

DRAKE A DISAPARU

Suivez nos indices en vous
inscrivant à la newsletter

Votre nom

Votre mail

OK

HOME

ENIGMES

NEWS

CONTACT

f J'aime

1,9 k

DERNIÈRES ENIGMES

DESTINATAIRE

APPEL À L'AIDE

COMMUNICATIONS

LA DISPARITION

Entre fiction interactive et jeux vidéo : exploration de ce genre étrange que sont les jeux en réalité alternée

Thibault Philippette

HELP!
ME!



0:15 / 1:17



DRAKE EAMON

Nos analystes ont réussi à décrypter une partie du dernier e-mail envoyé par Drake Eamon le jour avant sa disparition. En voilà un bref aperçu :

COMMENT JOUER

Vous, oui vous ! Si vous êtes là c'est pour aider Drake Eamon, il a besoin de vous et nous aussi. Nous avons créé cet ARG (jeu à réalité alternée)

LES INDICES

DERNIERS TWEETS

@Karim_bar Quelle rapidité ! Si seulement j'avais pu m'échapper si vite... / Wed May 09 8:12 PM

Intervention dans le cadre du cours "Cinéma, jeu vidéo et fiction interactive" de Carl Therrien
Université de Montréal – 14 avril 2025

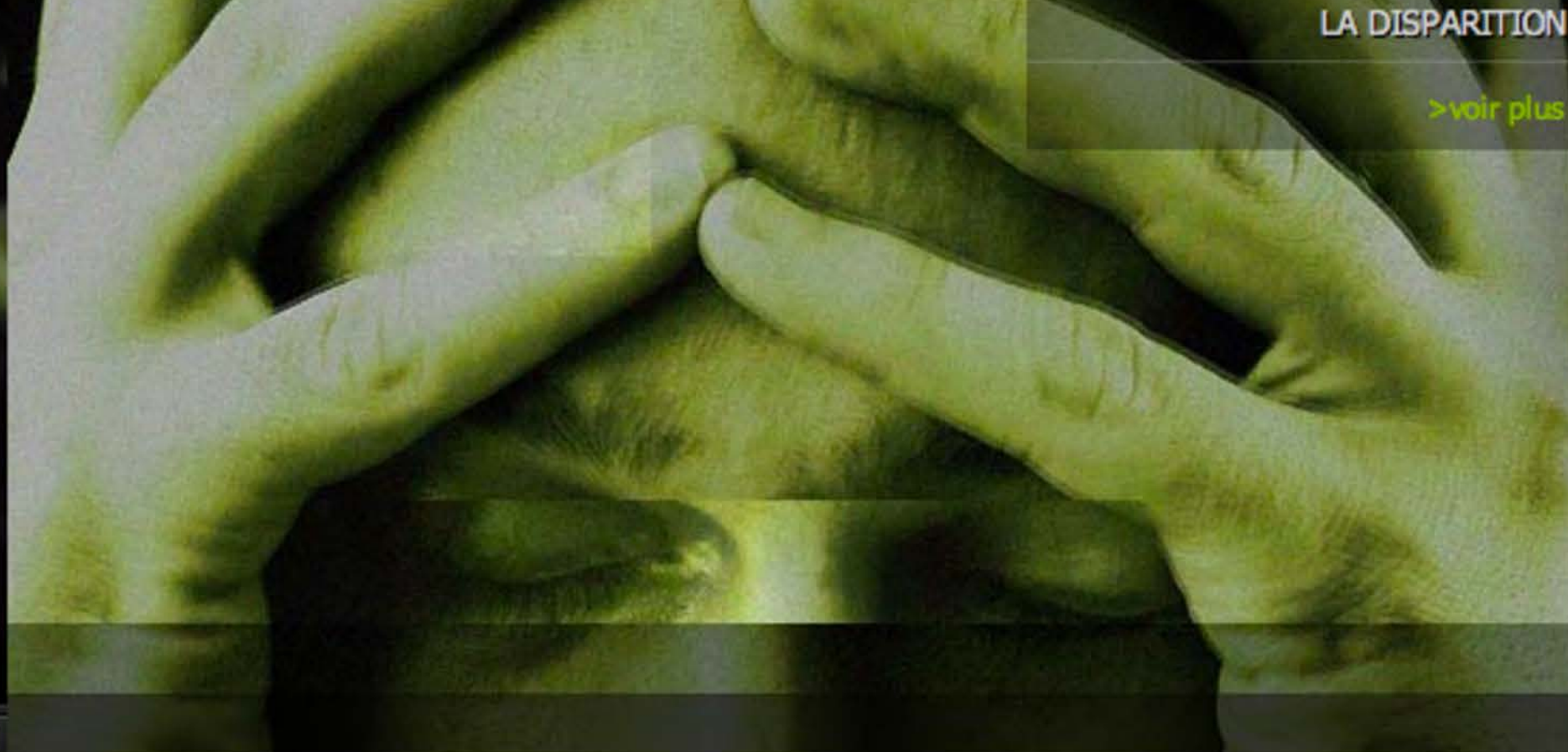
UCLouvain

DRAKE A DISPARU

Suivez nos indices en vous inscrivant à la newsletter

[HOME](#)[ENIGMES](#)[NEWS](#)[CONTACT](#) J'aime

1,9 k

[DERNIÈRES ENIGMES](#)[DESTINATAIRE](#)[APPEL À L'AIDE](#)[COMMUNICATIONS](#)[LA DISPARITION](#)[> voir plus](#)

DRAKE EAMON

Nos analystes ont réussi à décrypter une partie du dernier e-mail envoyé par Drake Eamon le jour avant sa disparition. En voilà un bref aperçu :

COMMENT JOUER

Vous, oui vous ! Si vous êtes là c'est pour aider Drake Eamon, il a besoin de vous et nous aussi. Nous avons créé cet ARG (jeu à réalité alternée)

LES INDICES

[DERNIERS TWEETS](#)

@Karim_bar Quelle rapidité ! Si seulement j'avais pu m'échapper si vite... / **Wed May 09 . 812 PM**

Exorcisme (n.m):

“ Cérémonie rituelle dont l’objet est de chasser les démons du corps d’un possédé ”

