

Les détournements culturels et l'emprise autour des *Sims*

N. Auray

Planches avec les liens actifs vers les
illustrations

*Il faut cliquer sur les images pour
lancer les vidéos...*

La promotion de « l'œuvre ouverte »....

- “In *The Sims*, you are both consuming and producing at the same time. You’re not going back and forth between “now I’m audience, now I’m filmmaker.” You’re both. And then you can sort of shift in this range that *you’ve* created which is, “I can put my storyboard on the web or I can post my game or I can take my skins and make them available to other people.” So you’ve developed this interesting economy of content. ”

Will Wright , fondateur de Maxis et créateur du jeu Sims (2001) et Sims 2 (2004)

Entretien publié in *Game Studies*, 2004

Un regard critique sur la « créativité »

- Livraison d'add-ons réguliers pour susciter l'emprise (techniques de fidélisation)
- Stratégie d'amortissement sur plusieurs médias de la franchise : cross media du jeu vers le cinéma
- Exercice de la propriété intellectuelle sur les créations dérivées faites par les utilisateurs
- Les films de « prosumers » (amateurs professionnalisés) permettent à des entreprises une communication institutionnelle à moindre coût...

Méthodologie

- **Vingtaine d'entretiens approfondis avec le « sommet du cône » :**
 - 5 joueurs/joueuses en 2005:
 - Chanti (simsstrouvailles), Eniger, Aria (pronupssims)
 - Quam o Bram (61 ans, modérateur forum)
 - Mamie Nova (40 ans)
 - 7 auteurs de romans photos en 2005 :
 - Yerno (17 ans, le fondateur des « fan fictions »)
 - Sixet, Aria, Saroumane, Rosemat,...
 - Frof (histoire d'un ET)
 - 10 auteurs de vidéos en 2008:
 - Étudiants : Hollywoodguy,
 - Jeunes actifs et inactifs : Saminypouce, Simssuper, Fry3000, Seffodji...
- **« Autoconfrontations » avec les œuvres produites:**
 - Co-visionnage
 - Proche de la méthodologie sur les fans : courrier des lecteurs (Ang 2001 ; Pasquier 2004)

Une typologie des détournements créatifs



1. Exploration amusée de fonctions rares

- Le jeu *déclenche* la scénarisation
- Exemple : Pinoche (lycéenne 16 ans)

« - Et puis c'est souvent en jouant que les idées viennent, quand j'ai eu les jumelles, ça m'a donné envie de faire une vidéo parce qu'elles étaient vraiment identiques.

- je ne comprend pas bien le rapport entre le fait d'avoir des jumelles identiques et l'envie de faire une vidéo

- Parce que c'est plutôt rare en fait dans les Sims, déjà d'avoir des jumeaux, puis qu'ils soient totalement identiques, alors je l'ai filmé, et puis c'est parti de là »

- registre de la virtuosité (difficulté d'exécution)

... le jeu est le moment déclencheur

Exemple : Sims Delire de Pinoche, lycéenne 16 ans. « Cette vidéo est partie De la chorégraphie de 3 sims au début qui est arrivée par pur hasard au cours d'une partie normale...



