

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LES DIFFÉRENCES DE TRAITEMENT, DE DISCOURS ET DE  
RECONNAISSANCE ENTRE LES FANFICTIONS ET LES FANARTS : CAS DE  
LA COMMUNAUTÉ *AVENTURES*

MÉMOIRE  
PRÉSENTÉ  
COMME EXIGENCE PARTIELLE  
DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR  
ASMA BOBATE

FÉVRIER 2019

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL  
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.07-2011). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

## REMERCIEMENTS

Je tiens à débiter mon mémoire en prenant le temps de remercier toutes les personnes qui ont été à mes côtés, de près ou de loin, pendant les trois longues années de travail de ce mémoire. En premier lieu, mes parents qui m'ont soutenu dès le début de toutes les façons possibles et qui m'ont octroyé le courage de persévérer dans mon but. Maman, Papa, si vous ne m'aviez pas mise dans un avion il y a cinq ans malgré mes hésitations afin que je puisse découvrir le monde et me découvrir moi-même, jamais je n'aurais pu vivre de telles expériences et me dépasser dans ma réflexion et ma spiritualité. Luqmaan, Fawziyah Bilal et Marina : même depuis notre chère île perdue au milieu de l'Océan Indien vous m'avez donné la force de continuer et les souvenirs dont j'avais besoin pour tenir. Puis, à Maude Bonenfant, qui a accepté ma demande en mariage de direction de recherche et qui s'est évertuée sans relâche depuis à me guider, m'épauler et également m'écouter pendant mes moments de doutes et d'angoisse, faisant d'elle une inspiration constante et admirative qui aura un impact sur tout le reste de ma vie. Merci également à Émilie Paquin pour sa présence et ses encouragements, à tous les membres de mon jury qui ont accepté de voir mon travail, de l'analyser et de le commenter. Et enfin, merci à tous les fans de la communauté d'*Aventures* qui ont accepté de m'aider et de participer à cette recherche, de par leurs commentaires, leurs amitiés et des documents qu'ils ont pu me fournir pour la recherche.

## TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES.....	vi
LISTE DES TABLEAUX.....	ix
RÉSUMÉ.....	x
INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE I.....	3
1.1 L'évolution des fans.....	3
1.2 Une approche académique de la fanfiction et du fanart.....	7
1.3 Des tensions entre les fans et une hiérarchie sociale au sein de la communauté.....	10
1.3.1 Exemple 1 : Les pages Wikipédia francophones.....	13
1.3.2 Exemple 2 : Mathieu Sommet de « Salut les Geeks ».....	16
1.3.3 Exemple 3 : Les <i>Youtubeurs</i> Squeezie et Cyprien.....	20
1.4 Question générale et sous-questions.....	28
CHAPITRE II.....	30
2.1 Une approche socioconstructiviste : la construction discursive de la réalité.....	30
2.2 Les rapports de pouvoir et l'analyse du discours.....	34
2.3 Le pouvoir par la reconnaissance.....	38
CHAPITRE III.....	45
3.1 Une approche inductive qualitative.....	45
3.2 Étude de cas.....	46
3.3 Critères de sélection.....	46
3.4 Description du cas sélectionné : <i>Aventures</i> .....	47
3.5 Corpus.....	53

3.5.1	Analyse du site <i>Réussite Critique</i> et des chartes du forum.....	53
3.5.2	Entretiens semi-dirigés.....	55
3.5.3	Messages des joueurs sur le réseau socionumérique <i>Twitter</i> .....	58
3.6	L'analyse de contenu.....	60
3.7	Certification éthique.....	61
3.8	Limites de la recherche.....	61
CHAPITRE IV .....		63
4.1	Les rapports dans la communauté.....	63
4.1.1	Les rapports entre les fans et la communauté .....	63
4.1.2	Le rôle des joueurs dans la communauté .....	66
4.2	Rapport des fans à leurs productions : fanficceurs et fanartistes.....	88
4.2.1	Un besoin de visibilité.....	88
4.2.2	Les réponses dans la communauté .....	91
4.3	La représentation des fanfictions et le sentiment de différence.....	98
4.3.1	Le stéréotype du <i>ship</i> présent dans l'imaginaire collectif.....	98
4.3.2	Le traitement des fanfictions et des fanarts : une différence notée et justifiée .....	101
CHAPITRE V .....		108
5.1	Une inégalité de visibilité et de légitimité entre fanfictions et fanarts....	108
5.1.1	Un discours hiérarchisant les créations de fans.....	108
5.1.2	Un réseau communautaire principal plus adapté aux fanarts.....	114
5.2	Une différence de représentation entre fanarts et fanfictions.....	118
5.2.1	Une approche constructiviste de la représentation.....	118
5.2.2	Une différence de reconnaissance entre fanfictions et fanarts.....	121
CONCLUSION.....		127

APPENDICE A : COURRIEL ENVOYÉ LORS DE LA PREMIÈRE PRISE DE CONTACT AVEC LES FANS DE LA COMMUNAUTÉ <i>AVENTURES</i> .....	133
APPENDICE B : QUESTIONNAIRE DE PRÉ-ENTRETIEN ENVOYÉ AUX FANS CRÉATIFS ET AU MODÉRATEUR.....	135
APPENDICE C : GUIDE D'ENTRETIEN UTILISÉ POUR INTERROGER LES FANFICCEURS, FANARTISTES ET LE MODÉRATEUR.....	137
APPENDICE D : GRILLE D'OBSERVATION DES COMPTES <i>TWITTERS</i> DES JOUEURS ENTRE JUILLET 2015 ET DÉCEMBRE 2016 .....	146
APPENDICE E : TABLEAU RECENSANT LE NOMBRE FANFICTIONS « EXPLICITES » AU SEIN DE LA <i>FANBASE</i> DE <i>FANFICTION.NET</i> .....	148
BIBLIOGRAPHIE .....	149

## LISTE DES FIGURES

<b>Figure</b>		<b>Page</b>
1.1	Capture d'écran d'une partie des Termes et Conditions du site <i>Fanfiction.net</i>	16
1.2	Capture d'écran du <i>tweet</i> de Mathieu Sommet concernant une fanfiction	18
1.3	Capture d'écran d'un <i>tweet</i> de Mathieu Sommet concernant un fanart	19
1.4	Capture d'écran d'une partie des commentaires de la fanfiction « <i>Matoine-Pourquoi Antoine aime mettre son pén dans des yaourts ? YAOI</i> »	19
1.5	Capture d'écran d'une partie de la description de la vidéo de Squeezie « Quand l'amour prend le dessus »	21
1.6	Capture d'écran d'un <i>tweet</i> de Cyprien sur la fanfiction « Quand l'amour prend le dessus » le 12 janvier 2016	21
1.7	Capture d'écran d'un <i>tweet</i> de Cyprien sur la fanfiction « Quand l'amour prend le dessus » le 13 janvier 2016	22
1.8	Capture d'écran d'un <i>tweet</i> de Squeezie le 13 janvier 2016	22
1.9	Description de la vidéo de Squeezie « Quand l'amour prend le dessus version animée » le 17 février 2016	23
1.10	Commentaire de la vidéo sur la chaîne <i>Youtube</i> de Loule Gribouille « Quand l'amour prend le dessus (animée) »	24
1.11	Chapitre 3 de la fanfiction « Quand l'amour prend le dessus » sur <i>Wattpad</i> : Remerciement de l'auteure, Wellow en janvier 2016	25
1.12	Un commentaire de la fanfiction « Quand l'amour prend le dessus » sur <i>Wattpad</i> le 12 janvier 2016	25
2.1	La pyramide des besoins de l'homme par Abraham Maslow en 1943	39
3.1	Capture d'écran de la saison 3, épisode 31 d' <i>Aventures</i> sur <i>Youtube</i> : « Réunion familiale » le 9 août 2016	48

3.2	Capture d'écran de la saison 3, épisode 28 d' <i>Aventures</i> sur <i>Youtube</i> : « L'île des Intendants » le 22 juillet 2016	49
3.3	Exemple d'un sondage lancé par Mahyar sur le site <i>Strawpoll</i> pour inviter les fans à influencer le scénario pendant un <i>live</i> d' <i>Aventures</i> le 30 juillet 2016	51
3.4	Capture d'écran du site <i>Réussite Critique</i> en juillet 2016	54
4.1	Capture d'écran d'un fanart par le joueur Bob Lennon	73
4.2	Capture d'écran de la promotion du mot-clic <i>AventuresFanarts</i>	73
4.3	Capture d'écran d'une demande de fanarts	74
4.4	Capture d'écran d'une demande de fanarts	74
4.5	Capture d'écran d'un <i>tweet</i> de Mahyar	75
4.6	Capture d'écran de la promotion de la section « Scribouillards, zikos, autres »	75
4.7	Capture d'écran de la promotion de la section « Scribouillards, zikos, autres »	76
4.8	Capture d'écran de la promotion de la galerie « Fanarts » sur <i>Réussite Critique</i>	76
4.9	Capture d'écran d'une fanfiction partagée par le joueur Krayn le 18 mars 2016	77
4.10	Capture d'écran d'un <i>tweet</i> de Mahyar sur une fanfiction	77
4.11	Capture d'écran de la promotion de la <i>fanbase fanfiction.net</i>	79
4.12	Capture d'écran de la promotion de la <i>fanbase fanfiction.net</i>	79
4.13	Capture d'écran des onglets du site <i>Réussite Critique</i>	80
4.14	Capture d'écran de la sous-section « Fanarts » de <i>Réussite Critique</i>	81

4.15	Capture d'écran de l'ancien forum <i>Réussite Critique</i>	82
4.16	Capture d'écran des sections du forum <i>Réussite Critique</i>	82

## LISTE DES TABLEAUX

<b>Figure</b>		<b>Page</b>
3.1	Tableau de l'ensemble des participants interrogés	57

## RÉSUMÉ

Les études de fans ont subi d'importants changements depuis leur légitimation dans les années 1980. Les premiers axes de recherche ont contribué à contester la vision des fans comme des consommateurs passifs sans pouvoir décisionnel afin de les présenter comme une communauté ayant sa propre culture et le pouvoir de lutter contre la suprématie des compagnies. Cependant, les nouvelles dynamiques au sein des *fandoms* ont laissé place à une vision plus contrastée : des tensions relatives au pouvoir existent également entre les communautés de fans et au sein d'une même communauté. Cette construction sociale des normes et déviances du *fandom* contribuent à établir une hiérarchie sociale dans la communauté. Dans ce mémoire, nous explorons la manière dont cette hiérarchie s'articule autour deux pratiques de fans : la fanfiction et le fanart. À partir de l'analyse spécifique de la communauté *Aventures*, une émission de jeu de rôle diffusée sur le web, nous étudions ainsi les différences de traitement, de jugement, de discours et de reconnaissance entre les fanfictions et les fanarts, la forme que prennent ces différences et les conséquences sur la construction identitaire des fans créatifs.

Mots-clés : fanfiction, fanart, rapport de pouvoir, reconnaissance, *fandom*.

## INTRODUCTION

« Ça dépend. Vous allez vous moquer de nous ? »

Le 2 juin 2016 se tient à Paris la *Korean Convention* (KCON), réunissant pour l'occasion des fameux *boysbands* et *girlsbands* coréens<sup>1</sup>. Pour l'occasion, des centaines de fans ont fait le déplacement et les médias français sont présents. Pourtant, les fans se méfient des interviews des journalistes, dont certains n'hésitent pas à dénigrer leurs propos. Le journal *20 Minutes*<sup>2</sup> parle, par exemple, de la colonne de « Groupies frénétiques » et note, dans « leur étude », leurs caractéristiques spécifiques comme des cris, des pleurs, des chansons hurlées en chœur, etc.

Pourtant, loin de l'image dévalorisante dépeinte par certains médias, les fans ont trouvé leur place comme sujet d'étude universitaire et semblent loin du portrait limité que l'on peut en faire dans ce journal. Aujourd'hui, « être fan » semble reconnu comme étant une activité à part entière et non plus un état passif, parfois même considéré comme déviant. Les fans d'aujourd'hui parlent, débattent, rejettent, agissent et, surtout, ils produisent : chansons, poèmes, mini-films, jeux, dessins, histoires, etc. Tous les formats sont exploités, mais deux formes très connues dans la culture populaire sont la *fanfiction* et le *fanart*.

Une *fanfiction* est une création littéraire (nouvelles, contes, etc.) tandis que le *fanart* réfère à toute création en art visuel, qu'elle soit en 2D (dessin, croquis, etc.) ou en 3D

---

<sup>1</sup> Un « boysband » est un groupe de musique composé de garçons. Les groupes musicaux composés de filles sont appelés « girlsbands ». Les *boysbands* et *girlsbands* sont très populaires dans la musique coréenne, appelée « K-pop » (*Korean Pop*).

<sup>2</sup> <http://www.20minutes.fr/culture/1858331-20160603-video-groupies-frenetiques-k-pop-agents-secrets-service-coree-sud>. Consulté le 10 juillet 2018.

(sculpture, construction, etc.). Ces créations sont l'œuvre de fans et reprennent des personnages ou des univers déjà existants de la culture populaire pour lesquels ils sont admiratifs.

Les fans produisent ainsi un contenu par lequel ils s'expriment et ces productions font partie intégrante de leur activité de fans. Pourtant, tous les fans et leurs créations ne sont pas perçus de la même façon dans une même communauté puisque des différences existent entre les modes d'expression. Par exemple, la perception de la valeur du fanart peut être différente de celle de la fanfiction, le premier pouvant être valorisé au détriment de la seconde. Or, si de telles différences de perception entre la fanfiction et le fanart (forme, espace de diffusion, public cible) existent, quels en sont les effets sur le statut du fan au sein de sa communauté ?

Sur la base de ce questionnement, une problématique sera développée afin de poser les prémisses de notre réflexion, à savoir la légitimité de l'étude des fans dans le domaine académique, les recherches faites sur les fanfictions et les fanarts ainsi que les tensions présentes dans les communautés de fans. Ces différents points de contextualisation mèneront à notre question de recherche. Par la suite, un cadre théorique offrira une base de recherche solide sur laquelle s'appuyer lors de l'analyse des résultats. Grâce à une méthodologie adaptée à la question de recherche, une collecte de données a été faite à partir de laquelle les résultats pertinents seront présentés, puis analysés et interprétés. Ainsi, la recherche permettra de comprendre comment, dans une communauté donnée, il existe des rapports de pouvoir qui passent par le discours et par des enjeux de reconnaissance. Enfin, en dernier lieu viendra la conclusion récapitulant l'ensemble de la démarche afin de répondre à la question de recherche.

## CHAPITRE I

### PROBLÉMATIQUE

#### 1.1 L'évolution des fans

L'intérêt pour les fans a pris, depuis la fin des années 1980 et le début des années 1990, de plus en plus d'importance, grâce à la mise en valeur de leurs opinions qu'ils affirment de plus en plus ouvertement. John Fiske, professeur d'Henry Jenkins, a été l'un des précurseurs des études des fans avec ses recherches sur la culture participative, démontrant que les fans avaient un réel pouvoir sur l'objet culturel. « Les fans produisent leur culture en dehors des commodités commerciales (textes, stars, performances) de l'industrie culturelle » (Fiske, 1992). Être fan ne passe plus seulement par la consommation de produits dérivés et la communauté de fans n'est plus considérée comme une « élite sans pouvoir » (Tulloch et Jenkins, 1995), c'est-à-dire comme un groupe de consommateurs créant sa propre culture à l'ombre des médias de masse, avec une communication unilatérale avec l'entreprise détentrice de l'objet. Les études des fans tendent à montrer la façon dont les fans prennent de plus en plus d'importance aujourd'hui dans le paysage culturel et l'économie ainsi que la manière dont ils ont évolué.

Dans le domaine académique, les études des fans peuvent se diviser en plusieurs branches, certaines théorisant les études de fans et d'autres se penchant sur les transformations au sein des *fandoms*<sup>3</sup> eux-mêmes. La première partie des études de fans

---

<sup>3</sup> L'étymologie de *fandom* renvoie à « fan », emprunté de l'anglais et diminutif de *fanatic*. Un *fanatic* est un admirateur enthousiaste d'une chose. Le suffixe « -dom » vient de l'anglo-saxon et signifie l'appartenance à un domaine, une idéologie ou une juridiction. Jenkins (2010) définit le *fandom*

débutent avec les théories de John Fiske (1987) et d'Henry Jenkins (1992). Ces derniers considèrent que les fans ne sont pas des consommateurs passifs soumis à la domination des entreprises et que, loin d'être impuissants, ils tendent même à combattre cette domination des entreprises par leur pouvoir collectif.

Par la suite, les études de fans ont connu un tournant avec l'apparition d'Internet : les dynamiques de *fandoms* subissent de nombreux changements grâce à l'apparition de nouvelles formes médiatiques et les nouvelles possibilités d'interactions entre les fans. L'arrivée d'Internet permet de changer le lien entre les fans et les compagnies : il n'est plus unilatéral, car les fans ont désormais plus de facilité à communiquer avec elles (Jankovich, 2002, p. 306-322). L'apparition d'Internet et la popularisation de son usage a ainsi permis des changements inter et intra-*fandom* en permettant aux fans non seulement de communiquer plus facilement avec les compagnies, mais également d'échanger entre eux de façon plus rapide et plus soutenue : ainsi les études de fans ont dû prendre en compte dans leurs recherches la dynamique de ces échanges transformée par la technologie.

Enfin, un tournant dans les problématiques relatives aux études des fans vient briser cette vision optimiste élaborée par Jenkins et Fiske des fans soudés face aux entreprises et corporations. Des chercheurs se focalisent notamment sur la diversité des engagements des fans, de leurs pratiques, mais aussi des tensions que l'on peut trouver dans la communauté en elle-même (Johnson, 2007 ; Hill, 2005 ; Gray, 2003). Une même communauté peut ainsi se trouver divisée entre les différents degrés d'engagement des fans et peut avoir pour conséquence une hiérarchie au sein du *fandom*. Les différences d'interprétation que l'on trouve dans une communauté peuvent également être la cause de tensions. Johnson (2007, p. 287) parle par exemple

---

comme étant l'ensemble des structures sociales et des pratiques culturelles créées par les consommateurs de culture de masse les plus engagés. Les fans vont interagir au sein du *fandom* et y créer leur propre culture.

du concept de *fan-tagonism* entre les communautés et dans une même communauté : il s'agit « d'antagonismes » ou de compétitions entre les factions internes et les institutions externes afin de codifier discursivement les paramètres du *fandom* selon leurs intérêts. Ces tensions peuvent ainsi résulter en schismes au sein d'une même communauté, voire de valoriser des pratiques de certains fans au détriment d'autres. Jonathan Gray (2003) a parlé du concept « d'anti-fans » qu'il définit comme une audience qui aborde l'objet de façon déjà négative, désintéressée, voire irritée. Cette vague d'études montre également les formes d'engagement des fans au sein du *fandom* et la production d'œuvres – comme les fanfictions ou les fanarts – constitue l'une de ces formes.

Afin de bien illustrer l'importance du phénomène des fans dans l'univers culturel actuel, leur pouvoir sur les productions culturelles et leurs effets sur notre société, nous avons choisi le cas de la communauté Harry Potter Alliance. *Harry Potter* est une série de sept romans publiés de 1997 à 2007 par l'auteure britannique Joanne K. Rowling. Le succès de la saga est international et fait l'objet de nombreuses adaptations (théâtre, jeux, parcs d'attractions, etc.), dont la plus célèbre reste l'adaptation cinématographique réalisée par la société de production et de distribution Warner Bros. Partant des sept romans, la série de huit films *Harry Potter* sort entre 2001 et 2011.

Motivée par l'univers du magicien, la communauté de fans crée en 2005 une association nommée *Harry Potter Alliance*<sup>4</sup>, dont le but est de lutter contre plusieurs causes, telles que l'illettrisme, le sexisme ou encore pour les droits du travail. Or, en 2008, l'association accuse Warner Bros de ne pas respecter les lois du commerce équitable, notamment en vendant des chocolats *Harry Potter* dont le cacao est cueilli

---

<sup>4</sup> Site officiel de l'association Harry Potter Alliance : <http://www.thehpalliance.org/>. Consulté le 10 juillet 2018.

par des enfants<sup>5</sup>. Suite aux plaintes formulées par l'association, Warner Bros reste silencieux sur la question. L'association décide donc de passer elle-même un contrat avec une entreprise qui respecte le commerce équitable afin de produire des chocolats et, surtout, afin de boycotter les chocolats de Warner Bros. Sous la pression de l'activisme des fans, soutenus par J.K Rowling, la compagnie publie finalement un communiqué à la fin décembre 2014 où elle promet de changer ses décisions sur le sujet<sup>6</sup>.

À travers ce cas, les actions menées par une communauté de fans ont eu pour effet d'obliger une compagnie à changer ses pratiques. Jenkins (2014) décrit ce cas afin d'illustrer une perte de contrôle des entreprises sur leurs produits : depuis une vingtaine d'années, les capacités de communication du public se sont accrues. Ce changement a permis aux individus de créer et étendre une culture qui leur est propre – et non imposée par les médias – mais, surtout, à s'opposer ouvertement à leurs cibles ainsi qu'à rallier plus d'individus à leur cause en utilisant tous les moyens qu'offrent les médias en ligne pour s'exprimer et diffuser leur message.

Si, dans ce cas-ci, les fans se sont engagés à travers des actions politiques et économiques, ils s'engagent en fait de diverses façons au sein de leur communauté, notamment en se réappropriant l'objet culturel et en créant de nouvelles œuvres qui s'en inspirent et lui rendent hommage. Qu'elles soient individuelles ou collectives, ces créations peuvent prendre plusieurs formes : des jeux, des vidéos, des dessins, des textes, etc. Toutefois, considérant leur importance dans le *fandom*, cette étude se focalisera sur les fanfictions et les fanarts. Ces deux types de productions font partie intégrante de la culture populaire, de par leur nombre croissant et la popularisation du phénomène. De ce fait, les fanfictions et les fanarts se sont, d'une manière ou d'une

---

<sup>5</sup> Description du cas : [http://www.thehpalliance.org/success\\_stories\\_nihn](http://www.thehpalliance.org/success_stories_nihn). Consulté le 10 juillet 2018.

<sup>6</sup> Source : <https://wapo.st/2UF14Na>. Consulté le 10 juillet 2018.

autre, imposés dans les discours de fans, ce qui justifie une étude approfondie sur certains de leurs enjeux communicationnels.

## 1.2 Une approche académique de la fanfiction et du fanart.

Torres Miguel (2008, p. 1) définit dans son article le terme « fanfiction » comme la pratique de création littéraire de fictions par des fans des séries télévisées, des films, etc. Les fans qui écrivent des fanfictions ont produit eux-mêmes des fictions basées sur ces univers diégétiques. Si la fanfiction est connue pour dériver de films ou de séries en premier lieu, cette pratique est applicable à tout type de supports (livres, jeux, comics, etc.). Thomas Bronwen, quant à lui, définit la fanfiction (abrégée souvent en *fanfic* ou *fic*) comme une histoire littéraire créée par les fans et basée sur les lignes d'une ou plusieurs intrigues et personnages déjà existants. Il ajoute toutefois que ces récits mènent souvent l'histoire vers une direction « nouvelle et parfois bizarre » (Bronwen, 2011, p. 1).

Les premières fanfictions remonteraient aux années 1920 ou 1930, lors de leur publication dans des magazines amateurs de science-fiction appelés « fanzines » (Derecho, 2006, p. 61-78). Cette pratique ne se développait que dans certaines communautés et sa distribution demeurait relativement restreinte (notamment lors de conventions<sup>7</sup>). L'arrivée d'Internet a permis de populariser le phénomène et un grand nombre de sites web dédiés à cette pratique ont vu le jour (par exemple *fanfiction.net*, *fanfic-fr.net*, *Archive Of Our Own*, etc.). Ainsi, l'informatique et le réseau web ont

---

<sup>7</sup> Ici, le mot « convention » et sa définition sont empruntés de l'anglais. Il s'agit plus précisément de « fan convention » qui se définit comme « *large meetings of fans that vary from several hundreds to half a million visitors who attend to socialize, shop, enjoy panels, meet celebrities, play games, or watch videos together* » (Lamerichs, 2015). Il existe plusieurs conventions comme par exemple la Japan Expo (consacré à la culture japonaise), la Kcon (dédié à la culture coréenne), la Comic-Con (centré sur la bande dessinée), etc.

permis de faciliter la production des fanfictions et d'accroître leur visibilité par une distribution à plus grande échelle (Barnabé, 2014).

Les fanarts sont un autre type de production de fans. Dans sa thèse explorant les communautés de fans dans le jeu *World of Warcraft*, développé par *Blizzard Entertainment* et sorti en 2004, Michael Colibraro (2008, p. 26) parle de « fan artwork » et le définit comme n'importe quelle forme d'art visuel inspiré de personnages, environnements et récits d'une œuvre. Il précise également que le rayon de créations est large, allant des croquis et peintures en 2D (que ce soit créé traditionnellement ou bien numériquement, parfois un mélange des deux) ou bien des créations en 3D. Tout comme pour les fanfictions, l'arrivée d'Internet a permis le partage des créations via les réseaux sociaux numériques comme des sites ou des blogues (*Tumblr, DeviantArt, LiveJournal*, etc.).

Les fanfictions et les fanarts ont été traités de différentes façons dans les études des fans, mais deux cas de figures principaux se présentent. Dans le premier cas, fanfictions, fanarts et autres sont tous rassemblés sous le titre de « production de fans » pour se concentrer sur les activités des fans ou de la communauté de fans : par exemple, Fabien Hein (2011, p. 37-51) parle des créations de fan pour désigner le fan comme un « producteur culturel », de par la pluralité de ses activités au service de l'industrie culturelle ; ou encore Anne-Sophie Béliard (2009) qui analyse les activités et pratiques des fans sur un forum dédié à la série télévisée *Prison Break*. Dans ce premier cas de figure, il ne s'agit pas de détailler les spécificités que peuvent apporter une fanfiction ou un fanart spécifiquement, mais bien l'engagement du fan à travers ses créations, quelles qu'elles soient..

Dans le deuxième cas de figure, les recherches se concentrent spécifiquement soit sur les fanarts, soit sur les fanfictions. Il existe ainsi des recherches qui n'abordent que des fanarts : par exemple, Marjorie Cohee-Manifold (2013, p. 12-19) a écrit sur le poids de

l'art dans l'éducation. Elle a visité de nombreux blogues et sites, conversé avec des jeunes pendant des conférences et passé des entrevues pour montrer que le fanart est bénéfique dans le milieu académique pour les enfants. Elle a également mis en lumière le rapport qui s'effectue avec le personnage qu'ils reproduisent, auquel ils s'identifient ou à qui ils aimeraient ressembler. Ainsi, elle explique comment, par le fanart, des enfants et adolescents ont pu manipuler des médias et créer leur propre culture à travers leurs œuvres (Cohee-Manifold, 2012).

À côté des travaux qui traitent uniquement des fanarts, plusieurs travaux sont spécifiquement dédiés à la fanfiction : par exemple, Sébastien François parle du rapport identitaire entre les fanfictions *Harry Potter* et leurs auteurs, expliquant comment ces derniers « apparaissent souvent tiraillés entre le désir de parler de soi, à partir et au travers de ces fictions et la nécessité de prendre en compte le regard (ou plutôt la lecture) d'autrui » (François, 2009, p. 187). Plusieurs autres auteurs ont également fait une rapide analyse de plusieurs fanfictions : Thomas Bronwen (2011, p. 16) a, par exemple, fait une analyse d'une fanfiction appelée *Ae Fond Kiss* de l'univers du célèbre roman de Jane Austen, *Orgueil et Préjugés* (1813). Il se rend ainsi compte qu'il est impossible de se concentrer sur la fanfiction seule, car l'expérience au-delà de la lecture se caractérise par l'interface du site où l'histoire est publiée, les parties de discussions entre lecteurs et auteurs ainsi que les rapports que génère l'histoire. Fanny Barnabé (2014), quant à elle, parle de la ludicisation des pratiques d'écritures et analyse plusieurs fanfictions de l'univers de *Kingdom Hearts* (développé par Square Enix et sorti pour la première fois en 2002) – une série de jeux vidéo – pour expliquer comment l'avènement d'Internet a permis de modifier l'activité même d'écriture des fanfictions et conférer à l'auteur et aux lecteurs des possibilités d'interaction avec le média et entre eux. Dans son mémoire, Elodie Oger (2012) a, de son côté, récolté 71 questionnaires

pour montrer que les fanficteurs<sup>8</sup> ont tous des aspirations différentes : communiquer sa passion, réfléchir aux œuvres, améliorer son style, s’amuser, etc. Elle précise que la fanfiction est une porte ouverte pour une nouvelle génération d’écrivains.

Plusieurs auteurs se sont également penchés sur la légitimité et la légalité de la pratique de la fanfiction et du fanart, au même titre que toute autre production. Par exemple, Lee (1998) a écrit un article pour renseigner les fanficteurs sur les droits d’auteurs et expliquer les détails de cette pratique et les limites de la légalité. Aaron Schwabach (2011), professeur de droit à l’université de Californie, utilise sa connaissance de la jurisprudence et des communautés de fans pour montrer que la fanfiction n’est plus un art exclu, mais a, au contraire, beaucoup d’importance culturellement. Cet article permet d’informer les fanficteurs et d’éviter de possibles poursuites judiciaires en traçant distinctement les frontières de la légalité. Aujourd’hui, les fanficteurs tendent à noter dès le début de leur fanfiction une clause de non responsabilité – plus communément appelé *disclaimer* – afin de préciser ce qu’ils ont inventé eux-mêmes et ce qui ne leur appartient pas dans leurs œuvres.

### 1.3 Des tensions entre les fans et une hiérarchie sociale au sein de la communauté

Bien que les premières études de fans comme celles de Fiske et de Jenkins aient eu pour vocation de valoriser le rôle actif des fans afin de montrer l’étendue de leurs possibilités et la force de leurs voix par rapport à l’objet, le *fandom* n’est pas une communauté homogène. Sitôt que les fans ont acquis une réelle légitimité dans le domaine académique, une nouvelle vague, présentée précédemment, a mis en avant les différences d’engagement des fans, mais aussi les tensions observables entre les communautés et dans une même communauté de fans. Derek Johnson parle des

---

<sup>8</sup> Le terme « fanficteur » est un néologisme utilisé pour désigner les auteurs de fanfictions.

différences de perspectives dans une même communauté qui peut contribuer à diviser un groupe cohésif en plusieurs factions. Dans une interview, Matt Hills (2015, p. 149) montre que même si l'on accepte beaucoup plus facilement d'être fan aujourd'hui et que ce n'est plus considéré comme une identité stigmatisée, certains aspects de la culture fan peuvent encore être qualifiés de « pathologiques ». Ainsi, certaines théories sur les études de fans et des productions de fans ont remis en question la vision positive de Jenkins d'une communauté soudée pour montrer comment celle-ci s'organise.

Jenkins (2006) lui-même aborde en partie le débat continu dans la communauté de fans de *Star Trek* pour fixer les limites quant à la liberté de réappropriation des personnages : en effet, une norme plus ou moins explicite stipule que cette réappropriation doit rester « fidèle » au matériau de base. Ce point est notamment pertinent dans les exemples de fanfictions relatant une relation homo-érotique entre le capitaine Kirk et le docteur Spock, deux des personnages masculins principaux de l'œuvre. Ces types de fanfictions montrant Kirk et Spock dans une liaison amoureuse se sont multipliés et se sont heurtés à de violentes oppositions de la part des fans dits « traditionnels ». « For many, such stories constitute the worst form of character rape, a total violation of the established characterizations » (Jenkins, 2006, p.57).