DRAKE A DISAPARU

Prologue

« Qui me sauvera ? Aidez-moi je vous en supplie! Je m'appelle Drake Eamon, je suis exorciste numérique depuis plusieurs années mais je suis tombé sur plus fort que moi [...] je ne sais pas pourquoi [...] ? Vous êtes mon seul espoir, je vous recontacterai pour vous en dire plus sur la situation. N'oubliez pas [...] c'est mon dernier essai, je n'en peux plus. »

DRAKE A DISPARU

- **Création étudiante - 2ème année - Institut de l'Internet et du Multimédia à Paris**
- **Rémi Rollet, Loïc Rakotondramanana + Harris Puisais, et Clément Loubière**
- **Plusieurs mois durant l'année 2012**

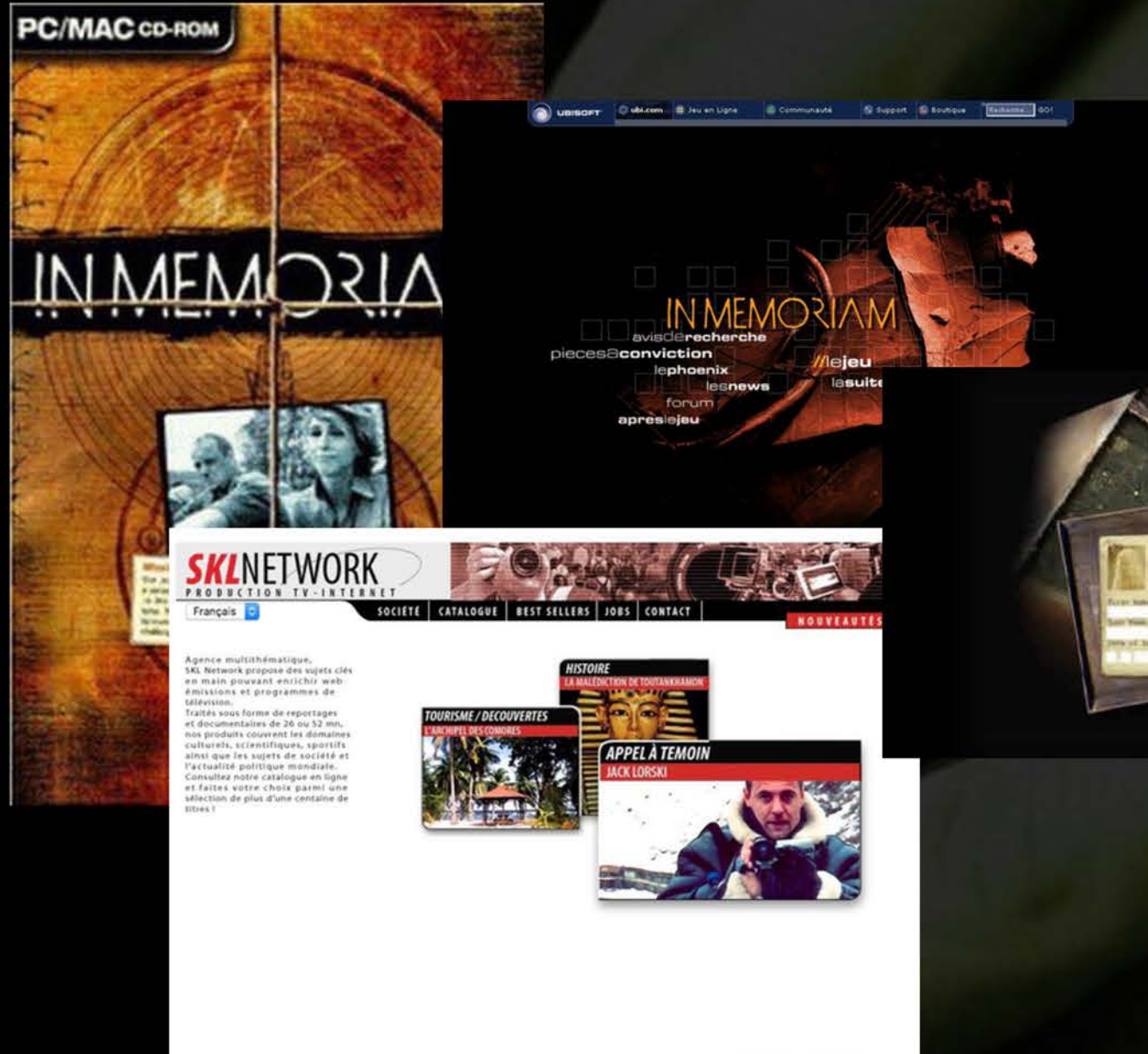
DRAKE A DISPARU

« Salut à tous, Je viens ici pour vous présenter un projet réalisé avec 3 potes sur le thème du paranormal. C'est un ARG et il est en français. Pour l'initiateur, c'est deux d'entre nous (dont moi). J'aime le Web, il aime les jeux vidéo, et on aime tous les deux le paranormal, donc c'était tout vu. :) L'idée est partie d'un ensemble d'expériences. J'avais complètement adoré *imbeingfollowed.com* et un pote avait aimé *inmemoriam*, deux ARG. Pour la petite info : un ARG, c'est mot pour mot "Jeu en réalité alternée" ou "Alternative reality game" en anglais. En fait c'est un jeu qui se passe à la fois dans le virtuel mais aussi dans la vie réelle (Flash mobs, emails, articles de journaux) où le joueur peut se servir de ce qu'il a autour de lui pour progresser. Dans le cas de [drakeadisparu.fr](http://www.drakeadisparu.fr), c'est principalement via les réseaux sociaux, mails, internet en général... Vu qu'il y'en a à la pelle en anglais, on s'est dit : faisons découvrir le principe aux Frenchies ! [...] On ne peut pas vraiment dire que le projet soit forcément original dans son concept. On espère que l'histoire saura se démarquer et surprendre les utilisateurs. On n'a pas encore planifié la longueur du projet. **On a la fin, on a le début, le milieu se construira en fonction de l'activité et des réactions** (systèmes de votes pour choisir des points de l'histoire par exemple). Voilà un petit résumé. Si vous voulez jeter un petit coup d'oeil et retourner quelques critiques, merci bien. :) <http://www.drakeadisparu.fr> »

(Note : post de dem@n, alias Remi Rollet, sur *openclassrooms*, 2 avril 2012 à 21:53)

