gestion », 2013, *Recherches qualitatives*, 32(2),129-151, https://www.researchgate.net/publication/272566694_La_recherche-action_origines_caracteristiques_et_implications_de_son_utilisation_dans_les_sciences_de_la_gestion (Consulté le 18/09/21)

Les Communs

BROSSAUD Claire, LAVAL Christian. « Aux racines des communs. Entretien avec Christian Laval », *Métropolitiques*, 3 mai 2018, <https://metropolitiques.eu/Aux-racines-des-communs.html> (Consulté le 07/08/21)

Wikipédia, gouvernance d'une communauté en ligne

CARDON Dominique, LEVREL Julien. « La vigilance participative. Une interprétation de la gouvernance de Wikipédia », *Réseaux* 2009/2 (n° 154), pages 51 à 89. <https://www.cairn.info/revue-reseaux-2009-2-page-51.htm> (Consulté le 29/09/20)

ROMÉO, Lou. « Wikipédia, la plus grande encyclopédie collaborative au monde, fête ses 20 ans », *rfi.fr*, 15 janvier 2021, <https://www.rfi.fr/fr/technologies/20210115-wikipedia-la-plus-grande-encyclopedie-collaborative-au-monde-fete-ses-20-ans> (consulté le 07/07/21)

Une expérience de collaboration créative sur Discord

BAZET Isabelle, MARRAST Philippe, HOURY-PANCHETTI Minica. « Collaboration numérisée et dépliage organisationnel: les f(r)actions de la contribution créative », *Interfaces numériques*, 2019, vol. 8, n°3, <http://dx.doi.org/10.25965/interfaces-numeriques.4031> (Consulté le 15/12/20)

Communautés de jeu en ligne et adolescence

ROSSÉ-BRILLAUD Elizabeth, CHOTARD-FRESNAIS Armelle, ALEXIS. « Jeux de rôles en ligne et espace transitionnel », *La lettre de l'enfance et de l'adolescence*, 2009/3 (n° 77), p. 37-46. DOI : 10.3917/lett.077.0037, <https://www.cairn.info/revue-lettre-de-l-enfance-et-de-l-adolescence-2009-3-page-37.htm> (Consulté le 10/11/20)

GRELLIER, Delphine. *Les pratiques ludiques de simulation de rôles : reflet et trajet de l'esprit du temps : jeux de rôles, jeux vidéo de rôles et d'aventures, jeux de rôles en ligne massivement multijoueurs*. Thèse, Montpellier III; 2008.

Sciences de l'éducation: l'apprentissage collaboratif

WALCKIERS Marc, De PRAETERE Thomas. « L'apprentissage collaboratif en ligne, huit avantages qui en font un must », *Distances et savoirs*, 2004/1 (Vol. 2), p. 53-75, <https://www.cairn.info/revue-distances-et-savoirs-2004-1-page-53.htm> (Consulté le 04/98/20)

DAMOUR, Mathias. « De quelle participation parle-t-on ? », *Wikimedia France*. 24 septembre 2018. URL: <https://www.wikimedia.fr/vikidia-ou-de-la-participation-des-enfants/> (Consulté le 15/09/20)

Jeu, jeu vidéo et apprentissage

BERRY, Vincent. « Jouer pour apprendre : est-ce bien sérieux ? Réflexions théoriques sur les relations entre jeu (vidéo) et apprentissage ». *Canadian Journal of Learning and Technology / La revue canadienne de l'apprentissage et de la technologie*, 37(2),. Canadian Network for Innovation in Education. 2011, <https://www.learntechlib.org/p/178042/> (Consulté le 20/09/20)

DUBÉ, Jean-Sébastien. « L'attrait de la liberté créative offerte par le jeu Minecraft », *L'Éveilleur*, 31 juillet 2013, <https://leveilleur.espaceweb.usherbrooke.ca/16579/lattrait-de-la-liberte-creative-offerte-par-le-jeu-minecraft/> (Consulté le 02/06/21)

LAZAR Mirela, MORELLI, Pierre. « Journalisme d'investigation et dispositifs d'information expérientiels. La gamification à des fins d'apprentissage. », *Actes du 23e Colloque Bilateral Franco-Roumain en Sciences de l'Information et de la Communication*, 18, 19 et 20 octobre 2018, Université Babeş-Bolyai, Cluj-Napoca, <https://hal.univ-lorraine.fr/hal-02334119/document> (Consulté le 12/09/20)

Jeu vidéo et recherche scientifique

MOUSSAID, Mehdi. « Ces jeux vidéos font avancer la science » – Feat. ASTRONOGEEK. *Fouloscopie*, chaîne YouTube, Épisode #8; 06/12/19, https://youtu.be/nF0yD6TJR_s (Consulté le 02/07/20)

Une expérience pédagogique avec Discord

MESSAOUI, Anita. « Instrumentalisation d'un réseau social en plateforme d'enseignement pendant le confinement: recréer de la présence à distance avec Discord », *Colloque international en Pédagogie universitaire numérique : quelles perspectives à l'ère des usages multiformes des réseaux sociaux pour apprendre ?*, Novembre 2020, Mulhouse, France, [https:// hal.archives-ouvertes.fr/hal-03028285/document](https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-03028285/document) (Consulté le 14/06/21)

Web design et pratique collaborative

FORTIN Julie, MARTEL Marie. « Web design et pratique collaborative : le développement d'un site Web pour la jeunesse ». *Documentation et bibliothèques*, 57(2), 2011. p. 80–89, <https://doi.org/10.7202/1028873ar> (Consulté le 04/07/20)

Biens communs

OSTROM, Elinor. *Gouvernance des biens communs. Pour une nouvelle approche des ressources naturelles*. Éditions Deboeck Supérieur, Bruxelles (1re Édition, Juin 2010)

LE CROSNIER Hervé, ERTZSCHEID Olivier, PEUGEOT Valérie *et al.*, « Vers les « communs de la connaissance » », *Documentaliste-Sciences de l'Information*, 2011/3 (Vol. 48), p. 48-59, <https://www.cairn.info/revue-documentaliste-sciences-de-l-information-2011-3-page-48.htm> (Consulté le 12/07/21)

RUZÉ, Emmanuel, « La constitution et la gouvernance des biens communs numériques ancillaires dans les communautés de l'Internet. Le cas du wiki de la communauté open-source WordPress », *Management & Avenir*, 2013/7 (N° 65), p. 189-205, <https://www.cairn.info/revue-management-et-avenir-2013-7-page-189.htm> (Consulté le 05/06/21)

RAYMOND, Eric S. (traduction BLONDEEL Sébastien). *La cathédrale et le bazar*; <https://archive.framalibre.org/IMG/cathedrale-bazar.pdf> (Consulté le 13/03/21)

Économie collaborative

La Rédaction. « L'économie collaborative : un nouveau modèle socio-économique ? », *Viepublique.fr*; dernière modification 09/03/21, www.vie-publique.fr/eclairage/19381-leconomie-collaborative-un-nouveau-modele-socio-economique (Consulté le 27/08/21)

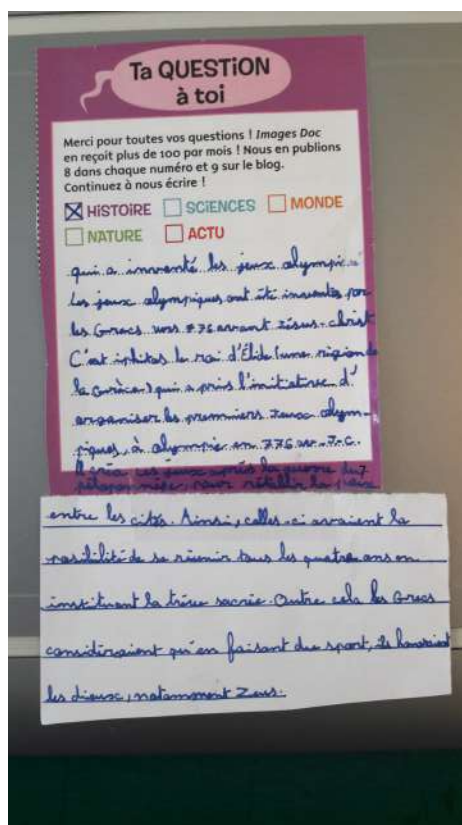
NICOT, Anne-Marie. « Le modèle économique des plateformes , économie collaborative ou réorganisation des chaînes de valeur ? », *ANACT*, n°6, septembre 2017, <https://www.anact.fr/le-modele-economique-des-plateformes-economie-collaborative-ou-reorganisation-des-chaines-de-valeur> (Consulté le 23/09/21)

DEVOUARD, Florence. « Wikipédia n'a pas de prix, mais elle a un coût ». *Revue Telecom*, n°160, 201, http://www.devouard.org/wp-content/uploads/DEVOUARD_Revue_Telecom.pdf (Consulté le 07/09/21)

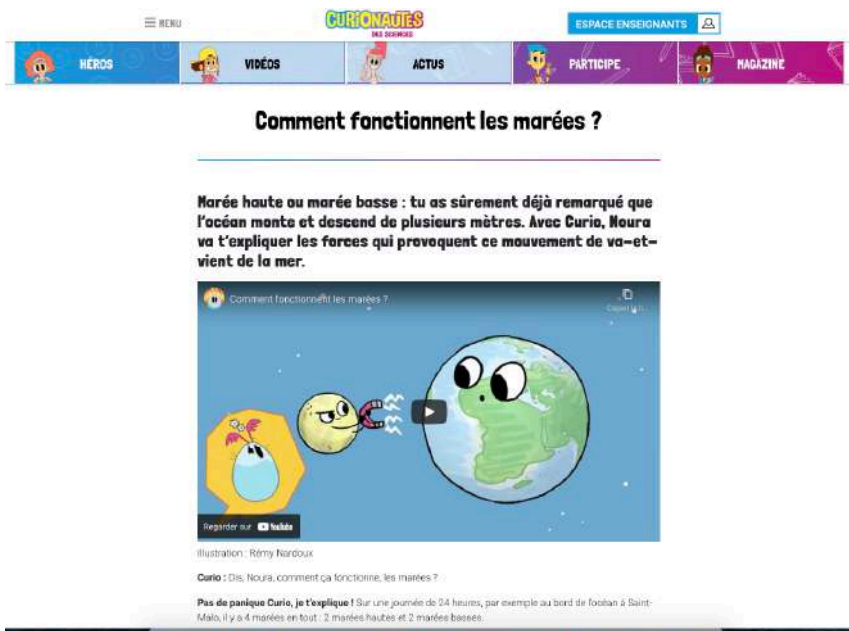
Annexes

Annexe 1 : Exemples dans la presse et les plateformes jeunesse -----	II
Annexe 2 : Entretien avec Damien GIARD, directeur du numérique jeunesse à Bayard -----	III
Annexe 3 : Exemples de Serious games et serious Gaming -----	XVII
Annexe 4 : Panel de la communauté des Nains -----	XVIII
Annexe 5 : Règlement du serveur des Nains -----	XXI
Annexe 6 : Charte du super petit Admin -----	XXII
Annexe 7 : Les salons du Discord des Nains -----	XXIII
Annexe 8 : Résultats du questionnaire posé aux membres des Nains -----	XXIV

