



# Translittération et expérience transmédiatique

Etude du cas « Drake a disparu »

*Thibault Philippette (UCLouvain-GReMS-LABJMV)*

# DRAKE A DISPARU

Prologue

*Exorcisme (n.m):*

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

# DRAKE A DISPARU

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

Interface de jeu

Suivez nos indices en vous inscrivant à la newsletter

Votre nom

Votre mail

DERNIÈRES ENIGMES

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

HOME ENIGMES NEWS CONTACT

J'aime 1.9k

## LES ENIGMES.

**PROLOGUE**

- X La disparition.....

**CHAPITRE I**

- X Communications.....
- X Appel à l'aide.....
- X Destinataire.....

## LES INDICES

DERNIERS TWEETS

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

SOUND OFF

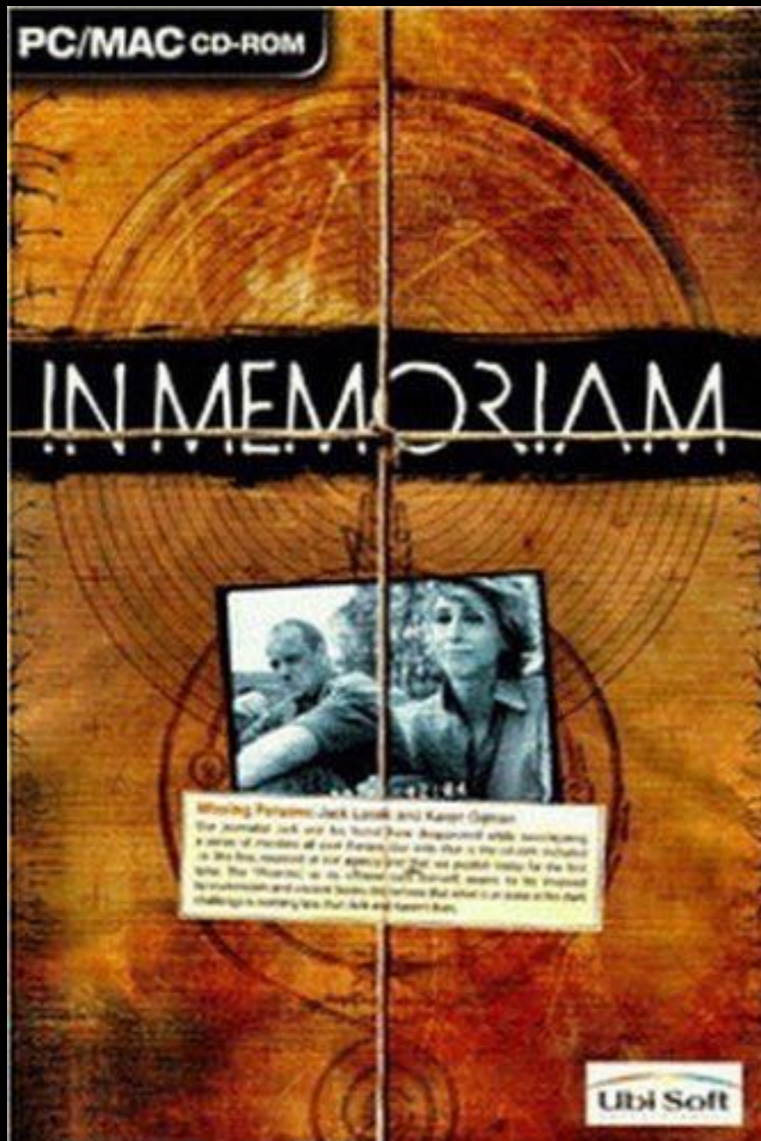
DISPARITION

Avant de disparaître, je me souviens qu'il enquêtait sur un démon dans un récit trouvé sur le site d'un musée du surnaturel. Je ne me souviens pas du titre exact mais je me souviens que sur la page, il y avait un dessin bizarre avec un crucifix sur un livre ouvert où la page gauche représentait une main. Ce dont je suis sûr, c'est que ce récit se trouvait dans la démonologie.