DRAKE A DISPARU

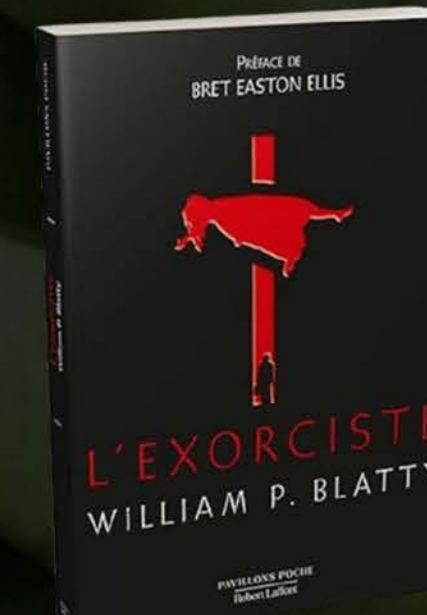
Référents



Eric Viennot, In Memoriam (trilogie), Lexis Numérique/Ubisoft, 2003



Daniel Myrick, Eduardo Sánchez, The Blair Witch Project, Haxan Films, 1999



William Peter Blatty,
L'Exorciste (roman), 1971

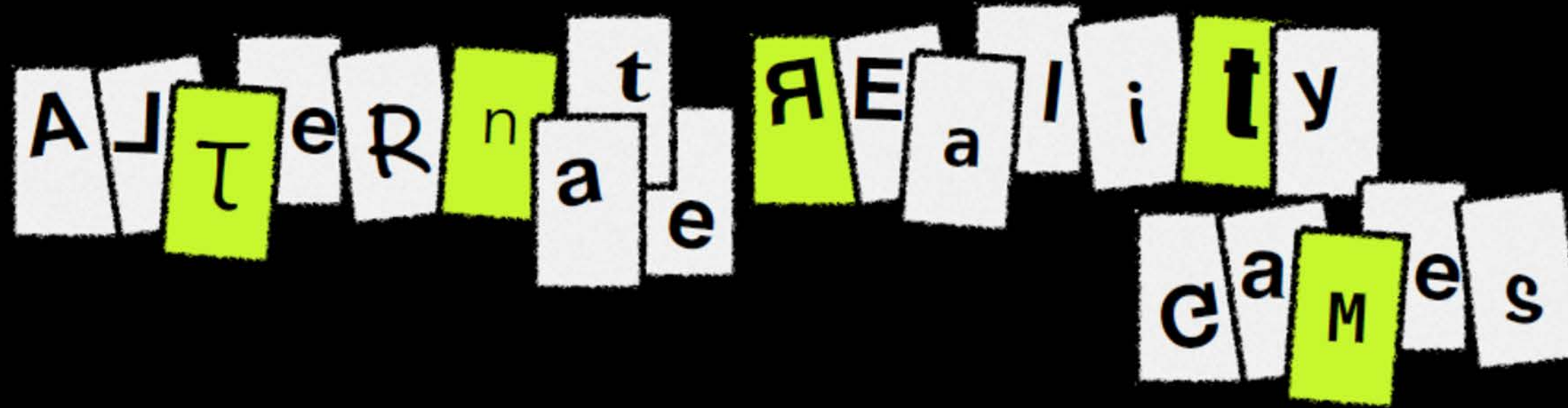


Adaptation en 1973 réalisée par
William Friedkin

DRAKE A DISPARU

Interface

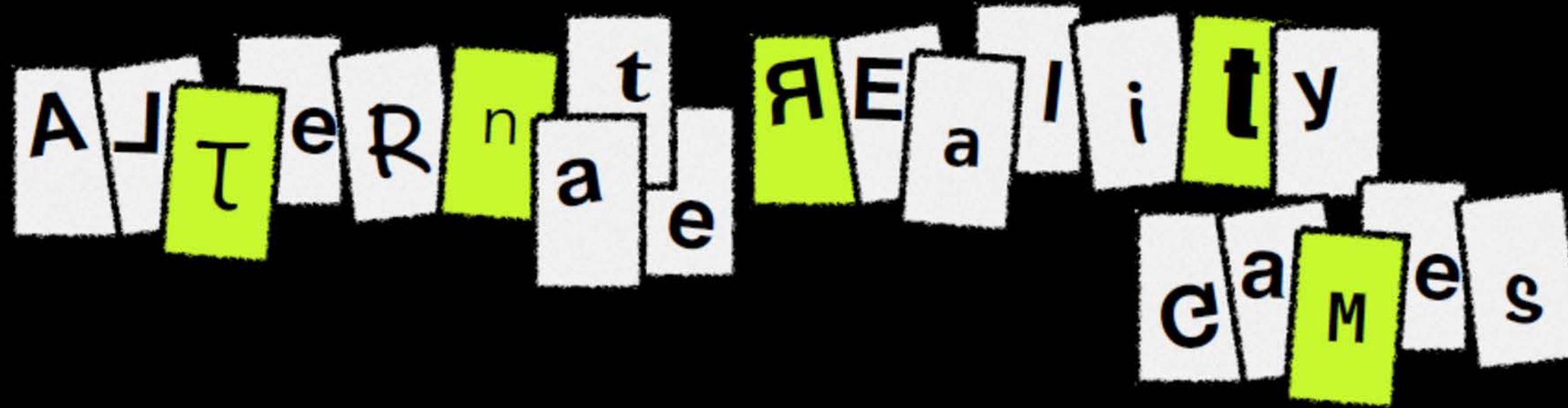




Approche “**pervasive**” du jeu se fondant sur des plateformes réelles et fictionnelles, en ligne et parfois hors ligne (O’Hara et al., 2008)

Basée sur un **storytelling interactif** à la lisière entre fiction sérielle, jeu traditionnel et jeu numérique (Di Crosta et Chantôme, 2016)

Créant pour le joueur une **expérience de réalité « alternée »**, collaborative et éphémère (Bakioglu, 2015).