Jenkins reprend plusieurs témoignages de fans de *Star Trek* pour présenter différentes opinions, entre les fans qui acceptent cette réappropriation et la justifient et d'autres qui s'insurgent. Cette tension démontre que chaque fan se réapproprie l'œuvre d'une façon différente, en choisissant de rester plus ou moins fidèle au matériau de base ou en choisissant au contraire de se fier à leurs propres normes et d'y projeter leurs propres représentations. Ainsi, la fanfiction reste une forme d'expression interprétée par la communauté selon ses propres normes.

*It should not be forgotten, however, that fan writing involves a translation of personal response into a social expression and that fans, like any other interpretive community, generate their own norms, which work to ensure a reasonable degree of conformity among readings of the primary text. (Jenkins, 2006, p. 54)*

Thomas Bronwen (2011, p. 9) parle de nouvelles théories sur les fanfictions qui revisitent le fan : le fan serait une force qui compromet le projet d'une « communauté utopique ». Cette idée laisse penser qu'il existe des barrières et une hiérarchie dans la communauté.

Le chercheur prend pour exemple le site *The Republic of Pemberley*, dédié à Jane Austen, son univers et ses œuvres. Les membres auto-désignés du comité pour s'occuper du site se qualifient comme des gardiens de l'héritage de Jane Austen. En voyant la politique éditoriale du site, les administrateurs exigent que les personnages soient présentés « d'une manière fidèle à la conception originale<sup>9</sup> » et que l'histoire se déroule dans la même ère historique que les textes originaux. Ainsi, les fanfictions qui prendraient une tournure plus originale, par exemple avec des couples dits non officiels ou un univers différent, ne seraient pas autorisées sur le site, ce qui exclut certains écrits de fans. Cet exemple montre que les fans ne peuvent pas tous se définir comme fan de la même façon et que les créations peuvent être hiérarchisées par des critères définis dans la communauté elle-même, valorisant ainsi certaines créations au détriment des autres.

À partir de cette réflexion, il est possible de se demander comment les fanfictions sont reconnues dans cette « communauté sociale » – le *fandom* – et comment cette reconnaissance par le discours est perçue et vécue. La réception des fanfictions peut

---

<sup>9</sup> Quelques détails de la politique du site *The Republic of Pemberley* peuvent se trouver ici :

<http://www.pemberley.com/derby/guidenew.html>. Consulté le 10 juillet 2018.

être une manière de comprendre le type de reconnaissance attribué et constater que la tension n'est pas uniquement articulée entre les fans et la corporation, mais aussi entre les fans eux-mêmes. Les tensions entre les fans d'une même communauté peuvent donc très bien être associées à une différence de reconnaissance quant à leur participation.

Bien que l'aspect des tensions entre fans ait été examiné, peu de recherches exposent les possibles conséquences de ces tensions. Dans le cadre de cette recherche, il s'agit de mettre en perspective une communauté de fanfictions par rapport à une communauté de fanarts. Les deux productions tournent autour du même sujet, cependant la réception ainsi que le traitement des œuvres restent différents. Si les recherches actuelles en études des fans tendent soit à associer fanfictions et fanarts ensemble, soit à les traiter distinctement, peu de recherches les ont comparés. Les fanfictions sont certes plus visibles dans le domaine académique et dans la culture populaire, mais les discours et les représentations qu'en font les *fandoms* rend plus difficile leur reconnaissance. Il y a des différences de traitement entre les fanfictions et les fanarts de la part des communautés de fans, et ces différences peuvent se traduire par plusieurs éléments : le vocabulaire employé, la visibilité, la diffusion, le mode de représentation, etc. Ces différences de traitement sont visibles dans les exemples suivants, qui sont présentés pour bien illustrer ces différences de traitement, même si elles sont parfois subtiles.

### 1.3.1 Exemple 1 : Les pages Wikipédia francophones

Wikipédia est une encyclopédie volontaire, universelle et multilingue créée en 2001 par Jimmy Wales. En 2015, il existe 291 éditions de Wikipédia localisées par langue et plus de 38 millions d'articles<sup>10</sup>. Wikipédia France, la page francophone de Wikipédia,

---

<sup>10</sup> Page Wikipédia de « Wikipédia » : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia>. Consulté le 10 juillet 2018.

est le cinquième site le plus visité en France en janvier 2015 selon le site Médiamétrie<sup>11</sup>. Wikipédia est une encyclopédie en accès libre pour la lecture et l'écriture : de ce fait, un internaute intégré au sein de Wikipédia est un correcteur potentiel et peut modifier la quasi-totalité des articles publiés. Par conséquent, il en va de même pour les pages Wikipédia francophone des termes « fanfiction » et « fanart » et la manière dont les internautes définissent ces deux termes peut être révélatrice de leur sens donné par la doxa<sup>12</sup>.

Dans la page Wikipédia « fanart » se trouve un paragraphe intitulé « *Youtubeurs*<sup>13</sup> ».

Les fanarts peuvent également représenter des *Youtubers* [sic] dans des univers s'inspirant de celui de leurs vidéos. Cette pratique est généralement appréciée, voire encouragée par les *Youtubers* [sic] proprement dits, ces derniers n'hésitant pas à les diffuser via les réseaux sociaux ou à les utiliser comme bannière pour leur chaîne. (Page Wikipédia francophone du terme « fanart ». Consulté le 17 octobre 2016)

La page Wikipédia francophone du terme « fanfiction » comporte une plus longue présentation : l'ensemble du vocabulaire spécifique à la fanfiction y est détaillé ainsi que les univers les plus concernés par ce phénomène, la popularité de la pratique, son histoire, etc.

Cependant, les deux pratiques sont présentées de manière différente : dans le cas des fanarts, il est indiqué que les *Youtubeurs* « apprécient voire encouragent la pratique du fanart ». Dans le cas des fanfictions, le débat sur la légalité de la pratique est mis en

---

<sup>11</sup> Source Médiamétrie : <https://bit.ly/2SdHWXn>. Consulté le 10 juillet 2018.

<sup>12</sup> La doxa, selon Bourdieu (1997) est un « ensemble de croyances fondamentales qui n'ont même pas besoin de s'affirmer sous la forme d'un dogme explicite et conscient de lui-même ».

<sup>13</sup> Un *Youtubeur* est un internaute utilisateur de la plateforme *Youtube*, où il est possible de poster des vidéos.

avant et il est possible d'y trouver une liste des auteurs favorables ou défavorables à cette pratique.

La dimension légale du fanart est aussi discutée dans le domaine académique, mais l'aspect mis en avant concerne bien souvent la prohibition de la vente de fanart et non pas les questions de légalité de leur création même. En effet, l'aspect légal de cette pratique ne semble pas être souligné, même si la question du plagiat s'applique aussi aux œuvres visuelles. À l'inverse, sur le site *Fanfiction.net*, chaque publication d'une nouvelle histoire nécessite d'accepter les termes et conditions de la plateforme, dont, entre autres l'interdiction de publier des fanfictions inspirées d'œuvres de certains auteurs (voir fig. 1.1).

Le cas d'Anne Rice, une écrivaine états-unienne, en est un exemple parlant. L'auteure a publié sur son site officiel, à l'intention de ses fans, qu'elle n'autorisait pas la fanfiction, conseillant à ses lecteurs d'écrire leurs propres histoires avec leurs propres personnages et ajoutant « *It upsets me terribly to even think about fan fiction with my characters* »<sup>14</sup>.

Bien que l'encyclopédie Wikipédia ne soit pas fiable scientifiquement, elle est visitée chaque mois par près de 500 millions de visiteurs<sup>15</sup>. La version française de Wikipédia compte plus de deux millions de comptes utilisateurs pour plus de 15 000 contributeurs. La page francophone Wikipédia du terme « fanfiction » a été visitée 8261 fois du 20 juillet 2016 au 17 octobre 2016<sup>16</sup>, ce qui démontre son importance dans la construction du discours public sur ce sujet. Les individus tendent à utiliser cette encyclopédie pour se renseigner et sont ainsi confrontés à des informations qui sont potentiellement

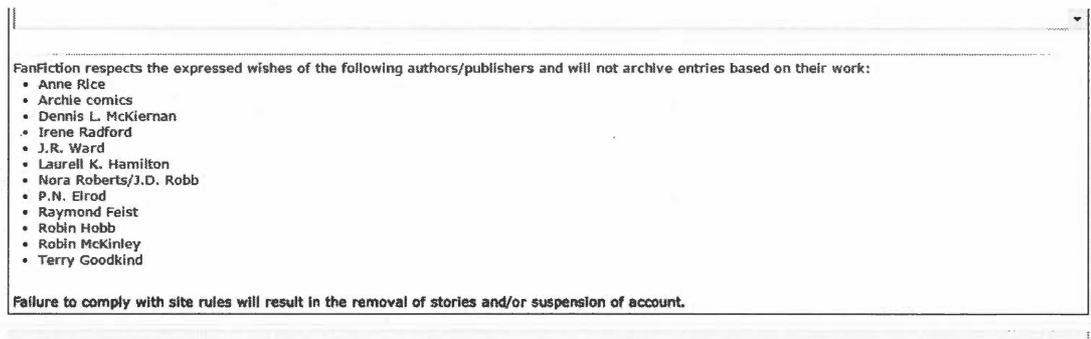
---

<sup>14</sup> Source sur le site officiel d'Anne Rice : <http://annerice.com/ReaderInteractionMessagesToFans.html>. Consulté le 10 juillet 2018.

<sup>15</sup> Information sur : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Statistiques#Articles>. Consulté le 18 octobre 2016.

<sup>16</sup> Statistique disponible ici : <https://bit.ly/2HTEH2j>. Consulté le 17 octobre 2016.

« tendancieuses ». Cet exemple montre surtout qu'en se focalisant sur le contenu, il est possible de remarquer ainsi une différence du traitement des fanfictions par rapport aux fanarts ; en effet, bien qu'il s'agisse de deux formes d'expression créative des fans, elles ne sont pas jugées sur le même plan, la dimension créative étant plus mise en avant du côté des fanarts tandis que l'aspect légal est principalement soulevé du côté des fanfictions.



© Fanfiction.net

Figure 1.1 : Capture d'écran d'une partie des Termes et Conditions du site « Fanfiction.net ». Consulté en février 2016.

### 1.3.2 Exemple 2 : Mathieu Sommet de « Salut les Geeks »

« Salut les Geeks »<sup>17</sup> (SLG) était une émission disponible sur la plateforme *Youtube* animée par Mathieu Sommet jusqu'à son arrêt en janvier 2017. Ce dernier faisait du « commentaire de vidéos », une pratique qui consiste à prendre des vidéos sur n'importe quel sujet sur Internet afin de les commenter. Le créateur a choisi un ton

<sup>17</sup> La chaîne *Youtube* de l'émission « Salut les Geeks », renommée « Mathieu Sommet » depuis son arrêt en janvier 2017 : <https://www.youtube.com/user/Salutlesgeeks>. Consulté le 10 juillet 2018.

humoristique pour présenter une critique constructive des sujets qu'il choisissait d'aborder dans son émission. Le premier épisode sort le 11 mars 2011 et, à ce jour, la chaîne comprend plus de 1 700 000 abonnés et plus de 280 000 000 de vues. Le *Youtubeur* est également présent sur les médias socionumériques *Facebook* et *Twitter*, où il peut interagir avec ses abonnés et fans. Sa communauté reste active notamment avec la publication de productions en tout genre, dont des fanarts et fanfictions.

En décembre 2015, le *Youtubeur* publie sur *Twitter* une capture d'écran d'une fanfiction relatant une relation homo-érotique entre lui et un autre *Youtubeur* faisant aussi du « commentaire de vidéos », Antoine Daniel. Le commentaire qu'il ajoute (« Je vous hais. Si Fort. ») se veut humoristique et à prendre au second degré. Aucun lien n'est mis vers la fanfiction en question, ni une mention de l'auteur (voir fig. 1.2).

Ce sont les fans qui, par la suite, retrouvent la fanfiction en question et, suite aux demandes d'autres fans, postent le lien en commentaire. L'auteur de la fanfiction ne s'est pas manifesté, mais les commentaires affluent sur *Twitter* et sur la fanfiction en question, les lecteurs et abonnés (plus communément appelés *followers*) exprimant soit leur hilarité par rapport au caractère très explicite de la fanfiction, soit leur désarroi, voire leur malaise ou leur colère vis-à-vis de l'auteur.

Si cet exemple semble anecdotique, il est plutôt symptomatique d'une différence de traitement entre les fanfictions et les fanarts. En effet, dans le cas de ce *tweet* sur cette fanfiction, aucune mention de l'auteur n'est faite, ni un lien vers la fanfiction. Cependant, lorsque Mathieu Sommet *tweet* un fanart, l'auteur est toujours mentionné ou bien met un lien vers l'œuvre originale. Plus encore, les commentaires sont pratiquement tous positifs et saluent le talent de l'auteur du fanart (voir fig. 1.3).

Ce *youtubeur* a connaissance des pratiques de création de fanfictions et de fanarts qui s'opèrent au sein de sa communauté. Il mentionne ces deux formes de production lors de ses interactions avec sa communauté de fans (comme les exemples *Twitter* ci-

dessus). Toutefois, le discours qu'il en fait diffère selon la forme de la production à laquelle il est confronté. Une fanfiction ne sera pas traitée de la même façon qu'un fanart. Bien que cela puisse sembler n'être qu'une opinion propre au *Youtubeur*, il n'en résulte pas moins que le *fandom* de « Salut les Geeks » agit indépendamment de la volonté du *youtubeur*, par exemple en postant des commentaires négatifs sur la fanfiction<sup>18</sup> (voir fig. 1.4).



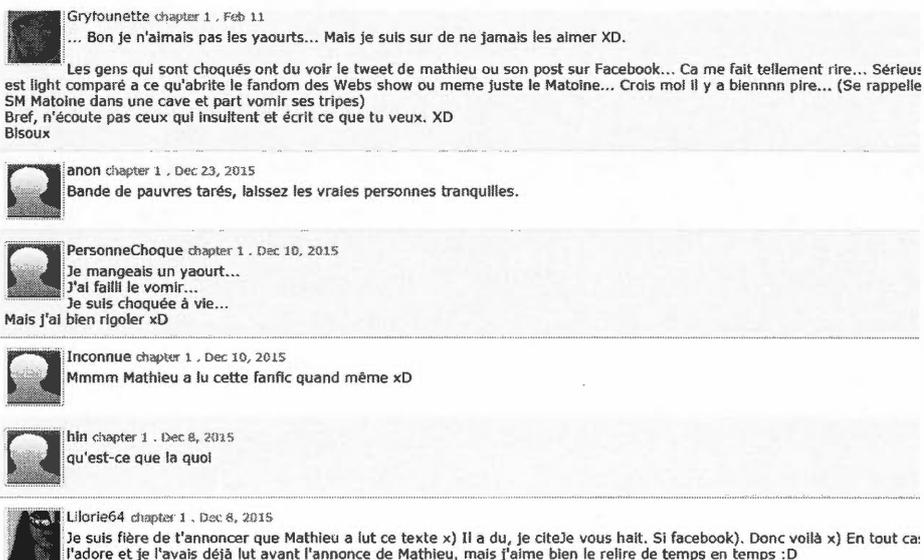
Figure 1.2 : Capture d'écran du tweet de Mathieu Sommet concernant une fanfiction en décembre 2015 (en raison du langage explicite de la fanfiction, celle-ci a été censurée). Consulté en février 2016.

<sup>18</sup> Totalité des commentaires des fans : <https://www.fanfiction.net/r/11262792/>



© Twitter.

Figure 1.3 : Capture d'écran d'un tweet de Mathieu Sommet. Décembre 2015. Consulté en février 2016.



© Fanfiction.net

Figure 1.4 : Commentaires de la fanfiction *tweetée* par Mathieu Sommet en Décembre 2015. Consulté en octobre 2016. Disponible sur le site « Fanfiction.net ».

### 1.3.3 Exemple 3 : Les *Youtubeurs* Squeezie et Cyprien

« Squeezie »<sup>19</sup>, de son vrai nom Lucas Hauchard, est *Youtubeur* depuis 2011. Il est le troisième *Youtubeur* français le plus connu avec plus de 1000 vidéos ayant généré plus de 4 milliards de vues. Dans ses vidéos, Squeezie joue à des jeux vidéo avec une attitude joyeuse, dynamique et drôle, ce qui a attiré plus de six millions d'abonnés. En 2013, Squeezie s'associe avec Cyprien Iov<sup>20</sup>, (le deuxième *Youtubeur* humoriste le plus populaire du monde francophone avec plus de dix millions d'abonnés sur sa chaîne « Cyprien ») sur la chaîne *Cypriengaming*<sup>21</sup>, dans laquelle ils jouent aux jeux vidéo. Le duo cumule plus de 4 millions d'abonnés et offre sur leurs chaînes des tests, des jeux exclusifs, des invités, etc.

Le 12 Janvier 2016, Squeezie poste sur sa chaîne principale une vidéo<sup>22</sup> dans laquelle il lit une fanfiction relatant une histoire entre lui et Cyprien. Au début de la vidéo elle-même, Cyprien prévoit la suite : « c'est forcément un truc avec du cul, un truc sexuel », dit-il. L'intrigue est, cette fois-ci également, une liaison homo-érotique entre les deux *Youtubeurs* ce qui rend la lecture ponctuée de rires et de commentaires sur le style d'écriture, la tournure des phrases ou le vocabulaire employé (« le truc nul quoi », « c'est trop mal écrit » ou encore « je comprends même pas ce qui est écrit »). Là encore, les commentaires se veulent humoristiques et à prendre au second degré. Dans la description de la vidéo, Squeezie mentionne l'auteur qu'il remercie en rajoutant

---

<sup>19</sup> Chaîne *Youtube* de Squeezie : <https://www.youtube.com/user/aMOODIEsqueezie/videos>. Consulté le 10 juillet 2018.

<sup>20</sup> Chaîne *Youtube* de Cyprien : <https://www.youtube.com/user/MonsieurDream/videos>. Consulté le 10 juillet 2018.

<sup>21</sup> Chaîne *Youtube* de Cyprien et Squeezie : <https://www.youtube.com/user/CyprienGaming/videos>. Consulté le 10 juillet 2018.

<sup>22</sup> Vidéo de Squeezie « Fanfiction : Quand l'amour prend le dessus » : <https://www.youtube.com/watch?v=Q44rhYnjUo>. Consulté le 10 juillet 2018.

« Omagad » (« Oh Mon Dieu »), mais ne met pas de lien vers ladite fanfiction (voir fig. 1.5).

Ajoutée le 12 janv. 2016  
 Merci à WelloW pour sa fanfiction ! Omagad.

© Twitter

Figure 1.5 : Description de la vidéo de Squeezeie « Quand l'amour prend le dessus » en janvier 2016.

Cyprien, qui a participé à la vidéo avec Squeezeie, partage la vidéo de son collègue sur *Twitter* le jour même de sa sortie (le 12 Janvier 2016) en écrivant « Quand internet est allé trop loin ». Dans la même journée, il publie par la suite un autre message « je sens les fanarts gays qui vont arriver », ce à quoi un abonné répond « bienvenue dans le monde de la fanfic » (voir fig. 1.6 et 1.7).



© Twitter

Figure 1.6 : Capture d'écran d'un tweet de Cyprien en janvier 2016. Consulté en janvier 2016.



© Twitter

Figure 1.7 : Capture d'écran d'un tweet de Cyprien en janvier 2016. Consulté en janvier 2016.

Le lendemain de la publication de la vidéo, Squeezeie poste un nouveau *tweet* en expliquant qu'il ne se moquait ni de la fanfiction ni de l'auteur (voir fig. 1.8). Le *tweet* en question soulève des débats dans les commentaires entre ceux qui sont d'accord avec le *Youtubeur* et entre certains fanficceurs qui déplorent les avis négatifs sur les fanfictions en général.



© Twitter

Figure 1.8 : Capture d'écran d'un tweet de Squeezeie en janvier 2016. Consulté en janvier 2016.

Par la suite, Squeezie publie le 17 février 2016 la vidéo d'un fan qui a animé la fanfiction<sup>23</sup>. Cette fois-ci, le *Youtubeur* remercie le fan qui a animé la fanfiction « pour son temps et son talent », le mentionne et invite ses abonnés à aller voir sa chaîne (voir fig. 1.9) – au contraire de la fanfiction, dont l'adresse n'est jamais relayée. Sous la vidéo de l'artiste visuel, les commentaires louent généralement son talent et le temps investi dans son travail (voir fig. 1.10).

Ajoutée le 17 févr. 2016

La toute première animation de la chaîne YouTube ! Un grand merci à Loule Gribouille pour son temps et son talent :D

Sa chaîne : <https://www.youtube.com/channel/UCndM...>

Clique ici pour t'abonner ► <http://bit.ly/1khetSq> (merchi)

© Youtube

Figure 1.9 : Description de la vidéo de Squeezie « Quand l'amour prend le dessus version animée » en février 2016. Consulté en février 2016.

---

<sup>23</sup> Vidéo de la version animée de la fanfiction : <https://www.youtube.com/watch?v=XxAre3otXYk>. Consulté le 10 juillet 2018.



© Youtube

Figure 1.10 : Commentaire de la vidéo sur la chaîne *Youtube* de Loule Gribouille « Quand l'amour prend le dessus (animée) ». Consulté en mars 2016.

Dans le cas de la fanfiction, elle est retrouvée par la suite sur le site *Wattpad*<sup>24</sup> par les abonnés de Squeezie. Wellow, l'auteure, exprime sa reconnaissance quant à la visibilité que lui a donnée Squeezie avec sa vidéo, mais fait également mention de sa gêne au début de la vidéo (fig. 1.11). Cependant, les commentaires qu'elle reçoit ne portent pas sur le fond ou la forme de sa fanfiction ni ne la complimentent, mais soulignent seulement le fait que Squeezie en a parlé, félicitant l'auteure de la chance d'avoir eu cette visibilité (voir fig. 1.12).

<sup>24</sup> Wattpad est un site sur lequel les inscrits peuvent partager gratuitement leurs écrits. La fanfiction lue par Squeezie « Quand l'amour prend le dessus » se trouve sur ce site : <https://www.wattpad.com/story/46691653-quand-l'amour-prend-le-dessus>. Consulté le 10 juillet 2018.

## Merci

7.8K ★ 254 🗨️ 166



par @WelloW-

Follow

Alors hello tout le monde, je tenais juste a m'exprimer suite a la vidéo "surprise " de mr. Squeezeie, j'ai été choqué et gêné au début puis le fous riré et arriver . j'ai rien a dire de plus les mots ne viennent pas. XD

Un gros merci a vous et a squeezeie la suite et bientôt prête patience ^^

© Wattpad

Figure 1.11: Chapitre 3 de la fanfiction « Quand l'amour prend le dessus » sur Wattpad Remerciement de l'auteure, WelloW en janvier 2016. Consulté en février 2016.



LillyDees

janv. 12, 2016 03:33PM

...

Ça te fais quoi de savoir que squeezeie lit ta fic? X"D

4 réponses



WelloW-

janv. 12, 2016 03:34PM

...

Je SAIS pas xD dur de dire

Répondre



LillyDees

janv. 12, 2016 03:35PM

...

Ça m'aurais genre méga gêné moi \*O\*

Répondre



WelloW-

janv. 12, 2016 03:36PM

...

Au début n'était gêné et puis j'ai rit et pleuré de rire xD

© Wattpad

Figure 1.12 : Un commentaire de la fanfiction « Quand l'amour prend le dessus » sur Wattpad en janvier 2016. Consulté en février 2016.

Il est également supposable que ce genre de commentaire a quelque peu fatigué l'auteure, car celle-ci publie plusieurs messages à l'intention de ses lecteurs :

Oui cet [sic] fiction et celle que Squeezeie a lu [sic] en vidéo, plus besoin de me le rappeler ^^ . (Description de la fanfiction « Quand l'amour prend le dessus » par Wellow en Octobre 2015)

Les gens forcer [sic] pour que je poste je ne suis pas une machine xD et puis plus vous me le dirait [sic] et moins j'aurais l'envie d'ecrire [sic] c'est comme ca [sic] . (Message par Wellow, publié le 13 janvier 2016)

Cher lecteurs/trices venues [sic] lire la fic sur squeezeie et cyprien, sacher [sic] que je vois vos messages mais je n'ai pas le temps pour répondre a [sic] tous et que la fic s'ecrie [sic] doucement. soyez patients. me harceler de la publier n'avance a [sic] rien. (Message par Wellow, publié le 29 février 2016)

Dans ce cas-ci, Squeezeie valorise la vidéo d'animation par rapport à la fanfiction elle-même. Cependant, sa communauté réagit également en favorisant le fanart dans leurs commentaires : la vidéo d'animation est commentée positivement et le fan, félicité pour son travail, alors que l'auteure de la fanfiction est complimentée principalement sur la chance d'être dans une vidéo de Squeezeie, d'avoir acquis une visibilité ou encore pour lui enjoindre de poster la suite. La valeur de la forme et du fond de la fanfiction n'a été reconnue que par une infime minorité d'internautes. Enfin, les demandes pressantes des lecteurs pour la suite de la fanfiction ont pour but d'avoir une nouvelle vidéo de Squeezeie. Dans les commentaires du dernier chapitre, sorti en avril 2016, tous ne font que réclamer la suite ou alors décrivent qu'il reste encore des fautes d'orthographe (à noter que l'auteure a mentionné sa dyslexie).

Ces trois exemples présentés précédemment, celui du site *Wikipédia*, de Mathieu Sommet ainsi que celui de Squeezeie, montrent bien que les différences de traitement

entre les fanfiction et les fanarts ne se limitent pas à des individus ponctuels. Bien qu'ils paraissent anecdotiques, ces exemples sont plutôt symptomatiques, voire emblématiques d'un phénomène communicationnel particulier : celui de la reconnaissance sociale et de la valorisation d'une forme d'expression culturelle par rapport à une autre forme. Il existe ainsi une hiérarchisation des formes expressives des fans, où le fanart serait mieux perçu que la fanfiction.

L'un des points importants à soulever après étude de ces trois cas est également que la moindre visibilité des fanfictions – et donc leur moins grande représentation – ne signifie pas qu'elles ont forcément moins de reconnaissance ou moins de pouvoir au sein de la communauté. En effet si, à l'inverse, les fanfictions devenaient tout à coup très visibles, elles n'acquerraient pas nécessairement une plus grande reconnaissance ou une représentation positive : par exemple, une plus grande visibilité des fanfictions pourrait même être accompagnée de moqueries de la part des individus. Bien que la visibilité reste un facteur de reconnaissance sociale, d'autres éléments en jeu permettent d'expliquer cette reconnaissance variable entre fanfiction et fanart. Ainsi, à travers une série d'indices similaires à ceux relevés dans ces trois cas, il s'agit d'observer les facteurs expliquant les différences de perception entre les fanarts et les fanfictions pour comprendre cette hiérarchisation.

#### 1.4 Question générale et sous-questions

Sur la base de cette problématisation et mettant en lumière les dynamiques différentes de reconnaissance entre les fanficceurs et les fanartistes<sup>25</sup>, nous viserons donc à documenter cette hiérarchisation au sein d'un *fandom* entre ces deux modes expressifs. Nous avons choisi dans cette étude de nous limiter aux fanfictions et aux fanarts. D'autres formes expressives, comme les pratiques de détournement, pourraient être incorporées dans la question, mais les nombreuses différences de format auraient posé trop de limites dans l'élaboration d'éléments de réponse. En effet, il aurait été difficile de contextualiser les réponses apportées par chaque support selon sa spécificité. Ainsi, pour cette étude en particulier, nous nous pencherons seulement sur les formes d'expression que sont les fanfictions et les fanarts.

Il s'agira de comprendre le sens des diverses interactions de la communauté à ce sujet afin de saisir leur portée et leurs conséquences sur les membres de la communauté. La communauté de fans sélectionnée est celle d'*Aventures*, diffusée sur la plateforme *Youtube*. La présentation plus détaillée de la communauté ainsi que les raisons de ce choix seront décrits dans la section portant sur la méthodologie, mais la communauté de fans se manifeste de plusieurs façons, notamment en étant de fidèles spectateurs de l'émission, en relayant les sorties des épisodes, mais également en créant des productions telles que des fanarts et des fanfictions. Nous pouvons ainsi nous demander :

**Comment prennent forme les enjeux de reconnaissance pour les fanficceurs et les fanartistes au sein de la communauté *Aventures* ?**

---

<sup>25</sup> Le terme « fanartiste » est un néologisme utilisé pour désigner les créateurs de fanarts.

Cette question est divisée en plusieurs sous-questions spécifiques afin de comprendre comment les discours sur les fanarts et ceux sur les fanfictions auront des effets différents sur les modes de reconnaissance entre les deux formes de production.

- Quelles sont les différences de représentation entre les fanfictions et les fanarts dans les discours ?
- Comment les fanficceurs et les fanartistes perçoivent-ils ces différences dans les discours ?
- Quels sont les effets de ces différences dans les discours sur la construction identitaire des fanficceurs ?

Il s'agit avant tout d'analyser les énoncés afin de colliger un certain nombre « d'indices » nous permettant d'inférer des rapports de pouvoir présents au sein de la communauté *Aventures*. En effet, la comparaison entre « ce qui est dit » des fanfictions et des fanarts permet ici d'étudier l'expression et l'actualisation de ces rapports de pouvoir. Le but de cette recherche n'est donc pas de comprendre les raisons qui expliquent ces rapports de pouvoir, mais plutôt la manière dont ces rapports de pouvoir prennent forme dans des énoncés et ce qu'ils révèlent sur la manière de fonctionner de la communauté (normes, valeurs, etc.).

## CHAPITRE II

### CADRE THÉORIQUE

#### 2.1 Une approche socioconstructiviste : la construction discursive de la réalité

La présente recherche s'inscrit dans une approche socioconstructiviste, c'est-à-dire une approche qui stipule, entre autres, que notre rapport au monde est façonné par des symboles, des discours et des conventions construits socialement, puis mémorisés et institutionnalisés dans des traditions et des normes reproduites par les individus.

Un des courants de pensée qui illustre cette approche est l'interactionnisme symbolique, né à Chicago au début du XXème siècle avec George Herbert Mead comme l'un des fondateurs du mouvement. L'idée est que les individus sont les producteurs de leurs propres actions et significations, mais que le sens est construit collectivement. Chaque acteur social va donner un sens individualisé à l'action selon des circonstances (environnement, situation, objet, etc.), mais qui réfère à des discours partagés par la collectivité.

Pour Mead, la société est une réalité qui naît de la négociation des significations entre individus et groupes d'individus. Le code partagé qui va réguler les interactions entre les individus est un indicateur de la socialité, car il permet le rapport social. Mead présente la langue comme l'une des bases de la société, car les négociations entre individus sont impossibles sans la langue comme vecteur de transmission.

Ainsi, l'interaction entre les individus va créer un sens intersubjectif, qui est un produit social. Les choses ne sont donc pas naturelles, mais bel et bien construites lors de

négociations sociales, ce qui a pour conséquence une réalité nécessairement teintée culturellement : en effet, la communication par laquelle les négociations passent va produire et reproduire des schèmes culturels partagés dans une société (Doucet, 2009).