ANNEXE 1 : EXEMPLES DANS LA PRESSE ET LES PLATEFORMES JEUNESSE



1a. Question envoyée à *Images Doc* avec la réponse de l'enfant



1b. *Les Curionautes* sur YouTube « Comment fonctionnent les marées » Consultable sur: <https://youtu.be/Pa71AuGTj04>

ANNEXE 2 : ENTRETIEN AVEC DAMIEN GIARD, DIRECTEUR DU NUMÉRIQUE JEUNESSE À BAYARD

J'ai commencé en 95. Le net est arrivé en 94 et moi, j'ai commencé à m'occuper du Net en 95 chez un label de Sony Music où j'étais en charge de toute la promotion des groupes un peu underground. Il fallait s'occuper du street marketing et tout ce qui était lancement des nouveaux artistes. Donc forcément, tout ce qui était Net était très vite une nécessité, il fallait s'en servir.

Oui, surtout dans le domaine de la musique, qui a eu vraiment un chamboulement avec le numérique, le streaming audio, tout ça,

Mais d'abord avant même le changement. Moi, j'étais à la grande époque 95/ 2000 où le CD était roi. On faisait des mix tape, etc. Mais les jeunes commençaient à aller en salle informatique, à se servir de réseaux, à faire des petites pages. Donc, très vite, il y a eu l'aspect communautaire, c'était pour relier le physique et utiliser le virtuel pour faire des bases de données, annoncer des concerts, etc. Et puis en 2000, moi je suis parti, on a monté une boîte qui était un jeu en ligne s'appelait *Banja*. C'était un anti-jeu, c'était un jeu non violent. C'était un petit rasta et on écrivait une histoire. Si tu tapes Banja...

... Oui j'ai regardé la bande annonce du jeu.

Il y a un article du *Monde* qui avait fait un grand grand dossier sur nous en 2001/ 2002, qui raconte toute la structure de la boîte et ce qu'on pensait et je pense encore beaucoup comme ça: l'anarchie créative et justement, la communauté. Et très vite on a fait un jeu collaboratif où les internautes, via un forum. (après, on leur a créé un tchat en 3D enfin, où ils avaient des personnages) ils co-construisaient l'histoire avec nous.

Donc, on a essayé ça. C'était vraiment comme un forum, comme un forum RP, sauf que nous après on mettait ça en musique, en animation... Très rapidement les « Banja apéros » sont devenus une obligation. C'était quoi? C'était les fans de Banja qui se réunissaient et qui se

voyaient en IRL. **Est ce que je vois là c'est que le IRL reste quasiment le truc qui est très important dans ces communautés.** C'est qu'au final, c'est d'abord des communautés, c'est d'abord des gens qui apprécient ce pour quoi ils sont là: le loup-garou, les fans de mythologie... Leur objectif ultime, c'est de passer du bon temps ensemble et si possible en vrai.

C'est vrai, effectivement, c'est ce que j'ai vu aussi.

Après, quand je suis arrivé chez Milan, j'ai fait le forum de *Julie*. On a eu beaucoup de monde. Après, le problème, on l'a fermé à un moment parce qu'on avait fait des systèmes de gradation, de badges machin et tout mais très rapidement le problème, c'est les gens n'acceptent plus les autres.

Comment créer une communauté qui reste productive, qui permette d'entraîner le gamin, qui fait de la poésie etc. sans qu'il y ait des gens qui prennent le contrôle de la communauté et qui jugent que untel ou untel peut ou pas venir ? Ça c'est vraiment important et intéressant à creuser aussi, puisque c'est des mécanismes qu'il faut anticiper.

C'est ce que je vois un petit peu ici aussi. Nous on a essayé de faire un système de vote pour changer justement les modérateurs, tous les six mois.

Oui, mais il y a toujours besoin de gens très impliqués parce que sinon le truc ne marche pas.

Oui c'est vrai effectivement. D'accord, OK. J'entends effectivement cette difficulté-là qui peut effectivement être un frein et que je vois déjà un petit peu ici.

Mais en même temps, il faut mettre des règles, il faut des cercles... Il y a souvent deux ou trois niveaux: les participants, les modérateurs et les superviseurs - quelque chose comme ça pour accompagner en fait toutes ces communautés.

Et alors du coup, pour Banja, c'était tout type d'âge c'est ça?

Alors au début, on était plus sur des plus âgés, c'était plutôt du 18, enfin c'était 14/15 jusqu'à mieux... Il faut voir qu'on était très avant gardiste. C'était les 56k les MoDem à l'époque et nous on proposait un jeu qui demandait quand même du temps de chargement, il y avait quand même un besoin d'équipement. et donc c'est pour ça aussi , et d'ailleurs c'est pareil sur les forums, on a vite créé un forum de la communauté parallèle. Donc les gens avaient une communauté pour les gens qui pouvaient bien se connecter, puis il y avait du du texte/images - voire que du texte - pour tous les autres et c'était important d'avoir ces lieux aussi facilement accessibles.

Et dans le cadre du forum du Julie, là c'était pour sûr que c'était que des petites filles ou il y avait un peu de tout aussi?

Non, on faisait attention, justement parce qu'on avait très, très, très, très peur des problèmes... sur des petites filles, justement, de pédophilie. On essayait au maximum de s'assurer qu'on était bien sur des filles. Et très, très, très vite, Il y a eu une modératrice.

Et comment elle arrivait à faire la distinction? Elle demandait un accord parental?

Par un accompagnement, par des fonctions qui étaient privées aussi. On privait de fonction, par exemple: pas de faux, pas de messages privés et pas d'avatars avec des photos, que des avatars visuels.

Après avoir travaillé à Milan, vous vous êtes lancé dans Bayam?

Moi je suis arrivé chez Milan ... En fait *Banja* le jeu en ligne a bien marché. On a voulu faire une série télé avec Canal+. On a eu Ubisoft dans notre capital, on a voulu faire un jeu vidéo et on n'a pas réussi à passer le cap de l'industrialisation. Donc, on a voulu passer du communautaire au big business... donc il y a un autre article qui est de *Libé*. *Banja* a existé, il y a une série qui existe.

Donc, c'est l'industrialisation qui fait que ça n'a pas marché?

En fait, on a perdu notre âme. *Banja* est devenu un connard, un type méchant, pas cool... Non mais vraiment, ils ont réécrit une série télé qui n'avait rien à voir. C'était parce qu'il fallait rentrer dans des cases, et nous en fait ce marchait c'est justement parce qu'on n'était pas dans

les cases. Et voilà. Donc après, je suis arrivé chez Milan, ça a été racheté par Bayard. Après, j'ai suivi le mouvement du groupe.

Et justement, est ce que du coup, avec la période de confinement, je suppose que les petits vont se mettre encore plus sur les jeux de rôle de plus en plus tard le soir, etc. Est ce que vous avez vu justement des changements apparaître pour Bayam, plus de connexions, plus de gens qui achetaient ...?

Ah oui, énormément. Mais par contre, tu vois là on n'a pas la communauté.

Oui, c'est ça, c'est que du coup, c'est beaucoup de contenus enrichis qui seront descendants, en même temps parce que c'est des plus petits aussi.

Non mais on pourrait... Moi, mon objectif, c'est quand même quand il en ait. On a une messagerie. C'est la première étape de la communauté. C'est-à-dire qu'il y a des gens qui peuvent discuter entre eux. Il y a un carnet d'adresses et les parents peuvent remplir ce carnet d'adresses et l'enfant peut faire une création et la partager à son carnet d'adresses. Et après on a rajouté une fonction texte qui fait que l'enfant peut discuter dans son carnet d'adresses. Donc il peut envoyer des images et discuter. Là, après, ce que je voudrais rajouter c'est un principe de « je peux envoyer mes créations » et nous, on peut les faire voter sur les créations. Ensuite, un leader board: je peux jouer à des jeux et je peux avoir un score, partager mon score avec les autres. Rajouter comme ça, par couches successives... Avec les *Conf Kids*, on contourne un peu: ce qu'on ne peut pas faire dans *Bayam* par contre, on peut le faire à côté. Donc, Zoom. On a fait les *Conf Kids*, où on se sert des fonctions de *Zoom*, mais on a un modérateur mais qui nous permet d'avoir des interactions. **Mais tout le problème, pour moi, en tout cas, Internet, c'est qu'on part toujours à la base: c'est la mise à disposition d'informations et du partage. Donc de l'échange, donc de la communauté C'est l'ADN.** C'est des contraintes techniques en fait, donc financières, parce qu'il faut qu'on protège les enfants donc on a un environnement sécurisé et sans pub et sans DATA.

Et si on veut faire ça il faut que ce soit moins cher à développer.

Pour ça il faut surtout ne pas être dépendant des autres c'est-à-dire de YouTube des GAFA ... qu'on soit un peu en mode résistant par rapport à ça. On peut pas donc les mettre sur Discord c'est compliqué quoi.

Oui pour les tout petits

Mais il faut quand même qu'on ait une couche qui amène nous dans une logique Bayard vers potentiellement, à partir de 12/13 ans, justement proposer ce type d'environnement. Je dis bien 12/ 13 parce que les gamins de 9/10, ils y sont. Mais comme c'est Bayard on ne peut pas communiquer sur du 13 ans sur ces réseaux-là même si on sait qu'ils iront. C'est comme moi il n'y a pas d'écran avant trois ans, je fais quand même des contenus adaptés pour les moins de 3 ans mais je dis que c'est pas d'écran avant trois ans.

Et après à Bayard, il y a quand même aussi toute une offre pour les un peu plus grands aussi, tout ce qui a un peu 12-18 avec Phosphore, I Love English World et tout ça..