Un Alternate Reality Game débute par **une annonce** ou **une série d'indices étranges**

Renvoyant le plus souvent vers un site web dédié, qui sert de « point d'entrée » appelé également **Rabbit Hole** ou **Trail Head** en anglais (Örnebring, 2007)

Et des scénarii brouillant volontairement les frontières entre producteur et consommateur, faisant en outre la promotion d'une **culture participative** (Taylor et Kolko, 2003)

Où les concepteurs et animateurs sont parfois appelés **Puppet Masters** ("marionnettistes") en référence au monde du théâtre et de l'improvisation (Kim et al., 2008).

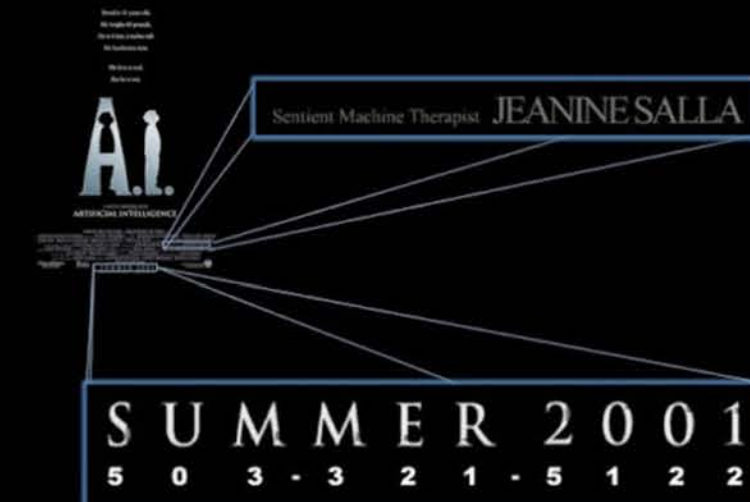
Alternative Reality Games



The Lost Experience (ABC et Channel 4, 2006)



I Love Bees (4orty 2wo Entertainment, juillet-novembre 2004)



The Beast "A.I. Movie" (Microsoft, 2001)

Augmented Reality Games

« [...] l'ARG n'est qu'un sous-ensemble, une forme ludique immersive s'inscrivant dans une catégorie de jeux bien plus large, les jeux "omniprésents" (*ubiquitous games*), définis comme des projets de divertissement visant à **répliquer l'affordance interactive des jeux numériques dans le monde réel.** »

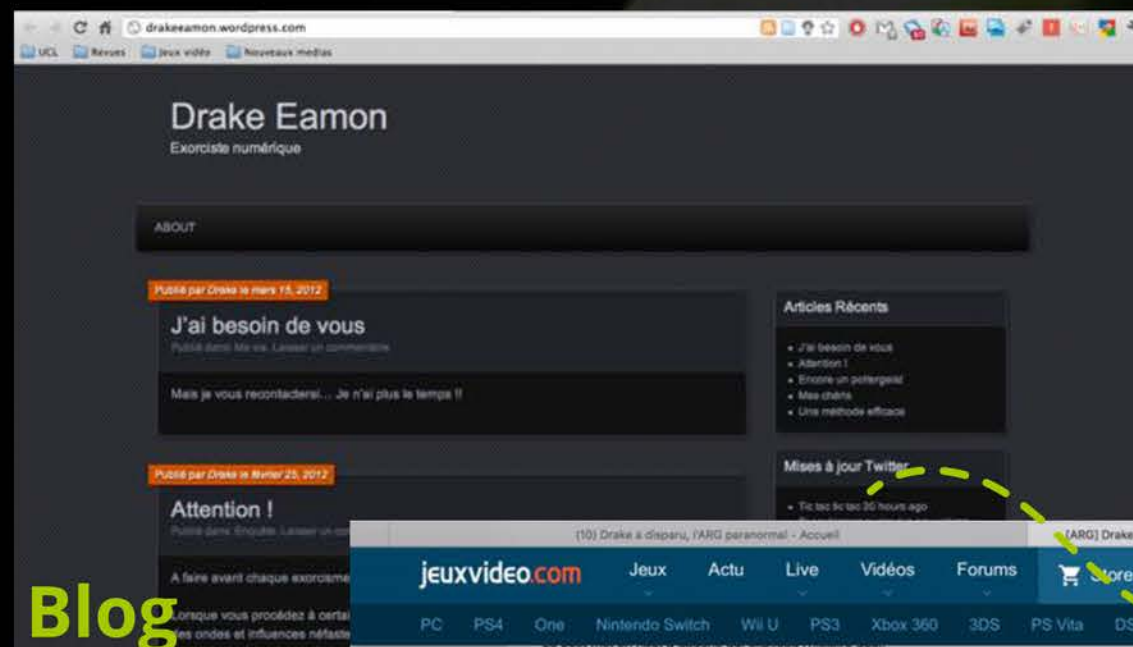
(Di Crosta et Chantôme, 2016, citant McGonigal, 2006)



DRAKE A DISPARU

Systeme

FB + Twitter



Blog



+ newsletter (mail)



Forum

DRAKE A DISPARU

Une expérience transmédiatique ?

Le concept de **transmédia** a été porté par Henry Jenkins le définissant comme *“un processus dans lequel les éléments d’une fiction sont dispersés sur diverses plateformes médiatiques dans le but de créer une expérience de divertissement coordonnée et unifiée”* (Bourdaa, 2013; Jenkins, 2006).

Le préfixe « trans- », comme le relève Olivier Le Deuff (2014) citant Le Gaffiot, provient du latin et indique une logique de dépassement de type géographique (« par-delà de », « au-delà de »). Il dépasserait dès lors le « multimédia » par sa **logique de cohérence d’ensemble à partir d’une fragmentation organisée** (Le Deuff, 2014).

DRAKE A DISPARU

Une expérience transmédiatique ?

Serge Bouchardon (2008) sur le « **récit littéraire interactif** » interroge les rapports non-évidents entre histoire (événements), narration (modes de représentation) et interaction (interventions matérielles du lecteur) suivant les angles non-exclusifs :

- Lecture non-linéaire (hypertextualité),
- Les modalités manipulatoires (cinétique),
- Le traitement informatique et génératif (algorithmique)
- L'œuvre collaborative produite (collectif).

DRAKE A DISPARU

Un exercice de translittératie

Thomas et al. (2007) définissent la *transliteracy* comme la capacité des personnes à lire, écrire et interagir à travers des plateformes, outils et objets médiatiques aux formats multiples.

Fastrez (2012) : Qu'est-ce qui est trans du côté de la littératie du récepteur ?