Un autre auteur ayant apporté sa contribution à l'interactionnisme symbolique – bien qu'il ne se considère pas comme ayant participé à ce courant – est Erving Goffman. Dans son ouvrage *La mise en scène de la vie quotidienne* (1959), il définit la vie comme une scène théâtrale où chaque individu est un acteur avec un rôle circonscrit par un ensemble de règles, de valeurs et de normes définies par la société. Il s'intéresse alors aux « différences » qui tendent à discréditer socialement les individus. Il pose la question de la norme et de l'anormalité et considère l'individu comme un acteur social qui joue un rôle et ne doit pas « perdre la face ». Il parle aussi des *stigmates*, qu'il définit comme des traits sortant de la norme. « Marquer une différence et assigner une place : une différence entre ceux qui se disent “normaux” et les hommes qui ne le sont pas tout à fait » (Goffman, 1963).

En effet, pour Goffman, chaque individu est un acteur de la société et chaque interaction est une « représentation » avec des règles précises. Une interaction est comme un système qui comporte toutes les normes et codes que les individus doivent respecter. Le stigmaté se définit donc dans le regard d'autrui et désigne un écart à la norme. Une personne qui n'est pas « normale » est susceptible d'être stigmatisée (Rostaing, 2010). Le stigmatisé doit gérer la tension entre la norme et la confrontation aux réactions de son entourage. Généralement, elle est réduite à son stigmaté qui constituera la base interprétative de toutes ses actions.

Berger et Luckmann (1966) parlent également de l'approche socioconstructiviste dans leur ouvrage *La construction sociale de la réalité*. Pour eux, le monde social est le produit de l'activité humaine et ce que les individus nomment « la réalité » – à savoir cette réalité objective et autonome – n'est qu'une réalité parmi d'autres : elle n'est qu'une construction sociale. Ils observent en effet que :

L'ordre des choses ne fait pas partie de « la nature des choses » et il ne peut être dérivé des « lois de la nature ». L'ordre social humain existe seulement en tant que produit de l'activité humaine. On ne peut lui attribuer aucun autre statut ontologique sous peine d'obscurcir désespérément ses manifestations empiriques. A la fois dans sa genèse (l'ordre social est le résultat dû à une activité humaine passée) et dans son existence à tout moment (l'ordre social n'existe que dans la mesure où l'activité humaine continue à le produire), il est un produit humain. (Berger et Luckmann, 1966)

Ainsi, c'est en offrant cette réalité comme un monde objectif aux enfants, alors en plein apprentissage et en construction identitaire, que les formations sociales peuvent se transmettre. C'est parce que le monde institutionnel est vécu en tant que réalité objective qu'il acquiert le statut de réalité. Dans son article offrant un résumé de l'œuvre, Xavier Molénat (2003) explique que la connaissance de ce monde se base sur des schémas de pensée permettant de prévoir certains types de comportement et de savoir s'adapter en conséquence. Ces schémas de pensée sont appelés « typifications », ou institutionnalisation des comportements, et se transmettent par le langage.

Berger et Luckmann distinguent trois mouvements de l'institutionnalisation des comportements : d'abord, l'ensemble des comportements des individus fait de la société un produit de l'action humaine. Ensuite, l'objectivation des pratiques se diffusent à travers les générations, ce qui les institutionnalise. Ces pratiques deviennent ainsi la réalité propre à laquelle l'individu est quotidiennement confronté : la société devient une réalité objective. Enfin, les pratiques sont intériorisées : l'individu devient donc un produit de la société. Plus les pratiques et les manières de faire sont institutionnalisées, moins les acteurs en interrogent l'origine. Ils les considèrent comme « tenues pour acquises » et elles deviennent alors des habitudes. Elles sont respectées pour des raisons d'historicité (« on a toujours fait comme ça »), de contrôle social (perte de légitimité en cas de non-respect) ou même de légalité (sanction légale pour non-respect de l'institution) (Huault et Leca, 2009). L'ordre institutionnel est toujours

menacé par des réalités qui n'ont – selon les termes de l'ordre institutionnel – aucun sens. Les « hérétiques » qui tentent d'instaurer des normes déviantes sont soumis à des mesures répressives, voire des sanctions sociales (par exemple le ridicule) (Berger et Luckmann, 1966).

Enfin, nous aborderons également le concept de la représentation par le langage avec les travaux de Stuart Hall. Hall (1997) parle de la représentation dans son ouvrage *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices* et avance notamment trois théories de la représentation :

- L'approche mimétique, où le sens est pensé pour refléter l'objet dans le monde réel comme un miroir afin de révéler son vrai sens.
- L'approche intentionnelle, où c'est l'auteur qui impose son sens du monde par le langage. Les mots signifient ce que l'auteur veut qu'ils signifient.
- L'approche constructive, où le sens est construit en utilisant des systèmes de représentations (images, signes, langage, etc.).

Hall explique que la production de sens passe par le langage par lequel transitent plusieurs systèmes de représentations. Il parle également de la théorie du linguiste Ferdinand de Saussure sur la part sociale du langage, via lequel le sens va être construit. Pour Saussure (1916) le sens se construit à partir de deux concepts :

- Le signifiant, qui réfère au mot, sa forme ou au concept (par exemple, le mot « arbre »).
- Le signifié, qui est la représentation de ce concept dans l'esprit de l'individu (par exemple, le mot « arbre » peut renvoyer à un chêne pour un individu ou un palmier pour un autre).

Le message peut donc être décodé de plusieurs manières selon les individus, mais c'est en partageant des codes similaires que le sens commun peut être produit.

En résumé, si l'individu participe à la construction d'une réalité avec des normes et des valeurs déterminées par la société, ce sont les autres qui valident ou non le sens des mots ou son comportement. L'individu est un producteur, mais également un produit de la société. Or, lors de cette construction de la réalité et de la société, des rapports de pouvoir sont générés parmi les individus afin de déterminer le sens « juste » ou le « bon » comportement.

## 2.2 Les rapports de pouvoir et l'analyse du discours

La réalité sociale se construit par l'intériorisation puis la manifestation des institutions à travers des comportements, mais également à travers les discours qui donnent un sens à ces comportements. Toutefois, afin de valider cette réalité sociale, des forces en présence peuvent s'affronter dans des rapports de pouvoir pour imposer une manière ou une autre de concevoir la société. Un des auteurs qui s'est distingué par son analyse des rapports de pouvoir à travers les discours est Michel Foucault. Foucault est un philosophe français dont les études s'étendent sur plusieurs domaines, comme la sociologie, la psychiatrie, les sciences politiques, etc. Afin de mieux comprendre les rapports de pouvoir, il se penche sur la question de la vérité, mais non pas sur ce qui a été dit ou sur la véracité d'un propos : Foucault se plutôt demande comment, à un moment donné, quelque chose a pu être présenté et cru comme vrai. En d'autres mots, quelles sont les conditions de production d'un discours considéré comme vrai au moment où il est considéré comme vrai.

Je ne pose pas la question de 'qu'est-ce que c'est que connaître'. Mon problème n'est pas de savoir si les discours scientifiques sont vrais ou pas, s'ils ont rapport à une objectivité ou non, s'il faut les considérer comme simplement cohérents ou seulement commodes, s'ils sont l'expression d'une réalité extérieure. Tout cela, ce ne sont pas mes questions. Je dirais que je fais l'histoire des problématisations. C'est-à-dire l'histoire des manières dont les choses font problème. (Foucault, 1981)

Dans son ouvrage *Surveiller et punir*, paru en 1975, Foucault prend l'exemple de la condamnation et décrit longuement celle de Damiens, condamné à mort en 1757 pour avoir tenté d'assassiner le roi. Par la suite, le philosophe présente le règlement « pour la Maison des Jeunes détenus à Paris » rédigé par Léon Faucher en 1838. Il s'agit pour lui d'opposer ces deux histoires et montrer comment la vérité sur le crime, mais aussi la conception de la réalité sociale, a changé au cours des années : Damiens est condamné au bûcher et les jeunes détenus sont enfermés. Par cela, Foucault démontre que la vérité n'est pas absolue, mais produite contextuellement. La société est ainsi soumise à ce qu'il appelle des « régimes de vérité » et ce sont ces régimes de vérités qui sont la manifestation des rapports de pouvoir : c'est parce qu'il y a des rapports de pouvoir que certains discours dominants apparaissent comme vrais.

La vérité est de ce monde; elle y est produite grâce à de multiples contraintes. Et elle y détient des effets réglés de pouvoir. Chaque société a son régime de vérité, sa politique générale de la vérité: c'est-à-dire les types de discours qu'elle accueille et fait fonctionner comme vrais; les mécanismes et les instances qui permettent de distinguer les énoncés vrais ou faux, la manière dont on sanctionne les uns et les autres; les techniques et les procédures qui sont valorisées pour l'obtention de la vérité; le statut de ceux qui ont la charge de dire ce qui fonctionne comme vrai (Foucault, 1977, p.112).

Ces régimes de vérités passent par le discours, ce qui enjoint Foucault à s'intéresser à l'analyse du discours. Pour Foucault (1976), le discours ne se résume pas à ce que l'on dit. Il se définit comme l'ensemble de ce qu'il est possible ou pas de dire pour un individu à un moment donné et constitue ce qui est dit comme ce qui ne l'est pas. L'outil qu'utilise Foucault (1969) pour analyser le discours est l'énoncé, ce qui permet de délimiter ce qui peut être dit ou non, qui peut dire quoi, à quel moment et sur quoi il est possible d'affirmer une vérité. Foucault ajoute également que l'énoncé est matériel, c'est-à-dire qu'il est visible ou constatable et qu'il est alors possible de l'étudier.

En effet, il s'agit de comprendre quels sont les énoncés produits, pourquoi ils existent et à quels autres énoncés ils font appel pour exister, mais également comment ils manifestent des rapports de pouvoir. Pour Foucault (1982, p. 208-226), le pouvoir n'existe qu'en relations : le pouvoir n'est exercé que par les « uns » sur les « autres », par exemple à travers le discours. L'action du pouvoir consiste donc à « conduire des conduites » (Foucault, 1982), mais le pouvoir va produire plus qu'il ne réprime, inciter plutôt qu'il ne contraint : il ne faut alors pas confondre des rapports de domination, où seule la révolte peut renverser le rapport, comparativement aux rapports de pouvoir qui ne s'exercent que sur des sujets libres. Le pouvoir optimise ainsi son emprise sur les individus, car ces derniers restent sujets de leurs actions. Les comportements sont modulés, modélisés, sans être entravés (Chevallier, 2014, p. 15).

De son côté, Lukes (1973) propose trois autres dimensions du pouvoir. La première concerne l'influence directe et ouverte : le pouvoir de décider et d'imposer une décision à autrui. La deuxième va contrôler les possibilités de décisions : c'est la non-décision. Le pouvoir va ensuite éviter certains sujets en ne les nommant pas et en les excluant de « l'ordre du jour ». Enfin, dans la troisième dimension, le pouvoir va déterminer les préférences de l'influencé sans lui permettre de formuler ses revendications. Au final, les individus finissent par accepter l'ordre, soit par résignation, ne voyant aucune alternative, soit parce qu'ils intègrent le fait que ce soit naturel : ils font ainsi des choses opposées à leurs intérêts personnels.

Bien qu'elles jouent un rôle important, le pouvoir n'est pas forcément régulé par des institutions. S'il n'y a pas d'institutions, le pouvoir se traduit dans les rapports interpersonnels, au sein desquels s'exercent des relations de pouvoir. Ces relations de pouvoir peuvent se manifester par plusieurs facteurs, comme le contrôle des ressources, l'incertitude ou encore la position occupée par les réseaux sociaux (Burt, 1992). Burt (1992) dit que le pouvoir peut s'expliquer entre autres par la centralité des acteurs. Un acteur central du réseau est incontournable et sa disparition contribue à la suppression

du réseau. Cela privilégie une posture d'autorité, car l'acteur détient la capacité de contrôler les flux d'information dans le réseau et de donner ainsi une visibilité ou non à un message. Être un pôle central permet également de contacter plus rapidement d'autres acteurs importants, ce qui constitue aussi une position d'autorité.

Enfin, les travaux de Bourdieu sur la culture et les formes de capital seront évoqués lors de l'analyse des résultats en complément des autres travaux. Dans *La Distinction : critique sociale du jugement* paru en 1979, Bourdieu explique que les pratiques culturelles sont hiérarchisées, certaines considérées comme légitimes (par exemple la peinture, la littérature) et d'autres en voie de légitimation (par exemple les jeux vidéo, la musique métal). Ces pratiques peuvent ainsi, de par leur légitimité, fonctionner comme un facteur d'inclusion ou d'exclusion. Pour Bourdieu, c'est la classe dominante qui, pour maintenir sa position, va imposer à la société ce que le sociologue appelle la « culture légitime », « le bon goût », ce qui va légitimer une certaine vision du monde. La classe dominante se caractérise par l'accumulation de trois formes de capitaux : économique, social et culturel<sup>26</sup>.

- Le capital économique désigne l'ensemble des biens économiques : le revenu, le patrimoine et les biens matériels.
- Le capital social est l'ensemble du réseau de contacts d'un individu ou d'un groupe qui permet des interactions sociales, susceptibles de procurer des profits matériels et/ou symboliques.
- Le capital culturel regroupe tous les « biens culturels qui sont transmis par les différentes actions pédagogiques familiales » (Bourdieu et Passeron, 1970). Le capital culturel peut prendre trois formes : incorporé (il est inculqué et assimilé par l'individu et devient une partie intégrante de sa personne, comme par

---

<sup>26</sup> Source : Fiche de lecture, Pensée Sociologique du XXème siècle : Pierre Bourdieu et la Distinction : Critique Sociale du Jugement : <https://bit.ly/2SqxeM9>. Consulté le 10 juillet 2018.

exemple sa capacité de négociation), objectivé (les biens culturels, par exemple les livres, les tableaux, etc.) ou institutionnalisé (un diplôme, une attestation, etc.)

Il est important de comprendre l'articulation de ces trois formes de capitaux afin de distinguer les spécificités de la classe dominante et de la classe dominée.

Le pouvoir existe ainsi sous forme de relations qui vont définir la position d'un individu : si l'individu occupe une position d'autorité, il se situe alors au sein de la classe dominante.

### 2.3 Le pouvoir par la reconnaissance

Si les rapports de pouvoirs passent par les actes et les discours, comme le précise Michel Foucault, ils peuvent avoir des effets sur les processus de reconnaissance. La reconnaissance correspond à :

[...] un processus d'identification où chaque membre du groupe pose un regard sur l'autre membre. Il s'agit d'un système d'interactions, d'échanges qui impliquent l'intériorisation ou l'assimilation de normes, de modèles, de valeurs à partir de sa propre histoire, de son milieu familial et de sa trajectoire personnelle et professionnelle. (Lesne et Minvielle, 1990).

La reconnaissance s'enracine donc dans l'histoire personnelle, l'éducation et le vécu de l'individu et se présente comme un besoin pour les individus : elle peut renvoyer à l'identification de quelque chose, comme un objet, une personne ou une autorité. Elle peut également signifier se reconnaître mutuellement de manière réciproque (Carré, 2014).

Ce besoin de reconnaissance a été intégré par Abraham Maslow avec la pyramide des besoins de l'humain élaborée dans les années 1940 et qui montre les besoins sous forme de paliers (voir fig. 2.1).

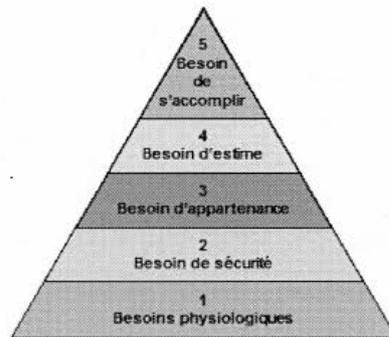


Figure 2.1 : La pyramide des besoins de l'humain par Abraham Maslow (1943).

Au cours d'une conférence en 1979, Rosette Poletti précise le contenu des besoins :

- *les besoins physiologiques de base de l'individu* : la nourriture, l'eau, le sommeil, le confort, etc.
- *le besoin de sécurité* : se protéger des dangers physiques et psychologiques.
- *le besoin d'amour et d'appartenance* : avoir des relations chaleureuses, être avec ceux qu'on aime, être approuvé, etc.
- *le besoin d'estime* : besoin de confiance, de respect de soi, de reconnaissance, etc.
- *le besoin d'accomplissement* : savoir développer ses valeurs, ses connaissances et son potentiel, afin de résoudre des problèmes complexes.

Le quatrième besoin, à savoir le besoin d'estime, est le plus intéressant dans le cadre de cette étude. Le besoin d'estime chez l'individu est double : celui aux yeux des autres et celui de l'estime de soi. Le besoin d'estime de soi, inextricablement lié au besoin d'estime des autres, est rattaché au désir de force, de réussite, de mérite, de maîtrise et de compétence, de confiance en soi face aux autres, d'indépendance et de liberté. Une personne a besoin d'être reconnue et appréciée des autres pour se reconnaître et s'apprécier également. Lorsque son besoin d'estime est satisfait, la personne a confiance en elle et se sent utile ; s'il n'est pas satisfait, la personne peut se sentir faible et inférieure (Maslow, 1970). Poletti (1980) place le besoin d'être estimé aux yeux de l'autre avant le besoin d'estime de soi, ce qui peut laisser penser qu'être estimé par les autres est nécessaire pour avoir sa propre estime.

Toutefois, la théorie de Maslow reste critiquable sur de nombreux points (Rutledge, 2011). Par exemple, la hiérarchisation des besoins peut varier d'un individu à un autre : une personne peut vouloir être reconnue sans forcément appartenir à un groupe en premier lieu, mais être estimée pour intégrer le groupe ; dans ce cas particulier, le besoin d'estime vient avant le besoin d'appartenance. Cependant, il est intéressant de noter que Maslow place le besoin d'estime – besoin dans lequel est inclus la reconnaissance – comme un besoin réel de l'individu et non un désir égocentrique.

Axel Honneth s'affiche également comme l'une des références phares pour parler de la reconnaissance. Philosophe et sociologue allemand, il est directeur de l'Institut de Recherche Sociale en Allemagne. Il s'inscrit dans la théorie critique de l'École de Francfort avec sa théorie de la reconnaissance. Honneth (2006) part du constat que les individus se construisent à travers des rapports de reconnaissance et luttent pour cette reconnaissance. Il identifie plusieurs formes de reconnaissance :

- La reconnaissance *amoureuse* : il s'agit de la reconnaissance primordiale pour entrer dans la société, être reconnu comme étant digne d'affection par ses amis, sa famille, ses partenaires, etc.

- La reconnaissance *juridique* : il s'agit de reconnaître l'individu comme un sujet universel porteur de droits et de devoirs, qu'il peut comprendre ses actes comme une manifestation de sa propre autonomie, autonomie respectée par tous (Honneth, 2006).
- La reconnaissance *socioculturelle* : c'est notamment cette forme de reconnaissance qui sera explorée pour cette étude, car elle appelle à une reconnaissance dans une communauté sociale donnée (Carré, 2014). Honneth (2006) ajoute que cette sphère est indispensable à l'acquisition de l'estime de soi, le « sentiment de sa propre valeur ». Être bien considéré socialement permet de se rapporter positivement à ses qualités, capacités ou valeurs.

De plus, Honneth affirme que la reconnaissance ne peut qu'être mutuelle, car si la reconnaissance était unilatérale, donc non réciproque, il en résulterait un rapport asymétrique de domination (un individu reconnaît quelqu'un, mais cette personne ne le reconnaît pas en retour). Dans son ouvrage *La lutte pour la reconnaissance* (paru pour la première fois en allemand en 1992, puis en français 2000), Honneth décrit la reconnaissance comme essentielle à l'individu pour affirmer son identité, ainsi que les conséquences d'un manque de reconnaissance, à savoir un impact dans le développement même de l'individu :

L'expérience de la reconnaissance est un facteur constitutif de l'être humain : pour parvenir à une relation réussie à soi, celui-ci a besoin d'une reconnaissance intersubjective de ses capacités et de ses prestations ; si une telle forme d'approbation sociale lui fait défaut à un degré quelconque de son développement, il s'ouvre dans sa personnalité une sorte de brèche psychique, par laquelle s'introduisent des émotions négatives, comme la honte ou la colère. (Honneth, 2002, p. 166)

Un autre auteur ayant abordé la reconnaissance dans ses recherches, Christophe Dejours (2002), a notamment parlé du concept de souffrance au travail et présente le

manque de reconnaissance comme l'une des causes les plus importantes de ce phénomène. En effet, la reconnaissance est ce qui peut prévenir la souffrance du travailleur et peut même devenir une forme de plaisir.

Bien que ses idées soient axées sur l'individu au travail, il explique que les conséquences de la souffrance et du plaisir sur l'individu – qui peuvent être physiques ou psychologiques – s'étendent au-delà du cadre du travail, car elles ont un impact direct sur l'identité : en effet, l'être humain vit dans ce constant besoin de confirmation qu'il trouve dans le regard de l'autre et un manque de reconnaissance le dépersonnalise, non seulement dans le cadre du travail, mais également dans toutes les sphères de sa vie. L'auteur explique que la reconnaissance passe par deux types de jugement : le jugement d'utilité et le jugement de beauté. Le jugement d'utilité concerne l'utilité technique, économique ou sociale des contributions du sujet à l'organisation du travail. Ce jugement peut être porté par les supérieurs hiérarchiques ou par les subordonnés. Le jugement de beauté porte quant à lui sur deux aspects : tout d'abord, le jugement de conformité, à savoir si le travail respecte les règles de l'art et du métier. Ce jugement de conformité est donné par les pairs qui partagent le même savoir que l'individu et qui vont juger si son travail a été bien accompli (par exemple, un couturier va vérifier les coutures de la robe cousue par son apprenti). Si les pairs jugent l'individu compétent dans son domaine, celui-ci est ainsi admis dans leur cercle collectif. Une fois le jugement de conformité acquis, l'individu peut espérer accéder au deuxième aspect du jugement de beauté : l'originalité, qui consiste à reconnaître le travail d'un individu comme unique ou innovateur, ce qui lui permet ainsi d'accéder à une identité propre avec son propre style et sa propre touche.

Cette section portant sur la reconnaissance sera finalement complétée avec l'approche de Nancy Fraser (2004, p. 158). Fraser se penche sur les processus de reconnaissance en soulevant deux formes d'injustice : l'une économique et l'autre culturelle. Ces deux formes d'injustices impliquent des solutions différentes : dans un cas, la redistribution

économique et, dans l'autre, la reconnaissance (Pereira, 2011). En effet, la justice requiert la redistribution des ressources matérielles pour permettre à chacun son indépendance et la possibilité de s'exprimer, car l'inégalité des distributions réduit l'espace de parole pour ceux qui la subissent (Fraser, 2004, p. 162). Dans le même ordre d'idée, la reconnaissance doit être considérée comme une condition nécessaire de l'accès à un statut social qui permet une participation égalitaire à la vie sociale (Pourtois, 2009).

Pour Nancy Fraser, certains individus ne participent pas à l'interaction sociale sur le même pied d'égalité que les autres. Ils n'accèdent pas au statut de partenaires à part entière, victimes d'un modèle institutionnalisé auquel ils n'ont pas participé à la construction. Ce modèle déprécie les caractéristiques distinctives que certains individus possèdent déjà ou qui leur sont attribuées. De ce fait, elle critique l'approche d'Honneth, montrant qu'il vaut mieux concevoir la reconnaissance sous l'angle de la justice plutôt que comme la réalisation de soi, tout simplement parce que chacun ne dispose pas d'un droit égal à rechercher l'estime sociale dans des conditions équitables d'égalité des chances.

À la reconnaissance, nous pouvons ajouter son contraire, soit le concept de déni de reconnaissance. Comme l'explique Renault (2004), dans un espace social spécifique régi par des normes et institutionnalisé, plusieurs types de reconnaissance correspondent aux effets institutionnels. Les règles d'une interaction vont conditionner la façon dont un individu va se comporter vis-à-vis d'un autre et cela conduit à des effets et au possible déni de reconnaissance (par exemple, je reconnais cette personne en tant qu'ami, mais cette dernière ne me reconnaît pas en tant qu'ami en retour). Il est aussi possible de parler de reconnaissance dépréciative, qui peut prendre trois formes : soit l'individu est reconnu comme étant inférieur (par exemple dans un contexte hiérarchisé, comme le directeur et l'employé), soit il est estimé qu'il ne remplit pas les critères comme partenaire d'action (par exemple, un « jeune » immigré qui est refusé

à l'entrée d'une boîte de nuit) ou bien il est stigmatisé (par exemple, les femmes qui portent un burkini sur les plages). Un autre type d'effet institutionnel est l'interpellation : il s'agit d'orienter des attentes vers des finalités que l'institution vise. Les individus vont se conformer aux normes et y adapter leur comportement et ceux qui ne le font pas subiront un déni de reconnaissance. Ainsi, les formes de la reconnaissance peuvent être positives ou négatives, mais les conséquences d'une reconnaissance dépréciative ne sont pas les mêmes qu'un manque de reconnaissance et encore moins d'une reconnaissance appréciative. Nous verrons ainsi que les fanficteurs et les fanartistes d'un même *fandom* peuvent être soumis à différentes formes de reconnaissance.

## CHAPITRE III

### MÉTHODOLOGIE

#### 3.1 Une approche inductive qualitative

Une démarche qualitative a été nécessaire à cette étude, car l'objectif est avant tout de comprendre. La réalité n'est pas objective, mais propre à chacun, conformément à l'approche socioconstructiviste. Le chercheur a accès à plusieurs interprétations de la réalité et voit comment chaque observateur la présente. L'analyse qualitative se veut ici inductive et non déductive puisqu'une seule communauté a été analysée. Si l'approche déductive part d'une allusion générale pour confirmer un cas particulier, une approche inductive part d'un cas particulier pour aller vers le général.

En effet, Blais et Martineau (2006, p. 3) décrivent l'analyse inductive comme « un ensemble de procédures systématiques permettant de traiter des données qualitatives, ces procédures étant essentiellement guidées par les objectifs de recherche ». La lecture détaillée des données brutes fait émerger des catégories d'analyse, ce qui a pour avantage de permettre de « ne pas tomber dans ce piège où l'on installe la théorie d'entrée de jeu et où les faits, trop aisément manipulables, se cantonnent dans un rôle d'illustration-confirmation » (Kaufmann, 2001, p. 12). L'induction permet d'observer plusieurs facettes d'un phénomène à partir d'une étude de cas pour dégager éventuellement des propositions générales menant à une certaine cohérence (Angers, 1996).

### 3.2 Étude de cas

L'étude de cas est une méthode d'investigation qui consiste à étudier en détail l'ensemble des caractéristiques d'un problème ou d'un phénomène restreint et précis tel qu'il s'est déroulé dans une situation particulière, réelle ou reconstituée, jugée représentative de l'objet à étudier (Albero, 2010, p. 15). L'étude de cas permet une meilleure compréhension des phénomènes dans un contexte relativement précis. Plus précisément, Hamel (1997) montre que l'étude de cas consiste à rapporter un événement à son contexte et à le considérer sous un aspect pour voir comment il s'y manifeste et s'y développe.

Il y a plusieurs avantages à l'étude de cas : les chercheurs peuvent commencer par de larges questions puis se focaliser, en fonction des premières observations, sur des points particuliers plutôt que de prévoir chaque résultat avant de débiter le terrain. Elle met également plus d'emphasis sur le contexte par la mise en lumière de données concernant un sujet ou un petit groupe de sujets qui sera étudié en profondeur (Quentin, 2012). Dans le cadre de cette étude, les recherches se sont faites au niveau micro, puisqu'un phénomène en particulier a été exploré, à savoir comment, dans une communauté donnée qui a ses propres dynamiques et ses propres règles, les fanfictions sont perçues et reconnues par rapport aux fanarts.

### 3.3 Critères de sélection

Le choix de la communauté de fans a été déterminé en fonction de plusieurs critères : tout d'abord, la communauté devait être francophone. En effet, il a été ainsi plus simple de saisir toutes les subtilités du langage et du discours sur les réseaux socionumériques, les plateformes officielles et officieuses.

Ensuite, la communauté devait comporter plus de 300 fanfictions et 300 fanarts et au moins 50 fanficceurs et 50 fanartistes différents pour chacune de ces deux formes de production. Le but n'était pas de tous les interroger, mais d'avoir au moins un large panel pour sélectionner d'éventuels candidats pour des entretiens. L'objet autour duquel la communauté s'est formée devait également être populaire et accessible au grand public depuis plus d'un an afin de s'assurer d'une certaine stabilité de la communauté.

Enfin, il devait y avoir une bonne organisation du *fandom*, notamment en faisant en sorte que les fanfictions et les fanarts soient rassemblés dans leur majorité sur des plateformes spécifiques, officielles et adaptées. Suite à l'élaboration de ces critères, le choix de la communauté *Aventures* semblait alors tout indiqué pour répondre à la question de recherche de cette étude.

#### 3.4 Description du cas sélectionné : *Aventures*

*Aventures* est une émission française d'une partie de jeu de rôle sur table : il s'agit d'un conte interactif raconté par un maître du jeu (MJ) dans lequel les joueurs sont les personnages principaux. Un jeu de rôle sur table classique se passe généralement autour d'une table, mais, dans le cas d'*Aventures*, la mise en ligne des épisodes est possible grâce au logiciel *Roll20*, en combinaison avec *Skype* qui a permis d'outrepasser l'obstacle géographique (voir fig. 3.1).



© Youtube

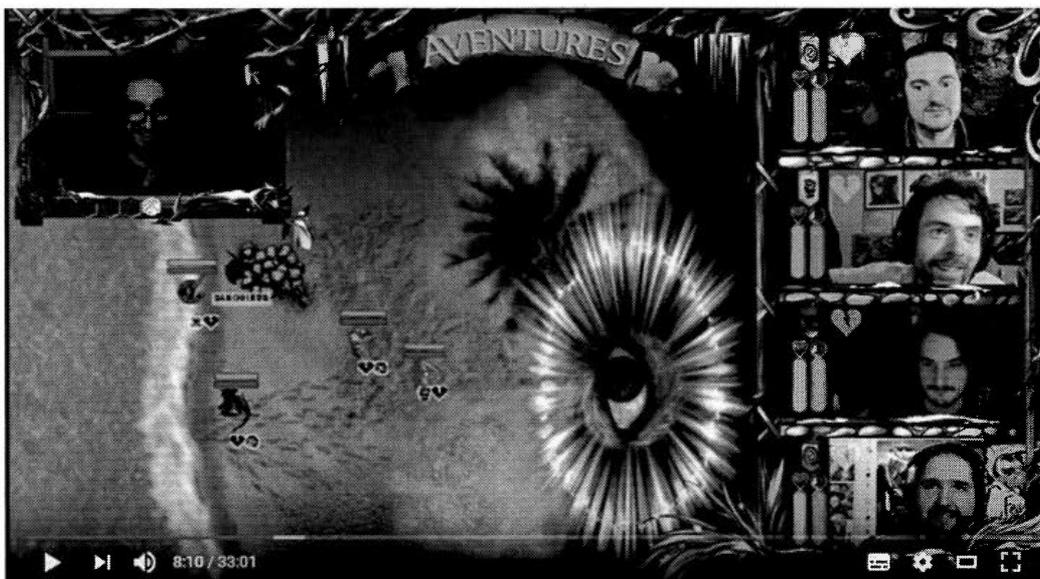
Figure 3.1 : Capture d'écran de la saison 3, épisode 31 d'*Aventures* sur *Youtube* : « Réunion familiale » le 9 août 2016. Consulté le 3 septembre 2016.