# DRAKE A DISPARU

Référent ludique



**SKL NETWORK**  
PRODUCTION TV-INTERNET

Français SOCIÉTÉ CATALOGUE BEST SELLERS JOBS CONTACT NOUVEAUTÉS

Agence multithématique, SKL Network propose des sujets clés en main pouvant enrichir web émissions et programmes de télévision. Traités sous forme de reportages et documentaires de 26 ou 52 mn, nos produits couvrent les domaines culturels, scientifiques, sportifs ainsi que les sujets de société et l'actualité politique mondiale. Consultez notre catalogue en ligne et faites votre choix parmi une sélection de plus d'une centaine de titres !

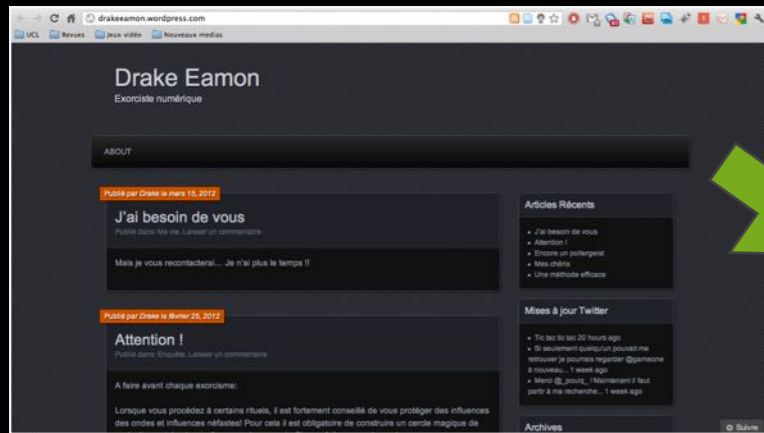
**HISTOIRE**  
LA MALEDICTION DE TOUTANKHAMON

**TOURISME / DECOUVERTES**  
L'ARCHIPEL DES COMORES

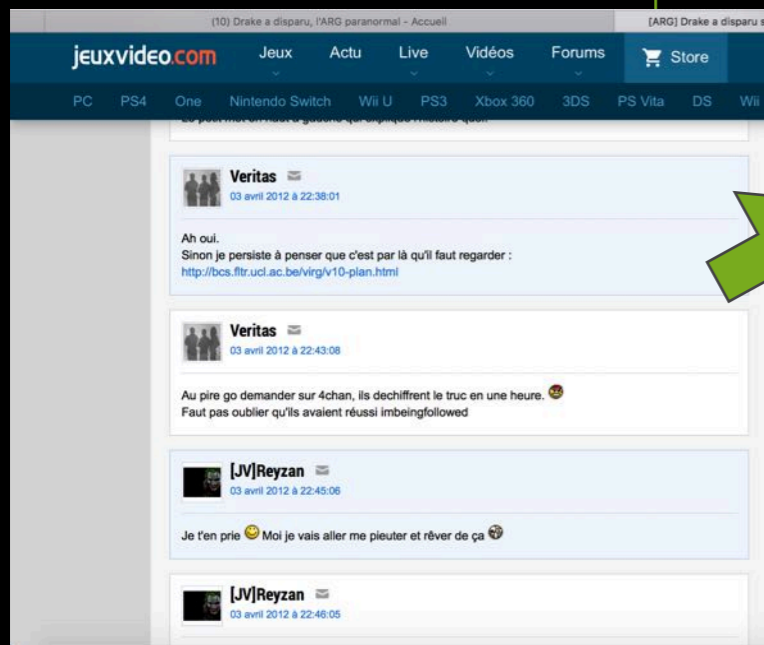
**APPEL À TEMOIN**  
JACK LORSKI

# DRAKE A DISPARU

Ecosystème (entrée)