1. Trans comme "à travers les objets"

- **Multimodalité et Multitasking**

2. Trans comme "à travers les tâches"

- **Transmedia Navigation**

- **Appropriation**

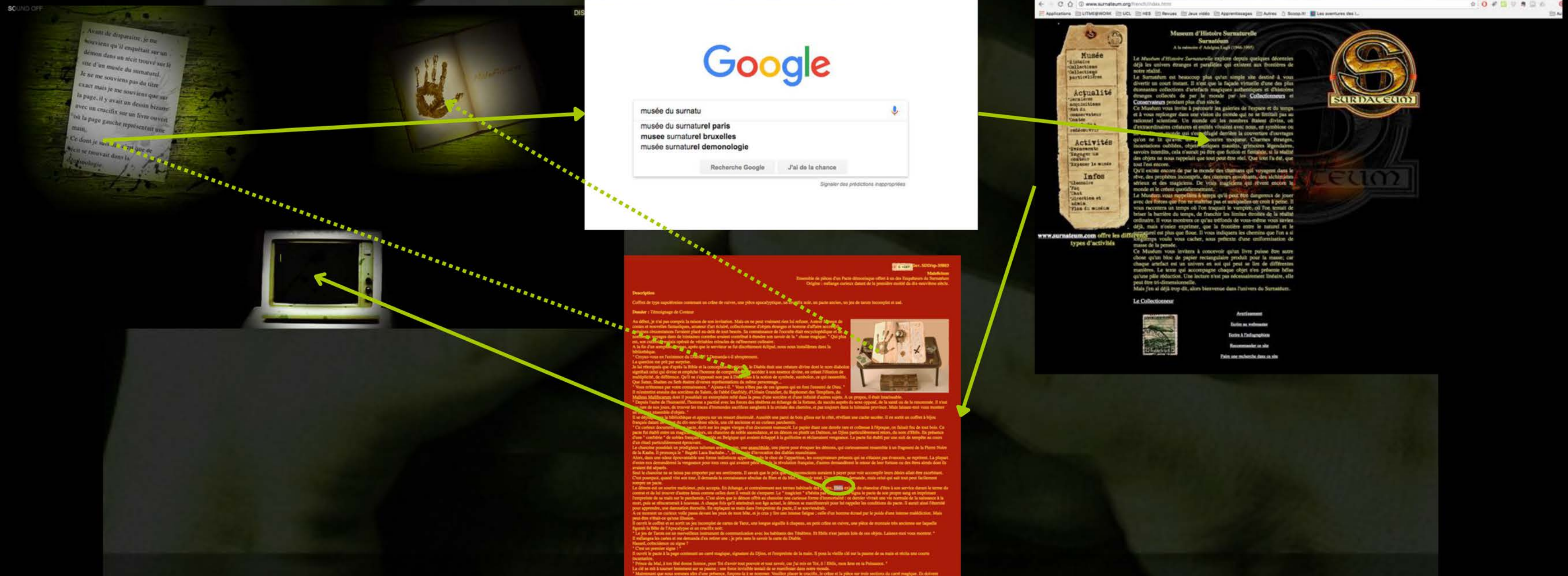
- **Networking**

3. Trans comme "transfert"

- **Negotiation**

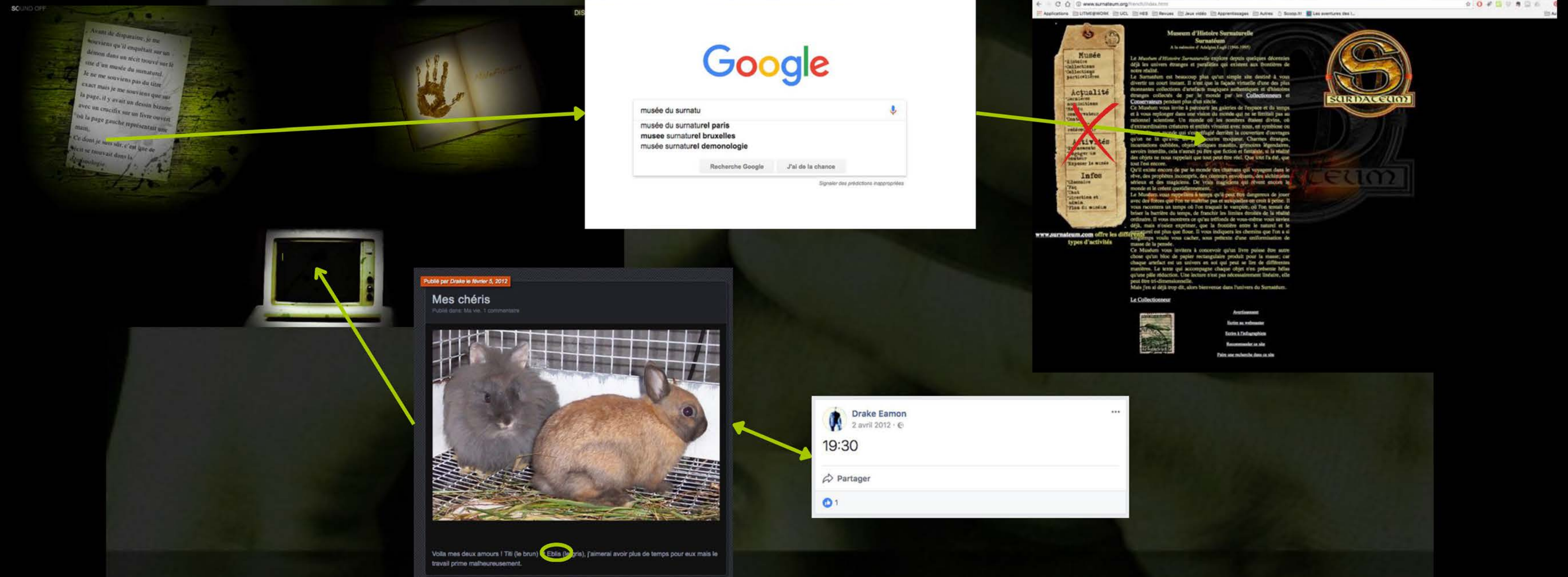
Un exercice de translittération

multitasking



Un exercice de translittération

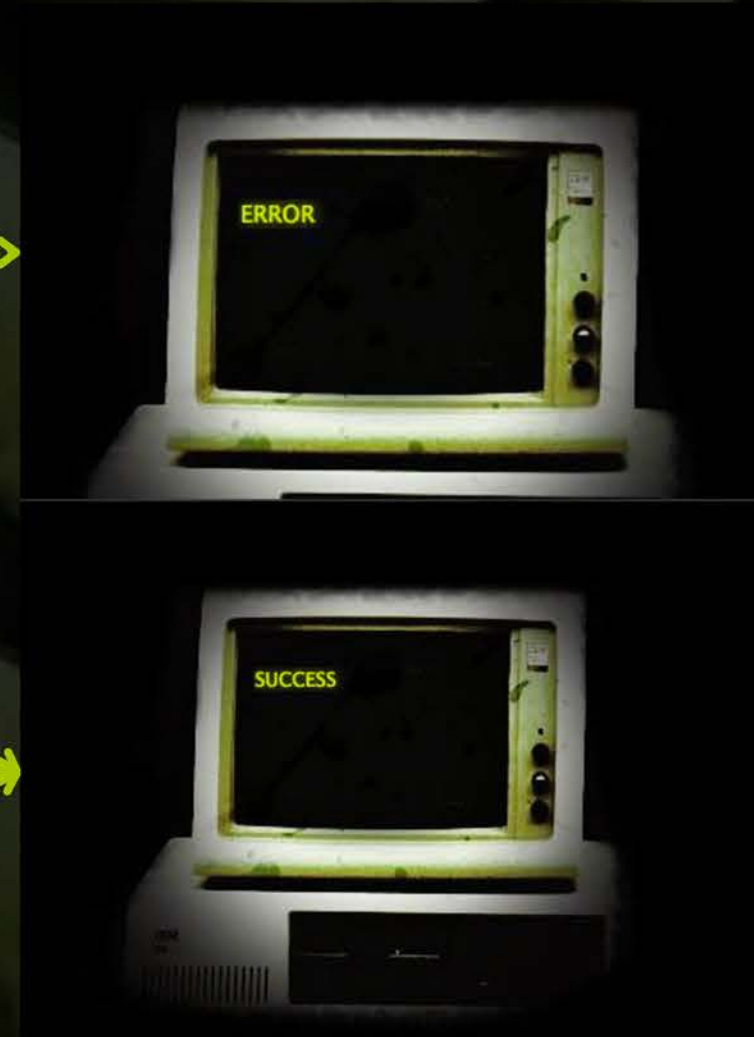
transmedia navigation



DRAKE A DISPARU

Un exercice de translittération

Appropriation



Coran, Sourate 7, Verset 26

26. Ô enfants d'Adam! Nous avons fait descendre⁽⁴⁾ sur vous un vêtement pour cacher vos nudités, ainsi que des parures. - Mais le vêtement de la piété voilà qui est meilleur - C'est un des signes (de la puissance) d'Allah. Afin qu'ils se rappellent.

DRAKE A DISPARU

Un exercice de translittératie Networking

Inv. SDD/sp-35863

Maleficium

Ensemble de pièces d'un Pacte démonologique offert à un des Esquiveurs du Bureau

Origine : mélange curieux datant de la première moitié du dix-neuvième siècle.

Description

Coffret de type napoléonien contenant un crâne de cuivre, une pièce apocalypique, un crucifix noir, un pacte ancien, un jeu de tarots incomplet et usé.

Dossier : Témoignage de Conteur

Au début, je n'ai pas compris la raison de son invitation. Mais on ne peut vraiment rien lui refuser. Auteur fameux de contes et nouvelles fantastiques, amateur d'art éclairé, collectionneur d'objets étranges et homme d'affaires accompli, certaines circonstances l'avaient placé au-delà de tout besoin. Sa connaissance de l'occulte était encyclopédique et de nombreux voyages dans de lointains continents avaient contribué à étendre son savoir de la " chose magique. " Qui plus est, son cuisinier malais opérait de véritables miracles de raffinement culinaire. A la fin d'un somptueux repas, après que le serviteur se fut discrètement éclipsé, nous nous installâmes dans la bibliothèque.

" Croyez-vous en l'existence du Diable ? " Demanda-t-il abruptement.

La question me prit par surprise.