L'émission *Aventures* est diffusée sur la plateforme *Youtube* où quatre français incarnent des personnages vivant multiples péripéties. Le premier épisode sort le 28 avril 2015 et connaît un bon succès, car les joueurs sont déjà connus en France.

En effet, le maître du jeu Mahyar (en noir sur la capture d'écran), auteur, scénariste et chef de projet, est connu dans le milieu du jeu de rôle, ayant déjà travaillé sur plusieurs ouvrages de jeux de rôle. Ensuite, Krayn (en vert), un joueur régulier sur la plateforme *Twitch*<sup>27</sup> et également chroniqueur de la rubrique LFG (*Looking for Games*) dédiée majoritairement aux jeux MMO (*Massively Multiplayer Online*) et aux *Hack & Slash* (type de jeu principalement basé sur le combat). Krayn est également celui à l'origine

<sup>27</sup> *Twitch* est un site permettant aux spectateurs de regarder en direct du contenu audio-visuel (par exemple des jeux vidéo, cuisine, bricolage, etc.).

de l'émission *Aventures*. Frédéric Molas (en jaune) est un des créateurs de l'émission française « Joueur du Grenier<sup>28</sup> » sur *Youtube* depuis 2009, chaîne comptabilisant à ce jour plus de 3 000 000 d'abonnés et presque 560 000 000 vues. Bob Lennon (en rouge), *Youtuber* avec, entre autres, la chaîne « FantaBobGames<sup>29</sup> » comptabilise plus de 1 800 000 abonnés et plus de 712 000 000 vues. Enfin, Sébastien Rassiati en bleu, est partenaire avec Frédéric Molas sur la chaîne « Joueur du Grenier ».



© Youtube

Figure 3.2 : Capture d'écran de la saison 3, épisode 28 d'*Aventures* sur *Youtube* : « L'île des Intendants » en juillet 2016. Consulté en août 2016.

---

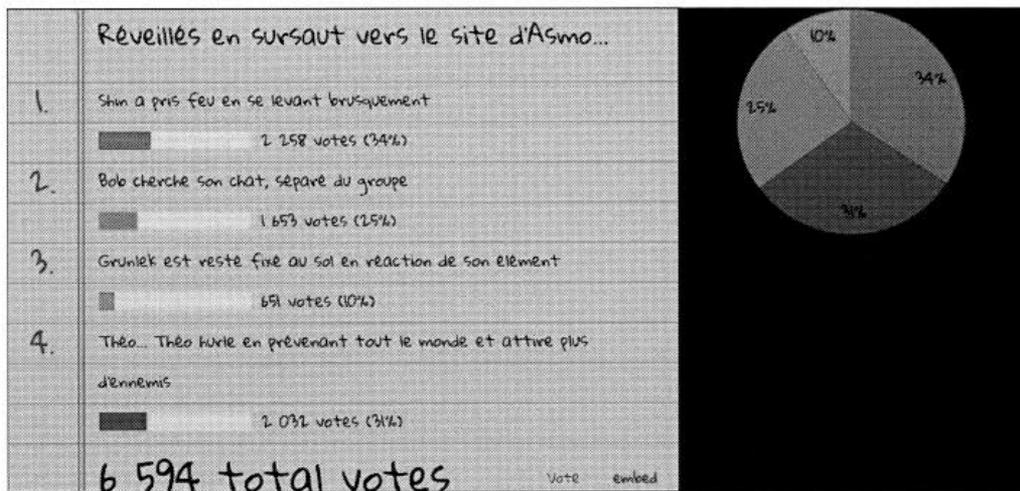
<sup>28</sup> Chaîne *Youtube* « Joueur Du Grenier » : <https://www.youtube.com/user/joueurdugrenier/videos>. Consulté le 10 juillet 2018.

<sup>29</sup> Chaîne *Youtube* « FantaBobGames » : <https://www.youtube.com/user/fantabobgames>. Consulté le 10 juillet 2018

Tous sont en conversation *Skype* (voir fig. 3.2) : le maître du jeu dirige le scénario et les joueurs incarnent leurs personnages qui sont représentés au centre de l'écran avec le logiciel *Roll20*. Le paysage est ici une plage, ce qui permet aux personnages de mieux se représenter les scènes de l'histoire dans laquelle ils évoluent et aussi de se situer par rapport aux dangers (par exemple, un œil géant).

Les épisodes durent en moyenne 30 minutes et comptent entre 100 000 vues pour les derniers épisodes jusqu'à 1 000 000 de vues pour les premiers épisodes mis en ligne depuis plus longtemps. Chaque semaine, deux épisodes sont mis en ligne sur la chaîne « Bazar Du Grenier » qui est la chaîne secondaire de l'équipe « Joueur du Grenier » (à savoir Frédéric Molas et Sébastien Rassiat). Cette chaîne compte plus de 800 000 abonnés et plus de 100 000 000 de vues.

Le 14 Août 2015, *Aventures* organise sa première émission en direct sur la plateforme *Dailymotion*, avec une trame ponctuelle déconnectée du scénario principal. L'émission regroupe plus de 20 000 spectateurs et le maître du jeu interagit avec eux en postant sur son *Twitter* des sondages avec différents choix pour la suite du scénario. Les spectateurs votent donc pour le choix qu'ils préfèrent et influencent la suite de l'histoire (voir fig. 3.3).



© Strawpoll

Figure 3.3 : Exemple de sondage lancé par Mahyar sur le site *Strawpoll* pour inviter les spectateurs à influencer le scénario pendant un *live* d'*Aventures* le 30 juillet 2016. Consulté en août 2016.

Le succès de ce format permettant d'être en interaction avec le public fait d'*Aventures* – en plus d'une émission bihebdomadaire – un rendez-vous mensuel en direct avec les spectateurs. Les joueurs se rendent également à certaines conventions rencontrer leurs fans en face à face (par exemple, le *Toulouse Game Show*). Des produits dérivés sont également disponibles, comme des sacoches de dés de plusieurs couleurs (selon le code couleur des personnages), des dessins, des affiches et des tableaux *Aventures* créés par *Sorina-chan*, la dessinatrice « officielle ».

Le 8 Janvier 2016, l'équipe lance pour la sortie du film *Star Wars : Le réveil de la force* (Abrams, 2015) une courte série de jeux de rôle appelée *Starventures*<sup>30</sup>, de 17 épisodes. Les joueurs sont les mêmes et quittent le monde médiéval fantastique d'*Aventures* pour l'univers de *Star Wars*. Le 16 Septembre 2016, alors qu'*Aventures* a dépassé les 3

<sup>30</sup> Vidéo de l'épisode 0 de *Starventures*: <https://www.youtube.com/watch?v=iXIsEfAVghw>. Consulté le 10 juillet 2018.

saisons et les 100 épisodes, l'équipe change à nouveau d'univers et lance officiellement une nouvelle série sur le même format appelée *Les Survivants*<sup>31</sup>.

La communauté de fans qui suit le déroulement des épisodes s'établit et les liens entre les joueurs et leurs fans se raffermissent par les rencontres lors des conventions, les mises en place d'émissions en direct, l'envoi de *tweets*, etc. Les fanfictions et les fanarts, créés par la communauté, sont publiés sur différentes plateformes ainsi que d'autres œuvres disponibles sur d'autres supports (chansons, costumade<sup>32</sup>, etc.). La date des premiers fanarts d'*Aventures* ne peut pas être déterminée avec certitude sachant que la plupart sont avant tout postés sur les pages individuelles des artistes tels que *DeviantArt*, *Tumblr*, etc. Il en va de même pour les fanfictions, mais la majorité d'entre elles sont regroupées sur le site *Fanfiction.net* dans la communauté « *Fanbase d'Aventures* ». La première fanfiction est publiée sur le site fin juin 2015<sup>33</sup> par « Theta and Koscheii », l'une des gestionnaires de la communauté de fanfictions d'*Aventures*.

Cette communauté correspond aux critères recherchés : la communauté est francophone en grande partie, avec des plateformes officielles regroupant les œuvres des fans et la popularité de l'émission se manifeste par le nombre de vues des épisodes, le nombre de participants aux épisodes en direct d'*Aventures*, le nombre de fanfictions, fanarts et autres œuvres sur les plateformes. Le 17 octobre 2016, la plateforme de fanfictions sur le site *Fanfiction.net* compte plus de 654 fanfictions pour 140 auteurs. Il est plus difficile de comptabiliser l'ensemble des fanarts, mais sur le site officiel

<sup>31</sup> Vidéo d'introduction de la série jeu de rôle *Les Survivants* : <https://www.youtube.com/watch?v=OheEVaoNrK0>. Consulté le 10 juillet 2018.

<sup>32</sup> Le terme anglais « cosplay » est couramment utilisé pour parler de cette pratique. L'Office Québécois de la langue Française propose en 2010 le terme français « costumade » qu'il définit ainsi : « Activité axée sur la personnification, qui consiste à se costumer en personnage de fiction, issu d'un jeu vidéo, d'une bande dessinée ou d'un film d'animation, et à jouer en public son personnage en imitant son comportement. ». (source : [http://gdt.oqlf.gouv.qc.ca/ficheOqlf.aspx?Id\\_Fiche=26503020](http://gdt.oqlf.gouv.qc.ca/ficheOqlf.aspx?Id_Fiche=26503020)). Consulté le 10 juillet 2018.

<sup>33</sup> Source : <https://www.fanfiction.net/s/11342697/1/Nuit-Blanche>. Consulté le 10 juillet 2018.

d'*Aventures*, appelé *Réussite Critique*<sup>34</sup>, il existe en octobre 2016 près de 343 illustrations en tout et 68 fanarts sur la page *Facebook*. Il est intéressant toutefois de noter que les fanartistes de la communauté *Aventures* postent leurs créations en majorité sur les réseaux socionumériques en mentionnant les joueurs ou sur leur propre page (par exemple, *Facebook*, *Tumblr*, *DeviantArt*, etc.).

Les joueurs sont également en interaction constante avec leurs fanficceurs et les fanartistes et en profitent pour rediffuser leurs œuvres ou les commenter. Ils sont donc au courant du phénomène des fanfictions et des fanarts. Ces éléments témoignent d'une communauté active et organisée, mais surtout pertinente pour répondre à notre question de recherche.

### 3.5 Corpus

Afin d'étudier la communauté de fan d'*Aventures*, plusieurs types de collecte de données ont été employés et un corpus divers a été analysé.

#### 3.5.1 Analyse du site *Réussite Critique* et des chartes du forum.

Le site « *Réussite Critique* » est le site du maître du jeu, Mahyar, dans lequel il fait principalement la critique de certains jeux de rôle, la présentation de certains jeux de société ou encore d'actualités sur les sorties de jeux de rôle. Depuis juin 2015, le site comporte une section spécialement dédiée à *Aventures*, un forum où peuvent interagir

---

<sup>34</sup> Le site *Réussite Critique* appartient à Mahyar, le maître du jeu d'*Aventures* : <http://www.reussitecritique.fr/>. Consulté le 10 juillet 2018.

les membres du site et également les différentes plateformes administrées par Mahyar, comme sa chaîne *Youtube*, *Twitch*, etc. (voir fig. 3.4).



© Réussite Critique

Figure 3.4 : Capture d'écran du site *Réussite Critique* en juillet 2016. Consulté en août 2016.

Pour le site internet, l'onglet « *Aventures* » a été le plus intéressant à étudier, notamment en ce qui a trait à l'attention des fans et la présentation de leurs productions (fanfictions, fanarts). À partir de cette base ont également été étudiés la Charte des Illustrations et la Charte des Textes, disponibles sur le forum dans les parties respectives appelées « Illustrations » (anciennement nommée « Communauté créative : Fanarts *Aventures* ») et la partie « Textes » (anciennement nommée « Scribouillards, zikos, autres »). Ces chartes se présentent comme un règlement afin d'encadrer les publications de créations de fans.

La grille d'observation comportait les catégories suivantes :

- Analyse comparative des deux chartes (similarités, différences dues à des formats distincts, autres différence).

- Mots employés pour désigner les fanarts et les fanfictions.
- Visibilité accordée aux sections « Textes » et « Illustrations » sur les réseaux sociaux numériques.
- Spécificités des activités de modération des sections « Textes » et « Illustrations », notamment le respect des chartes, les possibles incidents, les consignes données aux modérateurs, leurs tâches principales etc.
- Onglet « *Aventures* » présent sur la page d'accueil du site *Réussite Critique*.

L'ensemble de ces catégories observées puis analysées ont permis d'étudier la régulation des fanfictions et des fanarts sur le site *Réussite Critique*. Les spécificités qui découlent des données récoltées ont mis en évidence une perception générale des fanfictions et des fanarts, car les réglementations et le choix de donner de la visibilité ou non aux sections sont des décisions découlant directement d'un joueur, acteur central et influent de la communauté *Aventures*.

### 3.5.2 Entretiens semi-dirigés

Une autre méthode de collecte de données employée afin d'étudier notre cas a été l'entretien semi-dirigé. Ce dernier est une technique de collecte de données qui contribue au développement de connaissances en favorisant des approches qualitatives et interprétatives relevant en particulier des paradigmes constructivistes (Lincoln, 1995). Il prend la forme d'une conversation ou d'un dialogue, généralement entre deux personnes. Tiphaine Godfroid (2012), professeure en sociologie à l'université de Lorraine, qualifie l'entretien comme facile d'accès avec peu de matériel requis. Il autorise une grande liberté de parole et fait office d'un moment d'écoute, où le

chercheur et le profane partagent dans cet entretien une relation de confiance. Le but de l'entretien permet également de déjouer l'image de la « bonne réponse » et ce critère va permettre de recueillir des informations riches et le moins biaisée possible. Le chercheur ayant établi une relation de confiance avec son informateur va recueillir un récit en s'appuyant sur un guide d'entretien préalablement testé et construit à l'issue de travaux de recherche exploratoire.

Au cours de cette recherche, sept entretiens ont été réalisés, menés par un guide d'entretien adapté selon le statut de la personne interrogée :

- *Fanfictions* : trois fanficceurs, sélectionnés selon leur nombre de fanfictions publiées.
- *Fanarts* : trois fanartistes, sélectionnés selon la quantité de fanarts publiés sur leur plateforme personnelle ou sur le site *Réussite Critique*.
- *Modérateurs* : un modérateur du forum « *Aventures* » sur le site *Réussite Critique*. Un modérateur qui s'occupe de la partie « fanfiction » et de la partie « fanart » a été privilégié.

Les participants ont été contactés par message privés sur *Twitter*, *Réussite Critique* et *fanfiction.net*. Suite à leur réponse positive, la correspondance a été faite par courriel. Les entretiens ont été réalisés par vidéoconférence (enregistrés) et ont duré entre quarante minutes et une heure et demie. Par la suite, ils ont été retranscrits sous forme de verbatims (les enregistrements ont alors été détruits) puis analysés afin de dégager des catégories d'analyse permettant de répondre aux questions de cette recherche.

L'entretien semi-dirigé s'est déroulé avec plusieurs participants, âgés entre 19 et 32 ans. La communauté ayant un nombre réduit d'individus au sein de certaines fonctions, nous avons donc décidé de ne pas révéler le sexe des participants afin de conserver leur anonymat. En effet, le croisement du sexe des participants avec diverses informations

aurait pu compromettre la protection de leur identité. Parmi ces participants, trois d'entre eux écrivent des fanfictions, deux sont fanartistes ; nous avons également un participant qui était fanficeur et fanartiste et enfin un modérateur pour un total de sept participants à cette recherche. Ces fans, dont les rôles sont pluriels, ont ainsi permis un double regard sur leurs activités au sein de la communauté *Aventures*. La quasi-totalité des participants sont présents dans la communauté *Aventures* depuis le lancement de l'émission en juin 2015 (voir tableau 3.1) et tous ont été interrogés grâce au logiciel de vidéoconférence *Skype*.

Tableau 3.1 : Tableau de l'ensemble des participants interrogés

<b>Pseudonyme</b>	<b>Statut</b>	<b>Âge</b>	<b>Ancienneté</b>	<b>Durée de l'entretien</b>
FA01 (Fanartiste01)	Fanartiste	32	Entre 6 mois et 1 an	1h06
FF01 (Fanficeur02)	Fanficeur	24	1 an et plus	1h30
FA02 (Fanartiste02)	Fanartiste	24	1 an et plus	45 minutes
FFFA01 (Fanficeur/Fanartiste01)	Fanficeur et Fanartiste	26	1 an et plus	1h34
FF02 (Fanficeur02)	Fanficeur	22	1 an et plus	1h34
FF03 (Fanficeur03)	Fanficeur	19	1 an et plus	1h
MOD01 (Modérateur01)	Modérateur	19	1 an et plus	1h07

Dans le cadre de ces entretiens, il a été pertinent de voir la manière dont les fanfictions sont perçues par différents acteurs de la communauté d'*Aventures*, comment ils perçoivent les fanficeurs et si, pour eux, les fanfictions sont reconnues au même titre

que les fanarts. La perception des fanfictions par différents membres de la communauté *Aventures* – des fanartistes, modérateurs, fanficceurs – permet d’analyser si le discours diffère selon les individus et de les interroger sur ces différences de perception.

Enfin, au cours des entretiens, un participant nous a également orientés vers un document *Google Drive* qui recense le nombre total des fanfictions présentes dans la *fanbase*<sup>35</sup> de *fanfiction.net* (voir appendice E). Grâce à l’implication de membres de la communauté *Aventures*, nous avons également pu récupérer certaines données concernant la *fanbase* de fanfiction *Aventures* entre la période de mai 2016 à octobre 2017 ; ces données concernent notamment le nombre total de fanfictions présentes sur la *fanbase*, le nombre total d’auteurs, le type de fanfiction (par exemple un recueil de fanfictions, une fanfiction à chapitres multiples, une fanfiction à un seul chapitre, etc.) ou encore le nombre de fanfictions par catégories (par exemple, des fanfictions tout public, pour les plus de 15 ans, etc.). Il est donc également primordial d’étudier l’évolution de la *fanbase* de fanfictions durant cette période : à quel point le nombre de fanfictions a augmenté, quel est le pourcentage de fanfictions tout public ou de fanfictions pour adultes, etc.

### 3.5.3 Messages des joueurs sur le réseau socionumérique *Twitter*

L’un des moyens de diffusion de l’information par les joueurs d’*Aventures* et leur public reste les médias socionumériques. La page *Facebook* sert généralement à annoncer les sorties d’épisodes sur la chaîne *Youtube* ou les dates des épisodes mensuels en direct d’*Aventures*. Sur *Twitter*, il n’y a pas de compte officiel *Aventures*, mais chacun des joueurs détient son compte *Twitter* personnel sur lequel il poste des

---

<sup>35</sup> Le terme *fanbase* réfère ici à un endroit où sont concentrés les fans d’une même communauté. (association des mots « base » et « fan »)

informations sur ses activités personnelles, mais également relaie des productions de fans liées à *Aventures*. Les comptes *Twitter* sont les suivants :

- Mahyar : @MJmahyar
- Frédéric Molas: @Frederic\_Molas
- Krayn : @KraynJV
- Bob Lennon : @RoiLennon
- Sébastien Rassiati : @Seb\_du\_Grenier

À partir de ces comptes ont été collectés quelques *tweets* évoquant les fanfictions et les fanarts d'*Aventures*, *Starventures* et *Les Survivants* sur la période du 1<sup>er</sup> Juillet 2015 au 31 Décembre 2016. Grâce à la recherche avancée de *Twitter*, en entrant la période de temps à observer, il a été possible de dégager parmi l'ensemble des *tweets* émis ceux relatifs à *Aventures*. Cette méthode de recherche a permis d'éviter le tri manuel de la totalité des *tweets* provenant de chaque compte des joueurs depuis leur création.

Le réseau socionumérique *Twitter* concentre une majeure partie de la communauté d'*Aventures*. Parmi les *tweets*, nous avons trié ceux qui n'étaient pas en rapport avec *Aventures* et nous avons sélectionné ceux qui parlaient, mentionnaient ou partageaient une création de fans, fanart et fanfiction. Le but ici était de dresser une grille répertoriant les *tweets* des joueurs avec les critères suivants :

- Mention du terme « fanfiction » (ou tout autre mot référant à la pratique)
- Mention du terme « fanart » (ou tout autre mot référant à la pratique)
- Promotion de la galerie « Illustrations » (anciennement nommée « Fanarts *Aventures* » jusqu'à septembre 2016) sur le site *Réussite Critique*
- Promotion de la galerie « Textes » (anciennement nommée « Scribouillards, zikos, autres » jusqu'à septembre 2016) sur le site *Réussite Critique*
- Promotion de la *fanbase* de fanfictions sur le site *fanfiction.net*

- Promotion du mot-clic<sup>36</sup> #Aventuresfanarts (il n'est pas possible de connaître la promotion du mot-clic #Aventuresfanfictions car il n'y en a pas)

Les *tweets* ont été collectés puis leur nombre entré dans la grille de manière exhaustive pour être en mesure d'établir certaines observations quantitatives.

### 3.6 L'analyse de contenu

La méthode d'analyse choisie pour cette recherche a été l'analyse de contenu. La méthode d'analyse de contenu est apparue dans les années 1950, pour nuancer les traditions des études de textes qui se concentraient uniquement sur la linguistique et la description de la phrase énoncée. L'analyse de contenu va se focaliser sur les activités du locuteur, le contexte et l'articulation du langage, etc. (Cobby, 2009). Le champ de l'analyse de contenu est très vaste et plusieurs auteurs l'ont examiné sous des perspectives différentes : certains l'analysent dans sa globalité, d'autres par rapport à l'énonciation, d'autres encore se penchent sur les phénomènes d'énonciation, etc.

Pour Mucchielli (1984, p. 17), analyser le contenu d'une communication, c'est « rechercher les informations qui s'y trouvent, dégager le sens ou les sens de ce qui y est présenté, formuler, classer tout ce que contient ce document ou cette communication ». À travers le contenu de son discours, celui qui produit le message va manifester sa subjectivité, son opinion, sa vision du monde, etc. – ce que le chercheur va tenter de dégager grâce à une systématisation de l'analyse. Ainsi, il est intéressant

---

<sup>36</sup> Le terme le plus couramment mentionné pour désigner le *hashtag* reste l'anglicisme *mot-clic*. L'Office Québécois de la Langue Française (2018) définit le mot-clic comme ceci : « Mot-clé, précédé d'un croisillon, sur lequel on peut cliquer pour retrouver toutes les publications portant sur le même sujet. ». Source : [http://gdt.oqlf.gouv.qc.ca/ficheOqlf.aspx?Id\\_Fiche=26506610](http://gdt.oqlf.gouv.qc.ca/ficheOqlf.aspx?Id_Fiche=26506610). Consulté le 10 juillet 2018.

de voir quelle représentation du monde est diffusée à travers le discours et comment les rapports de pouvoir s'expriment à travers le discours produit dans une communauté de fans.

### 3.7 Certification éthique

Cette recherche a nécessité la participation de sujets humains dans le cadre d'une collecte d'opinions et de renseignements. Il est impératif que toute personne recrutée dans le cadre de ce projet ait été respectée lors des échanges afin de ne pas porter atteinte à son intégrité. Pour cela, une formation en ligne offerte par le Groupe Consultatif Interagence en Éthique de la Recherche a été complétée pour saisir tous les aspects de la recherche, ce qui a permis de se familiariser avec des normes rigoureuses qui ont été bénéfiques au travail effectué. Par la suite, une demande de certification éthique a été déposée et acceptée auprès du Comité d'éthique de la recherche pour les projets étudiants (CERPE) de l'UQAM. L'ensemble de la démarche a été appuyée par la directrice de recherche Maude Bonenfant, afin que toutes les précautions éthiques soient prises tout au long de cette étude.

### 3.8 Limites de la recherche

Malgré la pertinence de cette recherche et la rigueur de la méthodologie présentée, plusieurs limites sont à mentionner. D'abord, la dimension micro du phénomène étudié ainsi que l'approche qualitative par étude de cas rendent impossible la généralisation ou l'application à d'autres communautés de fans. Même s'il est possible d'observer une dynamique identique dans plusieurs communautés, chaque contexte reste différent. De plus, le corpus *Aventures* lui-même est en partie biaisé : même sans demande particulière formulée par les joueurs, l'interface minimaliste du jeu à elle seule pourrait

traduire un manque de représentations visuelles de l'univers et ainsi encourager la production de fanarts pour pallier ce manque. Ce constat s'accompagne également du fait que les fanfictions, se présentant comme un contenu textuel, n'offrent pas une valeur ajoutée en matière de représentation visuelle de l'univers fictionnel *Aventures* contrairement aux fanarts. Néanmoins, la présente recherche pourrait montrer que les créations de fans, bien que censées compléter le contenu original ne sont pas analysées uniquement en termes de quantité ou de besoin à combler, mais également en termes de représentation positive ou négative et de reconnaissance sociale.

Par ailleurs, l'approche par l'étude de cas se fonde sur l'interprétation personnelle des données et des inférences, ce qui peut présenter un risque de biais. Il s'agit ici de séparer deux parties : mon regard du fan et de fanficceuse, qui a posé les bases de la problématique de par mon implication en tant que fan créatif dans la communauté *Aventures* et le regard de la chercheuse, qui se veut neutre et critique. Laurent Di Filippo (2011) parle de l'importance de scinder sa réflexion entre être un chercheur et un joueur afin de ne pas biaiser les analyses. À partir de cette réflexion, il est donc impératif de mettre de côté les postulats et préjugés susceptibles d'influencer le jugement sur le phénomène analysé – à savoir *Aventures* – afin de conserver un regard qui se veut le plus neutre et critique possible. De plus, l'intégrité personnelle, la sensibilité et les préjugés possibles pour les personnes les activités sont étudiées doivent être bien prises en compte (Quentin, 2012). Suite à la présentation du terrain étudié, nous avons pu obtenir différents résultats par rapport aux fans : leur opinion par rapport à la communauté *Aventures*, leur sentiment d'appartenance, leur dynamique créative, leurs rapports aux autres créations *Aventures* et enfin, de façon plus spécifique, leur rapport aux fanfictions et aux fanficceurs d'*Aventures*. Ces résultats seront avant tout présentés avant d'être analysés.

## CHAPITRE IV

### PRÉSENTATION DES RÉSULTATS

Les résultats les plus pertinents pour notre recherche seront présentés dans cette partie. Ils permettent de répondre à la question générale, à savoir « comment prennent forme les enjeux de reconnaissance pour les fanficceurs et les fanartistes au sein de la communauté *Aventures* ? ». Les objectifs de la recherche ont consisté à identifier les différences de représentation de la fanfiction et du fanart dans les discours des fanficceurs et fanartistes, afin de voir si et comment ces derniers perçoivent ces différences. Dans un deuxième temps, nous avons également étudié les conséquences de ces différences de perception sur leurs activités de fans ainsi que sur leur construction identitaire par rapport à la communauté.

#### 4.1 Les rapports dans la communauté

##### 4.1.1 Les rapports entre les fans et la communauté

Les premières questions des entretiens semi-dirigés ont porté notamment sur le rapport des participants à *Aventures* en général : le but dans cette première partie a été de comprendre le contexte dans lequel ils ont découvert l'émission, ce qui les a attirés et comment ils perçoivent leur participation à la communauté en tant que fan. Il est important de noter qu'avant le lancement d'*Aventures*, les joueurs avaient déjà une certaine notoriété de par leur activité sur *Youtube*. Ainsi, sur les six participants, cinq d'entre eux ont découvert *Aventures* par la même chaîne *Youtube* : celle du Joueur du

Grenier, actif depuis 2009. Ce dernier a lancé sa deuxième chaîne « Bazar du Grenier » en 2015, avec pour première vidéo la saison 1 de l'émission *Aventures*. De plus, les renseignements recueillis rapportent que cinq participants sur six suivent l'émission *Aventures* depuis ses débuts. De ce fait, ces derniers ont une bonne connaissance du fonctionnement de la communauté. Ils suivent également les joueurs sur les réseaux sociaux et savent la fréquence de sortie des épisodes. En interrogeant les participants sur leurs impressions par rapport à la communauté *Aventures*, leur jugement reste globalement positif : en effet, tous évoquent les avantages d'avoir une communauté active, créative, où l'on peut partager et échanger avec les autres autour d'une passion commune qui a même permis de nouer de nouvelles relations.

Je trouve ça super intéressant, c'est la première fois que je me mets vraiment dans une grosse communauté, surtout dans une communauté sur un truc français, parce que j'étais dans d'autres communautés, mais c'était soit des mangas donc c'était du japonais [...] donc tu ne pouvais pas voir directement le *mangaka*<sup>37</sup> facilement, ou alors ce qu'ils ont produit, des séries américaines ou les acteurs tandis que là, bah, c'est des Français donc on peut un peu plus les « approcher ». (Participant FFFA01, le 17 août 2017)

L'activité d'une communauté en français donne ainsi aux fans francophones plus de chances de s'impliquer au cœur d'*Aventures*. Néanmoins, les participants ont conscience de quelques conflits présents dans la communauté : par exemple, certains mentionnent des conflits entre certains fans, l'immaturation de la communauté en général ou encore l'élitisme des anciens fans par rapport aux nouveaux.

Je trouve que la communauté est – comment on pourrait dire – elle est un peu – pas dispersée, mais chacun a son point de vue [...] et ça, c'est intéressant et à la fois un peu « destructeur » parce que certains sont très jeunes et n'ont pas une certaine appréhension du monde, des choses comme ça, et à la fois, c'est une

---

<sup>37</sup> Un *mangaka* est un auteur et dessinateur de mangas. Le manga est une bande dessinée japonaise.

famille et à la fois il y a des conflits comme dans tous les groupes de communauté en réalité. (Participant FFFA01, le 17 août 2017)

Dans la communauté, je dirais peut-être...je ne sais pas...un petit élitisme, genre chez certains vieux qui se considèrent comme les membres de la communauté qui dénigrent tous les autres ; enfin, les problèmes habituels. (Participant FF03, le 15 octobre 2017)

Outre ces défauts liés à la communauté, d'autres participants relèvent d'autres points négatifs qui concernent la web-série *Aventures* comme telle : le format de l'émission qui se rapproche plus d'un spectacle destiné à divertir les spectateurs que d'une vraie partie de jeu de rôles sur table ou encore certaines décisions des joueurs.

Des fois, certains joueurs imposent leur façon d'être et de faire et de dire, ça peut être un bien comme un mal et ça peut être assez frustrant pour nous les *viewers* quoi. (Participant FF02, le 3 août 2017)

J'ai un ami qui a vu que j'aimais bien *Aventures* : il m'a dit « Attends, tu veux faire du jeu de rôles ? Viens, on va faire autre chose que simplement le *show* qu'il présente. On va faire vraiment ce que moi j'appelle du jeu de rôles. » Puisqu'on est d'accord qu'*Aventures* est avant tout un *show* et il y a beaucoup de choses qui sont – pas passées sous silence – mais voilà, il faut que ça soit impactant, que ça soit divertissant, donc toutes les mécaniques sont différentes des parties qu'on peut faire entre particuliers. (Participant FA01, le 5 mai 2017)

Malgré ces défauts soulevés par les participants, nous pouvons comprendre qu'ils considèrent *Aventures* avant tout comme une communauté à l'ambiance positive. Les participants sont au courant des quelques activités de création collectives qui ont été organisées dans la communauté et deux d'entre eux en ont même organisées. Ainsi, les fans multiplient les moyens d'interagir, notamment par des mises en place de groupes sur divers réseaux sociaux afin d'encourager l'échange : clavardage sur l'émission *Twitch* d'un joueur, *Twitter*, serveur *Discord* (un réseau gratuit pour les joueurs), groupes de discussion sur le site *Réussite Critique*, etc. La plateforme *Twitter*

est unanimement mentionnée par les participants comme lieu où se déroulent les échanges avec les autres fans. Ils le considèrent également comme l'endroit où sont regroupés le plus de fans d'*Aventures*.