Oui, voilà, pour ceux-là

Pourquoi pas développer une idée de communauté, parce que c'est vrai que cette idée de communauté ça crée une émulation qui fait que les gens viennent et reviennent plus, effectivement pour les amis même..?

Oui après si tu regardes du côté de Bayard, il faut une vertu à ça. Quelle est la vertu pour Bayard de ça? Pourquoi on le ferait? En quoi par rapport à notre business plan.? Basiquement, c'est bien faire la communauté mais il faut que ça serve quelque chose. Est ce que ça sert des marques (Je bouquine, Images Doc, Phosphore...), parce que la création des enfants va générer quelque chose, ou est ce que c'est purement gratuit mais si c'est purement gratuit... je n'ai pas réfléchi à ça.

Oui, ça pourrait se penser effectivement que justement dans un rôle play en plein milieu il y aurait effectivement des solutions, des bonus qui viendraient justement des éditeurs . Ça pourrait se penser peut-être je n'ai pas non plus de solution encore toute faite...

Moi ce que je vois c'est que si on fait du role play, c'est de la fiction, Il y a un projet que j'aimais beaucoup chez Bayard, qui doit être arrêté, c'est la Plume Academy. c'était d'Emmanuel Viaud. Je trouve ça génial. C'était un forum où les gamins écrivaient et leurs nouvelles étaient publiées. Je crois que ça s'est arrêté en 2016.

Vous dites c'est forcément de la fiction mais finalement dans le mélange Minecraft, on peut quand même associer du documentaire...

Non, ce n'est pas forcément de la fiction. Disons que c'est un cadre qui est complexe. C'est aussi parce que les univers que l'on travaille sont compliqués à porter, je trouve, enfin à il faudrait réfléchir. Chez Milan l'année on avait lancé deux projets qui étaient assez intéressants qui sont morts depuis et qui je trouve étaient porteurs . Il y avait un magazine s'appelait Capsule cosmique c'était un magazine pour les fans de bd un peu comme si c'était fanzine de l'Association et donc c'était assez bien fait comme magazine en termes de qualité graphique et dedans y avait plein nouveaux auteurs. Il y a plein de gens qui ont commencé là en fait. Ce serait intéressant d'avoir un vivier, la Plume Académie c'est pour les gens qui savent écrire, Capsule Cosmique pour ceux qui savaient dessiner, Julie c'était vraiment pour de la tchache mais en fait ça traitait vraiment toutes les questions de la rubrique d'Okapi « on se dit tout » pour répondre aux questions des ados qui se posent des questions sur la puberté.

Et on avait un autre qui s'appelait Chaudron Magique qui était super. Mon aînée qui a 22 ans maintenant elle adorait. Chaudron Magique c'était sur sur la Fantasy. Donc, ils traitaient de tous les univers Fantasy, il, et tu avais évidemment Harry Potter mais tu avais plein d'autres choses...Après, tu peux imaginer, des communautés , Milan ils ne sont pas mauvais là-dedans, ils ont fait pour la nature avec Wapiti.

Oui, j'ai vu effectivement qu'ils faisaient même des partenariats avec des zoos qui permettent

d'avoir une carte de Wapiti et justement, ils avaient des avantages. C'est une communauté de lecteurs qui se répercute sur le réel, sur la découverte de la nature. Effectivement, c'est intéressant.

Ils ont la Ligue de Protection des Oiseaux et ils ont des clubs Wapiti... Il y a tout un truc autour de ça... *Géo Ado*, qui est vraiment sur le côté ado du monde. Moi, je pense qu'*Images Doc* y a un truc à faire, mais *Images Doc* est peut être un peu froid dans le sens documentaire.

C'est vrai qu'il n'y a pas de personnage phare qui peut porter une histoire.

Ce serait peut-être Okapi qui serait plus communautaire en soi. Mais il faudrait trouver un espèce d'entre-deux

Après dans Image, Doc qu'il y a des personnages qui reviennent souvent en BD... il y a le fameux Darwin. Ça peut se faire aussi.

Mais pourquoi faire? Qu'est-ce qu'il vont produire les gamins? Il faut se mettre dans la logique d'*Images Doc*, c'est très descendant.

C'est vrai que c'est difficile de vérifier les informations que proposeraient les enfants. Il faudrait toute une communauté à la manière de Wikipédia et là ça devient assez lourd.

C'est pour ça que sur le doc, c'est compliqué, alors que sur la fiction totalement imaginaire, type *Chaudron Magique* ou totalement la fiction adolescente comme ce qu'on peut faire *Je Bouquine*. Ou la BD, parce que les gamins quand même il faut dire que tous ils dessinent très bien, ou le code, ou la création d'univers...

Il y a d'autres secteurs...

Peut-être qu'*Images Doc* peut faire quelque chose dans Minecraft.

Pour vous, le jeu de rôle, ça serait une bonne porte d'entrée pour des gens qui ne sont pas

forcément des lecteurs de la gamme Milan, Byard, etc. Ce serait l'occasion de trouver des gens qui viennent de divers horizons?

Oui, en fait, et en fait il faudrait voir comment on arrive à rattacher. S'il y avait eu un Discord de *Chaudron Magique*, ma fille aurait écrit les histoires qu'elle aurait rêvé voir. Si je résume, il y aurait eu des romans à épisodes co-écrits par la communauté, il y aurait eu un jeu de type Loup-Garou avec des challenges et des tableaux de score, et de là, il y aurait eu des gens qui se seraient rencontrés et qui auraient lié des amitiés pour aller à la Japan Expo - en parallèle du truc, mais qui fait un reportage photo pour pouvoir ensuite partager sur le Web. Je le vois comme ça, ça reste une espèce de truc un peu tentaculaire, protéiforme...

Oui, totalement. Je pense que c'est un des trucs du Web. Tout ce mixe et se remixe, c'est ça qui fait une création originale.

Mais qu'est ce que veulent les gens à la fin? Se voir en vrai. Ils adorent être imprimés sur le papier. Et le web, tu vois moi, je fais beaucoup de photos, j'étais aux débuts d'Instagram, très vite, on a fait des Insta apéros et très vite aussi, on a fait des expos photos et des livres photos avec de la sélection basée des fois sur des concours. Là j'ai arrêté, mais il y a eu une période au début de forte émulation et très vite tu en reviens sur une logique de sélection d'éditeur qui va sélectionner les meilleurs... Et toi même, tu veux repackager ton « oeuvre » . Prendre les meilleurs, les mettre dans un petit truc que tu mets dans ta bibliothèque. Je pense qu'il ne faut pas perdre ça de vue.

C'est vrai, effectivement, de lier le physique avec cette communauté en ligne. C'est un peu l'aboutissement. Oui, c'est intéressant.

...Pas une fin en soi.

Oui et non. Et après ça, ça se renouvelle à chaque fois. Mais c'est ça un peu un des moments phares entre la rencontre et le fait de pouvoir se rencontrer en vrai avec les réalisations.

Voilà c'est ça.

Pour vous, c'est quand même plus facile d'amener les enfants à écrire des contenus fictionnels, mais tout ce qui est un peu documentaire il faudrait vraiment réfléchir longtemps avant qu'on y arrive. C'est un peu compliqué.

À chaud, sur le docu ce qui est compliqué, c'est qu'il faut quand même quelqu'un qui valide tout ça. Tu ne peux pas dire tout et n'importe quoi quand tu fais du docu. Il faut faire attention.

Oui, c'est vrai que même quand on fait participer les enfants pour Images Doc, c'est souvent de l'ordre de la création du genre un concours de dessins, à la limite plus à un rôle de journaliste dans lequel on interviewe une grand-mère, etc. Il y a moins la place pour un « rôle d'auteur ». Effectivement, ce que je trouve intéressant dans ce que j'ai pu voir avec le confinement, c'est tout un rôle de modération que je ne connaissais pas tant que ça et j'ai vu que les jeux en ligne étaient assez rodés, avec si ça dégénérait des systèmes d'appel, avec des modérateurs qui arrivaient très vite pour « muter » des gens si ça déborde... de voir, justement, tout ce travail de badges, de hiérarchie et ça, je trouve ça très intéressant pour avoir un nouveau mode d'organisation qui, je pense, qui existe depuis longtemps mais en fait moi je découvre depuis pas très longtemps, et je pense qu'effectivement, ça peut être très intéressant pour les ados et préados de d'avoir, c'est un peu cette responsabilisation un peu future qui, je pense, est très utile et pas être justement simple consommateur de YouTube à juste regarder des vidéos.

Oui, c'est sûr. D'ailleurs, ils le sont souvent.

C'est ce que montre l'enquête que j'ai mené l'an dernier Effectivement. Moi, j'avais posé plusieurs questions sur les mails, les commentaires, etc. J'avais juste une ligne sur « est-ce que vous regardez YouTube et si oui, quoi? » j'avais sur les pages des dizaines et des vingtaines de chaînes YouTube de ce qu'ils regardaient. Je n'avais pas prévu qu'ils en regardaient autant et ils étaient vraiment à fond sur YouTube, ils étaient vraiment fan de ces marques de chaînes.

Et là c'est Tik-Tok. Moi je vois la plus petite elle a 4 comptes Tik-Tok. Un pour les blagues et pour les « memes ». Il y a tout un truc autour des « memes » quand même.

Oui, c'est vrai. C'est vrai que même là, j'ai vu dans Discord, ils prennent n'importe quelle photo et après ils Il réécrivent leur propre « même ».

Il y a l'histoire des générateur de « meme ». Il y a Discord et quand même Reedit, le lieu de l'information, Reedit le lieu du partage, de la discussion, c'est Discord. Et après ils ont même Tik-Tok, c'un des plus grands avec Instagram mais Instagram c'est plus pour en discuter et faire un peu de « show-off », mais après sur Tik-Tok ils suivent énormément de chaînes. Moi, je vois elle a sa chaîne Black Lives Matter, elle a sa chaîne sur le genre. Elle a sa chaîne sur politique et elle a sa chaîne sur blagues, trucs débiles.

Je ne suis pas encore sur cette plateforme, donc je ne l'ai pas encore vu tout ce qui pouvait se faire mais c'est vrai que c'est vrai qu'en jeunesse ça tournait beaucoup Tik-Tok, que ça marchait bien.