un blog

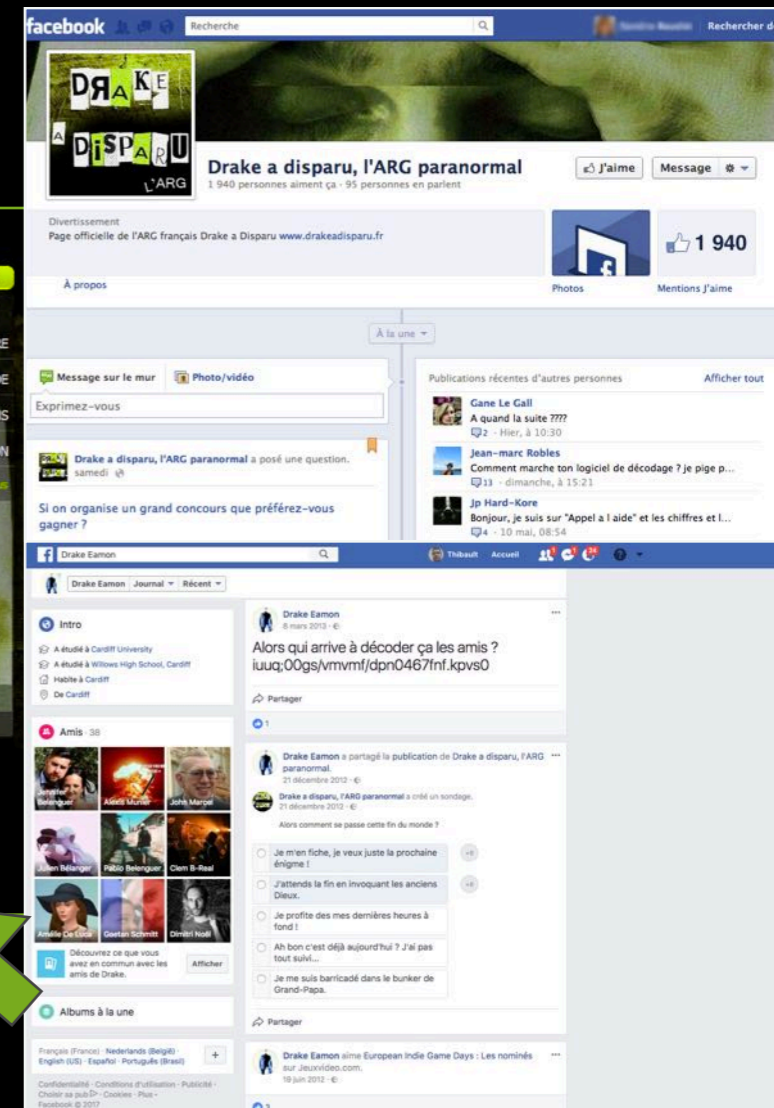


un forum

(fil Twitter, newsletter...)



Le site du jeu (supprimé)



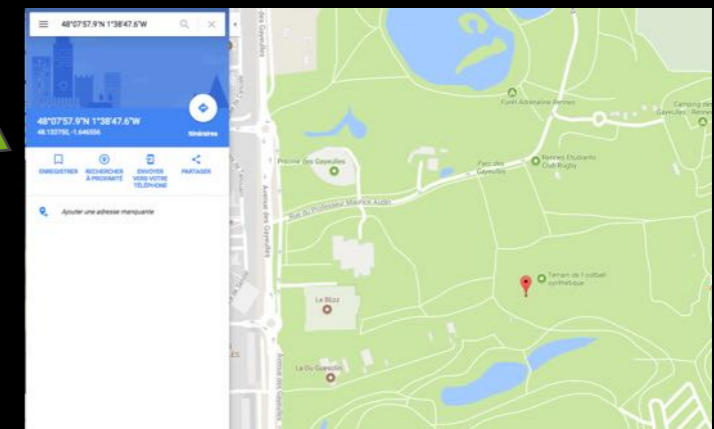
Pages FB

# DRAKE A DISPARU

## Ecosystème (sortie)

The screenshot shows the website's home page with a dark green and black theme. At the top, the title 'DRAKE A DISPARU' is displayed in a stylized font. Below it are navigation links for HOME, ENIGMES, NEWS, and CONTACT. A social media bar shows 'J'aime' and '1,9 k'. The main content area features 'LESENIGMES.' with a 'PROLOGUE' section containing 'La disparition.....' and a 'CHAPITRE I' section with 'Communications.....', 'Appel à l'aide.....', and 'Destinataire.....'. On the right, there is a newsletter sign-up form with fields for 'Votre nom' and 'Votre mail', and a list of 'DERNIÈRES ENIGMES' including 'DESTINATAIRE', 'APPEL À L'AIDE', 'COMMUNICATIONS', and 'LA DISPARITION'. At the bottom right, there is a 'LES INDICES' section with 'DERNIERS TWEETS' and a tweet from @Karim\_bar.

This screenshot shows a 'DEMO OLOGIE' page with a red background. It features a 'Collections' sidebar on the left with categories like 'Belgique monnaie et postaux', 'Artefacts', 'Objets de collection', 'Cryptanalyse et cryptologie', 'Trésors et objets mystérieux', and 'Sérialisation et numérisation'. The main content area has a 'Description' section with text about a 'Coffret de type sapin...' and a 'Dossier : Témoignage de Connor' section with a small image of a table with objects on it.