C'est aussi avec *Aventures* que je me suis mis sur *Twitter* parce qu'il y avait quelques amis qui y étaient de la *fanbase Aventures* ; je me suis dit « pourquoi pas ? ». (Participant FF01, le 7 juin 2017)

*Twitter* reste également un lieu privilégié pour les fans afin de communiquer avec les joueurs, en dehors des discussions instantanées sur leurs émissions en direct sur le site *Twitch*. Le désir de communiquer avec les joueurs montre que ces derniers jouent un rôle prépondérant dans la communauté.

#### 4.1.2 Le rôle des joueurs dans la communauté

L'avantage d'*Aventures* pour les participants est la forte proximité des joueurs avec leur communauté. En effet, les joueurs sont conscients de la créativité de leur communauté et favorisent le maximum d'interactions avec leurs fans. Ces échanges prennent la forme de messages par le biais de réseaux sociaux numériques, les allusions à la communauté dans leurs vidéos *Aventures* ou encore des rencontres lors de conventions. Nous pouvons aussi constater que les joueurs partagent les créations que les fans leur envoient sur leurs comptes *Twitter*. Dans le même registre, les émissions en direct d'*Aventures*, qui ont eu lieu une fois par mois d'août 2015 à septembre 2016, diffusaient pendant les pauses des fanarts *Aventures*. Un participant a également mentionné que, durant les conventions, beaucoup de fans arrivaient avec leurs créations – fanarts et fanfictions – afin de les remettre en main propre aux joueurs. Les joueurs ayant une forte notoriété dans la communauté, ils sont très suivis sur les réseaux

socionumériques : ainsi, lorsqu'ils partagent une création, ils permettent à l'artiste ou l'auteur d'élargir son public.

Dès que je mettais un truc et si [...] t'as Bob ou t'as Seb<sup>38</sup> qui *retweete* quelque chose, tu peux être sûr qu'à la place d'en voir juste cinq ou six qui te font un j'aime et un *retweet*, tu vas en avoir plus d'une dizaine [...] je me souviens que des fois, je me réveillais, car mon portable n'arrêtait pas de vibrer parce que j'avais 99 notifications entre les j'aime et les *retweet* et là tu fais « Ouais, bon bah ça c'est Seb, ou Mahyar ou un autre qui a *retweeté* donc forcément ». (Participant FFFA01, le 17 août 2017)

Sur tous les participants interrogés, deux fanartistes sur trois ont déjà mentionné une interaction particulière avec les joueurs contre un fanficceur sur quatre. Le participant fanartiste FA02 a d'ailleurs été invité pour animer une des émissions en direct d'un joueur en faisant un fanart. Il décrit cette expérience comme « privilégiée » et explique que grâce à *Aventures*, il a même pu élargir son réseau professionnel.

Mahyar fait des *streams* et il avait lancé les « *Stream-ception* » pour inviter un artiste à dessiner pendant que lui animait le *live*. Et j'ai participé à ça, donc j'ai pu discuter un petit peu avec lui, puis avec la communauté en même temps. Ça a été une expérience très sympa ; d'ailleurs, il m'avait proposé de recommencer à l'occasion [...] On n'avait pas beaucoup discuté finalement, parce qu'il m'a appelé à peu près cinq minutes avant de commencer le *live*, mais ça faisait une petite interaction un peu privilégiée comme ça [...] il se trouve que grâce à Mahyar, j'ai pu faire des connexions qui pourraient se concrétiser en quelque chose de professionnel. (Participant FA02, le 7 juillet 2017)

Le participant FFFA01 a pu, grâce à un joueur, couper la file d'attente en convention pour aller distribuer ses fanarts et a également vu ses créations être partagées plusieurs fois sur les réseaux socionumériques par les joueurs. Dans le cas des fanfictions, le participant FF03 a également pu voir ses écrits mentionnés lors d'émissions en direct

---

<sup>38</sup> Le participant parle ici de Bob Lennon et de Sébastien Rassiati, deux joueurs d'*Aventures*.

des joueurs. Il est donc intéressant de constater que, pour les participants à cette étude, les joueurs jouent un rôle central pour se faire connaître.

Je suis sur *Twitter* [...] c'est en partie *Aventures* qui m'avait incité à être un peu plus actif [...] on sait qu'il y a plus de chances que ce soit vu quand même par les créateurs en question et voilà, c'est toujours agréable de voir que ce que tu as fait est vu par les créateurs en question. (Participant FA02, le 7 juillet 2017)

Les joueurs élargissent le public des artistes et des auteurs lorsqu'ils les mentionnent et partagent leurs créations. Leurs opinions, de même que leurs discours comptent dans la communauté, car ce sont eux les acteurs du jeu diffusé. Or, selon les fans, deux discours distincts se présentent par rapport à la fanfiction et au fanart. Bien qu'aucun joueur n'ait été interrogé pour cette recherche par manque de disponibilité, il est tout de même intéressant de noter que, selon les fans, ces derniers auraient un discours bien particulier selon le type de création : fanfiction ou fanart. Ainsi, à la question « selon toi, comment la communauté d'*Aventures* (les fans et les joueurs) voit les fanarts ? », les participants ont mis en lumière la réception positive des fanarts par les joueurs et par la communauté. Le fanart est un support « mieux accueilli », « joli » et « abordable ».

Les joueurs, c'est majoritairement fanarts bien plus que fanfic. (Participant FF03, le 15 octobre 2017).

[Les fans et les joueurs voient les fanarts] Mieux [que les fanfictions]. Pour moi, c'est comme ça, c'est quelque chose qui a l'air d'être de plus grande qualité que les fanfictions et qui... pour moi c'est un *level* au-dessus dans leur vision de quelque chose qui se diffuse plus, qui est plus joli, qui est plus abordable que des fanfictions. (Participant FF02, le 3 août 2017)

Alors eux [les fanarts], comme je t'ai dit, c'est beaucoup plus...ils [les joueurs et les fans] accueillent beaucoup mieux tout ça. Ils voient le travail qui a été

effectué, ils le conçoivent comme si c'était des belles choses et tout ça. Ils cherchent vraiment à publier et à partager ces images là parce qu'ils apprécient ce travail-là parce qu'ils trouvent que c'est intéressant. [...] Non, ils l'accueillent très très bien ça. (Participant FFFA01, le 17 août 2017)

Si les participants sont tous conscients de la différence de traitement entre fanfictions et fanarts dans la communauté, ils ne distinguent pas le discours des fans par rapport à celui des joueurs. Le fanart peut également être un moyen d'illustrer l'univers d'*Aventures* et faire vivre cet univers au-delà de l'émission.

[La communauté – fans et joueurs – voient les fanarts] Comme des illustrations. Ce qui est tout bête, c'est que les fanarts ont quand même le mérite de poser des images, des visuels, parce que [...] les fiches des joueurs, descriptions des joueurs ne correspondent pas forcément aux visuels que nous on en a en tant que *viewers* et ça aide moralement à poser une image. (Participant FF01, le 7 juin 2017)

Bah, je pense que c'est une façon assez simple pour eux de s'appropriier l'univers, tout simplement, de mieux se représenter des personnages, des décors, des créatures, c'est une façon de continuer à faire vivre l'univers d'*Aventures* tout simplement en dehors des *lives* et des épisodes. (Participant FA02, le 7 juillet 2017)

Alors, je sais que déjà les joueurs et... moi je parle du point de vue de Mahyar, parce que je l'ai entendu en *live*... il est extrêmement fier de cette communauté créative qui s'est développée et qui se bouge pour faire vivre *Aventures* et pour en parler. [...] Mais c'est vrai que l'impulsion de la communauté, le fait qu'elle soit soutenue autant, que ça soit autant relayé et partagé, il apprécie et ça du côté des joueurs, je sais que globalement, même Bob Lennon à chaque fois il fait « Wow, mais c'est fabuleux tous ces trucs ». (Participant FA01, le 5 mai 2017)

Dans le cas des fanfictions, les participants considèrent unanimement que la différence de discours et de traitement des créations de fans par les joueurs est en défaveur pour

les fanfictions. Certains participants évoquent la réticence des joueurs à s'impliquer pleinement dans la fanfiction. Le participant FF02, à la fin de l'entretien, après la révélation de l'objet d'étude, a fait la réflexion selon laquelle les joueurs sont plus enclins à encourager les fanartistes à créer par rapport aux fanficceurs.

Quand tu regardes *Aventures*, les joueurs, quand ils font *Aventures*, ils incitent au dessin, ils incitent souvent à faire des fanarts, mais pas à l'écriture. C'est pour montrer à quel point ça a...je pense que ça ne leur vient même pas à l'idée en fait. (Participant FF02, le 3 août 2017)

Le participant FA02 émet quant à lui l'hypothèse selon laquelle les joueurs doivent être « amusés » de se voir mis en scène dans les fanfictions, chose qui doit être « particulière ».

Après, je ne sais pas comment peuvent réagir Bob, Fred, Krayn, etc. Je ne sais pas... je pense qu'ils doivent voir ça d'un œil amusé, mais c'est vrai que ça doit être particulier de voir ça avec ses personnages, de les voir mis en action sans qu'ils aient leur mot à dire. (Participant FA02, le 7 juillet 2017)

Le participant FF03, pour sa part, a attribué la responsabilité de la réputation des fanfictions à un joueur.

Il y a eu [nom du joueur] pour commencer qui a totalement...c'est quasiment sa faute si les fanfics ont tant de mauvais rapports avec les gens parce que dans un *live*, il avait sorti une connerie comme quoi on n'écrivait que du sexe et ça s'est retourné contre nous : pendant genre trois semaines, on a entendu « ouais mais gniagniagnia t'écris que du sexe » et c'est un peu resté. C'est triste, mais voilà. C'est pour ça qu'on n'a pas tant de public que ça parce que les gens ne viennent pas voir : ils restent sur des *a priori*. (Participant FF03, le 15 octobre 2017)

Cependant, ce même participant reste positif et explique que malgré ces *a priori*, la situation tend à s'améliorer, car une évolution est observable dans l'opinion de certains

joueurs. Certains participants à cette étude ont cité le joueur Krayn, dont l'opinion sur les fanfictions était de prime abord négative, mais qui a évolué vers un jugement plus positif.

Il y en a un qu'on a réussi un peu à le faire débloquent : c'était d'abord Krayn qui a vraiment tout mal pris. Il voulait pas lire de fanfictions, ça lui déplaisait et on lui a montré que [...] au final, maintenant tout n'est pas forcément négatif, que tu peux en lire : t'inquiète pas, ce n'est pas méchant. Donc là, il l'a un peu moins mal pris et puis il a commencé à en lire. (Participant FFFA01, le 17 août 2017)

Mahyar, le créateur de l'univers d'*Aventures* ainsi que l'un des DM (*Dungeon Master*) est également cité comme un grand supporteur des créations de fans. Il a créé des plateformes de partage de créations, comme son site personnel *Réussite Critique* ou encore ses émissions en direct sur *Twitch*.

#### Observations des comptes *Twitter* des joueurs et du site *Réussite Critique*

En complément des entretiens des participants, nous avons voulu également voir les propos que tiennent les joueurs sur le réseau socionumérique *Twitter* ainsi que sur le site *Réussite Critique*. Pour cela, une grille d'observation avec plusieurs éléments à étudier a été mise en place. Pour rappel, les critères d'observation des comptes *Twitter* des joueurs sont les suivants :

- Mention du terme « fanfiction » (ou tout autre mot référant à la pratique)
- Mention du terme « fanart » (ou tout autre mot référant à la pratique)
- Promotion de la galerie « Illustrations » (anciennement nommée « Fanarts *Aventures* » jusqu'à septembre 2016) sur le site *Réussite Critique*

- Promotion de la galerie « Textes » (anciennement nommée « Scribouillards, zikos, autres » jusqu'à septembre 2016) sur le site *Réussite Critique*
- Promotion de la *fanbase* de fanfictions sur le site *fanfiction.net*
- Promotion du mot-clic #*Aventuresfanarts*

Parmi les critères sélectionnés pour effectuer ces observations, il est à noter qu'il n'existe pas de mot-clic officiel pour les fanfictions *Aventures* : il nous a donc été impossible d'évaluer sa fréquence d'utilisation. De ce fait, la fréquence de promotion de la galerie « Textes » sur *Réussite Critique*, de même que la *fanbase* de fanfictions sur *fanfiction.net* ont été observées afin de compenser ce manque. Tout d'abord, les observations montrent que les joueurs ont partagé en général peu de créations de fans relatifs à *Aventures* sur leurs comptes *Twitter*. Durant la période de juillet 2015 à décembre 2016, le nombre total de créations de fans partagées, fanart et fanfictions inclus, se situe entre 3 et 38 créations par joueur (voir appendice D). Malgré ce partage peu abondant, il est cependant possible de constater que les joueurs ont tous déjà partagé au moins un fanart et ont mentionné le terme « fanart » sur leurs comptes. Parmi les fanarts partagés, il y a généralement une mention de l'artiste ou éventuellement un lien vers sa création (voir fig. 4.1).



©Twitter.

Figure 4.1: Capture d'écran d'un fanart par le joueur Bob Lennon. Prise le 30 mars 2018

De plus, trois joueurs sur cinq ont encouragé la création de fanarts à l'occasion des émissions en direct d'*Aventures*, que ce soit par la promotion du mot-clic *Aventuresfanarts* ou par un simple message spécifique (voir fig. 4.2, 4.3 et 4.4).



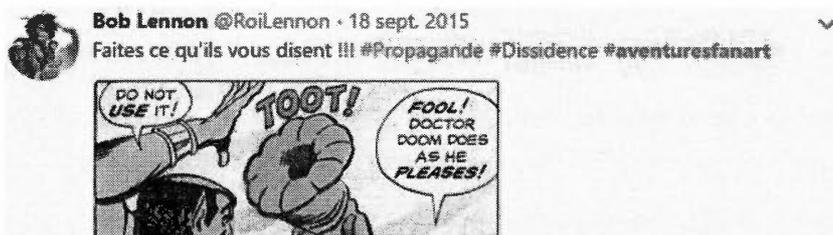
© Twitter.

Figure 4.2 : Capture d'écran de la promotion du mot-clic *AventuresFanarts*. Prise le 4 mars 2016



© Twitter.

Figure 4.3 : Capture d'écran d'une demande de fanarts. Prise le 4 mars 2016



© Twitter.

Figure 4.4 : Capture d'écran d'une demande de fanarts. Prise le 4 mars 2016

Concernant les fanfictions, seuls deux joueurs sur cinq les ont mentionnées d'une manière ou d'une autre durant la période observée : en premier lieu, le joueur et maître du jeu Mahyar a évoqué la fanfiction avec d'autres types de créations de fans afin de remercier l'ensemble des fans créatifs de la communauté *Aventures* (voir fig. 4.5).



© Twitter

Figure 4.5 : Capture d'écran d'un tweet de Mahyar. Prise le 27 décembre 2016

Mahyar a également par deux fois fait la promotion de la galerie de textes sur *Réussite Critique*, qui regroupe fanfictions, poèmes, écrits et chansons en tout genre. Les deux *tweets* de la section « Scribouillards, zikos, autres » (renommée « Textes » depuis septembre 2016) ont été écrits par Mahyar en réponse à deux questions de fans cherchant où poster leurs chansons sur *Aventures* (voir fig. 4.6 et fig. 4.7). Cependant, le joueur Mahyar a fait sur son compte *Twitter* plusieurs promotions officielles de la galerie de fanarts du site *Réussite Critique* (voir fig. 4.8).



©Twitter

Figure 4.6 : Capture d'écran de la promotion de la section « Scribouillards, zikos, autres ». Prise le 30 mars 2018



©Twitter

Figure 4.7 : Capture d'écran de la promotion de la section « Scribouillards, zikos, autres ». Prise le 30 mars 2018



©Twitter

Figure 4.8 : Capture d'écran de la promotion de la galerie « Fanarts » sur Réussite Critique. Prise le 30 mars 2018

Concernant les fanfictions, il n'y a eu que deux joueurs sur cinq qui ont partagé une fanfiction sur *Twitter*. En mars 2016, un des joueurs, Krayn, a mentionné le travail d'une fanficceuse en la remerciant et en postant un lien vers sa création (voir fig. 4.9). Mahyar a également partagé une fanfiction envoyée par un fan. Ce dernier mentionne l'auteure, ainsi qu'un remerciement et également une mise en valeur de sa créativité (voir fig. 4.10).



©Twitter.

Figure 4.9 : Capture d'écran d'une fanfiction partagée par le joueur Krayn le 18 mars 2016. Prise le 30 mars 2018



© Twitter

Figure 4.10 : Capture d'écran d'un tweet de Mahyar sur une fanfiction. Prise le 16 novembre 2016

Cependant, ces deux exemples de partage de fanfictions restent des exceptions. La promotion et même la mention des fanfictions est quasiment absente des comptes *Twitter* des joueurs comparativement aux fanarts.

L'ensemble de ces observations nous permettent de constater que les joueurs sont au courant des endroits principaux où sont regroupés fanarts et fanfictions : par exemple, le tweet de Bob Lennon (voir fig. 4.1) renvoie à une galerie d'images sur le site *DeviantArt* et Mahyar a plusieurs fois posté un lien vers la *fanbase* de *fanfiction.net* (voir fig. 4.11 et 4.12). Il est donc possible de penser que les promotions sont une forme

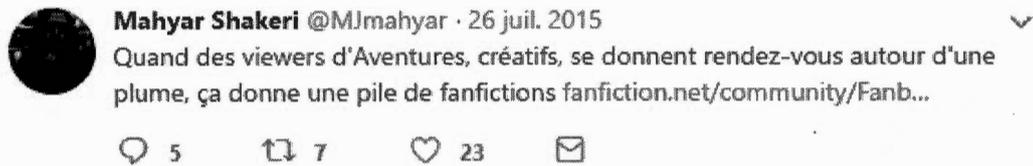
de reconnaissance pour les deux productions. Néanmoins, les observations révèlent que, en général, le partage de créations de fans a surtout concerné les fanarts. Même si le nombre de fanfictions et de fanarts partagés par les joueurs sur la période observée est modeste, il en résulte une forte majorité de fanarts partagés et louangés. Au-delà du simple partage de fanarts, les joueurs ont également souvent « commandé » des fanarts durant les émissions en direct d'*Aventures* : par exemple, lors d'une situation comique ou épique, il est commun qu'un joueur dise « J'aimerais bien un fanart où l'on voit... »<sup>39</sup>. Certains fanartistes s'exécutent alors, dessinent pendant l'émission et envoient leurs dessins aux joueurs qui les partagent ensuite sur *Twitter*. Ainsi, bien que peu nombreux, tous les joueurs ont déjà partagé au moins deux fanarts.

À partir de cette observation, nous pouvons constater que, contrairement aux *tweets* sur les fanfictions, ceux des fanarts sont plus nombreux et surtout plus partagés par les joueurs. Outre les partages de fanarts, les mentions faisant la promotion de la galerie de fanarts sur le site *Réussite Critique* ont été plus nombreuses et officielles que la galerie de fanfictions, qui n'a pas été nommée comme telle et qui accueille également d'autres productions que la fanfiction<sup>40</sup>. Si tous les joueurs ont déjà partagé des fanarts, certains n'ont jamais mentionné ou même parlé des fanfictions sur leurs comptes *Twitter*.

---

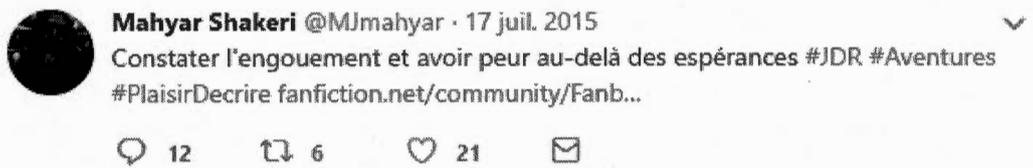
<sup>39</sup>Source: <https://bit.ly/2SxKTRW> de 12 :45 à 12 :50. Consulté le 10 juillet 2018.

<sup>40</sup> A noter qu'à partir de septembre 2016, la section sera renommée sur le site *Réussite Critique*.



© Twitter

Figure 4.11 : Capture d'écran de la promotion de la *fanbase fanfiction.net*. Prise le 5 mai 2018



© Twitter

Figure 4.12 : Capture d'écran de la promotion de la *fanbase fanfiction.net*. Prise le 5 mai 2018

Observation du site *Réussite Critique* : l'onglet *Aventures* et les chartes des « Illustrations » et des « Textes ».

La deuxième plateforme officielle observée dans le cadre de ce projet est le site *Réussite Critique*. Il est tenu par Mahyar Shakeri, joueur et maître du jeu d'*Aventures*. Dès la création de la web-série, le site *Réussite Critique* a créé un onglet spécial dédié à *Aventures* et des forums où la communauté peut interagir.



© Réussite Critique

Figure 4.13 : Capture d'écran des onglets du site *Réussite Critique*. Prise le 8 avril 2018

Nous pouvons remarquer que l'onglet spécial d'*Aventures* contient plusieurs sous-sections :

- Univers : cette section présente les fiches des personnages, les différents univers des émissions (*Aventures*, *Starventures*, *les Survivants*, etc.).
- Vidéos : il s'agit ici de toutes les émissions relatives au jeu de rôles auxquelles Mahyar a participé.
- Fanarts : de mai 2015 à septembre 2016, cette section présentait et regroupaient l'ensemble des galeries de fanartistes. Les instructions fournissaient une adresse courriel par laquelle les fanartistes pouvaient transmettre leurs œuvres ainsi que la marche à suivre pour avoir sa galerie de fanarts sur le site. Enfin, il y avait également une invitation à rejoindre Mahyar lors d'une de ses émissions en direct afin de partager ses créations (voir fig. 4.14). Depuis septembre 2016, cette sous-catégorie « Fanarts » renvoie directement au forum *Aventures* dédié aux fanarts, appelé « Illustrations ».



© Réussite Critique

Figure 4.14 : Capture d'écran de la sous-section « Fanarts ». Prise le 27 décembre 2016

Il existe deux versions du forum *Aventures* : une ancienne et une nouvelle. L'ancienne version du forum avait une partie spécialement dédiée à *Aventures*. Les fans pouvaient partager leurs créations dans une section pour les fanarts appelée « Communauté Créative : Fanarts *Aventures* » et une autre section appelée « Communauté créative : Scribouillards, zikos, autres », où l'on pouvait retrouver des fanfictions, des chansons et d'autres types de créations (voir fig. 4.15).

Depuis la mise à jour du site en septembre 2016, la section « Fanarts » est désormais appelée « Illustrations » et a comme sous-titres « Fanarts *Aventures*, *Starventures*...cosplay, galerie de créatifs ». La section dédiée aux fanfictions est appelée « Textes » avec pour sous-titres « Fanfictions, nouvelles, romans » (voir fig. 4.16).

Forum	Sujets	Articles	Fraicheur
<b>Accueil</b> Se présenter, annonces, F.A.Q.	223	1,651	il y a 3 jours et 4 heures Val-07
<b>Univers et jeux de rôles</b> Ses critiques, retours d'expérience et articles	95	817	il y a 6 jours Fouin
<b>Cour de récré</b> Hobbies ! Jeux de société, cinéma, jeux vidéos	42	436	il y a 1 semaine FessieZem
<b>Aventures, l'univers, le JDR, la série, en Live...</b> Sa mythologie, ses héros, ses histoires	30	378	il y a 4 jours et 2 heures Zeyke
<b>Communauté créative : Scribouillards, zikos, autres</b> Textes, musiques et autres	62	380	il y a 5 jours et 12 heures Angy_du_Lux
<b>Communauté créative : Fanarts Aventures</b> Galeries, illustrations, graphismes	162	1,491	il y a 3 jours et 4 heures Val-07

© Réussite Critique

Figure 4.15 : Capture d'écran de l'ancien forum Réussite Critique. Prise le 16 septembre 2016.

	SUJETS	MESSAGES	D'UNER MESSAGE
<b>Textes</b> Fictions, nouvelles, romans Modérateur : Mado Ninja	23	226	Re: [Texte] Crossover II - La... par Angy_du_Lux le sam. 5 nov. 2016 08:25
<b>Illustrations</b> Fanarts Aventures, Starventures... cosplay, galeries de créatifs	29	254	Re: Val-07 Illustrations par Elise Gagne le jeu. 3 nov. 2016 22:06

© Réussite Critique.

Figure 4.16 : Capture d'écran des sections du forum Prise le 5 novembre 2016.

La section « Textes » est aujourd'hui régulée par un modérateur. Cependant, aucun modérateur n'est assigné à la section « Illustrations ». Lors des entretiens semi-dirigés avec le modérateur, ce dernier n'a pas pu fournir d'explications quant au fait que la

section « Textes » était régulée par un modérateur et non la section « Illustrations ». Le participant a affirmé ne pas connaître les raisons de cette prise de décision.

C'est le classement de Mahyar : je ne sais pas pourquoi il a fait ça, mais bon. Je cherche toujours pourquoi j'avais le droit sur quelques catégories et pas sur le forum mais bon [...] je crois que je lui en avais parlé brièvement au début et qu'il m'a fait « Ouais, mais non » J'ai fait « Ah bon bah tant pis ok, si tu veux ». Je ne sais pas.... (Participant MOD01, le 15 octobre 2017)

Au-delà de l'onglet *Aventures*, il a été intéressant également d'observer les différents règlements concernant les sections respectives « Illustrations » et « Textes ». Ces sections comportent deux chartes respectives, une « Charte des Textes » et une « Charte des Illustrations » auxquelles il faut adhérer pour pouvoir poster ses créations. En examinant les deux chartes, nous constatons que même si elles semblent être identiques sur la plupart des points (comme par exemple en ce qui concerne les droits d'auteur, l'interdiction des propos insultants et volontairement blessants), elles présentent quelques différences significatives. Dans la « Charte des Illustrations », des instructions supplémentaires sont détaillées afin d'expliquer comment poster et héberger une image ou encore des indications sur la manière de référencer sa galerie sur le site<sup>41</sup>. Dans la « Charte des Textes », en revanche, il existe la règle suivante : « Lorsque vous postez un texte, précisez au début de votre sujet le genre littéraire, la présence d'éléments pouvant heurter les plus jeunes et les plus sensibles (sexe, violence, etc.)<sup>42</sup> ». Or, cette règle ne figure pas dans la « Charte des Illustrations ». Le modérateur interrogé, bien qu'ayant participé à la séance de remue-méninges et à la

---

<sup>41</sup> Lien vers la « Charte des Illustrations » :

<http://www.reussitecritique.fr/index.php/forum/?viewforum=1&viewtopic=15>. Consulté le 10 juillet 2018.

<sup>42</sup> Lien vers la « Charte des Textes » :

<http://www.reussitecritique.fr/index.php/forum/?viewforum=0&viewtopic=14>. Consulté le 10 juillet 2018

rédaction des deux chartes, n'avait pas eu conscience de cette différence de règles avant que nous lui en parlions. Il a même ajouté qu'il lui semblait avoir vu quelques fanarts « au contenu sensible » être postés sur le site sans que cela n'enclenche de mesures pour les contrôler ou les supprimer. Bien que la règle du forum demande à adhérer aux chartes pour pouvoir poster, le modérateur considère que ce n'est pas le cas, car « au final, les gens ont respecté ça deux semaines après c'est parti en c... mais ce n'est pas grave » (Participant MOD01, 2017). Selon lui, s'il y a peu de créations au contenu sensible sur *Réussite Critique*, c'est parce que les créateurs se retiennent de poster à cause du regard de Mahyar.

Je pense surtout que [...] dans mon ressenti, je sais qu'il y a beaucoup d'auteurs qui se censurent là-bas parce qu'il y a Mahyar sur le forum. Je pense que c'est Mahyar qui fait que les créateurs se censurent eux-mêmes (Participant MOD01, le 15 octobre 2017)

Le regard du joueur serait donc une des composantes qui régulerait le contenu des créations de fans, mais également l'endroit où les fans choisissent de poster leurs créations : en effet, le participant FF03 a exprimé sa réticence à poster une fanfiction au contenu qu'il jugeait « trop violent pour le forum [*Réussite Critique*] », mais n'a pas hésité à la poster sur *fanfiction.net*.

Bien que *Réussite Critique* soit un site de partage de créations de fans, la différence dans la régulation entre les fanfictions et fanarts est significative : en effet, la présence d'un modérateur assigné uniquement à la section « Textes » et non à la section « Illustrations » ou encore la différence entre les deux chartes démontrent une surveillance plus minutieuse du côté des fanfictions que des fanarts. Ces observations témoignent d'un discours officiel, car *Réussite Critique* est une plateforme officielle gérée par Mahyar : ce dernier étant un des joueurs et maître du jeu d'*Aventures*, c'est un acteur central et influent de la communauté. Les prises de décisions sur la gestion des sections « Illustrations » et « Textes » viennent ainsi de lui suite à un remue-

méninges, ce qui atteste d'un discours subjectif selon si l'on parle de fanarts ou de fanfictions.

#### Cas de la campagne *Ulule* : promotion du jeu de rôles *Aventures*

En octobre 2017, le joueur et maître du jeu Mahyar lance sur la plateforme de financement participatif *Ulule*<sup>43</sup> le jeu de rôles *Aventures*. En décembre 2018, il est annoncé que le jeu ne verrait pas le jour suite à un différend entre Mahyar et les Éditions Sans-Détour ; cependant, la campagne en elle-même reste un cas intéressant à analyser pour notre recherche. Initialement prévu pour l'été 2018, le jeu comprenait tout le nécessaire indispensable à un jeu de rôles papier : un livre sur l'univers, le bestiaire de l'univers, un livre de règles, un bestiaire, un écran de jeu, des fiches de personnages vierges ainsi que des dés de jeux à six faces et dix faces (communément appelés « dé de six » et « dé de dix »). Afin de favoriser la promotion du projet, les fans ayant contribué au financement participatif avaient la possibilité de gagner des cadeaux bonus en effectuant une liste de plusieurs actions de promotion (par exemple, dix égoportraits<sup>44</sup> de personnes regardant *Aventures* ou atteindre 3000 abonnés sur le *Twitter* de la maison d'édition, etc.). Une fois que tous les objectifs d'une liste étaient remplis, les fans débloquaient un cadeau supplémentaire qui serait envoyé avec la boîte de jeu de rôles *Aventures*. Les fanfictions et les fanarts ont également été présents dans la promotion du jeu *Aventures* sur la plateforme *Ulule*, mais à différents niveaux.

---

<sup>43</sup> Le jeu *Aventures* sur *Ulule* : <https://fr.ulule.com/Aventures-le-jeu/>. Consulté le 10 juillet 2018.