Je lui rétorquais que d'après la Bible et la conception chrétienne, le Diable était une créature divine dont le nom diabolon signifiait celui qui divise et empêche l'homme de comprendre et d'accéder à son essence divine, en créant l'illusion de multiplicité, de différence. Qu'il ne s'opposait non pas à Dieu mais à la notion de symbole, umbolon, ce qui rassemble.

Que Satan, Shalou ou Seth étaient diverses représentations du même personnage.

" Vous m'étonnez par votre connaissance. " Ajouta-t-il. " Vous n'êtes pas de ces ignares qui en font l'ennemi de Dieu. "

Il m'entretint ensuite des sorciers de Salem, de l'abbé Guafriby, d'Urban Grandier, du Bapbomet des Templiers, du Malheur Malifocorum dont il possédait un exemplaire relié dans la peau d'une sorcière et d'une infinité d'autres sujets. A ce propos, il était intarissable.

" Depuis l'aube de l'humanité, l'homme a pactisé avec les forces des ténébreux en échange de la fortune, du succès auprès du sexe opposé, de la santé ou de la renommée. Il n'est pas rare de nos jours, de trouver les traces d'immenses sacrifices sanglants à la croisée des chemins, et pas toujours dans la lointaine province. Mais laissez-moi vous montrer un curieux ensemble d'objets. "

Il se déplaça vers la bibliothèque et appuya sur un ressort dissimulé. Aussitôt une paroi de bois glissa sur le côté, révélant une cache secrète. Il en sortit un coffret à bijou français datant du début du dix-neuvième siècle, une clé ancienne et un curieux parchemin.

" Ce curieux document est un pacte, écrit sur les pages vierges d'un document manuscrit. Le papier était une denrée rare et coûteuse à l'époque, on faisait feu de tout bois. Ce pacte fut établi entre un magicien d'alors, un chanoine de noble ascendance, et un démon ou plutôt un Djalou, un Djinn particulièrement retors, du nom d'Eblis. En présence d'une " confrérie " de nobles français exilés en Belgique qui avaient échappé à la guillotine et réclamaient vengeance. Le pacte fut établi par une nuit de tempête au cours d'un rituel particulièrement éprouvant.