En cliquant sur l' image, on active le lien vers la vidéo

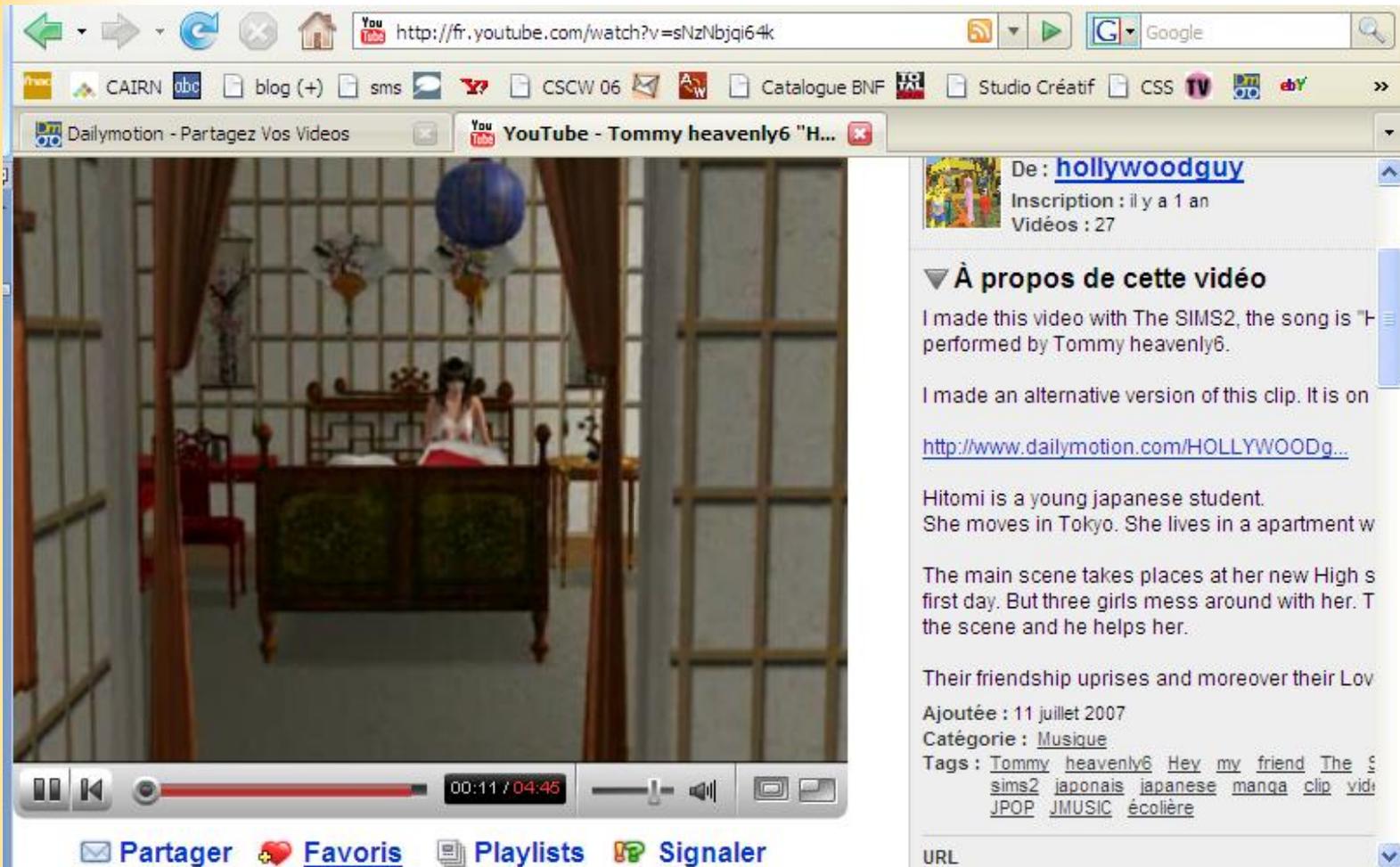
2. La scénarisation précède le jeu

- Le joueur adapte un scénario précédemment écrit
- Il organise ses sessions en fonction de ce plan
- Cette créativité se fait sur des périodes plus longues

« [A une question sur le caractère imparfait de ses vidéos, de ses scripts, il souligne que seuls de rares fans l'incitent à des MàJ] Les autres sont attachés à la *qualité de l'histoire, ils veulent d'autres histoires. il ne font pas attention à la qualité de l'image ou du rendu* »
(Hollywoodguy, 19 ans, étudiant en droit)

- Registre de la « convention narrative » : application de codes narratifs d'un *genre* (exemple : épouvante/fantastique ; emo ...)

C'est une façon d'affirmer son choix de vie sans faire l'effort de créer quelque chose d'individualisé, mais simplement en revêtant une identité culturelle (panoplie).



The screenshot shows a web browser window with a YouTube video player. The video is titled "Tommy heavenly6 'H...". The player shows a scene from The Sims 2 with a Japanese aesthetic, featuring a woman sitting on a bed in a room with sliding doors and a blue balloon. The video player includes standard controls like play/pause, volume, and a progress bar showing 00:11 / 04:45. Below the player are buttons for "Partager", "Favoris", "Playlists", and "Signaler". To the right of the video player, there is a description box with the following text:

De : [hollywoodguy](#)
Inscription : il y a 1 an
Vidéos : 27

▼ À propos de cette vidéo

I made this video with The SIMS2, the song is "H... performed by Tommy heavenly6.