<sup>44</sup> Plus communément appelé par le terme anglophone « selfie », l'Office Québécois de la Langue Française définit l'autoportrait par : « Autoportrait photographique fait à bout de bras, la plupart du temps avec un téléphone intelligent, un appareil photo numérique ou une tablette, généralement dans le but de le publier sur un réseau social. ». Source : [http://gdt.oqlf.gouv.qc.ca/ficheOqlf.aspx?Id\\_Fiche=26527058](http://gdt.oqlf.gouv.qc.ca/ficheOqlf.aspx?Id_Fiche=26527058). Consulté le 10 juillet 2018.

Au total, 92 actions de promotion ont été effectuées par les fans. Sur ces 92 actions de promotion, une seule mentionnait le terme « fanfiction » : les fans contributeurs devaient écrire un total de dix fanfictions *Aventures*. Si cette mention constitue bel et bien une demande de fanfictions par un acteur central de la communauté, elle reste inégale par rapport à la demande de fanarts puisque, au total, six actions de promotions ont demandé des fanarts – dont le nombre total pour l’ensemble de la campagne de promotion s’élève à 130. Or, ces actions ne concernent que les créations identifiées comme « fanart » et comme « fanfiction ». En s’appuyant sur la définition de la fanfiction de Torres Miguel (2008, p.1), qui en parle avant tout comme une pratique de création littéraire, et de la définition du fanart de Michael Colibraro (2008, p.26) qui regroupe toutes les créations en 2D et en 3D, on peut constater que la différence reste flagrante : en effet, au total, 9 actions de promotion ont demandé au total 105 écrits divers (poèmes, chansons, etc.), contre 23 actions de promotion pour des créations en 2D ou en 3D diverses (costumade, origamis, etc.) pour un total de 333 fanarts divers. Les fanarts demandés représentaient près de 76% des demandes de créations totales durant la campagne *Ulule*.

De plus, dans ce cas-ci, le fanart ne se limitait pas à être un moyen de promouvoir le jeu de rôles *Aventures*, mais s’affiche également comme une récompense. Après avoir atteint un certain nombre d’actions promotionnelles, les fans ayant participé au financement étaient censés recevoir à la sortie du jeu un « *artbook*<sup>45</sup> des meilleurs fanarts d’*Aventures* »<sup>46</sup>. À cette occasion, un concours officiel devait être organisé à la fin du financement participatif pour la création de ce recueil de fanarts. Suite à la suspension du projet, ce concours n’a pas eu lieu, mais il est possible de comprendre que les fanartistes auraient eu l’occasion de voir leurs créations reconnues et

---

<sup>45</sup> Un *artbook* est un recueil d’images et de visuels.

<sup>46</sup> Source : <https://fr.ulule.com/aventures-le-jeu/news/?page=8>. Consulté le 10 juillet 2018

sélectionnées comme les meilleures, imprimées et diffusées à l'ensemble des souscripteurs d'*Aventures*. Il s'agissait d'un projet impliquant une mise en valeur de leurs créations, car les fanarts ont été élevés au rang de création officielle et exclusive à certains membres de la communauté.

L'observation de ces différentes plateformes met l'accent sur un discours positif lorsque l'on parle de créations de fans en général, mais de deux discours distincts lorsque l'on se penche sur des types de créations spécifiques : fanarts ou fanfictions. Les joueurs occupent une place centrale dans la communauté d'*Aventures* de par leur notoriété et leurs discours ont une influence sur les fans. En ayant passé en revue leurs comptes *Twitter* et le site *Réussite Critique*, il est possible de constater qu'ils ne considèrent pas les fanarts et les fanfictions sur le même plan, favorisant de manière consciente ou non les fanarts au détriment des fanfictions. De ce fait, les fanfictions sont moins mises en avant et les discours positifs qui peuvent en découler sont de ce fait bien plus rares. Les différents exemples analysés ci-dessus permettent de montrer un débalancement dans les opportunités de mise en valeur des fanfictions par rapport aux fanarts. Par ailleurs, les modalités du réseau socionumérique *Twitter* ne permettent pas de poster une fanfiction entière, de par la limite de 140 caractères par message. Dans le même ordre d'idée, le site *Réussite Critique* reste lui aussi peu adapté aux fanfictions à cause d'un format de forum. Enfin, la campagne de financement sur le site *Ulule* organisée par Mahyar a privilégié les fanarts comme création de valeur. La présence d'un discours biaisé de la part des joueurs met les fanficceurs dans une position passive puisqu'ils ne peuvent pas montrer leur savoir-faire en création de fanfiction de la même façon que les fanartistes. Il reste cependant important de faire une distinction : la mise en avant ou non d'une forme de création de fans n'est pas intrinsèquement liée à une bonne ou mauvaise perception de ces dernières. Dans le cas présent, les fanfictions sont effectivement moins mises en avant et elles sont également moins légitimées dans la communauté, mais ce, surtout à cause des discours des joueurs : cette pluralité de facteurs entraîne une inégalité quant à la place des formes

expressives des fans. De ce fait, le jugement des joueurs maintient cet écart entre les créations de fans et perpétue une représentation connotée des fanfictions au sein de la communauté comme création de moindre importance et de moindre valeur.

#### 4.2 Rapport des fans à leurs productions : fanficceurs et fanartistes

Suite à l'observation du rôle des joueurs au sein de la communauté ainsi que des distinctions faites entre les fanarts et les fanfictions, il est désormais intéressant de comprendre comment les participants producteurs de fanarts et de fanfictions se situent par rapport à leurs propres productions ainsi qu'au partage qu'ils en font au sein de la communauté. Nous verrons donc comment ils parlent de la visibilité de leurs productions, du partage de leurs productions et des retours – nombreux, peu nombreux, inexistant, positifs, négatifs, neutres, etc. – qu'ils reçoivent.

##### 4.2.1 Un besoin de visibilité

Un fait intéressant mentionné plus tôt est que la plupart des activités de la communauté *Aventures* sont concentrées sur *Twitter*. La quasi-totalité des participants définissent *Twitter* comme le réseau qui permet d'avoir le plus de visibilité et de retours rapides. Le désir d'être visible par la communauté explique ainsi la mention de la plateforme *Twitter* pour le partage de créations.

D'autres personnes de la communauté qui m'ont expliqué qu'il y avait *Twitter* [...] pour un peu plus de visibilité et un peu plus voir aussi avec d'autres personnes et puis rencontrer d'autres personnes. (Participant FFFA01, le 17 Août 2017)

*Twitter* parce que je commençais à avoir un peu d'abonnés ; du coup, ça me faisait de la pub. (Participant FF03, le 15 Octobre 2017)

J'ai vu sur *Twitter* qu'il y avait une certaine réaction quand les gens postaient des trucs qui étaient cools et, du coup, je me suis dit « bah pourquoi pas ? » et essayer de faire quelque chose en espérant qu'il y ait une réaction derrière pour un peu me booster, booster mon égo quoi. (Participant FA01, le 5 mai 2017)

On sait qu'il y a plus de chances que ce soit vu quand même par les créateurs en question et voilà, c'est toujours agréable de voir que ce que tu as fait est vu par les créateurs en question. (Participant FA02, le 7 juillet 2017)

Un participant a également détaillé plusieurs astuces afin d'optimiser sa visibilité : poster à des heures précises, utiliser le mot-clic *AventuresFanarts*, tagguer des joueurs susceptibles d'être intéressés, etc.

[...] je *stalkais*<sup>47</sup> des gens pour voir un petit peu comment ils faisaient, genre fouiller leur compte pour voir comment ils faisaient [...] comme je suis assez timide, c'est vrai que je n'osais pas forcément aller voir des gens pour leur demander conseil, et finalement, ouais, c'est en regardant de loin ou en demandant à des gens qui sont plus proches de moi [...] je me suis rendu compte que poster à des heures...c'est pas en postant à 3h du matin que tu vas être le plus efficace, des choses comme ça, quoi. Histoire d'optimiser, d'être régulier – de toute façon, ça c'est quelque chose que j'ai appris très vite – si tu bosses pas régulièrement, t'as tendance à disparaître, donc ouais, c'est des choses comme ça qui m'ont permis de mieux... m'entourer. (Participant FA02, le 7 juillet 2017)

Si tous les participants s'accordent sur le fait que *Twitter* est un réseau socionumérique performant pour optimiser la visibilité de leurs créations *Aventures*, il est cependant intéressant de constater que, sur les fanficceurs interrogés, un seul l'utilise de manière active et régulière. Les autres fanficceurs postent généralement exclusivement sur le site *fanfiction.net* et leur utilisation de *Twitter* pour partager leurs fanfictions s'avère

---

<sup>47</sup> Ici, le participant veut dire qu'il surveillait attentivement les manœuvres des autres créatifs.

ponctuelle : par exemple, le participant fanficteur FF02 a seulement mis des petites fanfictions ponctuelles sur *Twitter*, des fanfictions qu'il juge « un peu déconnantes » et qui n'étaient pas en adéquation avec ses fanfictions postées sur *fanfiction.net*, considérées comme plus « travaillées ». Le participant FF01 n'a utilisé *Twitter* que vers la fin « lorsque les chapitres étaient plus espacés », mais partageait ses créations exclusivement le site *fanfiction.net*. Ainsi, si les fanartistes tendent à partager leurs créations directement sur *Twitter*, qui représente un meilleur canal pour optimiser leur visibilité, les fanficteurs ne sont pas aussi actifs sur ce réseau et sont plus enclins à se tourner vers un site spécialisé pour les fanfictions : ce constat permet d'expliquer en partie leur déficit de visibilité.

Les autres plateformes possibles pour partager les créations, comme *Réussite Critique*, *DeviantArt* ou encore *Wattpad*, sont également mentionnées, mais les participants ont tous spontanément eu une forte insistance par rapport à *Twitter*. Le participant FF02 a également dit ne pas avoir connaissance de l'existence de la galerie de fanfictions sur *Réussite Critique* et avoir cru qu'il n'y avait que des fanarts sur ce site. Il a cependant précisé n'être pas séduit à la perspective de poster sur *Réussite Critique*, car le format du forum n'est pas adapté aux retours pour les fanfictions.

Mais après le format, c'est un format « forum » où les trucs se suivent les uns après les autres, tout ça... ça...ouais, si, je n'ai pas pensé, mais ce n'est pas très agréable quand tu fais sur un forum de mettre toutes tes histoires parce que si jamais...tu ne peux pas donner ton avis sur une fanfiction toute seule si jamais elles se suivent toutes à la suite. Enfin, je n'ai pas regardé comment c'était fait [...] Je ne savais pas vraiment qu'on pouvait poster là-bas, j'avoue. La seule chose que j'avais vu, c'était des personnes qui avaient mis des dessins à la limite. (Participant FF02, le 3 août 2017)

Les participants choisissent donc leurs plateformes de partage en fonction de leurs connaissances et de leurs objectifs, mais surtout pour optimiser les chances d'être vus.

De plus, la majorité des fanficceurs, bien que conscients que *Twitter* offre une visibilité optimale, restent plus souvent cantonnés à la communauté sur le site *fanfiction.net*, là où ils estiment que leurs créations éveilleraient plus l'intérêt de personnes initiées.

#### 4.2.2 Les réponses dans la communauté

Malgré l'ambiguïté du mot, nous avons conservé le terme « retour » en laissant aux participants le soin de le définir, sachant que, selon la plateforme choisie, celui-ci peut prendre différentes formes : un commentaire, un partage, un « j'aime », une mise en favori de la création de l'artiste ou de l'auteur, un suivi des publications de l'artiste ou de l'auteur, etc. Il est question ici d'étudier la valeur du retour et de son contenu : s'ils sont existants ou non, suffisants, positifs, négatifs ou neutres. Comme mentionné plus haut, les marques d'appréciation de leur travail par la communauté sont la raison pour laquelle les participants à cette étude partagent avant tout sur des plateformes où ils seront plus visibles. À la question « selon toi, as-tu suffisamment de retours sur tes productions », les participants, fanficceurs et fanartistes inclus, ont presque tous estimé ne pas avoir suffisamment de retours.

En ce qui a trait aux fanficceurs interrogés, ils ont spontanément évoqué les commentaires (appelés *reviews*) comme retour. Ils ont tous déploré le nombre de commentaires, qui diminue, et l'écart important entre le nombre de lecteurs par rapport à ceux qui commentent. Un des fanficceurs s'estime « quand même heureux », car son public lui offre des retours plus réguliers.

Le retour sur les productions, c'est un des grands problèmes de l'univers de la fanfiction surtout depuis quelques années : c'est-à-dire que les gens lisent, mais les gens ne commentent pas forcément [...] sur *fanfiction.net*, il y a certes les *reviews*, donc les commentaires, mais quand on regarde le ratio

vues/commentaires [...] on est à 10% de commentaires quoi, pour le nombre de vues. (Participant FF01, le 7 juin 2017)

Pas tant que ça niveau des *reviews*, y en a pas des masses qui...je n'ai pas regardé s'il y a un rapport entre le nombre de personnes qui regardent et qui répondent. Mais j'ai rarement beaucoup de *reviews*, c'est un peu dommage. (Participant FF02, le 3 août 2017)

On n'a jamais assez de retours sur les productions. Moi, je m'estime quand même heureux parce que j'ai quand même 10 retours dans les bonnes périodes sur mes fanfics : sur les longues [fanfictions], je sais que j'ai toujours mon public. Par contre, ça a tendance à se perdre. Il y a de moins en moins de monde donc moins en moins de retours. Mais on fait avec. (Participant FF03, le 15 octobre 2017)

Par rapport aux fanartistes, ces derniers estiment aussi qu'ils ont peu de réactions. Le participant FA01 décrit plusieurs réponses des membres de la communauté sur les plateformes *Twitter* et *Réussite Critique* ainsi que des commentaires en direct de la part de fans, mais estime ne pas avoir assez de retours. Le participant FA02 explique qu'au début, les retours n'étaient pas suffisants, mais ils sont devenus plus réguliers à mesure que sa *fanbase* s'est développée. Enfin, le participant FFFA01, qui est à la fois fanficteur et fanartiste, se dit quant à lui pleinement satisfait du nombre de retours. Cependant, lorsqu'il décrit ses activités, il parle surtout de son activité de fanartiste pour faire état de ses retours.

Non. Les retours ont été, c'est seulement – sur *Twitter* – des likes, des fav'... il y a eu deux, trois personnes qui ont pris le temps d'écrire une réponse, un *tweet* pour dire « j'aime beaucoup ce que tu as fait, voilà c'est super bien », mais sur la masse de *retweets*, on va dire, et de partages qu'il y a eu, le pourcentage est extrêmement faible. Sur *Réussite Critique*, j'ai eu quelques commentaires, mais là, c'est pareil, ça se restreint encore puisque ce sont les gens qui sont inscrits sur le site qui peuvent répondre [...] c'est vraiment des gens que je côtoie qui ont pris la peine d'écrire un petit mot (Participant FA01, le 5 mai 2017).

Je pense qu'à un moment, j'étais un peu frustré du manque de retour et...ça c'était peut-être aussi parce que je débutais sur les réseaux sociaux et quand on n'a pas encore de communautés, de réseaux, c'est vrai qu'au début on a l'impression d'être un peu noyé dans la masse. Et *Aventures*, ça m'a fait un peu sortir de cette masse, j'ai commencé à avoir des retours plus ou moins réguliers et je m'en rends compte maintenant que c'est amplement suffisant pour moi, que ça m'est devenu un peu plus... ça m'est devenu moins important (Participant FA02, le 7 juillet 2017).

Oui, pour moi... c'est surtout les personnes avec qui je discute le plus où ça me plaît d'avoir leurs retours et après si j'ai plus de retours, bon, c'est évidemment que c'est bien. Mais après moi, l'idéal, c'est avoir déjà des personnes avec qui je discute le plus de temps en temps : on est sur un *live*, on est deux ou trois sur mon *live* en train de dessiner, de discuter. Les retours on me dit « c'est bien », « ce n'est pas bien », « attention, refais ça » ; moi, ça me plaît bien de temps en temps. Entre artistes, on discute comment il faut faire, donc ouais pour moi ça va (Participant FFFA01, le 17 août 2017).

Ainsi, même si le ressenti général est qu'une majorité de participants ne sont pas satisfaits de la quantité de leurs retours, il en résulte cependant une différence entre ce qui est défini instinctivement comme « retour » chez les participants : dans le cas des fanficceurs, la marque d'appréciation principale est attendue sous forme de commentaires, tandis que chez les fanartistes, le retour peut prendre la forme d'un commentaire écrit ou verbal, d'un « j'aime », d'une mise en « favori » de l'œuvre ou de l'artiste ou d'un partage. Ces termes sont également présents chez les fanficceurs ; cependant, ils ne sont pas naturellement évoqués comme retours suffisants. Les formes de retours estimés comme « suffisants » par les participants sont ainsi plus variées du côté des fanartistes, qui peuvent donc voir différentes marques d'appréciation de leur œuvre, contrairement aux fanficceurs qui ont principalement évoqué une seule forme de retour : le commentaire écrit. Selon les résultats, les fanartistes sont en majorité plus satisfaits de leurs retours, qu'ils attribuent à une communauté qui s'est construite petit à petit, qui les suit et partage leurs œuvres régulièrement.

Après avoir étudié la valeur des retours, il est également intéressant de se pencher sur la nature des retours. Nous avons donc demandé aux participants s'ils avaient déjà eu des retours négatifs au sujet de leurs productions. Il était ici important d'observer ce que les participants définissaient comme « retour négatif », quels événements étaient plus marquants et également ce qui était principalement mis en cause dans les retours négatifs. Suite aux réponses, il est possible de constater que les fanficceurs et les fanartistes ont déjà eu des retours négatifs, mais qui diffèrent en matière d'ampleur et également sur le fond.

Les fanartistes parlent avant tout de retours constructifs, estiment la plupart des retours comme légitimes et définissent la communauté comme encourageante vis-à-vis des créations en général.

Alors non, parce que les gens sont assez bienveillants dans la communauté. Même si, par derrière, je le sais, ce n'est pas toujours rose [...] parfois, il y a de la jalousie, ça c'est sûr. Mais pas sur les miens ; sur les miens [fanarts], je n'ai pas eu du tout d'échos négatifs en fait. Voilà, c'était...il y a des gens qui ont jugé ça cool et puis ça s'est arrêté là (Participant FA01, le 5 mai 2017).

Alors négatif, non. Mais après je pense qu'il faut nuancer, c'est des gens par exemple qui critiquaient des choses « Oh euh, lol mdr, son nez est gros »... des choses comme ça tu sais. Ce n'est pas des vraies critiques, enfin, ce n'est pas des critiques négatives. Ce n'est pas très constructif non plus, mais ça m'avait pas vraiment blessé. Après bon, c'est toujours un peu difficile de recevoir les critiques, mais j'ai reçu aussi beaucoup de critiques très constructives [...] En fait, les retours que j'ai eus sont très très souvent bienveillants. On sent que la communauté est soudée et que les gens sont bienveillants. (Participant FA02, le 7 juillet 2017).

Néanmoins, les fanartistes ont pu identifier des « retours négatifs ». Les retours jugés comme négatifs ont très souvent été attribués à une divergence sur la nature ou le style de dessin.

J'ai déjà eu des retours négatifs [...] je fais beaucoup de *chibis*<sup>48</sup> [...] et certaines personnes, ça ne leur plaît pas parce que pour eux, ce n'est pas de l'art [...] Il m'est arrivé aussi une autre fois, c'est que des personnes m'ont dit que je faisais trop de dessins et que je masquais tous les autres dessins des autres (Participant FFFA01, le 17 Août 2017).

Ce participant a également évoqué les retours négatifs quant à une autre fanartiste qui a reçu des critiques sur la bande dessinée qu'elle avait créée, plus précisément sur le ton décalé choisi pour les dialogues qui, bien que fidèle à l'émission, n'était pas au goût de certains fans. Le participant FF02 parle quant à lui de certains fanarts « osés » qui avaient été mal pris par certaines personnes de la communauté.

Il y a [nom d'une fanartiste] aussi qui a fait ça. Elle [...] fait beaucoup de dessins qui sont très beaux et, des fois, elle a pu faire des choses qui étaient aussi NSFW<sup>49</sup> [...] assez osés et des fois il y a des gens qui pouvaient mal le prendre et être insultés sur ce sujet-là (Participant FF02, le 3 août 2017).

Cependant, il est intéressant de noter que certains fanartistes et même des fanficceurs ont spontanément évoqué les retours négatifs liés à la fanfiction. En effet, le fanartiste FA01, après avoir répondu qu'il n'avait jamais eu de retours négatifs, a évoqué la fanfiction comme seuls retours négatifs dont il ait entendu parler.

Je sais pour les fanfics qu'il y a certaines fanfics qui sont critiquées parce qu'elles sont trop sexualisées ; il y a énormément de contenus explicites parce

---

<sup>48</sup> « *Chibi* » est un mot japonais qui signifie un enfant, un bébé ou une petite personne. Dans ce cas de figure, dessiner des « chibis » signifie dessiner des personnages d'*Aventures* en version enfantine et mignonne.

<sup>49</sup> NSFW est l'abréviation de *Not Safe For Work*, qui est utilisé dans les discussions interactives pour indiquer un contenu choquant, violent ou explicite.

que, justement, c'est des relations homos entre les personnages et il y a des gens qui n'apprécient pas d'avoir ce genre de fanfics. Après, ils sont jamais méchants, les personnes en tout cas avec qui j'ai discuté. Ils disent juste que ce n'est pas leur truc, qu'ils ont été choqués [...] Mais, sinon, c'est les seuls retours négatifs dont j'ai eu les échos (Participant FA01, le 5 mai 2017).

Concernant les fanficceurs, les participants FF01 et FF03 ont parlé d'un évènement significatif qui s'est déroulé sur la *fanbase* de fanfiction : un internaute est venu poster un commentaire agressif et insultant sur la fanfiction d'une jeune auteure, évènement qui a été mis à la connaissance de plusieurs membres de la *fanbase* de fanfictions.

C'était une jeune fanficceuse qui avait 12 ans à l'époque, donc voilà. Une petite qui, il me semble, entrait dans l'univers de l'écriture par passion parce qu'elle avait aimé *Aventures*, parce qu'elle aimait bien écrire donc elle voulait partager. Ce qui est déjà... il faut une bonne paire de c... pour le faire. Ce qui est extrêmement courageux de sa part. Et elle s'est reçu, une fois sur une de ses fanfictions, un commentaire de haine qui était absolument gratuit lui disant qu'elle n'avait rien à faire là, qu'elle écrivait – bon il me semble pas que je caricature, mais ce n'était pas les mots précis – qu'elle écrivait comme une merde et qu'elle avait tout intérêt à laisser l'écriture aux vrais écrivains [...] je pense qu'il faisait partie de la communauté *Aventures* dans le sens où il avait accès à ses écrits et que c'était sur le groupe...le *fandom* d'*Aventures*. [...] ça a fait le tour du *fandom* et tout le monde est venu enguirlander... enfin, plutôt, engueuler celui qui avait fait le commentaire en laissant des lettres, enfin, certains... chacun y est allé de son petit commentaire pour voir comment est-ce qu'elle allait lui dire de pas s'inquiéter, qu'elle commençait [à écrire des fanfictions], que ce genre de commentaire n'avait absolument pas lieu d'être...voilà ce genre de choses : essayer de rester rassurant envers la jeune (Participant FF01, le 7 juin 2017).

En gros, c'était à un moment de la *fanbase* en fait, on a eu un mec qui est venu, qui a saccagé la moitié des fanfictions en fait, qui a pété son câble, c'était juste un rageux, fallait pas faire attention [...] en gros, il y avait une autrice qui était assez jeune, du coup elle faisait du *self-insert*<sup>50</sup> et le mec l'a totalement démontée ; elle a totalement perdu la motivation d'écrire et elle s'est barrée. Ça m'a mis légèrement en colère : je me suis un peu énervé contre lui, en réponse,

---

<sup>50</sup> Dans ce contexte-ci, le participant veut dire que l'auteure s'était elle-même projetée dans sa fanfiction comme personnage.

il a *spammé*<sup>51</sup> plein de fanfics comme ça et les a démontées par plaisir. On l'a fait supprimer (Participant FF03, le 15 Octobre 2017).

Les deux participants évoquent l'évènement de deux façons différentes : le participant FF01 parle avant tout de la réaction défensive du *fandom* autour de l'auteure qui a reçu ce commentaire afin de la rassurer et de la protéger tandis que le participant FF03 se concentre sur l'auteur du commentaire et les conséquences sur la *fanbase* de fanfictions : à la suite de cet incident, une personne a quitté la *fanbase* « parce qu'elle n'en pouvait plus » et pendant les trois ou quatre semaines qui ont suivi les évènements, les fanficceurs ont eu de la réticence à poster leurs écrits.

Le constat de ces observations montre ici que les retours négatifs sont présents chez les fanartistes et chez les fanficceurs, mais qu'il existe une grande différence dans la nature et la portée de ces retours négatifs. Les fanartistes semblent évoquer surtout des retours constructifs sur leurs productions et les divergences d'opinions sur les fanarts relèvent surtout de ce qu'ils qualifient de « question de goût ». Dans le cas des fanfictions, l'incident évoqué a eu un impact sur une bonne partie de la *fanbase* de fanfictions. Bien qu'un incident ne puisse être généralisé à l'ensemble de la communauté, il est cependant important de remarquer que les retours négatifs liés à la fanfiction concernent la représentation que la communauté se fait de la fanfiction. Par exemple, le participant FA01 a parlé des retours négatifs de la fanfiction comme les seuls retours de ce type dont il ait entendu parler. Par ailleurs, ces retours négatifs concernent souvent un point particulier : le « *ship* », un terme qui a été durant les entretiens particulièrement rattaché à la représentation de la fanfiction et dont il sera question dans la partie suivante.

---

<sup>51</sup> L'Office Québécois de la Langue Française recommande le terme « polluposter », qui se définit ainsi « diffuse massivement à de nombreux groupes de nouvelles ou forums le même message, inutile, souvent provocateur et sans rapport avec le sujet de discussion, causant ainsi une véritable pollution des réseaux. »

### 4.3 La représentation des fanfictions et le sentiment de différence

#### 4.3.1 Le stéréotype du *ship* présent dans l'imaginaire collectif

Durant les entretiens, tous les participants ont évoqué le *ship*. Il s'agit du terme abrégé du mot anglais « *relationship* » qui réfère, dans ce contexte, à une relation entre deux personnages. Le mot *ship* peut être utilisé comme nom et également comme verbe (« *shipper* ») pour désigner la mise en couple de deux personnages. Dans le cas d'*Aventures*, les joueurs et la quasi-totalité des personnages de l'émission sont des hommes. Ainsi, dans les entretiens, les participants utilisent le terme *ship* pour désigner une relation romantique ou érotique entre deux personnages masculins. L'idée de *ship* est constamment évoquée dans la représentation des fanfictions d'*Aventures*. Par exemple, le participant fanficteur FF02 lie le *ship* aux retours négatifs qui est qualifié de « sale », « dégueulasse » et « insultant ». Il ajoute que ceux qui ne sont pas de la communauté de fanfictions peuvent poster des « commentaires qui peuvent être très très violents ».

Cette représentation du *ship* dans les fanfictions est également présente dans l'imaginaire collectif de la communauté. Lorsque l'on a demandé au participant fanartiste FA02 ce qu'il savait de la *fanbase* de fanfictions d'*Aventures*, il a admis ne pas en savoir grand-chose, mais la réponse a été instantanée : « beaucoup de *ships* [rires] ». Ainsi, bien que ce participant ait précisé ne pas connaître la *fanbase* de fanfictions, cette réponse spontanée atteste qu'il est au courant de cette représentation des fanfictions. Dans le même ordre d'idée, le participant FF01 parle du « bon gros stéréotype que la fanfiction, c'est du *porn* avant tout ». Tout comme l'a indiqué le participant FF02, le participant FF01 note que cette représentation est souvent présente, en majorité chez les internautes qui ne sont pas familiers avec les fanficteurs ou la

*fanbase* de fanfictions. Il a également été noté que le cliché véhiculé par les joueurs sur la fanfiction est lié à des fanfictions au contenu sensible. Deux participants expliquent aussi que cette opinion biaisée des joueurs influe sur la communauté, notamment sur les personnes qui ne sont pas familières avec l'univers de la fanfiction.

La communauté – enfin, autre que tout ce qui est fanficceur et fanartiste – se dit « au final, les joueurs, ils ont toute la vérité ». Sauf que non, ils [les joueurs] n'ont pas toute la vérité : ils ne voient pas tout. Donc, forcément, ils donnent une mauvaise image sans avoir qu'en fait tu as des bonnes choses [de bonnes fanfictions] » (Participant FFFA01, le 17 Août 2017)

Les joueurs évoquent la fanfiction dans l'émission *Aventures* avant tout par rapport au *ship*<sup>52 53 54</sup>. Ainsi, cette influence est un facteur qui accentue la représentation connotée négativement des fanfictions, ce qui contribue à relayer un stéréotype très souvent péjoratif. De plus, puisque cette représentation du *ship* par la communauté dans les fanfictions *Aventures* se définit souvent par une relation avant tout homo-érotique entre des personnages d'*Aventures*, le *ship* est en général un concept large qui peut également évoquer une relation platonique.

Tel que mentionné dans le chapitre portant sur la méthodologie, durant nos entretiens, un participant nous a informés que l'ensemble des fanfictions présentes dans la *fanbase* de *fanfiction.net* sont répertoriées dans un document sur le service de stockage *Google Drive*, géré par l'administratrice de la *fanbase* de fanfictions *Aventures* (voir appendice E). Ayant eu l'accès, nous avons pu obtenir des données significatives qui nous permettaient de comparer les préjugés véhiculés par rapport aux chiffres : la question

<sup>52</sup><https://bit.ly/2HT238c> : de 12:32 à 12:52. Consulté le 10 juillet 2018.

<sup>53</sup><https://bit.ly/2Bm8vir> : de 15:50 à 15:55. Consulté le 10 juillet 2018.

<sup>54</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=vb-PKiM77sQ> : de 1:34:37 à 1:35:55. Consulté le 10 juillet 2018.

était de savoir si les fanfictions au contenu sensible, très souvent évoquées, étaient ou non majoritairement présentes au sein de la *fanbase* de fanfictions *Aventures*. Après avoir pris connaissance du document, il est possible de constater qu'en mai 2016, il y avait au total 488 fanfictions *Aventures* sur *fanfiction.net*. En regardant les données sur une période d'un an et demi entre mai 2016 et octobre 2017, nous avons pu constater que les fanfictions explicites représentaient entre 1.23 et 3.67% des fanfictions totales. En avril 2018, les nouveaux chiffres montraient que les fanfictions explicites représentaient 3.55% des fanfictions totales d'*Aventures* présentes sur *fanfiction.net*. Ces données nous permettent ainsi d'affirmer que les fanfictions au contenu explicite, qui ne représentent qu'une minorité au sein de la *fanbase* de *fanfiction.net*, sont pourtant celles dont les fans et les joueurs parlent le plus. Même les fanficceurs interrogés, qui sont impliqués dans la *fanbase* de fanfictions et sont donc pleinement conscients que les fanfictions explicites ne représentent qu'une minorité des fanfictions totales, ne peuvent passer à côté de ce stéréotype qu'ils soulignent.