# DRAKE A DISPARU

## Les caractéristiques d'un ARG

Les *Alternate Reality Games* (ARG) sont des jeux immersifs qui brouillent les frontières entre réalité et fiction en offrant une expérience hybride couplant des mécanismes en ligne et hors ligne (**Bakioglu, 2015**)

- Multiples plateformes et espaces physiques
- Haut degré de narrativité et d'expériences de gameplay
- Centré sur la collaboration (à travers les RSN)
- Répond à l'activité du joueur (intervention du designer « *puppet master* »)
- Rien n'est identifié comme fictionnel (*alternate reality*)
- Se joue en temps réel (expérience située et éphémère)

# DRAKE A DISPARU

## Les caractéristiques d'un ARG

« Une grande majorité de productions transmédias récentes combine la fiction audiovisuelle (unitaire ou sérielle, Web ou télévisée) avec différents genres et typologies de jeux (numériques ou traditionnels, en réseau ou en solo, de rôle ou autre). Cette combinaison d'univers/régimes fictionnels hétérogènes génère des interactions particulières et parfois inédites entre le jeu et l'histoire d'une part, entre le jeu traditionnel et le jeu numérique d'autre part. » (Di Crosta et Chantôme, 2016)

« [...] 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)

- Au croisement de multiples formes ludiques (jeux numériques types « point and click », jeux de piste, jeu de rôle sur table ou GN, puzzle...)
- Créant des effets de brouillage des limites de l'univers (Faux site = *Rabbit's Hole*)
- Dans lequel vous n'avez pas d'incarnation fictionnelle dans un personnage (brouillage du « faire comme si »)
- Basé sur une histoire fragmentée à reconstituer (cf. Jenkins) et des éléments du jeu qui viennent au joueur (et pas l'inverse)



Jouer à un ARG: pour quelle (trans)littératie ?

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*

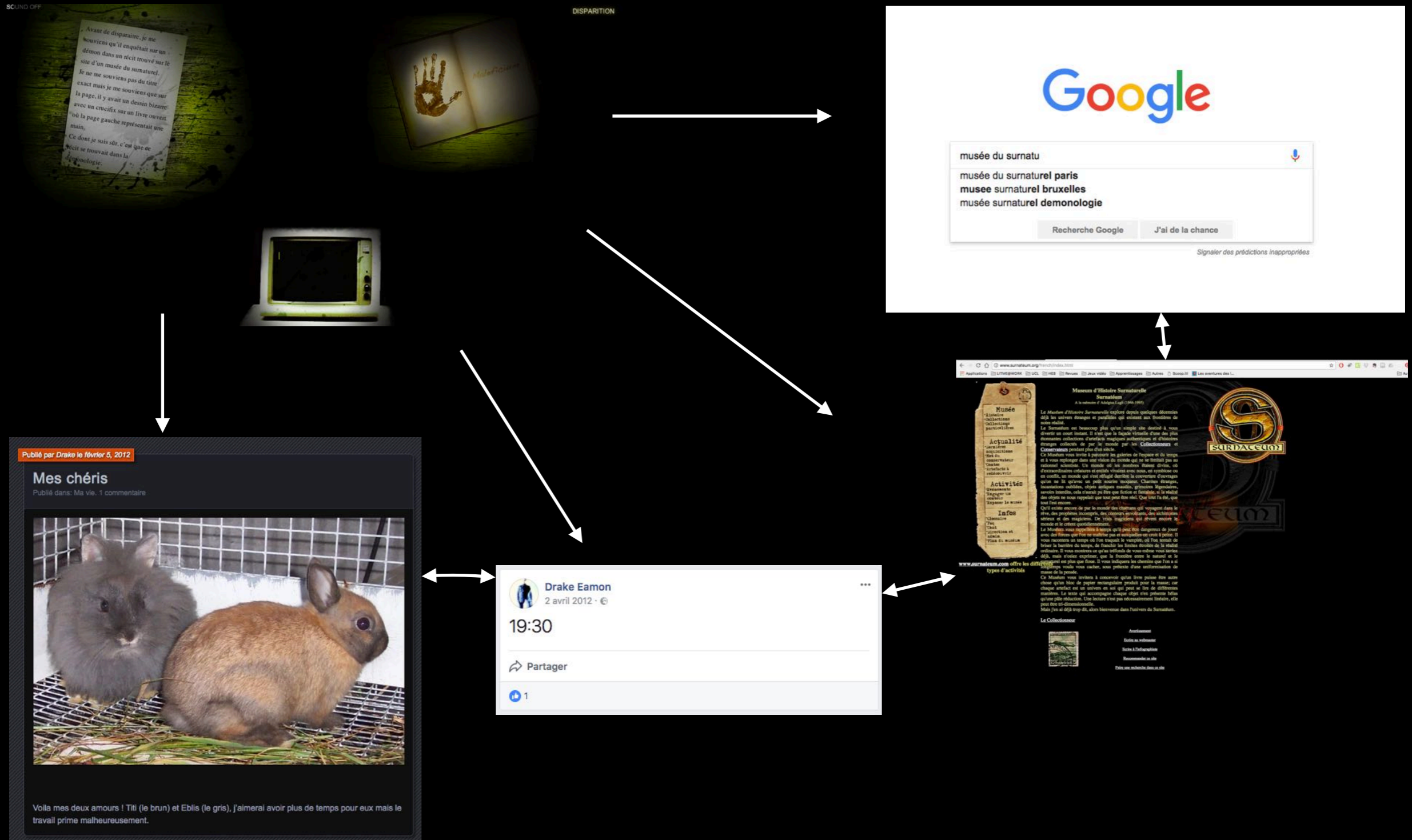
3. *Trans* comme « transfert »