I made an alternative version of this clip. It is on <http://www.dailymotion.com/HOLLYWOODg...>

Hitomi is a young japanese student. She moves in Tokyo. She lives in a apartment w

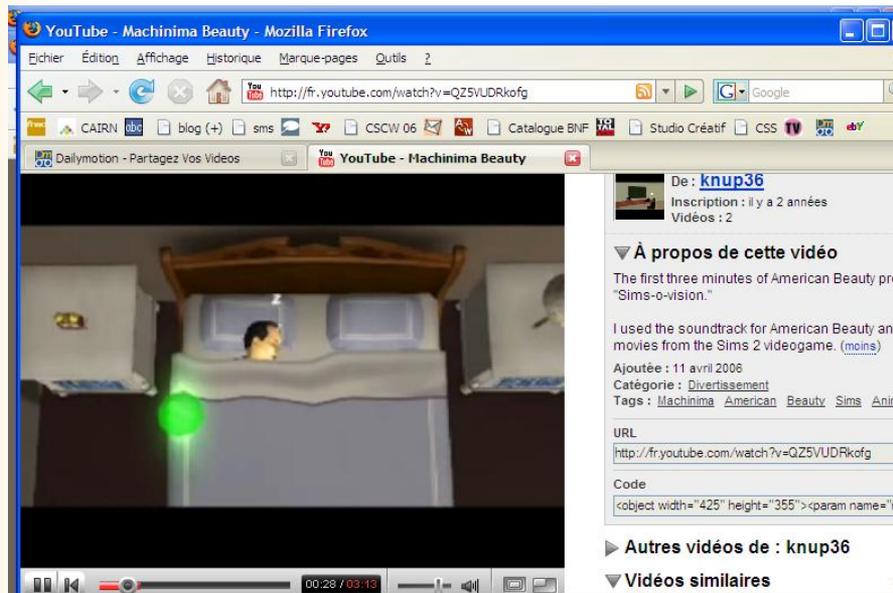
The main scene takes places at her new High s first day. But three girls mess around with her. T the scene and he helps her.

Their friendship uprises and moreover their Lov

Ajoutée : 11 juillet 2007
Catégorie : Musique
Tags : [Tommy heavenly6](#) [Hey my friend The s](#) [sims2](#) [japonais](#) [japanese](#) [manga](#) [clip](#) [vid](#) [JPOP](#) [JMUSIC](#) [écolière](#)

URL

Le respect des conventions peut aller jusqu'au clonage d'œuvres audiovisuelles



Exemple : clonage en Sims 2 du film Mulholland Drive de David Lynch par Enrullah, un étudiant en littérature germanique et en média à l'université de Marburg.

Just experimenting with emotions in mixing different genres. Tried to create a Lynchfeeling in an animated clip. No plot, no story, but instead of atmosphere, and suspense. Open the big screen, make loud... and enjoy!!

MUSIC

David Lynch - Twin Peaks

Jocelyn Montgomery - Deusenim

Jocelyn Montgomery - Orzchis

C'est une parodie reprise du film avec une seule maison au lieu de toute un ensemble de bâtiments. Les images obsessionnelles del'herome amnésique. Il y a tout un côté onirique avec des découplements. A certains moments tu ne sais pas si tu es dans le rêve et dans la réalité.

3. Le montage parodique ou critique

- Le montage et la post-production sont centraux



« J'ai comme projet de faire un reportage sur tout ce qui est stéréotypes, clichés et travailler avec ça. Par ce que pour ça c'est génial. Avec « the movies » ou « les sims », on est obligé de créer un avatar, un personnage, au-delà du fait qu'il va être le personnage que peut être les ados ou les adultes rêveraient d'être, il faut qu'il réponde à certaines normes en terme de communication visuelle, certains critères. Si par exemple, demain, je dois faire le rôle d'un « rider », d'une personne sur une moto « harley Davidson », je vais utiliser certains codes visuels qui vont tomber automatiquement dans le domaine du cliché, du stéréotype, c'est-à-dire qu'il va être en cuir avec une barbe et avoir une crête peut être, les symboles avec une tête de mort dans le dos. Pour moi, il faut les faire travailler au niveau du visuel pour qu'il ressemble le plus à l'imagerie populaire. Alors après c'est intéressant parce que ça permet de discuter avec des adultes et des ados sur la formation des stéréotypes et comment effectivement on crée une image qui n'est pas la représentation de la réalité mais uniquement la représentation d'une image un peu parfaite et là, ça devient intéressant (...)