Même si, dans l'imaginaire collectif, le *ship* peut mettre en scène une relation romantique ou érotique, la communauté *Aventures* perçoit toutefois que la mise en couple des personnages, qui sont ici quasiment tous masculins, comme une déviance. Le participant FFFA01 qualifie le *ship* de « discordance dans n'importe quelle communauté » et que « forcément, ça peut être mal pris. ». Il est donc possible de supposer que l'objet de discordance dans la communauté n'est pas la fanfiction, mais bel et bien le fait de « *shipper* » deux personnages, quel que soit le support utilisé. Pourtant, plusieurs participants ont évoqué le fait qu'un fanart explicite était quant à lui bien mieux perçu qu'une fanfiction dans la communauté. En effet, le participant FFFA01 parle de son étonnement à voir comment une fanfiction au contenu explicite peut être mal prise en comparaison à un fanart.

Une fanfic qui va être sexuelle va être mal prise ; un fanart qui va tourner sexuel va être bien pris. C'est ça qui est le plus étonnant. Parce que je l'ai lu, donc on a vu où c'était même très très soft, une fanfic très très soft sexuelle, c'est-à-dire qu'il y a juste des légers baisers va être très très mal prise tandis qu'un fanart où tu vas voir clairement les organes sexuels vont parfois être très bien pris. Et t'es là tu fais « Euh...non. Non » (Participant FFFA01, le 17 Août 2017).

Le participant FF01 dit également avoir vu un fanart explicite être partagé par les joueurs.

Après je pense notamment...ah, c'était [nom d'un fanartiste] qui avait fait...alors il me semble que c'était un *hentai*<sup>58</sup> sur *Starventures* qui a été relayé par Fred et Bob étrangement. (Participant FF01, le 7 juin 2017)

Les joueurs étant des acteurs centraux dans la communauté, le fait qu'ils partagent une création de fan représente une approbation de leur part. Même si le *ship* est généralement perçu comme une déviance au sein de la communauté, la tolérance reste cependant variable et le format utilisé pour présenter le *ship* – fanfiction ou fanart – joue dans la réception de la création.

#### 4.3.2 Le traitement des fanfictions et des fanarts : une différence notée et justifiée

Durant les entretiens semi-dirigés, il a été constaté que tous les participants voient la différence de traitement entre les fanfictions et les fanarts au sein de la communauté. Si les opinions concernant ce jugement restent variées, une observation persiste cependant : pratiquement tous les participants à cette étude sont persuadés que leur

---

<sup>58</sup> Le mot japonais « hentai » réfère ici à une création au contenu pornographique ou explicite.

place au sein de la communauté *Aventures* n'aurait pas été la même selon s'ils avaient été fanficceurs ou fanartistes.

Les fanartistes sont unanimes quant à leurs réponses : s'ils avaient été fanficceurs, ils auraient eu moins de retours. Le participant FA01 a admis avoir eu des idées de fanfictions, mais n'a jamais écrit, car il savait pertinemment qu'il n'aurait pas assez de visibilité et de retours.

Moi, si...du coup, je me tâte, j'ai aussi des idées pour écrire, mais je n'arrive pas à me lancer vraiment pour écrire, mais je pense que c'est...je n'aurai justement pas cette visibilité ou des retours concrets. (Participant FA01, le 5 mai 2017)

Le participant FA02 explique qu'il ne lit pas de fanfictions par « peur de tomber sur quelque chose d'oubliable, de médiocre [...] qui me laissera aucun souvenir en fait ». Il ajoute d'ailleurs que s'il avait été fanficceur, ça aurait été « un peu frustrant de voir d'autres gens être mis en lumière alors que, moi, justement j'aurais su pertinemment que je serais resté dans mon coin » (participant FA02). D'ailleurs, dans le même sens que le participant FA02, le participant FFFA01 a avoué à la fin de l'entretien, après la révélation de l'objet d'étude, qu'il aurait eu plus de vues s'il n'avait été que fanartiste. Étant à la fois fanficceur et fanartiste, il explique qu'il perçoit d'autant plus la différence de retours selon s'il poste un dessin ou un écrit.

On ne voit vraiment pas de la même façon un fanartiste qu'un fanficceur et ça, je le vois encore plus parce que je suis les deux justement. Je vois que quand j'étais très très – là, en ce moment, je suis très très fanartiste parce que je suis en mode « dessin » en ce moment – et bah, il va y avoir beaucoup plus de retours de positifs, beaucoup plus... mieux vus et beaucoup plus partagés qu'un fanficceur. Un fanficceur, ou quelqu'un qui va écrire, va être beaucoup moins partagé, beaucoup moins vu et beaucoup moins parlé [...] (Participant FFFA01, le 17 Août 2017)

Du côté des fanficceurs, deux sur trois affirment également que leur statut aurait été différent s'ils avaient été fanartistes. Le participant FF01 soutient que les fanartistes et les fanficceurs ont des places distinctes dans la communauté, qui a différentes attentes vis-à-vis des fanfictions et des fanarts.

Les fanartistes et les fanficceurs ont quand même des places assez séparées. Dès qu'on travaille sur deux médias différents, on travaille sur deux temporalités différentes, on travaille aussi pour deux publics différents. Donc voilà, nos classes ne sont pas les mêmes, les attentes des autres ne sont pas les mêmes, la facilité de communication n'est pas la même – donc ce qui a trait à cette temporalité instantanée de l'image qu'on n'a pas avec la fanfiction (Participant FF01, le 7 juin 2017)

Ce même participant ajoute que, selon lui, il y a plus de fanfictions *Aventures* inspirées par des fanarts *Aventures* que de fanarts *Aventures* inspirés par des fanfictions *Aventures*. Cette perception va de pair avec le rapport des fanartistes interrogés par rapport aux fanfictions, car nous remarquons que sur les trois fanartistes, deux ne sont pas ou peu familiers avec les fanfictions. En effet, s'ils peuvent citer quelques auteurs, ils ont lu peu de fanfictions *Aventures* et ne connaissent qu'une minorité de fanficceurs qui se limitent principalement à leurs amis.

Le participant FF02 exprime quant à lui que ses activités de fans seraient différentes s'il avait été fanartiste : il aurait utilisé plus souvent les médias sociaux numériques et diversifié les plateformes de diffusion de ses productions. Il explique également que les fanarts sont beaucoup plus accessibles et, de ce fait, propices à la visibilité et à l'approbation des joueurs : en effet, les fanartistes ont eu l'occasion de s'impliquer directement dans l'émission *Aventures*, notamment en dessinant des fanarts pour

l'émission<sup>59</sup> ou des personnages animés, contrairement aux fanfictions, où il « faut se lancer dedans, faut avoir le courage de la lire » (participant FF02). Le participant fanficteur FF03 est le seul à estimer que son activité au sein de la communauté aurait été la même, de par son implication. Cependant, ce même participant est tout à fait conscient de la différence de traitement entre les fanarts et les fanfictions.

Les différents ressentis des participants permettent d'aboutir à un consensus sur la différence de traitement entre les fanarts et les fanfictions, un traitement qui tend à avantager les fanarts au détriment des fanfictions. En étudiant les avis des participants sur la question, il en résulte que sur les quatre fanficteurs, trois déplorent cette situation qui leur est défavorable tandis qu'un seul reste neutre. Le participant FF02 explique que c'est « dommage » d'avoir moins de lecteurs pour juger son travail ; le participant FFFA01 utilise le même terme, « dommage », car il estime qu'il y a autant de travail à écrire une fanfiction qu'à faire un fanart. Le participant FF03 trouve cet état de fait « lourd à porter », mais que « bon...on fait avec ». Enfin, seul le participant FF01 a une attitude neutre vis-à-vis de la situation, expliquant qu'il existe une grande diversité de fanfictions et de fanarts et que l'important reste le respect de chacun.

Si les participants constatent tous que la fanfiction est moins bien perçue dans la communauté que le fanart, tous – fanartiste comme fanficteur – ont cherché à justifier cet écart entre fanfiction et fanart. Du côté des fanartistes, le participant FA01 explique cette différence par un manque de temps pour lire des fanfictions ou encore une question de goût où les fans n'ont pas envie de lire « des contenus choquants ». Le participant FA02 dit que la différence de traitement s'explique par le fait que le fanart a l'air plus accessible que la fanfiction, qui semble être un milieu beaucoup plus « clos, plus fermé ». En ayant eu connaissance de l'objet de l'étude, ce même participant est

---

<sup>59</sup><https://bit.ly/2BlnPf5> : Entre 19:06 et 19:43. Consulté le 10 juillet 2018.

par la suite revenu sur certains de ses propos, notamment avec l'impression « d'avoir dénigré les fanfictions » et avance la raison selon laquelle les deux médias attirent deux publics différents. Le participant FFFA01 soulève quant à lui plusieurs points de justification : en premier lieu, il est plus difficile de voir tout le travail fait dans une fanfiction contrairement à un fanart. Puis, le format de l'émission en direct, qu'il est possible d'animer en dessinant, n'est pas adapté à une fanfiction, dont l'écriture requiert de la concentration. Enfin, l'opinion des joueurs compte : certains joueurs s'étant montrés réticents face à la fanfiction qu'ils réduisent à des récits homo-érotiques, les fans d'*Aventures* qui sont uniquement des spectateurs se basent sur l'avis des joueurs pour juger.

Du côté des fanficceurs, il y a également plusieurs justifications similaires de cet écart de jugement entre fanfictions et fanarts. Trois raisons principales sont mentionnées par les fanficceurs. D'une part, une raison historique : en effet, la mauvaise réputation des fanfictions était présente dans l'imaginaire collectif dès le début et a contribué à les desservir.

[Le stéréotype que les fanfictions ne sont que du contenu pornographique] Ça vient aussi des premières fanfictions qui ont été faites, qui étaient des scènes de sexe qui mettaient en relation les personnages de *Star Trek*<sup>60</sup>. C'étaient les toutes premières fanfictions, c'était du *slash*<sup>61</sup> où les gens voulaient savoir et passer leur frustration à cause de ce glaçon qu'était Spock. Ils voulaient le faire rentrer dans une relation avec Kirk<sup>62</sup>. Donc, ça perdure quand même.

---

<sup>60</sup> *Star Trek* est une série télévisée de science-fiction états-unienne créée dans les années 1960 par Gene Roddenberry.

<sup>61</sup> Le « slash » est un genre de fanfiction mettant en scène deux personnages du même sexe dans une relation amoureuse ou érotique.

<sup>62</sup> Kirk et Spock sont deux personnages principaux de la série télévisée *Star Trek*.

La deuxième raison est une possibilité de malaise : en effet, les joueurs ou les fans ne sont pas forcément à l'aise avec les interactions des personnages, les scènes décrites ou encore les relations entre les personnages. Enfin, la troisième raison est la différence dans le temps de « consommation » de la création. Un fanart est beaucoup plus rapide à trouver sur les médias sociaux numériques, à apprécier et demande moins d'efforts. En revanche, les fanficteurs parlent quant à eux de la lecture des fanfictions comme du « temps à prendre » et du « courage [qu'il faut] de se lancer [dans la lecture d'une fanfiction] ». Le participant fanficteur FF02, a également justifié l'écart de jugement en définissant les fanarts comme étant « beaux », « jolis » et de « plus grande qualité que les fanfictions » pour les fans de la communauté *Aventures* selon lui. Il a mis l'accent sur le fait d'écrire, qui est une capacité accessible à tout le monde, contrairement au fait de pouvoir dessiner, ce qui rend un fanart plus « impressionnant » qu'une fanfiction.

L'ensemble de ces résultats met en lumière plusieurs éléments. D'abord, la communication dans la communauté est favorisée par les plateformes sociales numériques et les fans restent assez bien informés du fonctionnement de la communauté. Les acteurs centraux de la communauté, à savoir les joueurs, communiquent avec les fans et sont informés de la présence des créations de fans, qu'ils partagent et pour lequel ils ont une opinion spécifique. En effet, selon qu'il s'agisse d'un fanart ou d'une fanfiction, le jugement de l'œuvre par les joueurs, de même que leur décision de la partager, va varier : les données recueillies sur les comptes *Twitter* des joueurs, sur le site *Réussite Critique* ainsi que les commentaires formulés pendant les émissions *Aventures* démontrent une opinion plus positive des fanarts que des fanfictions. Dans le même ordre d'idée, la mise en place de la communauté *Aventures* (sites, réseaux sociaux numériques, discours des joueurs) a également formaté le rapport des fans à la fanfiction, souvent stigmatisée par une représentation faussée et, de ce fait, reléguée au second plan. Qu'ils soient fanartistes, fanficteurs ou les deux, les fans, qui reprennent

ces discours discriminant les fanfictions par rapport aux fanarts, sont conscients de cette différence de traitement. Cependant, un fait intéressant observable est que chaque fan interrogé cherche à apporter des justifications quant à cette différence de traitement.

## CHAPITRE V

### ANALYSE ET L'INTERPRÉTATION DES RÉSULTATS

Dans cette partie, qui correspond à la dernière étape de notre étude, les résultats obtenus seront mis en lien avec les concepts évoqués dans le cadre théorique. Les propos recueillis pendant les entretiens semi-dirigés, de même que l'étude des plateformes web et des *tweets* des joueurs, vont être interprétés grâce aux différents concepts théoriques qui ont encadré la recherche afin d'apporter des éléments de réponse à notre question de recherche.

Tout d'abord, nous analyserons l'asymétrie de la place, la valeur et la reconnaissance accordées aux fanfictions par rapport aux fanarts dans les discours au sein de la communauté. Puis, nous nous focaliserons sur la différence de représentation entre fanfictions et fanarts, en démontrant comment leur représentation est construite selon les normes de la communauté de fans. Finalement, nous évaluerons en quoi ces représentations asymétriques ont des effets sur la construction identitaire des fanficceurs.

#### 5.1 Une inégalité de visibilité et de légitimité entre fanfictions et fanarts

##### 5.1.1 Un discours hiérarchisant les créations de fans

Les règles qui encadrent une communauté de fans sont avant tout des constructions sociales : en effet, l'organisation d'un *fandom* s'effectue par la mise en place de normes

et de codes propres aux spécificités de la communauté. Cette régulation d'une communauté de fans dépend en grande partie de *leaders* d'opinion<sup>63</sup> de la communauté qui, non seulement définissent les règles et les pratiques sociales et culturelles, mais les transmettent à la communauté par des discours. Par « discours », dans cette étude, il est entendu toute forme de communication écrite, verbale, mais également le sens qui est véhiculé sous diverses formes, comme, par exemple, la mise en place de structures qui valorisent une démarche, une idée ou une conduite plutôt qu'une autre. En ce sens, les modalités du discours de la communauté *Aventures* sont visibles notamment par la structure du site *Réussite Critique* géré par un des joueurs : l'onglet « Aventures », visible dès la page d'accueil du site comporte une sous-catégorie « fanart », qui met directement en valeur ce type de création. Aucun onglet « fanfiction » n'est visible de la même façon, manifestant ainsi déjà une considération moindre pour cette forme artistique.

Ces discours s'inscrivent, entre autres, dans des rapports de vérité où ce qui est « vrai », « bon » et « beau » est défini. Par les discours, la communauté peut ainsi prendre connaissance et intégrer ce qui est défini comme étant la norme et la déviance<sup>64</sup>. Or, malgré une certaine prétention à l'universalité, les rapports de vérité sont relatifs, car les vérités véhiculées sont construites, tout particulièrement par les acteurs centraux du *fandom*, acteurs eux-mêmes empreints de subjectivité et qui décident ce qu'ils estiment être la règle à suivre selon leurs propres intérêts.

Cette façon de considérer « la vérité » est conforme à l'approche du philosophe français Michel Foucault (1981), pour qui ce qui est considéré comme « vrai » va différer selon

---

<sup>63</sup> Un *leader* d'opinion est un « individu, qui par sa notoriété, son activité ou son activité sociale ou professionnelle est susceptible d'influencer les opinions ou les actions d'un grand nombre d'individus ». Source : <https://bit.ly/2REeT9U>. Consulté le 13 juillet 2018.

<sup>64</sup> Cette idée concernant la norme et la déviance sera abordée plus en détail dans la section 6.2.

les contextes et les époques. Ainsi, la vérité n'est pas absolue et les variations quant à sa définition, au fil du temps, ont des incidences sur les discours et révèlent les rapports de pouvoir qui ont cours. En effet, la production de ces vérités transmises par le discours permet de donner forme et maintenir les rapports de pouvoir, car celui qui « détient » la vérité, la connaissance, le savoir, conserve le pouvoir. En travaillant à partir d'énoncés considérés comme « vrais », il est ainsi possible de comprendre les conditions de possibilité de cette vérité et de révéler les rapports de pouvoir l'ayant rendue possible.

Si la définition du pouvoir peut être très diverses selon les chercheurs, le sociologue états-unien Ronald Burt (1992) explique que le pouvoir se manifeste par la place qu'occupe un individu au sein d'un réseau. En effet, plus un individu occupe une place centrale au sein d'un réseau, plus il peut contrôler la visibilité d'une information et ainsi devenir un pivot central et incontournable, ce qui constitue une position de pouvoir. Les acteurs centraux du *fandom*, par leur place déterminante dans la communauté, détiennent ainsi une position d'autorité sur le genre de matériel, l'information et, ultimement, la valeur de cette information, qui circulera ou non et à laquelle les membres du *fandom* pourront adhérer ou non. Ainsi, la position d'autorité qu'occupe l'acteur lui donne du pouvoir.

Ainsi, l'exercice du pouvoir ne dépend pas uniquement de l'efficacité de diffusion d'un discours, mais également du locuteur qui le diffuse et de sa place au sein de la communauté. La notoriété des acteurs centraux d'*Aventures* en la personne des joueurs leur donne ainsi une position de pouvoir qui s'explique par plusieurs facteurs : tout d'abord, avant le lancement d'*Aventures*, les joueurs étaient déjà suivis par un nombre important d'individus via les réseaux socionumériques, notamment par leur activité en

ligne<sup>65</sup>. De plus, ils se mettent en scène dans l'émission *Aventures*, où ils incarnent leurs personnages et font avancer l'histoire à leur convenance. De ce fait, ils deviennent non seulement des piliers indispensables à l'émission, qui ne peut exister sans eux, mais leur notoriété y ajoute une plus-value, car chaque joueur invite sa communauté de fans à suivre l'émission. L'ensemble de ces critères prouvent l'influence des joueurs, influence qui va optimiser les effets de leurs discours. Ces discours témoignent alors de rapports de pouvoir, car ils permettent aux joueurs de garder et de légitimer leur place. Dans ce contexte, un énoncé n'aura pas le même sens et il sera même vu différemment selon s'il s'agit d'un acteur de pouvoir, un joueur ou un fan lambda qui le formule.

Les joueurs d'*Aventures* disposent donc d'une place privilégiée au sein du *fandom*, en étant des piliers dans le réseau de communication de la communauté *Aventures*. Cette place centrale au sein du réseau, couplée à leur popularité, leur octroie une posture de pouvoir, qui leur permet d'énoncer la « vérité » dans leurs discours. Leurs propos sont ainsi légitimes pour la communauté, car non seulement ils sont suivis par bon nombre de fans sur les réseaux sociaux numériques, mais ils bénéficient aussi de la reconnaissance des fans en tant que locuteurs légitimes. Cette influence des joueurs ainsi que ce rapport de pouvoir sont manifestes car, au cours des entretiens semi-dirigés, les fans dont les créations ont été partagées par les joueurs ont vu leur public s'élargir et ont pu gagner en visibilité. Cette influence se traduit également lorsque l'opinion favorable des

---

<sup>65</sup> Il a été détaillé dans la section 3.4 l'ensemble des activités des joueurs : Mahyar, le maître du jeu, est un auteur, scénariste et chef de projet connu dans le milieu du jeu de rôle. Krayn est un joueur régulier sur la plateforme *Twitch* et un chroniqueur de la rubrique LFG (Looking for Games) dédiée majoritairement aux jeux. Frédéric Molas et Sébastien Rassiati sont les créateurs de l'émission française « Joueur du Grenier » sur leur chaîne Youtube depuis 2009, comptabilisant à ce jour plus de 3 000 000 d'abonnés et presque 560 000 000 de vues. Enfin, Bob Lennon est également *Youtubeur* avec sa chaîne « FantaBobGames » avec plus de 1 800 000 abonnés et plus de 712 000 000 vues.

joueurs contribue à optimiser la reconnaissance des fans et de leurs créations au sein de la communauté.

À partir de ces éléments, il est ainsi possible d'analyser les conséquences de ces rapports de pouvoir sur les fanfictions et les fanarts. Les résultats des observations des comptes *Twitter* des joueurs et du site *Réussite Critique* attestent que la manifestation du pouvoir des joueurs donne peu de visibilité et de crédibilité à la fanfiction. Ce constat est visible notamment par deux points essentiels : le peu de place que tient la fanfiction dans les conversations *Aventures* des joueurs et une vision préjugée négativement de la fanfiction.

En effet, suite aux observations faites sur *Twitter*, nous avons remarqué que, non seulement les joueurs partagent beaucoup moins de fanfictions, mais la tournure des propos diffère également : lors d'une émission en direct<sup>66</sup> où les joueurs d'*Aventures* étaient réunis, ces derniers ont abordé le sujet des fanarts et des fanfictions. Sur le plan des fanarts, les joueurs ont chaleureusement remercié le travail des fanartistes et ont mentionné les noms de plusieurs fanartistes. En parlant de la fanfiction, un joueur mentionne qu'il ne « remercie pas tous » les fanficteurs. Le sujet dérive particulièrement sur les fanfictions au contenu sexuellement explicite. Un des joueurs mentionne une fanfiction qu'il a lue et qui reprend une scène survenue pendant l'émission *Aventures*. Un autre joueur ajoute qu'il a vu la scène en fanart, ce à quoi l'autre explique qu'en fanart la scène est « mignonne », mais, en fanfiction, elle est « sale ». Si les louanges des fanarts sont générales, les joueurs, qui affirment lire des fanfictions, les abordent dans une dimension précise : les fanfictions aux contenus sexuellement explicites.

---

<sup>66</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=vb-PKiM77sQ&t=5703s>: entre 1 :34 :00 et 1 :36 :50. Consulté le 3 juin 2018.

Le fanart est non seulement plus valorisé auprès des joueurs, mais il est réclamé de leur part (demande de tokens<sup>67</sup> ou d'animations de personnages pour l'émission, commande de fanarts pendant les émissions en direct d'*Aventures* et pendant les épisodes, etc.). Cette sous-représentation des fanfictions est constatée par les participants à notre étude, qui affirment que l'opinion et le discours des joueurs influent sur le traitement des fanfictions dans la communauté.

En effet, les fans créatifs ont tendance à se restreindre sur le site *Réussite Critique* : selon les propos recueillis par la personne en charge de la modération, le regard du joueur régule le processus créatif des fans. Les fans vont ainsi être peu enclins à poster certaines de leurs créations sur le site officiel d'*Aventures* s'ils estiment que leurs œuvres ne vont pas de pair avec les préférences des joueurs. Même s'il est possible que cette auto-restriction des fans ne se limite pas aux fanfictions en particulier, mais plutôt aux thèmes d'une création quelle qu'elle soit, il a été mentionné par les participants à l'étude que les joueurs ont une tolérance variable selon s'il s'agit d'un fanart ou d'une fanfiction : de ce fait, ils ont tendance à laisser passer certaines créations plutôt que d'autres. Outre les fanarts sexuels dont il a été question dans le chapitre précédent, la personne en charge de la modération a témoigné d'un fanart violent qui a été toléré sur le forum sans que des mesures aient été prises pour qu'il soit enlevé. Cette plus grande tolérance pour les fanarts sur *Réussite Critique* est d'autant plus accentuée par les différences entre les deux chartes à adhérer avant de publier une fanfiction ou un fanart : seule la « Charte des Textes » demande à prévenir si la fanfiction détient un contenu sensible (violence, sexe, etc.). Pourtant, cette réglementation devrait être plus sévère pour une création dont la consommation est instantanée comme un fanart. En effet, une scène explicite ou violente mise en fanart

---

<sup>67</sup> Dans le contexte du jeu de rôle et précisément d'*Aventures*, un token est un dessin censé représenter un personnage ou un objet et le situer sur la carte.

serait visible immédiatement contrairement à une fanfiction où la visibilité dépend de la lecture qu'il est possible d'arrêter sans avoir eu connaissance de tout le contenu.

Ces résultats démontrent la position de pouvoir que détiennent les joueurs, non seulement sur le contenu valorisé et visible par la communauté, mais également sur l'opinion que les fans auront par rapport aux fanarts et fanfictions et leur internalisation des normes à suivre. Le sociologue Lukes (1973) propose trois dimensions par lesquelles le pouvoir peut s'exercer : le pouvoir peut se manifester quand l'individu décide et impose la décision prise à autrui, quand un sujet est évité et est sorti de « l'ordre du jour » ou encore quand l'individu décide d'influencer les pensées et les souhaits d'autrui afin qu'ils agissent à l'opposé de leurs intérêts.

En se référant aux dimensions de pouvoir de Lukes (1973), la deuxième dimension peut être constatée au sein de la communauté *Aventures* : en effet, l'absence de visibilité des fanfictions ou sa différence de traitement dans la communauté *Aventures* n'a jamais été défini comme un vrai problème par les acteurs principaux de la communauté et n'est pas un sujet débattu. Durant les entretiens semi-dirigés, les fanficteurs vont jusqu'à justifier ce traitement inégal qui, pourtant, les dessert : il est possible de penser qu'ils finissent par se résigner à cette situation, dont ils ne voient aucune alternative et qu'ils considèrent même comme justifiée. Nous verrons dans une section subséquente les conséquences de cette résignation sur leur construction identitaire.

### 5.1.2 Un réseau communautaire principal plus adapté aux fanarts

Les communautés de fans fondent leur dynamique par les informations et les interactions qui se déroulent grâce aux réseaux de communication. Ainsi, le ou les réseaux que choisit une communauté pour s'y établir et privilégier ses échanges

définissent le type d'interaction recherché et encouragé par la communauté. Or, chaque réseau de discussion, de par ses modalités et ses limites, favorise de manière implicite ou explicite certains comportements et, de ce fait, certains membres de la communauté. Ces membres peuvent être privilégiés, par exemple, par leur meilleure connaissance du réseau par rapport à d'autres ou par des opportunités qu'il peut leur offrir. L'environnement où interagit une communauté de fans n'est donc pas neutre et les ressources qu'il comporte ne peuvent pas être mobilisables par tous les membres d'une manière équitable. Les meilleurs bénéficiaires d'un réseau de communication vont ainsi avoir de meilleures opportunités, ce qui contribue à hiérarchiser les membres d'un *fandom*.

Tel que présenté dans le cadre théorique, le sociologue français Pierre Bourdieu définit l'ensemble des avantages qu'ont les individus selon leur environnement social par la notion de capital. Bourdieu définit trois types de capital : économique (l'ensemble des biens économiques : le revenu, le patrimoine, les biens matériels, etc.), social (le réseau de contacts d'un individu) et culturel (l'ensemble des ressources et biens culturels d'un individu). L'accumulation de ces capitaux est synonyme de pouvoir et est visible chez les classes dominantes. Le capital social est spécifiquement lié à la place et l'utilisation d'un réseau de communication par un individu afin de maintenir et d'élargir son réseau social. Le capital social est défini par Bourdieu (1979) comme « l'ensemble des ressources actuelles ou potentielles qui sont liées à la possession d'un réseau durable de relations plus ou moins institutionnalisées d'interconnaissance et d'interreconnaissance ». Un réseau d'agents permet d'expliquer une hiérarchie sociale, notamment comment certains individus ont plus d'opportunités que d'autres de par leurs contacts. Le travail et l'entretien d'un réseau de liaisons durables et utiles permettent de procurer des profits matériels ou symboliques (Bourdieu, 1979).

Dans le cas spécifique de la communauté *Aventures*, le réseau de communication des fans se concentre en priorité sur le réseau socionumérique *Twitter*, mentionné unanimement comme le principal réseau de partages et d'interactions. L'importance accordée à ce réseau par les fans rend son utilisation efficace et propice à la visibilité ; cependant, force est de constater un débalancement entre le partage de fanarts et de fanfictions. En effet, de par ses fonctionnalités et usages communs, *Twitter* favorise la visibilité de créations visuelles et instantanées, comme les fanarts, et non pas de textes longs, comme les fanfictions. Cette concentration de fans sur *Twitter* a pour conséquence une meilleure opportunité pour les fanartistes d'élargir leur réseau par rapport aux fanfictions. Ainsi, le fait que les dispositions du réseau socionumérique *Twitter* semblent avantager les créations visuelles, donc les fanarts, permet aux fanartistes d'élargir leur capital social plus facilement que les fanficteurs. Les fanartistes peuvent ainsi mieux montrer leur savoir-faire quant à la création de fanart (donc offrir de la visibilité à leur capital culturel), se créer plus facilement un réseau et le consolider. Les profits qu'ils tirent de cette opportunité peuvent être symboliques, comme le partage de leurs créations, les commentaires ou encore l'approbation des acteurs centraux de la communauté, comme les joueurs, mais ils peuvent également être matériels, comme les opportunités professionnelles ou les diffusions officielles des fanarts au sein de la campagne *Ulule*.

S'il est possible de constater une meilleure circulation des fanarts sur *Twitter*, aucune mesure n'a été en revanche prise par la communauté sur *Twitter* pour favoriser le partage de fanfiction : si la communauté a créé un mot-clic officiel *#AventuresFanarts* afin de rassembler l'ensemble des fanarts et favoriser la visibilité de plusieurs fanartistes, aucun mot-clic officiel n'a été créé pour les fanfictions. Ensuite, aucune infrastructure efficace et adaptée n'a été mise en place pour les promouvoir. Enfin, la *fanbase* de fanfictions, présente sur le site *fanfiction.net*, se trouve à l'écart de *Twitter* ou d'autres points de rencontre des fans, ce qui contribue à réduire le lectorat – qui,

selon la teneur des informations retenues lors des entretiens semi-dirigés, semblent être en majorité des fanficceurs ou des personnes familières à la fanfiction. Il ne semble donc pas possible (ou alors si peu) d'élargir le capital social des fanficceurs sur cette plateforme de réseautage.

Outre le réseau socionumérique *Twitter*, le site officiel d'*Aventures, Réussite Critique*, contient une galerie de fanarts dont la promotion a été faite plusieurs fois par les joueurs, tandis que la section dédiée aux fanfictions n'a été évoquée qu'en réponse à des fans qui cherchaient un endroit où poster leurs écrits. À noter que sur l'ancien forum, si la galerie pour les fanarts était bien intitulée « Fanarts », le mot « fanfiction » n'apparaît pas pour désigner la galerie où poster les écrits, intitulée « Scribouillards, zikos, autres ». Toutefois, étymologiquement, le mot « scribouillard » se forme avec le mot « scribouiller », qui se définit par « écrire dans un mauvais style »<sup>69</sup> et le suffixe *-ard* est perçu comme péjoratif. Ce mot choisi pour définir la fanfiction lui donne donc déjà un sens connoté négativement, car la fanfiction est désignée comme des écrits de mauvaise qualité. Elle est, de ce fait, répertoriée dans une galerie « fourre-tout » avec les « autres » créations.

Enfin, la structure même du format forum n'est pas non plus adaptée aux fanfictions. Le style « forum » permet difficilement d'offrir une ergonomie optimale, car il s'agit de poster des messages les uns après les autres dans un sujet en compilant chapitres et commentaires, ce qui nuit à la fluidité de la lecture pour les textes plus longs.

