

Création et Gestion, seul ou à plusieurs ?

Créer et gérer un jeu par forum n'est pas une chose aisée. Il faut avoir des idées, des compétences en MJtage et en gestion, la capacité de désamorcer les conflits et les situations de crise, des aptitudes en design et autres langages. Bref seul ça peut être compliqué, on choisit alors de s'entourer, de Maitres de Jeu, de modérateurs voir de co-administrateurs mais là, alors que certains problèmes disparaissent d'eux-mêmes ou sont réglés par cette équipe, d'autres apparaissent...

I). Gérer à plusieurs, avantages et inconvénients

Former une équipe pour gérer un forum vient facilement à l'idée de certains administrateurs de jeux par forum.

Sur 14 sondés, ils sont donc 12 à être pour la gestion en équipe, 4 d'entre eux poussent le partage des tâches jusqu'à créer le forum, dès le départ, à plusieurs.

Deux courants sont donc représentés, ceux qui créent un forum seuls puis cherchent de l'aide pour le gérer et ceux qui le créent à plusieurs sans réel "fondateur".

A. Dans les deux cas des avantages apparaissent

- la possibilité de se nourrir des idées des autres, de décider de tout ensemble en débattant des idées et propositions
- l'assurance de pouvoir être à l'écoute des joueurs 7/7 - 24/24 car il y a plusieurs personnes qui se relaient (compensant les absences)
- le fait de se serrer les coudes quand il y a des baisses de motivation d'un membre de l'équipe administrative, d'autres personnes pourront prendre momentanément le relai

B. Malheureusement ce mode n'est pas dénué d'inconvénients

- le premier est un problème récurrent et pas seulement inhérent aux PBF, il s'agit de bien choisir son équipe, de pouvoir leur faire confiance à tout instant et dans toutes les situations
- également un souci souvent cité est la motivation décroissante d'une partie ou de toute l'équipe au fur et à mesure de l'avancement du projet (désistements, absences prolongés, départs imprévus...)
- enfin se pose la question de la répartition des tâches et de la gestion des conflits pour qu'il n'y ait ni jalousie, ni impression de trop/rien faire.

II). Différents types de gestion à plusieurs

A. Un décideur et ses conseillers

Cela semble être le mode le plus courant de gestion coopérative. Il s'agit du fondateur d'un forum qui s'entoure d'une équipe de co-administrateurs qui ne se trouvent pas au même niveau de responsabilité. Il est le seul à pouvoir valider une décision ou apposer son veto sur une proposition.

Même s'il écoute ses co-gérants et leur laisse souvent une grande marge de manœuvre, il peut, à n'importe quel moment, choisir de s'en séparer et de les remplacer.

B. Co-auteurs d'un jeu

Plus rare, ce mode de fonctionnement débute par une idée commune à plusieurs personnes qu'elles vont mettre en place, développer, enrichir et enfin gérer du début à la fin, sans aucune distinction entre les participants.

Sur pied d'égalité, ils ont la même charge de travail mais également les mêmes responsabilités et droits sur le jeu.

Nécessitant une démocratie bien appliquée, une communication fonctionnelle et une entente forte entre les participants, ce mode n'est pas forcément le plus simple à mettre en place mais s'il est efficace, il peut donner lieu à une cohésion administrative productive.

C. Gestion duale ou plurielle

Être deux dans la gestion d'un jeu par forum ou être plusieurs n'implique pas exactement les mêmes façons de faire ou de penser.

Ainsi, à deux, on est plus dans une relation intimiste (parfois partant d'une amitié IRL), il est aussi simple d'être sur la même longueur d'onde que de se disputer car la proximité des deux personnes ainsi que l'absence de médiateur peut donner lieu à des décisions impulsives, à des remaniements fréquents du jeu ainsi qu'à des frustrations malsaines.

A plusieurs ce sont des problèmes plus pratiques qui prennent le pas. Des absences d'un ou plusieurs membres décisionnaires alors qu'on applique un système démocratique, les désaccords de personnes ou de sujets et les répartitions, parfois hasardeuses et non quantifiées ou écrites, des tâches peuvent donner lieu à des longueurs et ralentir considérablement la gestion et donc la vie du forum.

III). Gestion en solo, avantages et inconvénients

Gérer tout seul un forum, qui ne s'est jamais posé cette question, étant encore joueur sur un jeu, modérateur ou MJ, ou bien encore déjà administrateur ?

Sur 14 participants, alors que 10 d'entre eux vont créer leur forum seuls, seulement 2 vont continuer, par la suite, de le gérer tout seul.

Ces chiffres montrent que, dès le départ, les futurs créateurs sont récalcitrants à se jeter seuls à l'eau.

A. Les inconvénients d'être seuls sont nombreux

- le plus gros est en effet d'être submergé par le travail, il faut savoir jongler entre tous les aspects d'un jeu par forum et avoir un minimum de connaissance et/ou d'expérience dans chacun d'entre eux. En plus chaque absence, chaque baisse de motivation ou de moral, peuvent être fatales au jeu.