Le chanoine possédait un prodigieux talisman arabe ancien, une amantide, une pierre pour évoquer les démons, qui curieusement ressemblait à un fragment de la Pierre Noire de la Kaaba. Il prononça le " Bagabé Luca Bachebe... ", la formule d'invocation des diables musulmans.

Alors, dans une odeur épouvantable une forme indistincte apparut. Ayant le choc de l'apparition, les conviveurs présents qui ne s'étaient pas évanouis, se reprirent. La plupart d'entre eux demandèrent la vengeance pour tous ceux qui avaient péri lors de la révolution française, d'autres demandèrent le retour de leur fortune ou des êtres aimés dont ils avaient été séparés.

Seul le chanoine ne se laissa pas emporter par ses sentiments. Il savait que le prix que ces inconnus auraient à payer pour voir accomplir leurs vœux allait être exorbitant. C'est pourquoi, quand vint son tour, il demanda la connaissance absolue du Bien et du Mal, le savoir total. Une curieuse demande, mais celui qui sait tout peut facilement rompre un pacte.

Le démon est un sorcier malicieux, puis accepta. En échange, et contrairement aux termes habituels des pactes, [redacted] exigea du chanoine d'être à son service durant le terme du contrat et de lui trouver d'autres âmes comme celles dont il venait de rompre. Le " magicien " obéit pas et accepta. Il signa le pacte de son propre sang en imprimant l'empreinte de sa main sur le parchemin. C'est alors que le démon offrit au chanoine une curieuse forme d'immortalité : ce dernier vivrait une vie normale de la naissance à la mort, puis se reincarnerait à nouveau. A chaque fois qu'il atteindrait son âge actuel, le démon se manifesterait pour lui rappeler les conditions du pacte. Il aurait ainsi l'éternité pour apprendre, une damnation éternelle. En replaçant sa main dans l'empreinte du pacte, il se souvint.

A ce moment un curieux voile passa devant les yeux de mon hôte, et je crus y lire une intense fatigue ; celle d'un homme épuisé par le poids d'une intense malédiction. Mais peut-être n'était-ce qu'une illusion.

Il ouvrit le coffret et en sortit un jeu incomplet de cartes de Tarot, une longue aiguille à chapeau, un petit crâne en cuivre, une pièce de monnaie très ancienne sur laquelle figurait la tête de l'Apocalypse et un crucifix noir.

" Le jeu de Tarot est un merveilleux instrument de communication avec les habitants des Ténébreux. Et Eblis n'est jamais loin de ces objets. Laissez-moi vous montrer. "

Il redressa les cartes et me demanda d'en retirer une ; je pris sans le savoir la carte du Diable.

Hasard, coïncidence ou signe ?

" C'est un premier signe ! "

Il ouvrit le pacte à la page contenant un carré magique, signature du Djinn, et l'empreinte de la main. Il posa la vieille clé sur la paume de sa main et récita une courte incantation.

" Prince du Mal, à ton fils donne licence, pour Toi d'avoir tout pouvoir et tout savoir, car j'ai mis en Toi, ô ! Eblis, mon âme en ta Puissance. "

La clé se mit à tourner lentement sur sa paume ; une force invisible tentait de se manifester dans notre monde.

" Maintenant que nous sommes liés d'une présence, forçons-la à se nommer. Veuillez placer le crucifix, le crâne et la pièce sur trois sections du carré magique. Ils doivent



risotoo

11 juin 2012 à 14:59:12

Pour donner un indice complètement con mais qui peut fonctionner :

" Y'a pas que le riz et les pâtes dans la vie ! "

CanardFreshDisc

11 juin 2012 à 12:22:57

C'est quoi le mot de passe svp ? 🤔

5p4nd4

11 juin 2012 à 12:24:24

la réponse est dans la vidéo, il faut écouter attentivement

tsunadechan

11 juin 2012 à 12:24:36

Punisher tu dois finir le prologue pour comprendre, mais demande moi si vraiment tu trouve pas et je t'envoie ça par mp

punisher76

11 juin 2012 à 12:27:31

j'ai trouver tout seul merci pour l'indice de la vidéo 🙏

LolikWorms

11 juin 2012 à 12:28:25

Quelqu'un pourrait me dire le MDP du 2 ? J'y arrive pas je croyais que 666 c'était ça, comme Satan...Merci de me MP

Sacré 51783

😊

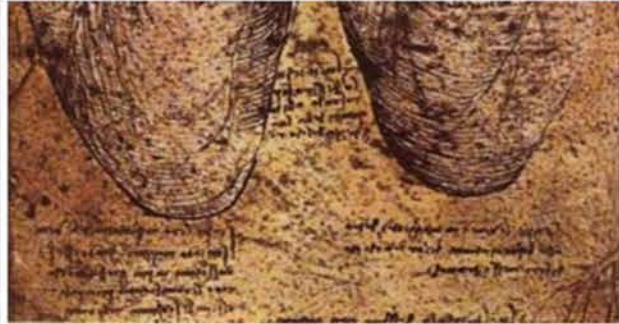
📷

GIF

🗨️

DRAKE A DISPARU

Un exercice de translittération Negotiation



J'aime Commenter Partager

2

1 partage

Antoine De la Muserie Pour info gravure de De Vinci mais je ne sais pas si ça a son importance.
11 avril 2012, 21:35 · J'aime

Drake a disparu, l'ARG paranormal il était aussi adepte des codes secrets
11 avril 2012, 21:36 · J'aime

Antoine De la Muserie et des jeunes garçons ^^
11 avril 2012, 21:45 · J'aime · 3

Drake a disparu, l'ARG paranormal ça c'est une autre histoire 😊
11 avril 2012, 21:52 · J'aime

Didier Rossion ❤️ ?
11 avril 2012, 21:57 · J'aime

Samuel Salerno est ce que le mot "coeur" permet de solutionner l'énigme?
11 avril 2012, 22:25 · J'aime

Antoine De la Muserie Je pense que le moment d'un sacrifice humain est venu, faut juste trouver le volontaire après en écrivant le message en lettres de sang, la solution viendra d'elle même. J'ai tenté l'expérience avec Minette mais le coeur d'un chat est assez petit et je n'ai pu écrire que la moitié des lettres sans compter que maintenant va falloir que je m'explique avec ma voisine (la propriétaire du défunt félin).
11 avril 2012, 22:34 · J'aime · 1

Drake Eamon Ah ah ah il faut parfois des sacrifices !
11 avril 2012, 22:40 · J'aime

Drake a disparu, l'ARG paranormal Quelqu'un a enfin posté un message intéressant : <http://www.jeuxvideo.com/.../1-51-25738268-14-0-1-0-arg...>

[ARG] Drake a disparu - 23/03/2012 - Blabla 18-25 ans - Page 14 sur...