Ils ont en plus, une nouvelle écriture qui est en train de naître de là. Tik-Tok, c'est une nouvelle écriture, une écriture qu'on n'avait pas vu jusqu'à avant. C'est la suite des stories, les Stories étant avec ce côté très vertical, quelquefois avec un début et une fin qui soit très éditée - auto éditée - avec souvent une chute, un truc très Buster Keaton dans l'esprit. Tu ne peux pas faire de la simple promotion sur un réseau comme ça, tu es obligé de te mettre en scène. Et donc avoir une écriture spécifique.

Vous parlez de votre business plan. Si vous trouvez pourquoi faire une communauté pour les un petit peu plus grand, comment associer justement les marques de Milan, Bayard à un projet un petit peu communautaire, pourquoi pas RP, vous pensez que ce serait possible, justement, de créer une forme de Discord un peu propre? Parce que vous quand vous disiez si Chaudron Magique avait un Discord, pour vous, ça serait ça serait évident d'être en

partenariat avec Discord ou vous voulez être ou, comme vous disiez, un peu résistant et créer un outil complètement indépendant?

On ne peut pas créer un outil indépendant. Il faut être là où ils sont. Il y a des outils qui existent. En fait, c'est une stratégie du coucou et on doit être là où sont les jeunes et nous on doit savoir, on doit en tant qu'éditeur être en capacité d'utiliser les codes et de les adapter à notre ADN.

C'est intéressant. Pour moi, c'était évident, parce que je voulais justement créer un concept. C'était justement de créer ma propre plateforme...

On peut le faire sur Bayam d'abord parce qu'on vient d'un ADN, Bayam c'est la suite des CD-ROM. Je m'occupais de *Toboclic*. Je faisais ça quand Je suis arrivé chez Milan et en fait Bayam est une transposition des CD-ROM. **Il y a un environnement fermé, clos, et on avait déjà bout d'ADN qui existait. Et là, on arrive à une limite, en fait, parce que il faut qu'on arrive à être partout. Le CR-rom on pouvait le mettre partout, il y avait des lecteurs de CD partout. Là, il faut être partout. Il y a des coûts techniques à ça. Il faut être chez Apple, chez Android... Il faut avoir un en exécutable Mac PC. Avoir une version de navigateur qui marche comme une sorte de navigateur. Franchement, c'est très, très, très cher. Mais ça répond à un service et personne n'a pu remplacer le service du CD-ROM. Pour autant, il y a des parents qui veulent cet environnement plus sécurisé, sans plus. Et pour le coup, les seuls acteurs sur le marché... Nous Le CD-ROM, on peut proposer tout: de la vidéo, de l'Interactif, du jeu.... Bayam, on a voulu recréer cet environnement. On a pris notre ADN, on l'a transposé, c'est pour ça que Bayam tu as du jeu, de l'audio, de l'interactif, plein de choses. Les plates formes en face, elles sont mono media. Les *Spotify* c'est que de la musique, Netflix ne fait que de la vidéo, YouTube je n'ai que de la vidéo et certaines sont payantes, d'autres sont basées sur la data. **Donc, si on veut exister sur le numérique, on est obligé de créer ce tiers lieu qui est différent de ce qu'on va avoir entre les grandes plateformes des GAFA, les chaînes publiques et surtout les plateformes mono média.****

C'est vrai que c'est intéressant de se rendre compte que les autres sont mono média et que pour se démarquer, il faudrait proposer....

Je pense que c'est vraiment important d'avoir cette lecture là. Mais c'est difficile et ça coûte cher. Et après, il faut trouver un modèle économique qui permet de te financer ton petit village gaulois. Si tu n'arrives pas à le financer, c'est la fin d'une utopie, si tu y arrives, ton utopie, ça devient un truc un peu fou, mais ça marche. Et puis après, plus tu grandis, plus les enfants grandissent, moins ils sont chez toi. Donc tu dois aller les chercher là où ils sont. Donc, dès qu'ils rentrent au collège, ils ont un téléphone portable, mais avant, ils avaient des tamtams et des Mobicarte... Dès qu'ils rentrent au collège, ils partent de chez eux et Il faut rester en contact avec eux, c'est là que les réseaux prennent le... nous on ne va pas créer notre propre réseau.

Oui, c'est là où il faut aller chez eux. Je me rends compte que plus ils sont grands, plus ils ont une autonomie financière et je suis assez impressionnée par justement, en tout cas dans le cas du Loup-Garou, tous les gens qui payent des premium tous les mois, ça revient autour de de 5 euros par mois. À chaque fois je demande « pourquoi tu prends ce premium? » et c'est vraiment pour des raisons vraiment futiles, du genre à avoir juste un emoji un peu en gif, il dit c'est juste pour mon pingouin qui court. C'est vrai que dès fois, pour même pas grand chose, ils sont capables d'y mettre le prix.

Je te dirais les gens... Quand on avait des mobylettes on achetait des trucs idiots pour customiser notre mobylette. Des fois, on mettait le prix pour customiser notre mobylette.

Oui, mais c'est vrai qu'après il y a toujours le côté matériel, physique, qui fait que du coup tu as vraiment l'impression d'acheter quelque chose alors que dans le numérique...

C'est comme pour les mobylettes. Comment tu fais pour exister? Pour exister, soit tu existes

parce que tu as les scores, soit t'existes parce que tu es différent... Combien de fois je lutte avec ça: ma fille, je lui dis « non, mais non, non, non, je n'achète pas le pack, je ne te passe pas en Discord premium parce que tu bla bla, bla bla ». Il faut trouver des mots et de temps en temps, tu lâches. Les systèmes sont aussi faits comme ça.

Et du coup, Minecraft je ne connais pas très bien. Je vois une grande communauté présente sur Minecraft. C'était payant Minecraft?

Tu achètes le jeu 29,99 €, tu l'installes et puis après, t'es tranquille. Tu as deux modes: un mode créatif et un mode survie. Ce qui est intéressant dans Minecraft, c'est que tu crées. Tu crées ton monde. Tu veux vite créer un serveur. Qu'est-ce que tu fais sur ce serveur? Tu appelles tes amis, vous co-créez ensemble. Et après ce qui est intéressant c'est que c'est très, très large.

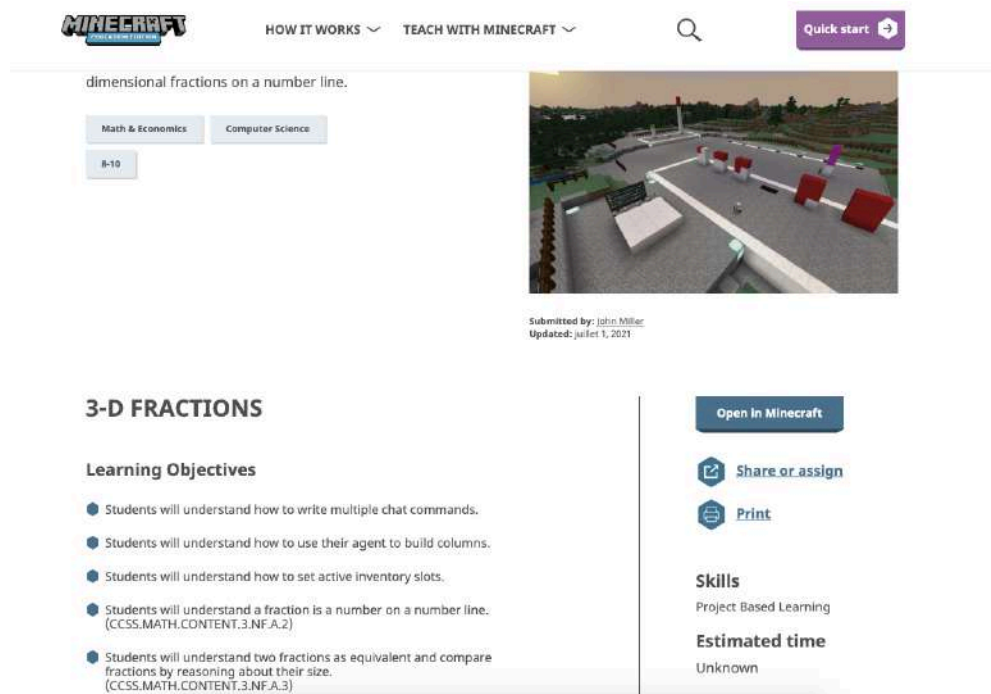
Et il y a aussi un peu de développement. Il y a plein de gens qui essaient de toucher un peu au code pour développer des solutions...

C'est ça, et notamment le Redstone. En fait, tu peux créer, tu peux carrément coder dans Minecraft. **C'est toujours le même principe: tu donnes les moyens aux gens de créer. Tu leur donnes une boîte à outils, un bac à sable et de là ensuite ils vont créer.** Tu pourrais avoir un environnement Minecraft à *Images Doc* dans le bac à sable, tu pourrais créer ton bac à sable. Après, il y a peut-être des idées folles. Minecraft, c'est une idée folle. C'est un mec qui a eu l'idée et qui l'a fait et puis c'est devenu ce que c'est devenu. Quand je dis il faut habiter les réseaux des autres, faire la stratégie du coucou. J'ai peut-être une vision trop... peut-être que je deviens vieux quoi! Je ne veux pas te priver de la bonne idée. Parce qu'il y a des évidences, il y a plein de trucs c'est TikTok, c'est je ne sais pas quoi... C'est des gens aussi qui a un moment ils se sont dit « Mais ce truc là n'existe pas, il faut le faire ». Il ne faut pas se priver de ça. J'ai peut-être une posture un peu éditeur.

Oui, après, c'est toujours intéressant, justement, de l'écouter avant de se lancer dans des financements de développement sans être sûr non plus que ça marche.

Et en même temps, il faut savoir rêver.

ANNEXE 3 : EXEMPLES DE SERIOUS GAMES ET SERIOUS GAMING



The screenshot shows the 'Education Minecraft' website interface. At the top, there's a navigation bar with 'MINECRAFT' logo, 'HOW IT WORKS', 'TEACH WITH MINECRAFT', a search icon, and a 'Quick start' button. Below the navigation bar, there's a section for 'dimensional fractions on a number line.' with filters for 'Math & Economics', 'Computer Science', and '8-10'. A large image shows a Minecraft game environment with a road and red blocks. Below the image, it says 'Submitted by: John Miller' and 'Updated: juillet 1, 2021'. On the right, there's a sidebar with 'Open in Minecraft', 'Share or assign', 'Print', 'Skills' (Project Based Learning), and 'Estimated time' (Unknown).