- le second étant l'image donnée par le forum et son (absence d') équipe, ainsi un administrateur seul peut se voir affublé de nombreux qualificatifs : égocentrique, mégalomane, manquant de confiance dans les gens qui l'entourent, no-life, et bien d'autres. Outre le fait de saper le moral du créateur en question (ça nécessite d'être blindé), il faut également avoir une bonne communauté de joueurs soutenant le jeu, sous peine de le voir s'effondrer.

B. Les avantages contrebalancent assez les défauts, pour ceux qui auront réussi à surmonter les situations précitées

- indéniablement, un créateur seul bénéficie de toutes les libertés concernant son forum, il peut utiliser les méthodes de travail qu'il souhaite et mener son jeu où il le veut

- il ne perd également pas de temps dans la prise de décisions, n'ayant de comptes à rendre à personne d'autre que ses joueurs

- il a la possibilité d'assumer ses responsabilités, étant le seul à blâmer ou féliciter selon les situations, pouvant ainsi être fier de ce qu'il a créé.

IV). Seul ? Pas vraiment.

Être seul à la tête d'un jeu, le créer, le gérer, le faire vivre, dans les bons et les mauvais moments, c'est idéal mais malgré le fait qu'on soit le seul "admin", on n'est jamais vraiment seul.

A. Les joueurs et les modos/MJ

Ils ne sont pas aux côtés du créateur quand il prend des décisions, n'ont pas les mêmes pouvoirs que lui mais sans eux, point de jeu, on parle évidemment des joueurs.

Simple membres ils peuvent proposer des améliorations, donner leurs avis, faire part de leur doléances, autant de façons d'aider l'administrateur dans sa tâche quotidienne de gestion du jeu. C'est grâce à eux qu'un gérant peut savoir comment se porte son jeu.

Quant au Maîtres de Jeu et/ou modérateurs, ils ont été choisis par l'admin (parfois en interne, dans la masse des joueurs, parfois à l'extérieur, par recrutement) pour aider l'admin à jouer les scénarios, à répondre aux questions, à mettre en place des nouveautés, bref ce sont de précieux ouvriers sans qui bien des choses prendraient beaucoup plus de temps.

Ayant un peu plus de "pouvoirs" que de simples joueurs, ils n'ont, paradoxalement pas la même objectivité concernant l'état global du forum : un modérateur vous dira plus souvent que le jeu sur lequel il officie va bien contrairement à un joueur car les uns sont "mandatés" par l'admin et les autres sont plus libres.

B. Les avis extérieurs

Un joueur est déjà inscrit sur le jeu, à fortiori un MJ, leur objectivité ne peut donc être totale mais quand un créateur demande une "analyse", quand il propose un partenariat ou son jeu à l'entrée d'un annuaire et/ou communauté, il se fait juger de façon impartial et souvent dure.

Ce sont de ces avis là dont les admins parlent le moins quand ils évoquent la gestion de leur forum (aucune mention dans les trois topics dont je me suis aidé pour faire ce résumé) et paradoxalement ceux qui les touchent le plus et qu'ils sont le plus enclin à écouter.

Les erreurs pointées par ce genre de commentaires sont soit corrigées, soit défendues (ce n'est pas une erreur, c'est comme ça qu'on voulait faire, ça existe depuis des mois comme ça, etc.) et l'admin fait souvent moult remerciements pour les "bons points" donnés. Comme si, finalement, les personnes extérieures avaient plus de poids dans les décisions administratives et cela est encore plus vrai pour les forums naissants et/ou les créateurs débutants.

V). Sources et remerciements

Je tiens à remercier les trois forums, ainsi que leurs gérants, qui m'ont permis de réaliser ce résumé :

- Best RPG → <http://best-rpg.forumpro.fr/>
- Cercle des Huit → <http://cercle-des-huit.nice-forum.com/>
- SOS RPG → <http://sos-rpg.4rumer.com/>

Les topics concernés sont :

- Best > « Débat N°2 Préférez-vous gérer un forum seul ou non »
- Cercle > « TIG Co-administration, utopie ou mariage arrangé »
- SOS > « Seule ou en équipe ? »

N'hésitez pas à les consulter pour de plus amples informations.

La gestion d'un forum, qu'elle se fasse à plusieurs ou qu'une seule personne l'administre réellement, nécessite dans tous les cas un grand investissement, une capacité à faire des compromis et une motivation à toute épreuve pour porter son propre projet, à plus forte raison, un projet commun.

Il n'y a pas, finalement, un mode meilleur qu'un autre mais chacun doit adapter sa façon de gérer à sa personnalité et à son caractère mais aussi à son projet et au temps et l'énergie qu'il compte lui consacrer.