- *Negotiation*



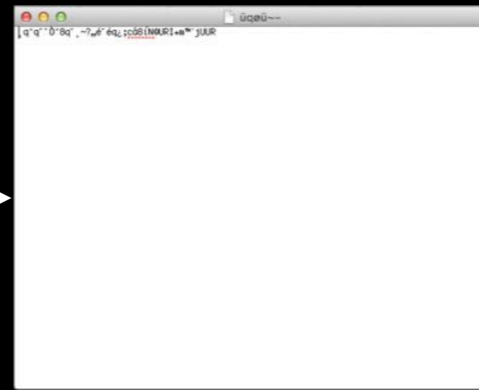
# DRAKE A DISPARU

## Transmedia Navigation



# DRAKE A DISPARU

Appropriation



## Coran, sourate 7

726

26. Ô enfants d'Adam! Nous avons fait descendre<sup>(4)</sup> 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

## Networking

**Drake** | Inv. SDD1sp-35883 | **Mafeforum**

Ensemble de pièces d'un Pacte démoniaque offert à un des Enquêteurs du Surmaifum  
Origine : mélange curieux datant de la première moitié du dix-neuvième siècle.

**Description**

Coffret de type napoléonien contenant un crâne de cuivre, une pièce apocalyptique, 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 farouxe 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 contrées avaient contribué à étendre son savoir de la " chose magique. " Qui plus est, son cuisiner malais opérait de véritables miracles de raffinement culinaire.

A la fin d'un somptueux repas, après que le serveur 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 répondais 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, symbolon, ce qui rassemble.

Que Simen, Shatan ou Seth étant diverses représentations du même personnage...

" Vous réfléchissez par votre connaissance. " Ajouta-t-il. " Vous n'êtes pas de ces ignares qui en font l'ennemi de Dieu. " Il m'intéressait ensuite des sorciers de Salem, de l'abbé Gouffier, d'Urban Grandier, du Baphomet des Templiers, du Malieux Malificorum dont il possédait un exemplaire relié dans la peau d'une sorcière et d'une infinité d'autres sujets. A ce propos, il était insaisissable.

" Depuis l'aube de l'humanité, l'homme a pactisé avec les forces des ténébrés 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'innombrables 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 bijoux français datant du début du dix-neuvième siècle, une clé peinte et un curieux parchemin.

" Ce curieux document est un pacte, écrit sur les pages vierges d'un document manuscrit. Le papier étant une dentelle 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 Djinn particulièrement retors, du nom d'Eblis. En présence d'une " confrérie " de nobles français expatriés en Belgique qui avaient échappé à la guillotine et réclamaient vengeance. Le pacte fut établi par une nuit de temple au cours d'un rituel particulièrement éprouvant.