3-D FRACTIONS

Learning Objectives

- Students will understand how to write multiple chat commands.
- Students will understand how to use their agent to build columns.
- Students will understand how to set active inventory slots.
- Students will understand a fraction is a number on a number line. (CCSS.MATH.CONTENT.3.NF.A.2)
- Students will understand two fractions as equivalent and compare fractions by reasoning about their size. (CCSS.MATH.CONTENT.3.NF.A.3)

Open in Minecraft

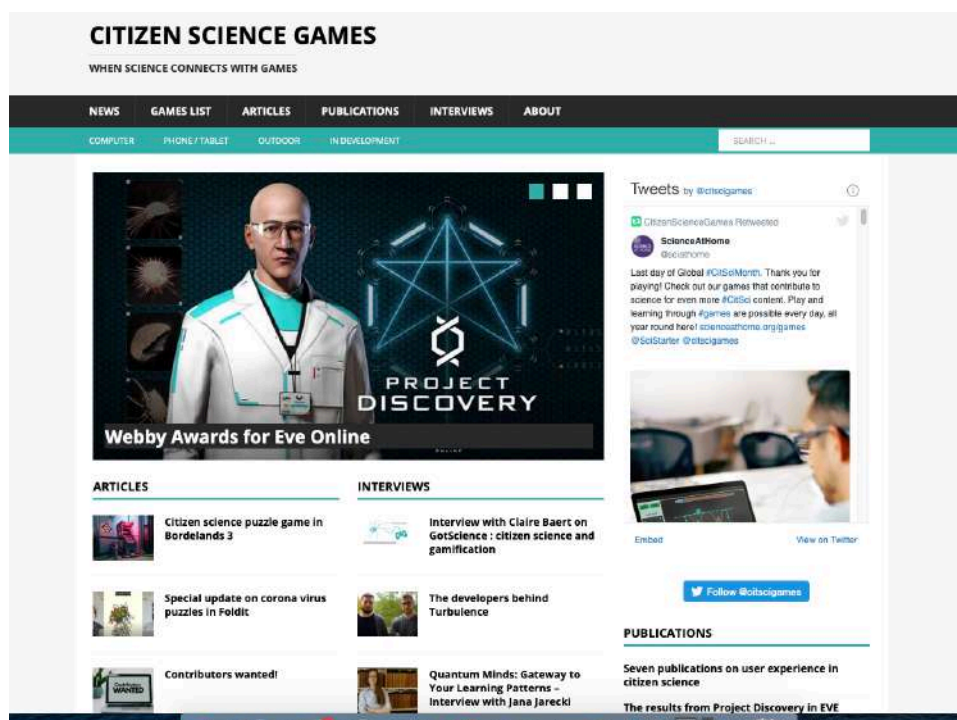
Share or assign

Print

Skills
Project Based Learning

Estimated time
Unknown

3a. Un exemple de ressource pédagogique pour un cours de mathématiques sur les fractions. <https://education.minecraft.net/fr-fr/lessons/3-d-fractions>



The screenshot shows the 'CITIZEN SCIENCE GAMES' website. The header includes the title 'CITIZEN SCIENCE GAMES' and the tagline 'WHEN SCIENCE CONNECTS WITH GAMES'. Below the header is a navigation bar with 'NEWS', 'GAMES LIST', 'ARTICLES', 'PUBLICATIONS', 'INTERVIEWS', and 'ABOUT'. A secondary navigation bar lists 'COMPUTER', 'PHONE / TABLET', 'OUTDOOR', and 'IN DEVELOPMENT', along with a search bar. The main content area features a large image of a man in a white lab coat with 'PROJECT DISCOVERY' text. Below this, there are sections for 'ARTICLES' (including 'Citizen science puzzle game in Bordeaux 3', 'Special update on corona virus puzzles in Foldit', and 'Contributors wanted!'), 'INTERVIEWS' (including 'Interview with Claire Baert on GoScience: citizen science and gamification', 'The developers behind Turbulence', and 'Quantum Minds: Gateway to Your Learning Patterns - Interview with Jana Jarecki'), and 'PUBLICATIONS' (including 'Seven publications on user experience in citizen science' and 'The results from Project Discovery in EVE'). On the right, there's a 'Tweets by @citiscigames' section with a tweet from ScienceAtHome and a 'Follow @citiscigames' button.

CITIZEN SCIENCE GAMES
WHEN SCIENCE CONNECTS WITH GAMES

NEWS **GAMES LIST** **ARTICLES** **PUBLICATIONS** **INTERVIEWS** **ABOUT**

COMPUTER **PHONE / TABLET** **OUTDOOR** **IN DEVELOPMENT** **SEARCH...**

PROJECT DISCOVERY
Webby Awards for Eve Online

ARTICLES

- Citizen science puzzle game in Bordeaux 3
- Special update on corona virus puzzles in Foldit
- Contributors wanted!

INTERVIEWS

- Interview with Claire Baert on GoScience: citizen science and gamification
- The developers behind Turbulence
- Quantum Minds: Gateway to Your Learning Patterns - Interview with Jana Jarecki

PUBLICATIONS

- Seven publications on user experience in citizen science
- The results from Project Discovery in EVE

Tweets by @citiscigames

CitizenScienceGames Retweeted
ScienceAtHome @scienceathome
Last day of Global #CitSciMonth. Thank you for playing! Check out our games that contribute to science for even more #CitSci content. Play and learning through #games are possible every day, all year round here! citizenscience.org/games
@SciStarter @citiscigames

Follow @citiscigames

3b. Jeux de recherche scientifique <https://citizensciencegames.com>

ANNEXE 4 : PANEL DE LA COMMUNAUTÉ DES NAINS

AGE	STATUT	SECTEUR	PROJET/ SPECIFICITÉ
13	Collégienne		Veut devenir actrice
13	Collégien		
13	Collégien	Maths/ Physique	
14	Collégienne		
15	Collégienne		
15	Apprenti	Boulangerie	
	Apprentie	Pâtisserie	
16	Lycéenne		
17	Lycéenne	Physique	Veut devenir enseignante
17	Lycéen	Pratique le sport	
17	Lycéen (déscolarisé)	S	
17	Lycéenne	Littéraire (langues)	
17	Étudiant	Théâtre	
17	Lycéen		
17			Aime la danse
18	Lycéenne	Service à la personne	
18	Étudiante	Prépa Ingénieur	
18	Étudiant		Au Québec
18	Étudiant	Maths-Sciences	En Belgique
18	Étudiante	Commerce	
18	Lycéen (déscolarisé)		Aime dessiner
18	Étudiant	Informatique	
19	Étudiante	Médecine	
19	Étudiant	Chimie	
19	Étudiant	Commerce	
19	Étudiante		
19	Étudiante	Comptabilité-Gestion	
19	Étudiante	Sociologie	

AGE	STATUT	SECTEUR	PROJET/ SPECIFICITÉ
19	Étudiante	Ressources humaines	
19	Étudiante		Aime faire de la pâtisserie
19			
20	Salariée	AESH	Veut devenir autrice
20	Étudiante	Développement web	
20	Étudiant	Communication	
20	Étudiante	Aide-soignante	
20	En recherche d'emploi		
20	En recherche d'emploi		
20	Salarié	Dans le funéraire	
21	Apprenti	Développement web	
21	Étudiant	Médecine	Au Maroc
21	Étudiante	Médecine	Québécoise
21	Étudiante	Médecine	
21	Étudiant	Développement web	
21	Étudiant	Informatique	
21	Étudiante	Économie	
21	Étudiante	Marketing	En Espagne
21	Étudiante		En Allemagne
22	Étudiante	Criminologie	
22	Vendeuse	Prêt-à-porter	
22			
23	Kinésithérapeute		
23	Étudiant	Développement web	
23	Salariée	AESH	
23	Salarié	Livreur de nuit	
23	En recherche d'emploi		
23	En recherche d'emploi		

AGE	STATUT	SECTEUR	PROJET/ SPECIFICITÉ
23			Passionnée d'art
25	Étudiant	Journalisme sportif	
25	Comédienne		
25	Restaurateur		
25	Étudiante	Édition numérique	
25	Salarié	Police scientifique	
26	Ingénieur	Informatique	
27			Passionné d'athlétisme
28	Étudiant	Psychologie	
30	Journaliste		
30	Architecte		
33	Salarié	Développeur web	
34	Restauratrice		Maman québécoise
37	Professeure des écoles		Au Québec
			Québécoise qui aime le sport
			Québécois
			Canadienne

RÈGLEMENT À RESPECTER SUR LE SERVEUR DES NAINS

Le serveur des Nains est une communauté de personnes sympathiques et où chacun travaille à la bonne entente mutuelle. Cet espace commun a son propre moyen de gouvernance. Nous vous demandons de lire et de valider ce règlement.

1) Lorsque vous arrivez sur le serveur :

1.1. A votre arrivée sur le serveur, **il est indispensable et obligatoire de se présenter dans le salon #présentations** ainsi que de **donner son jour d'anniversaire dans le salon #anniversaires**. Pas besoin de raconter toute votre vie et de donner toutes vos informations personnelles, une petite présentation suffit amplement.

1.2. Vous avez la possibilité d'envoyer votre photo dans le salon #selfies . **Ce salon est réservé aux personnes qui ont publié une photo.** Pour pouvoir publier il faut au préalable contacter un admin et lui envoyer en MP votre photo avec comme signe distinctif le mot « Nain » écrit soit sur un papier soit sur votre main. Vous devez être visible sur la photo et ne pas la retirer - sans quoi - l'accès à ce salon vous sera retiré.

2) Les interdits pouvant amener à perdre son lit de nain :

2.1. Toute menace envers le serveur en lui même ou ses occupants, est répressible d'une sanction.

2.2 Les messages diffamatoires, injurieux, haineux, menaçants, sexistes sont formellement interdits !

2.3. Tout comportement (ex: photo de profil, pseudo, langage...) à caractère violent, sexuel, discriminatoire, xénophobe, raciste ou homophobe, est totalement prohibé.

2.4. Il en est de même pour toute autre action condamnée par La Haye (exemple : sigles ou signes distinctifs tel que des croix gammées, ainsi que des marques à l'effigie de dictateurs ou autres personnages historiques ayant perpétré des actions contre l'humanité).