JEUXVIDEO.COM

11 avril 2012, 22:43 · J'aime

Antoine De la Muserie Mouais il affirme avoir trouvé roulement de tambours....
11 avril 2012, 22:47 · J'aime

Drake Eamon Il doit me l'envoyer ici pour savoir si c'est vrai !
11 avril 2012, 22:48 · J'aime



Daochen

15 juin 2012 à 21:36:28

Après avoir transformer le code en chiffre cela a donné sa :

63 66 63 65 72 65 75 78
67 66 75 72 64 61 65 64
68 65 72 65 74 69 71 75 65

J'ai ensuite convertie le code grâce à ce site : <http://www.string-functions.com/hex-string.aspx>

J'ai pu obtenir ceci :

cfcereux : 1ère ligne du code
gfurdaed : 2ème ligne du code
heretique : 3ème ligne du code

Les deux première ligne de code n'apporte pas grand chose. La dernière en revanche est un mot ; heretique. Après avoir fait certaine recherche, j'en conclut que virgile ne serait pas forcément en rapport avec l'énéide (un de ses textes). Mais peut être avec un autre des ses textes : les Georgiques de Virgile.

Ou bien même en rapport avec un autre Virgile, comme par exemple : Saint Virgile. Il faudrait donc tourner les recherches sur différent "VIRGILE" possible, en rapport avec le nombre 666, et le mot clef hérétique. Après ce ne sont que des suppositions. Je ne connais pas la réponse, j'essaye donc d'apporter un peu du fruit de mes recherches.



DRAKE A DISPARU

Conclusion

- Genre particulier à la croisée de la fiction sérielle, du récit interactif, des jeux vidéo, et du théâtre d'improvisation ou de marionnettes
- Rangé par certain·e·s du côté des “jeux ubiquitaires” (cf. jeux en réalité augmentée, escape games, jeux de géolocalisation, etc.)
- Intérêt personnel pour les stratégies de résolution et les effets d'apprentissages, que l'on peut analyser notamment à partir des concepts de transmédia et de translittératie

Conception transmédia

Animation



- Effets voulus (du concepteur) - **design (mécanique)**
- Effets potentiels (du média) - **sémiotique/narratologique**
- Effets probables (du dispositif) - **intersubjectif (dynamique)**
- Effets mesurés (de la pratique) - **subjectif (esthétique)**

Translittératie(s)



DRAKE A DISPARU

Merci pour votre attention.

DRAKE A DISPARU

- BAKIOGLU, B. (2015). « Alternate Reality Games ». The International Encyclopedia of Digital Communication and Society (1st ed.). John Wiley & Sons.
- BOUCHARDON, S. (2008). « Le récit littéraire interactif : une valeur heuristique ». Communication et langages, n°155, pp. 81-97.
- DI CROSTA, M., & CHANTÔME, A. (2016). « La conception de jeux en réalité alternée reliés aux séries télévisées. La scénarisation de fictions ludiques hybrides, entre jeu traditionnel et jeu numérique ». Sciences du Jeu [en ligne], n°5. Disponible à : <http://sdj.revues.org/587>
- FASTREZ, P. (2012). « Translittératie et compétences médiatiques ». Dans Actes du 5ème séminaire du GRCDI. Rennes, 2012. http://culturedel.info/grcdi/?page_id=80.
- GENVO, S. (2002), « Transmédialité de la narration vidéoludique : quels outils d'analyse ? », Comparaison, n°2, pp.103-112.
- JENKINS, H., et al. (2006). Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century (White paper). The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation.
- KIM J.Y., ALLEN J.P., LEE E. (2008), « Alternate Reality Gaming », Communication of the ACM, vol. 51, n°2, pp. 36-42.
- LEBRUN-BROSSARD, M., & LACELLE, N. (2011). « Développer la compétence à la lecture et à l'expression multimodales grâce à une didactique de la littératie médiatique critique ». Aspects didactiques de la lecture, de la maternelle à l'université. AIRDF : Collection didactique (Vol. 3). Namur : AIRDF.
- MARTIN, M. (2011). « La situation instable du public de Lost sur Internet. Entre licence et contrainte », Réseaux 2011/1 (n° 165), p. 165-179.
- O'HARA, K., GRIAN, H., & WILLIAMS, J. (2008). « Participation, Collaboration and Spectatorship in an Alternate Reality Game ». Dans OZCHI 2008 Proceedings (p.130-139), Cairns (QLD), Australia.
- ÖRNEBRING H. (2007), « Alternate reality gaming and convergence culture. The case of Alias », International Journal of Cultural Studies, vol.10, n°4, pp. 445-462.
- PERRIAULT, J. (2000). « Effet diligence, effet serendip et autres défis pour les sciences de l'information ». Disponible à : <https://perso.limsi.fr/turner/DCP/Paris2000/Perriault.pdf>
- PHILIPPETTE, T. (2020). Translittératie et expérience transmédiatique : une étude de cas d'Alternate Reality Game (ARG). Dans Anne-Sophie Collard et Stéphane Collignon (dir.), *Le transmédia, ses contours et ses enjeux*, Presses Universitaires de Namur, pp.111-126. Disponible à : <https://luck.synhera.be/bitstream/handle/123456789/530/PUN-TRANSMEDIA-E2.pdf>
- STORDY, P. (2015). Taxonomy of literacies. Journal of Documentation, 71(3), 456–476. <https://doi.org/10.1108/JD-10-2013-0128>
- THOMAS, S., et al. (2007). Transliteracy: Crossing divides. First Monday, 12(12). Disponible à : <http://www.firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/>