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

Alors, dans une odeur épouvantable une forme indistincte apparut. Après le choc de l'apparition, les conspirateurs présents qui ne s'étaient pas évanouis, se retirèrent. La plupart d'entre eux demandèrent la vengeance pour tous ceux qui avaient périés 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 inconscients auraient à payer pour voir accomplir leurs désirs 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, **Eblis** 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 s'emparer. Le " magicien " n'hésita 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 réincarnerait 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 remplaçant sa main dans l'empreinte du pacte, il se souviendrait.

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 écrasé 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 Bête de l'Apocalypse et un crucifix noir.

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

Il mélangea 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 féal 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 sûrs 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 ! "



Sacré 51783



# DRAKE A DISPARU

## Negotiation

K < 1 2 3 4 5 6

**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 video, 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 ca 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

**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
gfuldaed : 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.



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 solutioner 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

# DRAKE A DISPARU

Conclusion



Transmédia → Translittératie

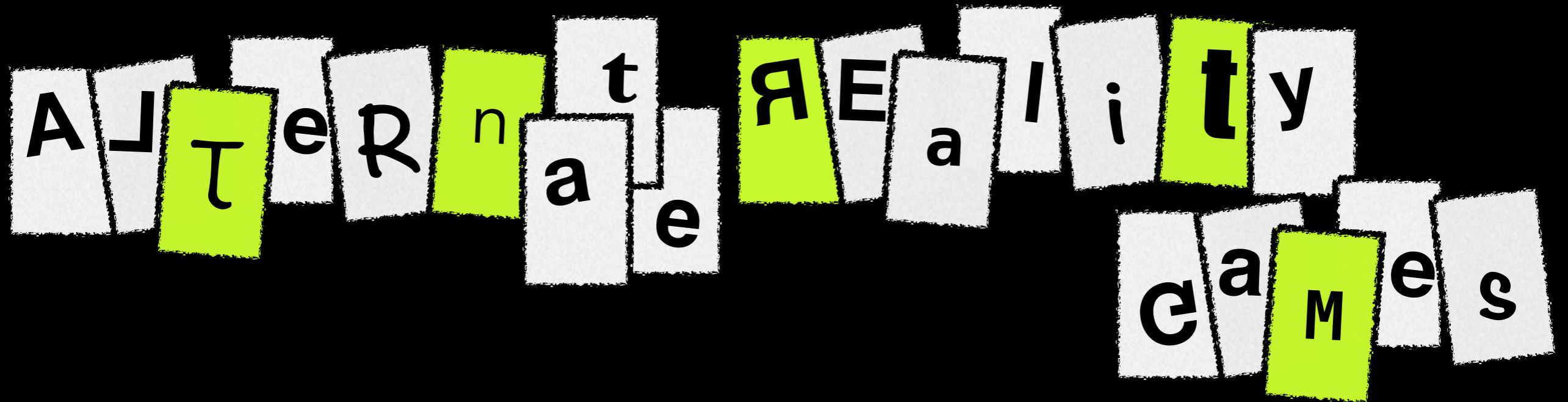
- Effets voulus (du concepteur)
- Effets potentiels (du média)
- Effets probables (du dispositif)
- Effets mesurés (de la pratique)

↑  
hiatus  
↓

| Dimension \ Activité | Informationnelle                                                         | Technique | Sociale |
|----------------------|--------------------------------------------------------------------------|-----------|---------|
| Lire                 |                                                                          |           |         |
| Ecrire               |                                                                          |           |         |
| Naviguer             | Chercher (activité à objectif pré-établi)<br>Explorer (activité ouverte) |           |         |
| Organiser            |                                                                          |           |         |

Cadre de la Littératie Médiatique (GReMS - P.Fastrez)

Hypothèse : stimulation de compétences exploratoires (stratégiques), d'un raisonnement abductif sur base de sérendipité



# Translittération et expérience transmédiatique

Etude du cas « Drake a disparu »

*Thibault Philippette (UCLouvain-GReMS-LABJMV)*

*thibault.philippette@uclouvain.be*

## Merci pour votre attention.

# Références bibliographiques

- BAKIOGLU, B. (2015). « Alternate Reality Games ». *The International Encyclopedia of Digital Communication and Society* (1st ed.). John Wiley & Sons.
- 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](http://culturedel.info/grcdi/?page_id=80).
- 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.
- 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.
- 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>
- STANFORD ENCYCLOPEDIA OF PHILOSOPHY, « *Pierce on Abduction* ». Disponible à : <https://stanford.library.sydney.edu.au/entries/abduction/peirce.html>
- 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/>