2.5. L'usurpation d'identité d'un joueur est formellement interdite en toute circonstance et se verra sanctionnée.

2.6. La création de comptes afin de bénéficier d'avantages quelconque est interdit.

2.7. Le harcèlement et la provocation envers d'autres joueurs sur le serveur sont interdits!

Si vous êtes d'ailleurs vous-même victime d'un harcèlement par un membre de la communauté par message privé, **parlez-en aux équipes admin** qui prendrons les mesures nécessaires.

3) Les gendarmes de l'orthographe :

3.1 L'utilisation abusive des majuscules et du langage SMS est interdite car elles sont considérées comme gênantes à la lecture du tchat. Au même titre que le spam et le flood, de n'importe quel type soit-il.

3.2 Il est fortement recommandé de soigner votre orthographe. **Les membres de l'équipe se réservent le droit de corriger votre orthographe pour le bien de notre langue.**

4) La participation au serveur :

4.1 Suite à un mois d'inactivité, nous vous contacterons dans le salon commissariat pour savoir si vous souhaitez rester sur le serveur. **Sans nouvelle de votre part dans les 10 jours, nous vous kickerons du serveur.** Il est évidemment possible de revenir sur le serveur en déposant de nouveau une candidature.

4.2 Tous les 6 mois l'équipe admin (couronne + staff) est réélue par les urnes suite à l'organisation d'une campagne. Tout le monde peut postuler à condition de respecter son engagement.

**J'espère que tu as tout lu ! Nul n'est censé ignorer la loi.
Si c'est le cas je te souhaite la bienvenue !**



CHARTRE DU SUPER PETIT ADMIN

EN TANT QU'ADMIN, JE SUIS CHARGÉ(E) :

D'accueillir les nouveaux membres, ce qui implique :

- de demander aux nouveaux membres **de donner son nom de nain**,
- de l'amener à **écrire sa présentation**
- et **de donner sa date d'anniversaire**.

Suite à cet accueil, vous êtes en charge **d'attribuer et créer les rôles adéquats**.

EN TANT QUE SUPER ADMIN DE NAIN, IL EST FORMELLEMENT INTERDIT :

De censurer des messages inutilement. Les messages à supprimer sont ceux à caractère sexuel ou violent.

De même les droits d'admin ne doivent pas être utilisés avec abus (comme le rename, le mute, le déplacement des utilisateurs).

EN TANT QU'ADMIN, IL EST IMPORTANT D'ÊTRE DISPONIBLE :

Pour réagir rapidement sur le serveur (demande d'un membre, litige à régler...).

De même il est nécessaire **de participer à la vie de l'équipe staff** (donner son avis, participer aux votes et aux réunions). Tout le monde ne peut malheureusement pas être disponible en même temps mais il faut au moins **la majorité des voix pour réaliser une décision importante**.

RÉAGIR EN BON ADMIN DE NAINS :

En cas de litige sur le Discord, il faut inviter les membres à se parler en privé (quitte à faire un groupe privé avec vous en médiateur). Si les messages continuent sur le serveur **c'est à ce moment-là qu'il est autorisé de muter un membre**.

POUR KICKER UN MEMBRE :

Le kick de membre se fait seulement si les personnes sont afk depuis 1 mois (alors qu'elles n'avaient pas prévenu de leur absence) et ne réagissent pas aux messages dans commissariat.

Les membres ayant une attitude déplacée recevront des « cartons jaunes ».

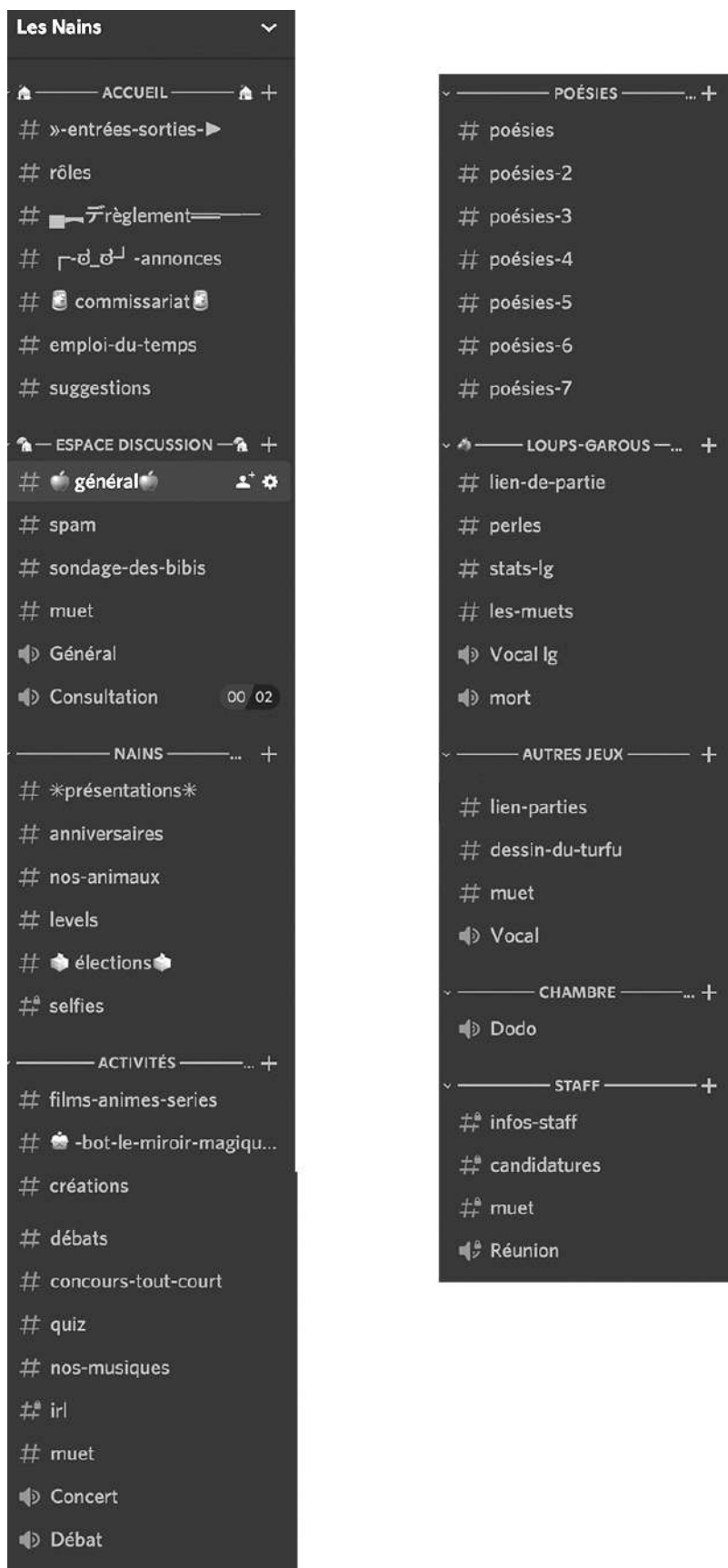
Au bout de 3 cartons, le membre sera kick.

LE NEC PLUS ULTRA DU NAIN ADMIN :

Un bon admin est à l'écoute des membres. Et communique avec les autres membres staff.

Un bon admin est garant **des élections tous les 6 mois**.

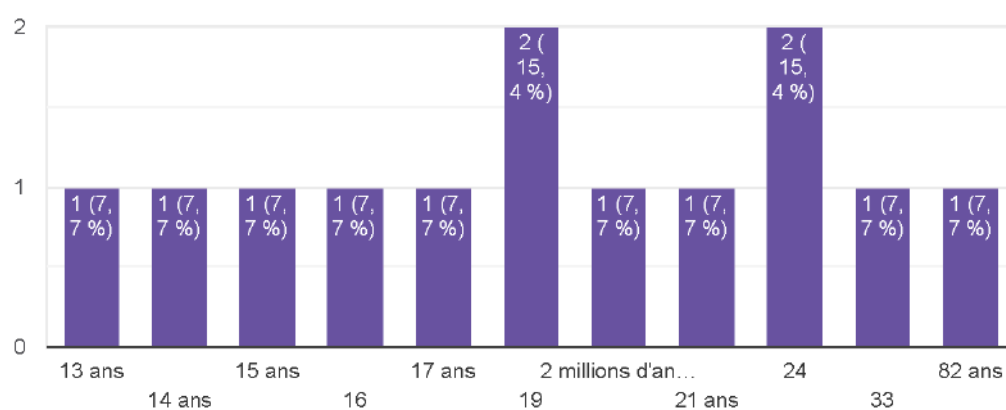
ANNEXE 7 : LES SALONS DU DISCORD DES NAINS



ANNEXE 8 : RÉSULTATS DU QUESTIONNAIRE POSÉ AUX MEMBRES DES NAINS

a) Quel âge as-tu ?

13 réponses



b) Pourquoi es-tu venu sur le serveur des nains ?

13 réponses

Car je m'entends bien avec le maire et j'ai envie de découvrir les autres nains

Car je suis chez les nains

Parce que les nains sont adorables, et qu'il y avait tatsu

car on me la demandé j'étais presque obligé

L'intégration du hameau

Invitation sur Igel

Pour la bonne ambiance au sein du serveur

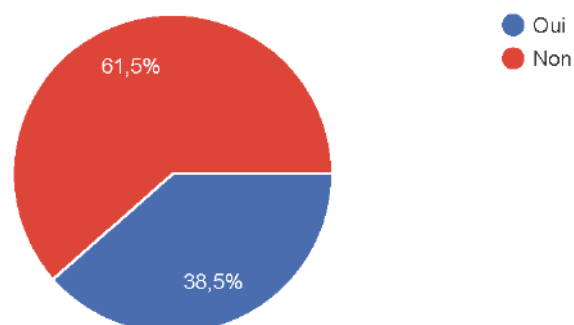
Parce que Corvette m'y a convié

Pour jouer avec Poilopatt (j'adore ça douce voix) et c'est pas du troll :) Puis on dirige assez bien le hameau ensemble ie trouve

QUE FAIS-TU ?

c) Vas-tu sur d'autre espaces numériques d'expression ?

13 réponses



d) Si oui le ou lesquels ?

6 réponses

Tiktok - Insta - Snap - Messenger - Twitter

Je ne sais pas ce que c'est...

snap / insta (dé fois) et jsp mais ça peut arriver, ps4 ça compte ?

Aucun

Pornhub

Tous

e) Qu'apprécies-tu sur le serveur des nains ?