De part ma formation en art graphique et aussi dans ce qui est éducation populaire, je travaille avec des jeunes, j'ai une association où je travaille sur la sensibilisation avec les jeunes sur l'éducation média. Donc en fait, je pense que j'ai quelque chose à transmettre en disant, voyez voilà aujourd'hui quand il y a un film ça se passe comme ça, on dirige une équipe, si vous voulez filmer comme ça.. avec des notions de premiers plans, d'arrière plan, des notions d'écriture journalistique, l'argumentation, tous ce domaine de création qui est du domaine du professionnel du marketing »

(Seffodji, studio de monteur en série, studio.jexiste.fr)

La série « Informatox » : de faux JT

The screenshot shows a web browser window displaying the website for "Studio Serial Cutter". The browser's address bar shows the URL: http://studioserial.jexiste.fr/index.php?option=com_content&task=view. The browser's toolbar includes navigation buttons (back, forward, home, refresh) and a search bar with the Google logo. The browser's tab bar shows two tabs: "Dailymotion - Partagez Vos Videos" and "Studio Serial Cutter - Saison 1".

The website's main header features the title "STUDIO SERIAL CUTTER" in large, white, stylized letters on a black background. Below the header is a navigation menu with the following items: "Accueil", "Nous contacter", "News", and "Liens". A search bar is located to the right of the navigation menu, containing the text "Rechercher...".

The main content area is titled "Saison 1" and includes the following text:

Ecrit par Administrator
12-01-2007

"Histoires flippantes", réelles ou fictives, elles sont vécues par des personnes ordinaires qui nous ressemblent. Suspens et humour noir garanti.

Episode 8: **On ne peut faire confiance à personne**: Un flic enquête sur un tueur surnommé le pasteur.

Episode 7: **La voie de la sagesse**: Un prof à l'université donne de drôles de cours à ses étudiants....

The website also features several small images, including a police officer, a computer monitor, and a person in a dark hood.

4. L'interprétation d'un rôle authentique

- Le créateur s'invente un « moi sims » qui lui ressemble physiquement.
- Elle représente des proches.
- Elle fait jouer sa voix et émotions

« Le sims Carole »

Ex : Le masque sacré de Saminypouce, épisode 5. Céline, Femme 23 ans, employée du secteur public (Sécurité Sociale). Elle travaille à Viry-Chatillon, ou à Juvisy-sur -Orge ?? avec son copain, sans enfant. Elle a une passion « contrariée » pour le cinéma (a fait une classe cinéma en lycée, mais abandonné la chose depuis, continue à faire du montage de film de famille, etc...); une réelle passion pour la chanson, aime des groupes, le style Marylin Manson, Camelot, et la musique (elle chante). Elle oscille entre ces deux passions.

La série est du thriller fantastique. Des statues s'animent en fantômes, il y a un masque sacré magique qui vient du musée d'histoire, il y a une crise d'adolescence, des rencontres dans les cimetieres. Et un soir la fille va dans un club écouter une chanteuse, Carole. C'est l'auteur, Saminypouce, qui utilise un sims, Carole, pour chanter...





Registre de la virtuosité	Jeu	excitation à la surprise	Cadre intime, peu d'intérêt pour l'audience
Registre de la convention narrative	Scénario	émotion de partage entre fans	Cadre public, sentiment océanique et égalité entre le créateur et ses fans
Registre de la parodie critique	Montage	plaisir rationnel d'éducation civique	Cadre public, entretien d'un lien asymétrique avec l'audience et horizon d'émancipation
Registre de l'interprétation	Doublage	Libération cathartique par le psychodrame	Cadre intime, lien privilégié avec des <i>proches</i>