12 réponses

La bienveillance des membres

La bonne humeur

Les nains et la bonne humeur générale

l'ambiance les gens. Faire chier mon monde

L'ambiance

Les gens et les activités

Les gens

Poilopatt suffit pour apprécier le serveur

La communauté, les gens sont très sympas, marrant et amical. Le serveur en soit est bien fait.

f) Combien de temps par jour passes-tu sur le serveur des nains ?

13 réponses

10min

1/2 h fin ca depend les jours

15/20min

ça depend des moment mais quand on a besoin de moi je suis la

En ce moment quelques minutes

00h00min00sec

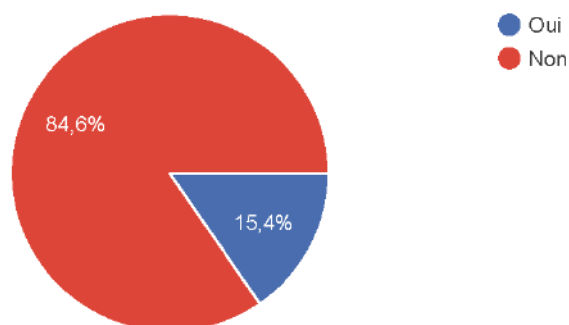
Plus beaucoup car je suis parti en vacances

2 heures si ce n'est plus

ça se calcule pas quand il y a Poilopatt <3

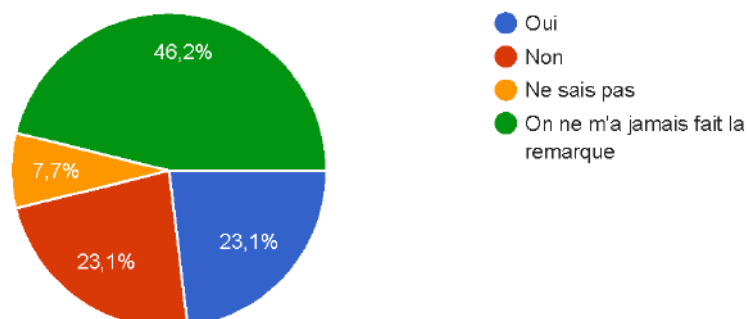
g) As-tu le sentiment d'y passer trop de temps ?

13 réponses



h) Est-ce que ton entourage trouve que tu y passes trop de temps ?

13 réponses



i) Que penses-tu du mode de fonctionnement (règlement, admin, élections, recrutement, statuts "nain"- "écureuil") ?

13 réponses

Je pense que c'est très bien

C'est bien

Je trouve ça marche bien

le reglement n'est pas clair je l'ai deja dit plusieurs fois les admin sont trop nombreux est certain ne servent a rien. Les recrutement sont bien fait normal j'en fait parti

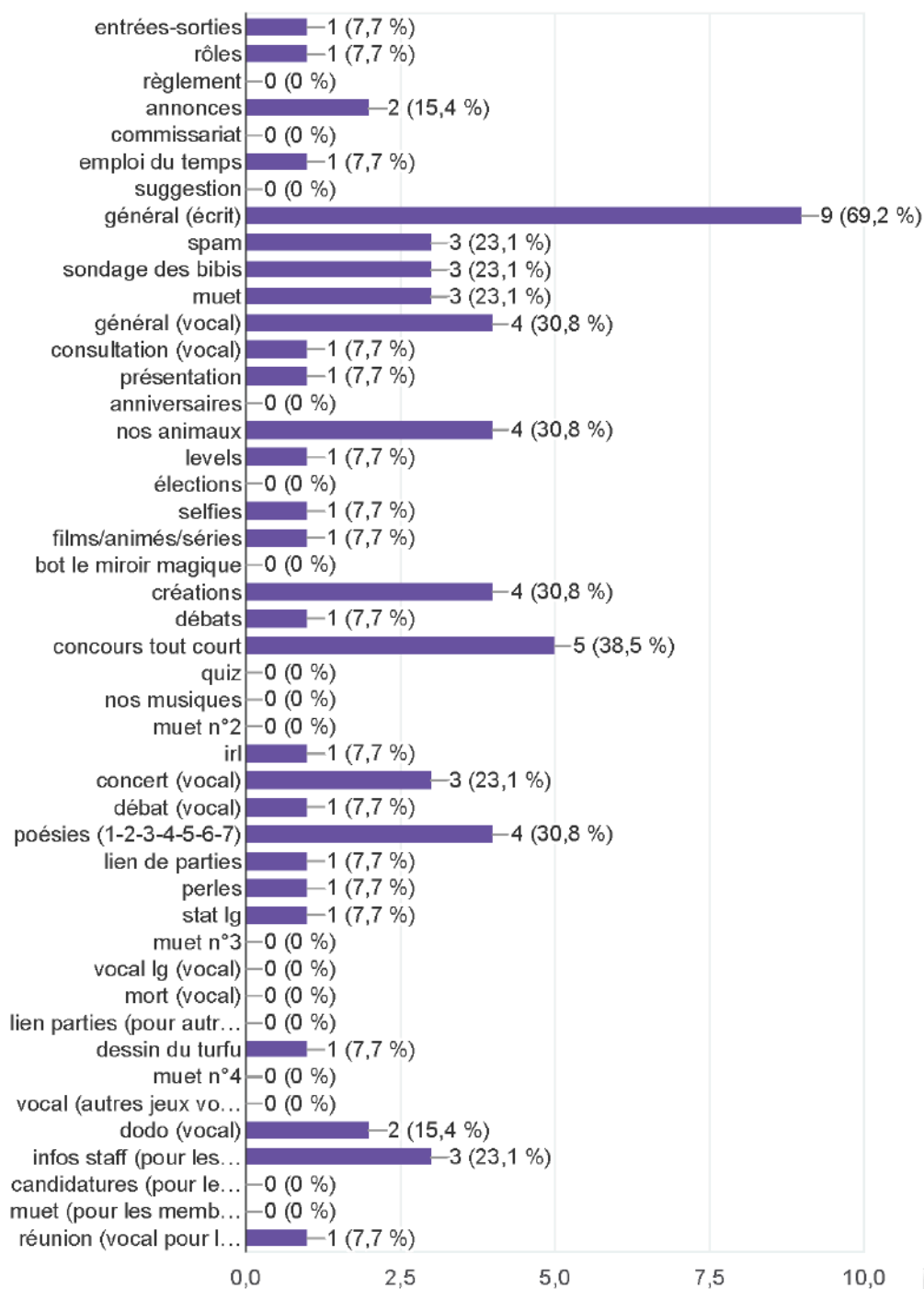
Bien

Le mode de fonctionnement me plaît bien (mais par contre ya beaucoup trop de salons)

C'est bien

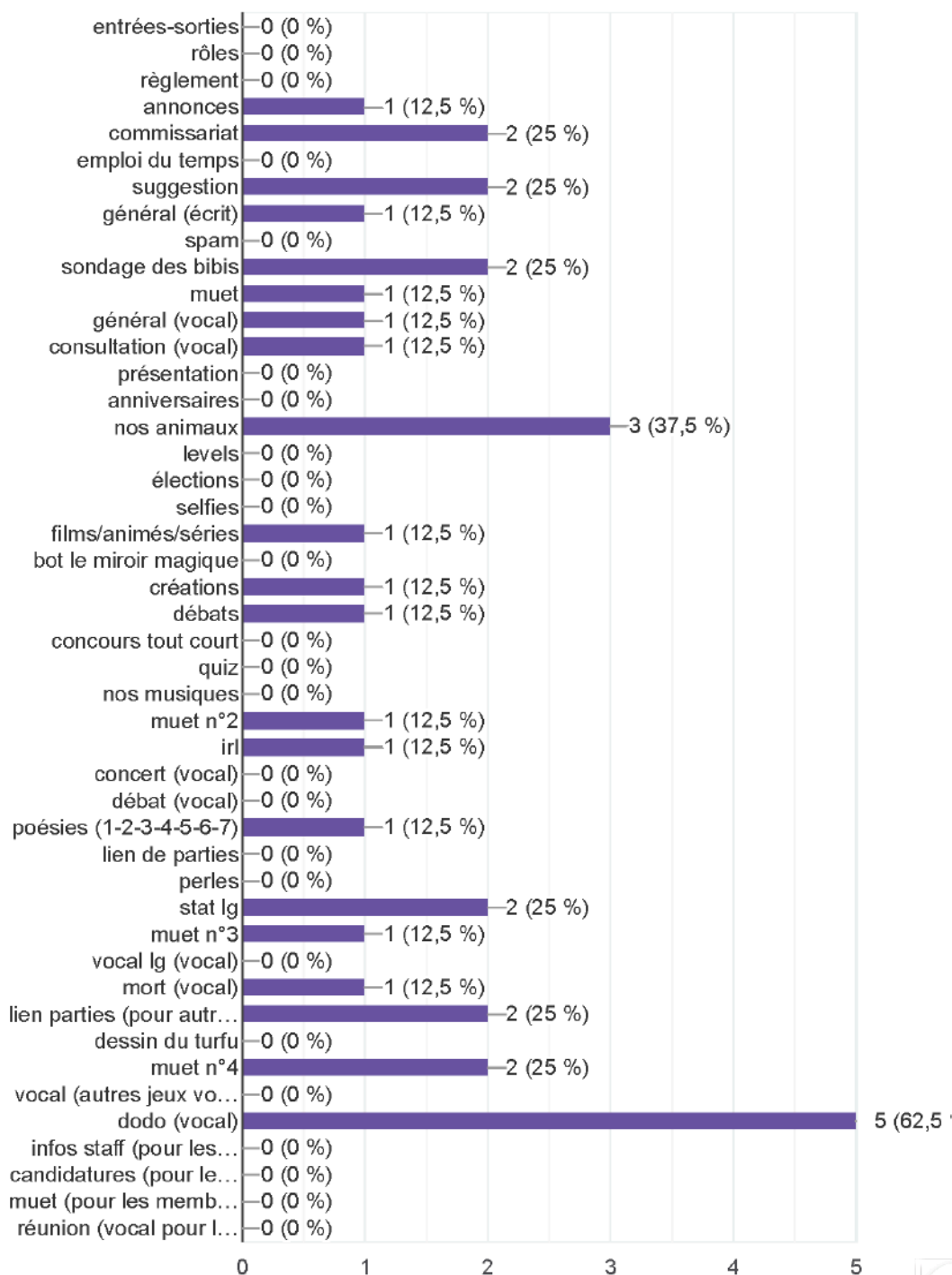
j) Quels sont tes 5 salons préférés ?

13 réponses



k) Quels sont les 5 salons que tu trouves inutiles ?

8 réponses



l) Comment trouves-tu la communauté ?

11 réponses

Très sympa et drôle

Tout le monde que je connais est très sympathique

Au top

elle est cool de bonne personne dessus

Sympa

Sympa si ça a pas trop changé

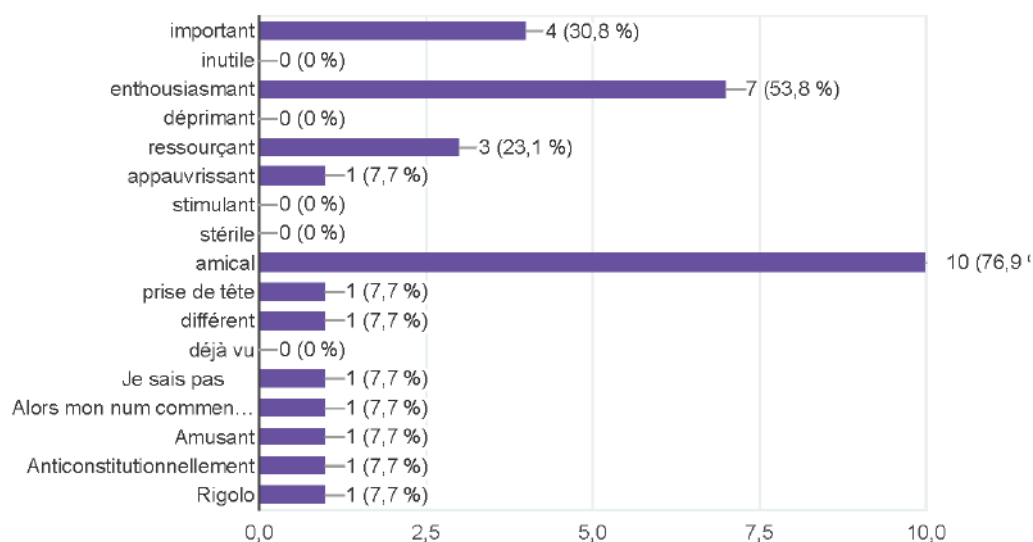
Je trouve la communauté très sympa et à l'écoute et ça c'est vraiment cool :)

Bien

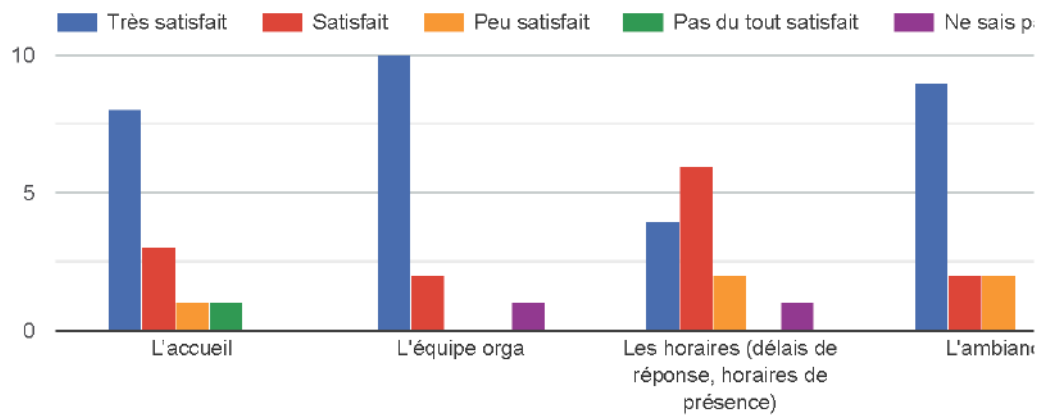
Si on résume la communauté, sans Poilopatt c'est la catastrophe, sinon la perfection je t'aime poilou. viens on sort ensemble

m) Pour toi, le hameau des nains est : (coche les 3 mots qui te semblent convenir)

13 réponses



n) Dis-nous ton niveau de satisfaction pour les questions suivantes :



o) Qu'est-ce qui t'a le plus agréablement surpris de ton expérience des nains ?

11 réponses

La bonne entente entre tous

À quel point les membres sont attachants

les personne deja presente a mon arrivé c'est une vrai famille

Les rencontres

Les salons d'activités artistiques

L'ambiance au sein de la communauté

C'est la gentillesse de poilopaat

à quel point les gens son gentil, la paix et le respect c'est dingue !

Les fesses de Natsucam

p) Qu'est ce qui t'a le plus désagréablement déplu de ton expérience des nains ?

9 réponses

Ce questionnaire...

les trolls que je ne peu pas kick

Les dramas

Le peu de drama qu'il y a eu sur le serveur mais c'était tellement peu que ça m'a pas vraiment gêné

rien tant que je joue avec poilopatt

Rien x)

Les avances de Stico...

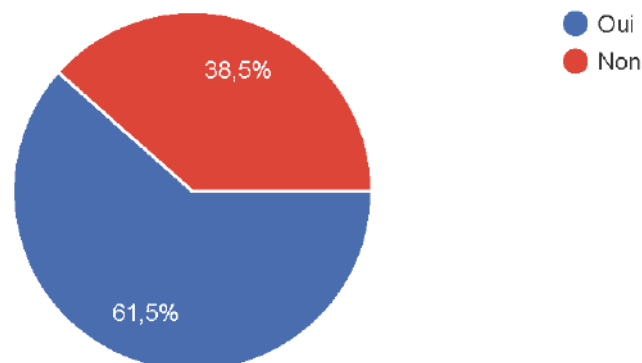
Le départ de Rowan

Ca part aussi vite que ca revient

TES DÉCOUVERTES SUR LE SERVEUR

q) As-tu essayé quelque chose que tu n'avais jamais fait avant ? (gérer une communauté ? écrire un poème ? ...)

13 réponses



r) Si oui, quoi ?

9 réponses

Gérer des choses

Le concours tout court

participer au concours

La poésie et l'écriture en général

Un poème et gérer un concours

J'ai répondu non, je suis un thug. J'ai le droit c'est anonyme

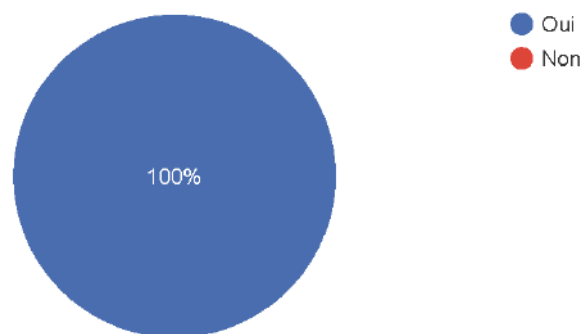
les concours (j'avais fait un gâteau)

Me mettre un doigt dans le cul et faire l'avion

Activités et jeux

s) As-tu l'impression d'avoir appris quelque chose en fréquentant la communauté des nains ? (connaissances/ compétences/ philosophie..)

13 réponses



t) Si oui quoi ?

12 réponses

Les différentes façons de jouer sur Igel et des choses sur le Canada

Les amitiés qui ne sont pas irl

J'en est appris sur les personnes qui étaient présentes sur le serveur

La culture

Connaissances et compétences

Les quizzes et tout le reste m'ont appris beaucoup de choses qui me seront sûrement utiles :)

Plein de choses avec les débats

Que Poilopaat est ma source de vie

Eineux et ses pseudonymes de personnage importants et qui ont joué un rôle dans

u) Si non, que t'apporte cette communauté ?

5 réponses

De la compréhension

Bah Poilopaat c'est déjà un morceau

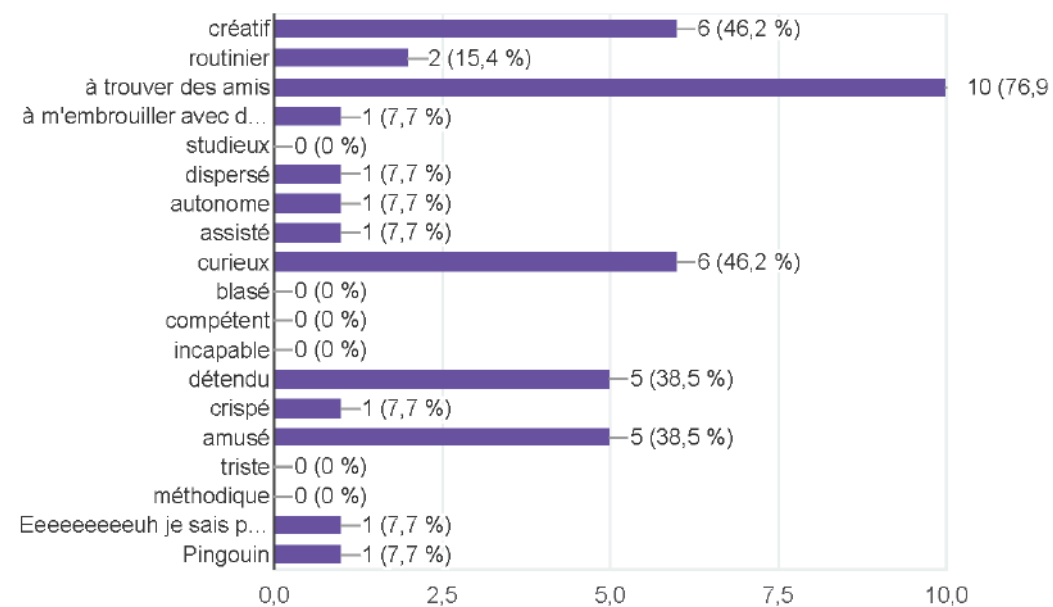
Des heures supp

Délires

De la joie et du rire dans les meilleurs moments

v) Pour toi, la communauté des nains t'amène à être (coche les 3 mots qui te semblent convenir) :

13 réponses



w) Un message ? Une remarque ? N'hésite pas à nous le dire :)

10 réponses

Continuer comme ça c'est top ;) - Lylass ❤️



redonner la couronne a Stico le bg

Rip l'anonymat :aw 🙄🙄

J'adore la communauté des nains, donc continuez comme ça 😊

Je t'aime

MeRci pOuR tOuT \$!\$!\$

Un Belge se lave-t-il les mains avant ou après avoir uriné ?