Suite à la présentation de ces exemples, nous pouvons conclure que la structure même des plateformes de réseautage « communique » déjà une certaine vision des fanarts et fanfictions et participe à la construction discursive de ce qui est valorisé dans la

---

<sup>69</sup> Définition étymologique du terme « scribouillard » : <https://fr.wiktionary.org/wiki/scribouillard>. Consulté le 10 juillet 2018.

communauté. Le rôle joué par les joueurs, en tant qu'acteurs centraux qui favorisent les fanarts, le manque de visibilité des fanfictions et la connotation péjorative associée aux œuvres écrites normalisent déjà la manière dont les membres de la communauté d'*Aventures* doivent agir et réagir par rapport aux fanfictions.

## 5.2 Une différence de représentation entre fanarts et fanfictions

### 5.2.1 Une approche constructiviste de la représentation

Selon Jenkins (2010), la spécificité d'un *fandom* est de créer ses propres normes et codes, mais aussi ses pratiques sociales et culturelles : ainsi, les fans vont créer leur propre culture au sein d'un *fandom*. Par l'élaboration de ces codes et de ces pratiques, une communauté de fans se construit ainsi par un système de représentations qui va imposer son sens (Hall, 1997). Selon Hall, l'approche constructiviste signifie que le sens est construit en fonction d'un système de représentations qui peuvent prendre la forme de la langue, d'une image ou de tout autre système de signes. Le sens des représentations est alors véhiculé par le langage, en tant qu'organisation codifiée de signes.

Ainsi, au sein du *fandom*, le sens va être construit en fonction des règles mises en place par la communauté : en effet, par ces règles, la définition de ce qui représente la norme au sein d'une communauté va également définir ce qui représente la déviance. Ces notions de normes et de déviances ne sont pas absolues et vont différer d'un *fandom* à un autre selon les valeurs que chaque *fandom* veut privilégier.

Le linguiste suisse Ferdinand de Saussure (1972) a élaboré une théorie sur la part sociale du langage. Pour Saussure, le langage est un système de signes et il est possible

de distinguer deux formes de concepts : le signifiant et le signifié. Le signifiant désigne l'aspect matériel du signe : par exemple le mot « table », les lettres qui composent le mot, la sonorité, etc. Le signifié désigne la représentation du mot ou du concept dans l'esprit de chaque individu. Il est important de noter que la représentation est ainsi subjective et intériorisée par l'individu selon son rapport au mot ou au concept.

En étudiant le *fandom* d'*Aventures*, il est constaté que les représentations des créations de fans tendent à être positives ou négatives selon s'il s'agit d'une fanfiction ou d'un fanart. En effet, lors des entretiens semi-dirigés de cette recherche, le signifié – à savoir le concept de fanfiction – est très souvent indissociable du signifiant – la représentation de la fanfiction dans l'esprit d'un participant : la fanfiction est ainsi spontanément évoquée par ou avec ses stéréotypes, sa mauvaise réputation ou encore par le *ship*<sup>70</sup>. L'idée reçue selon laquelle la fanfiction serait de mauvaise qualité ou encore associée au *ship* a été mentionnée par les fanficteurs interrogés qui n'ont pas pu la passer sous silence, quand bien même elle ne définirait pas leurs créations. Ainsi, le renvoi du signifiant, dans ce cas-ci, le mot « fanfiction », au signifié « production de moindre qualité que le fanart » structure non seulement le langage du *fandom*, mais également son champ de valeurs et la place sociale qu'occupent les fanartistes et les fanficteurs au sein de la communauté.

Ayant eux-mêmes défini les règles du *fandom*, les discours des joueurs contribuent à perpétuer la manière dont la communauté se représente les fanfictions, qui a pour conséquence la stigmatisation des fanficteurs. Selon Goffman (1963, p. 14), un stigmaté est « ce qui, lors d'une interaction, affecte, en le discréditant, l'identité sociale d'un individu ». Les caractéristiques des stigmatisés produisent dès lors une frontière

---

<sup>70</sup> Tel que mentionné plus haut, le *ship* désigne le terme abrégé du mot anglais *relationship* qui réfère, dans ce contexte, à une relation entre deux personnages. Dans le cas d'*Aventures*, les joueurs et la quasi-totalité des personnages de l'émission sont des hommes et le *ship* est vu comme une déviance.

entre les individus « normaux » et les « stigmatisés ». Selon Goffman 1963, p. 57), le stigmaté n'est pas un attribut, mais se définit dans le regard d'autrui. La situation des fanficceurs est comparable à celle d'un stigmaté, même si ces derniers ne portent pas de traces visibles. En effet, les fanficceurs doivent gérer la tension entre leurs activités de fanficceurs et les réactions que cela suscite dans la communauté (gêne, malaise, moquerie, etc.).

Lors des entretiens semi-dirigés, le sujet des fanfictions a été abordé avec leurs stéréotypes (mauvaise qualité d'écriture, omniprésence de relations homo-érotiques, etc.) par la majorité des participants. Même les fanficceurs, qui jugent que leurs travaux d'écriture n'entrent pas dans ces stéréotypes, ne peuvent passer à côté de cette représentation négative de leur travail, à laquelle ils sont souvent réduits, notamment par les personnes qui ne sont pas familières avec l'univers de la fanfiction. Cette stéréotypisation des fanficceurs et de leurs fanfictions peut conduire les fanficceurs à réduire la diffusion de leurs travaux à la *fanbase* de fanfictions *Aventures* sur *fanfiction.net*. Cependant, même si cette limitation au site *fanfiction.net* permet aux fanficceurs de voir leurs créations jugées sans aprioris négatifs, elle entraîne plusieurs conséquences, à commencer par le fait que les fanfictions ne bénéficient pas de la visibilité maximale octroyée par la plateforme *Twitter* où sont concentrées le plus de fans d'*Aventures* et qu'elles ne sont visibles que par des personnes familières à l'univers de la fanfiction.

Cette situation visant à limiter la diffusion des fanfictions à la *fanbase* de fanfictions se confirme en voyant les réponses des fanartistes : sur les trois fanartistes interrogés, deux ne connaissent que très peu la *fanbase* de fanfictions, l'un d'eux l'ayant même qualifié de lieu « clos », « fermé » et « moins accessible ». Les fanficceurs décrivent d'ailleurs la dynamique dans la *fanbase* de fanfictions comme étant très soudée, mais sont très conscients de la différence de traitement dont ils font l'objet une fois qu'ils interagissent avec l'ensemble de la communauté *Aventures*.

Ces informations démontrent la représentation négative des fanfictions dans la communauté *Aventures*, qui se transmet par les discours d'acteurs influents et ainsi contribue à desservir les fanficceurs. De ce fait, les idées reçues sur la fanfiction perdurent, ce qui a pour conséquence de stigmatiser les fanficceurs : ceux-ci ne sont pas seulement réduits à leur activité d'écriture, mais sont également victimes des stéréotypes et des représentations négatives qui entourent les fanfictions et l'identité même des fanficceurs. Cette stigmatisation a pour corollaire un manque de reconnaissance et une place moindre pour les fanficceurs au sein de la communauté.

### 5.2.2 Une différence de reconnaissance entre fanfictions et fanarts

Une des conséquences notables des différences de traitement entre la fanfiction et le fanart se situe au niveau de la reconnaissance. La reconnaissance se définit avant tout comme un processus d'identification dans l'échange et à travers le regard de l'autre (Lesne et Minvielle, 1990). Plus qu'un simple désir égocentrique, la reconnaissance est avant tout un besoin de l'individu. Maslow (1943) a classifié les besoins essentiels des individus sous la forme d'une pyramide et y situe la reconnaissance comme quatrième besoin : le besoin d'estime. Il explique que l'individu a besoin de l'estime de soi et des autres et que cette estime passe par le respect et la reconnaissance.

Axel Honneth (2006) parle de plusieurs types de reconnaissances indispensables à l'individu afin qu'il ait « le sentiment de sa propre valeur » (Honneth, 2006) : la reconnaissance amoureuse, soit celle d'être digne d'être aimée par sa famille, ses amis, etc. ; la reconnaissance juridique, qui est le droit à être reconnu comme autonome et détenteurs de droits et de devoirs ; enfin, la reconnaissance socio-culturelle, c'est-à-dire être reconnu dans une « communauté sociale donnée » (Carré, 2014). Comme nous l'avons expliqué dans le cadre théorique, Christophe Dejours (2002), qui a abordé la

question de la reconnaissance au travail, distingue deux formes de rétribution : matérielle et symbolique. Selon Dejours (2002), la rétribution matérielle donnée aux employés comme reconnaissance de leur travail, comme le salaire, n'est pas suffisante ; l'épanouissement de l'individu ne peut s'effectuer sans une rétribution symbolique. Celle-ci n'est pas forcément visible et passe par la gratitude, des jugements et la reconnaissance de la contribution apportée par le sujet.

Durant les entretiens semi-dirigés, les fans créatifs d'*Aventures* ont plusieurs fois mentionné ce besoin de reconnaissance, qui se manifeste notamment par la diffusion de leurs créations sur les réseaux socionumériques et l'attente de réactions de la part de la communauté (commentaires, partages, etc.). Bien que certains fans créatifs interrogés affirment ne pas chercher l'approbation de la communauté lors de la publication de leurs créations, le fait même de les rendre publiques dénote leur besoin de confirmation, à savoir que leurs capacités créatives soient légitimées et reconnues par le regard de l'autre.

La reconnaissance est donc bel et bien un besoin de l'individu, un facteur de motivation dans son processus créatif et un facteur indispensable de son épanouissement individuel. Elle prend le plus souvent la forme d'un jugement, car c'est dans le regard de l'autre que s'effectue la reconnaissance. Dejours (1993) identifie deux formes de jugements par lesquels la reconnaissance passe : le jugement d'utilité désigne l'utilité technique, économique ou sociale de la contribution de l'individu à l'organisation du travail. Le jugement de beauté, quant à lui, passe par le regard des pairs qui vont juger si l'individu est compétent et respecte les règles de l'art de son métier. Une fois que les pairs ont validé le travail d'un individu, celui-ci peut également être reconnu pour son originalité, notamment s'il apporte un style unique dans sa contribution.

Ces jugements sont aussi observables chez les fanartistes et les fanficceurs et, dans le cas d'*Aventures*, c'est l'ensemble de la communauté (fans et joueurs) qui endosse le rôle de juge. Les fanartistes voient leur travail jugé comme utile : en effet, les joueurs passent régulièrement des commandes de fanarts pendant les épisodes, certains tokens utilisés durant l'émission ainsi que des animations de personnages ont été dessinés par des fanartistes et, plus récemment, un concours de fanarts est organisé pour la campagne de financement du jeu de rôles *Aventures* sur la plateforme de financement participatif *Ulule*<sup>71</sup>. Le fanart est ainsi « utile », parce qu'il apporte une valeur ajoutée à l'émission *Aventures* et certains fanartistes sont même reconnaissables à travers le style unique de leurs fanarts.

Dans le cas de la fanfiction, les effets bénéfiques de ces jugements positifs sont moins présents, notamment parce que, parmi les stéréotypes associés à la fanfiction, se trouve le sentiment d'avoir affaire à une création de moindre qualité. Les fanficceurs ne sont pas considérés comme compétents dans leur activité d'écriture. Ce sont des « scribouillards », dont l'incident décrit par un des participants à l'étude est emblématique : un fan ayant écrit un commentaire agressif à la suite de la publication d'une fanfiction a spécifié à la fanficceuse de « laisser l'écriture aux vrais écrivains » (Participant FF01, 2017). Le participant fanartiste FA01 a parlé de sa réaction face à des écrits osés en affirmant que « ce n'est pas un vrai livre, ce n'est pas un auteur patenté qui a écrit ça » (Participant FA01, 2017). De plus, les fanficceurs n'ont pas été sollicités de la même façon que les fanartistes, car la commande de fanfictions par les joueurs n'est jamais survenue dans le même contexte « sérieux » que celui des fanarts. En effet, pendant l'émission, il arrive que les joueurs abordent le sujet de la fanfiction, mais celle-ci reste souvent liée à des situations humoristiques, ambiguës ou relatives au *ship* entre les personnages d'*Aventures*. Les fanfictions n'ont donc jamais été

---

<sup>71</sup> Source : <https://fr.ulule.com/aventures-le-jeu/news/?page=8>. Consulté le 10 juillet 2018.

considérées comme porteuses d'une plus-value à l'émission *Aventures*, pas plus qu'elles ne sont jugées comme une création de qualité par la communauté.

Ces observations attestent que les fanfictions échouent au jugement d'utilité ou au jugement de beauté, ce qui peut engendrer deux conséquences possibles : la première est que la contribution des fanficteurs peut n'être tout simplement pas reconnue par la communauté. En ce cas, il s'agit d'un manque de reconnaissance. Comme l'a mentionné Dejours (2002), toute mobilisation d'un employé pour son travail se fait en vue d'une rétribution matérielle, mais également symbolique : la reconnaissance. Le manque de reconnaissance peut confiner l'individu à la solitude, le faire douter de la validité de son expérience, voire même le couper du réel et de sa relation à autrui (Dejours, 2006). En d'autres termes, l'individu peut douter de sa propre valeur, car la légitimité de son expérience et de son savoir-faire n'est pas reconnue par les autres. Pour Honneth (2002), le manque de reconnaissance menace l'identité même des humains de la même manière qu'une maladie peut menacer l'existence physique ; en effet, ne pas avoir la reconnaissance socio-culturelle conduit l'individu à se comprendre comme un être non-appréciable dans ses capacités (Honneth, 2000, p. 161-165).

La deuxième conséquence se traduit par la reconnaissance des fanfictions, mais d'une reconnaissance dépréciative ou même d'un déni de reconnaissance : la fanfiction est ainsi légitimée comme création de la communauté, mais elle est jugée de moindre utilité ou de moindre qualité. Renault (2004) distingue trois formes de reconnaissance : la reconnaissance d'un individu comme inférieur (par exemple un apprenti face à un expert), la disqualification, lorsque l'individu ne remplit pas les critères d'un partenaire d'action (comme par exemple un « jeune » immigré à l'entrée d'une boîte de nuit) et enfin la stigmatisation, lorsque l'individu est considéré comme susceptible d'agir de façon nuisible ou condamnable (par exemple, les « jeunes » qui vivent en banlieue). Le déni de reconnaissance peut prendre plusieurs formes : l'humiliation, la discrimination,

le mépris, la disqualification, l'invisibilité, etc. dont les conséquences fragilisent l'identité d'un individu qui perd son autonomie (De Briey et Ferrarese, 2015).

Ces deux conséquences illustrent la situation des fanfictions au sein de la communauté *Aventures* : en effet, si la fanfiction est bel et bien reconnue en tant que forme d'expression créative, les jugements qui en découlent pour la qualifier lui donne une reconnaissance somme toute dépréciative. Les fanfictions sont de ce fait reléguées au rang de créations de moindre qualité, ce qui constitue un manque de reconnaissance du potentiel créatif des fanficceurs. Suite aux observations sur *Twitter*, *Réussite Critique* ou encore la campagne *Ulule*, il est possible de conclure que la participation des fanficceurs à la vie communautaire d'*Aventures* n'est pas reconnue et valorisée, car leurs créations sont stigmatisées et marginalisées. Ce déni de reconnaissance de la valeur des fanfictions s'accompagne également de la reconnaissance des fanarts comme créations de qualité. Ces deux points témoignent d'un rapport de pouvoir asymétrique (Honneth, 2006), car les fanficceurs reconnaissent les fanarts, mais leurs productions ne sont pas reconnues en retour.

Il est ainsi possible de parler d'injustice sociale (Fraser, 2004). En effet, Nancy Fraser (2004), qui a abordé la reconnaissance entre autres d'un point de vue économique, a mis l'accent sur la justice sociale comme point important de la reconnaissance : les individus ne sont pas tous dotés des mêmes privilèges et la reconnaissance doit se faire avant tout dans un souci d'équité. Dans le cas des fanficceurs, il a été mentionné plus haut qu'aucune mesure n'a été prise pour avantager la fanfiction dans la communauté, contrairement aux fanarts. Les fanficceurs ne sont ainsi pas considérés comme moins privilégiés par rapport aux fanartistes, et, de ce fait, ne disposent pas de mesures spécifiques à l'épanouissement et à l'encouragement de leur travail par la communauté en respect de la justice sociale.

Ce débalancement entre les jugements de valeur et la reconnaissance est constatée par les fanficceurs et les fanartistes et cette différence de traitement et de reconnaissance est susceptible d'avoir des conséquences négatives sur l'estime des fanficceurs face à leurs capacités créatives, voire même sur leur identité de fanficceur. Les fanficceurs sont conscients de cette situation et, s'ils peuvent en attribuer la faute à des fonctionnalités de la communauté ou aux joueurs, ils semblent se résigner à cette situation qui les dessert. Les points de justification avancés par les fans interrogés (comme par exemple la méconnaissance de la fanfiction par la communauté, le meilleur attrait de l'image par rapport au texte ou encore la réticence à lire), bien que recevables, mettent cependant en lumière l'internalisation des normes de la communauté par les fanficceurs, qui choisissent de rationaliser la différence de reconnaissance entre fanfiction et fanart dans la communauté, allant même jusqu'à dévaluer leur propre travail et leur expérience en matière d'écriture. Les pratiques visant à dévaluer la pratique de la fanfiction, qu'elles soient conscientes ou non, finissent par être objectivées et institutionnalisées : en effet, à force d'être constamment confronté à ce déséquilibre de traitement, ce déséquilibre finit par devenir une « réalité objective » (Berger et Luckmann, 1966). Ainsi, en justifiant cette différence de jugement, les fanficceurs finissent eux-mêmes par croire que les fanfictions sont moins « belles » que les fanarts. Ce manque de reconnaissance de leurs productions amène les fanficceurs à douter de leur capacité et de leur expérience. De ce fait, ils ont tendance à se renfermer dans leur propre communauté où ils seront acceptés en tant qu'individus à part entière et non seulement définis par leurs stigmates.

## CONCLUSION

Au cours de ce mémoire, il a été démontré que, bien que les études de fans aient gagné en légitimité depuis les années 1980, la constante évolution de la dynamique des *fandoms* entraîne de nouvelles questions de recherche ainsi qu'une analyse spécifique des relations de pouvoir résultant des tensions au sein même d'une communauté. Ces rapports de pouvoir peuvent notamment entraîner une différence de jugement et de reconnaissance par rapport aux créations de fans, comme par exemple, les fanfictions et les fanarts.

Dans ce contexte, cette recherche a eu pour but principal de comprendre les enjeux de reconnaissance pour les fanficceurs et les fanartistes, en prenant pour terrain l'étude de la communauté *Aventures*. En effectuant l'étude de cas d'une seule communauté, il a été possible de récolter des informations en vue d'une analyse inductive et qualitative : le corpus inclut une analyse du site officiel d'*Aventures*, *Réussite Critique*, en se focalisant notamment sur la place et la mise en avant des fanfictions et fanarts. Puis, des entretiens semi-dirigés avec des fanficceurs, fanartistes et un modérateur de la communauté *Aventures* ont permis d'évaluer leurs ressentis concernant leur place au sein de la communauté, leur rapport à leurs créations et enfin leur rapport aux fanfictions. Enfin, les *tweets* des joueurs sur une période d'un an et demi ont été décisifs pour étudier les discours de ces acteurs centraux de la communauté *Aventures* concernant leurs rapports aux fanfictions et aux fanarts.

Les résultats extraits du corpus ont ainsi permis de répondre aux sous-questions de recherche : la première réponse à la sous-question permet de conclure qu'il existe bel et bien des différences de jugement et de reconnaissance entre les fanfictions. Ces différences s'articulent à plusieurs niveaux, en commençant par les infrastructures

mises en avant par la communauté *Aventures* qui sont peu adaptées à la diffusion des fanfictions. Lukes (1973) mentionne que l'une des dimensions du pouvoir réside dans le fait d'omettre de parler des problèmes susceptibles de gêner en les sortant de « l'ordre du jour ». Il est possible de constater que le problème selon lequel la structure des réseaux socionumériques n'est pas adaptée aux fanfictions n'est pas traité dans la communauté ; ce constat est de ce fait révélateur du peu d'intérêt porté à la fanfiction.

Outre la structure des réseaux socionumériques, d'autres constats de différences de jugement et de reconnaissance entre fanfictions et fanarts ont également été relevés. Par exemple, le site officiel *Réussite Critique* propose un traitement différent selon qu'il s'agit de fanarts ou de fanfictions : les fanartistes ont une visibilité dès l'onglet « Aventures » présent sur la page d'accueil du site et sont encouragés à poster grâce aux instructions détaillées de la Charte des Illustrations. À contrario, les fanficceurs sur *Réussite Critique* ont un modérateur assigné à leur section, doivent préciser si leurs fanfictions contiennent des contenus choquants, violents ou explicites et disposent comme espace de publication d'un format forum peu adapté à la lecture. Ainsi, les fanfictions se voient reléguées à l'écart des interactions principales, ce qui a pour conséquence de les stigmatiser et les tenir éloignées de la dynamique générale de la communauté.

Cet écart est renforcé par le discours « pro-fanarts » véhiculés par les joueurs qui omettent de parler du sujet de la fanfiction autre que dans des contextes humoristiques. Les propos des joueurs, en plus d'être légitimes au sein de la communauté de par leur position de pouvoir, sont également plus visibles de par leur position au sein du réseau de communication (Burt, 1992). Enfin, la représentation négative de la fanfiction comme création non sérieuse, de mauvaise qualité et réduite au *ship* est transmise au sein de la communauté par les joueurs qui, en tant que leaders de la communauté, attribuent une valeur supérieure aux fanarts. Cette propagation d'un discours réducteur de la pratique de la fanfiction a pour conséquence une méconnaissance de la pratique

au sein même de la communauté (par exemple, les fanartistes interrogés sont peu familiers à la fanfiction, contrairement aux fanficceurs qui, eux, sont coutumiers des fanarts) et donc d'un renforcement des stéréotypes négatifs qui y sont relayés.

Après avoir répondu à notre première sous-question, les deuxième et troisième objectifs de ce mémoire étaient de savoir si les fans créatifs percevaient ces différences entre les fanarts et les fanfictions et quelles étaient les conséquences sur l'identité des fanficceurs au sein de la communauté. Suite à l'analyse de nos résultats, nous pouvons conclure que les fanficceurs sont tout à fait conscients de leur situation défavorable, mais ils n'ont pas démontré une réaction de défi face à leur stigmatisation ou à la stéréotypisation de leur pratique. Il est possible d'interpréter de plusieurs façons le besoin des fanficceurs de justifier leur situation défavorable. Selon Lukes (1973), la troisième dimension du pouvoir est le pouvoir idéologique, où les individus voient leurs préférences déterminées par les acteurs au pouvoir : ainsi, leurs perceptions et leurs préférences sont façonnées de sorte à faire accepter leur rôle dans l'ordre social. Le fait qu'ils ne puissent trouver d'alternative à cette situation force ainsi les individus à accepter cette situation dont ils ne trouvent aucune alternative et qu'ils considèrent comme immuables (Huault, 2009, p. 5). Il est ainsi possible de penser que les fanficceurs entrent dans ce processus de résignation et de justification parce qu'ils ne trouvent aucune alternative au déséquilibre de reconnaissance entre fanfiction et fanart qui semble généralisé au sein de la communauté *Aventures*. Cette condition peut résulter d'un manque d'estime de soi des fanficceurs en leurs capacités non reconnues et légitimées, ce qui atténue non seulement leur voix et leur participation en tant qu'acteur créatif de la vie communautaire, mais contribue également à nuire à leur identité même de fanficceur.

Ainsi, les enjeux de reconnaissance sont une dynamique visible au sein du *fandom Adventures*, mais ils diffèrent selon le type de création : les fanartistes bénéficient d'une légitimité ainsi que d'une représentation positive et avantageuse de leur travail, ce qui

leur permet de concentrer leur quête de reconnaissance à acquérir ou à améliorer une notoriété, accordée soit par les leaders d'opinion de la communauté, soit par la communauté elle-même. A contrario, les fanficceurs n'ont pas les mêmes privilèges et leur recherche de reconnaissance se concentre avant tout sur la légitimité de leur travail au sein de la communauté, notamment le désir d'une représentation positive des fanfictions, très souvent dénigrées et mal vues dans l'imaginaire collectif, une situation qui persiste notamment par des rapports de pouvoir qui les désavantagent.

Si les résultats de cette recherche sont éclairants et mettent bien en lumière les dynamiques de pouvoir et de reconnaissance au sein de la communauté *Aventures*, cette étude n'a cependant encadré qu'un seul *fandom* et n'a pris en compte le point de vue que de quelques membres de la communauté. Il n'est donc pas possible de généraliser ces conclusions à toutes les communautés de fans. Chaque *fandom* ayant ses règles spécifiques, il est possible que les rapports de pouvoir soient inversés dans un autre *fandom* et que les fanfictions bénéficient de la légitimité et de la notoriété qu'ils n'ont pas dans la communauté *Aventures*. Dans le même ordre d'idée, les participants à cette étude ne reflètent pas l'ensemble de la communauté *Aventures*, n'ayant exprimé que leur ressenti subjectif. Cependant, les dynamiques observées restent importantes à soulever et probablement observables dans d'autres communautés de fans : les discours par lesquels transitent les rapports de pouvoir hiérarchisent les groupes selon leurs opinions ou encore leurs créations, ce qui a pour conséquence l'octroi de privilèges pour une partie du *fandom*, partie qui va agir afin de conserver ces privilèges. L'ensemble de cette recherche peut ainsi permettre d'ouvrir de nouvelles perspectives en matière de problématiques sur les fans afin de mieux cerner une dynamique qui reste en perpétuelle évolution.

Si l'étude des fans a pris un essor considérable depuis les années 1980, l'étude des fanfictions n'en est qu'à ses débuts, notamment en ce qui a trait aux questions de légitimité de cette pratique : par exemple, le fait que certains auteurs littéraires

s'opposent à la fanfiction ou encore les questionnements sur la monétisation des fanfictions prouvent que plusieurs problématiques ont encore cours. Ces enjeux, parmi d'autres, semblent plus accentués chez les fanfictions que chez les fanarts, mais il serait intéressant d'en comprendre les causes. Parmi celles-ci, nous pouvons relever la dimension du genre des fanficteurs qui apporterait sûrement quelques éléments de réponses.

Selon les statistiques, le site *fanfiction.net* comptait en 2010 près de 78% auteurs de sexe féminin<sup>72</sup>. La professeure Anne Jamison, professeure au département de littérature de l'Université de l'Utah, explique que le monde de la fanfiction est « dirigé par les femmes, et qu'il n'y a aucune autre sphère de production culturelle à l'exception de la romance où cela est le cas<sup>73</sup> ». Le fait que la fanfiction soit un univers majoritairement féminin peut ainsi en partie expliquer la crise de légitimité pour ces auteures.

En effet, en se penchant sur les études concernant les inégalités de genres, plusieurs chercheurs ont établi la corrélation selon laquelle les métiers féminisés ou qui se féminisent ont tendance à être dévalorisés socialement et économiquement (Cacouault-Bitaud, 2001). Par exemple, Bénédicte Bertin-Mouroit (1997) a mis en évidence le fait que la hiérarchie des sexes se reproduit au sein des professions féminisées : ainsi, les femmes auraient un accès plus limité aux hauts postes de pouvoir. Michelle Perrot (1987) explique comment certains métiers sont appelés des « métiers de femmes », métiers réputés peu encombrants de manière à laisser à la femme le temps de s'occuper de travaux au sein de la sphère privée (ménage, enfants, etc.). Elle ajoute également que la dépréciation des métiers féminins s'étend même aux plus hauts postes lorsque ceux-ci sont occupés par des femmes.

---

<sup>72</sup> Cette statistique reste soumise à plusieurs variables, notamment les auteurs qui ont choisi de révéler leur sexe sur le site. Source : <https://bit.ly/2DRdjOk>. Consulté le 13 juillet 2018.

<sup>73</sup> Source : <https://www.youtube.com/watch?v=a2zT1UsgKik>, de 11 :44 à 12 :05. Consulté le 13 juillet 2018.

Ces recherches montrent que les inégalités de genre se poursuivent au-delà de la sphère privée jusque dans la sphère professionnelle, où les rapports sociaux et inégalitaires entre les sexes persistent. La corrélation entre le genre et la légitimité d'une œuvre peut ainsi ouvrir de nouvelles pistes de recherche : la fanfiction, étant une pratique majoritairement « féminine », subirait une inégalité et un manque de légitimité lié au genre des auteures. La question de la fanfiction reste bien plus complexe qu'il n'y paraît et de nombreuses pistes de recherche restent à explorer pour comprendre et analyser les dynamiques observées autour de cette pratique. Si ce mémoire permet d'apporter quelques éléments de réponses, il pose également les bases de nouvelles problématiques afin de permettre une réflexion plus approfondie du phénomène.

APPENDICE A : COURRIEL ENVOYÉ LORS DE LA PREMIÈRE PRISE DE CONTACT AVEC LES FANS DE LA COMMUNAUTÉ *AVENTURES*

Bonjour,

Je suis étudiante à la maîtrise en communication, à l'Université du Québec à Montréal.

Dans le cadre de mon mémoire, je m'intéresse aux perceptions sur les créations de fans dans la communauté *Aventures* ainsi que leurs représentations. L'activité soutenue de la communauté *Aventures* en terme de créations de fans a beaucoup inspiré le thème de mon mémoire. La créativité et l'innovation que vous déployez année après année est essentielle pour l'avancement des études sur les fans. Vos créations témoignent d'une implication pertinente à étudier.

Vous êtes donc invité(e) à participer à ma recherche sur la perception de vos créations de fans concernant *Aventures*.

Les critères de sélection sont les suivants :

- 1) Être francophone
- 2) Avoir plus de 18 ans
- 3) Être participant à la communauté *Aventures* depuis plus de six mois soit

comme :

- Fanficceurs ou Fanartistes : Avoir au minimum deux œuvres publiées (fanfiction ou fanart)

Ou comme

- Modérateur (avoir fait la modération sur le site Réussite Critique pendant au moins plus de six mois. Avoir modéré des lives de l'émission *Aventures* est un plus)

Les participants auront une entrevue audiovisuelle (ou par chat vocal, selon vos préférences) d'environ 30 minutes sur *Skype* qui portera sur votre activité en tant que fan. Les thématiques soulevées lors de l'entretien porteront sur votre expérience dans la communauté *Aventures*, votre investissement, la nature de votre implication et votre vision des créations de fans.

Il me ferait plaisir d'en discuter davantage avec vous : si vous êtes intéressé(e) à participer à cette recherche, n'hésitez pas à m'écrire à [bobate.asma@courrier.uqam.ca](mailto:bobate.asma@courrier.uqam.ca) . Je pourrai répondre à vos interrogations, s'il y a lieu, et nous pourrions prendre rendez-vous pour réaliser l'entrevue au moment et à l'endroit qui vous conviendraient le mieux.

Merci et au plaisir de travailler avec vous !

Asma Bobate

APPENDICE B : QUESTIONNAIRE DE PRÉ-ENTRETIEN ENVOYÉ AUX FANS  
CRÉATIFS ET AU MODÉRATEUR

Bonjour toi, fan d'*Aventures* !

Merci de ton intérêt pour cette étude consacrée à toi et à tes créations ! Avant l'entretien, j'aimerais te connaître un peu mieux pour pouvoir adapter mes questions et qu'on puisse réellement parler de TON expérience en tant que fan et créateur dans la communauté *Aventures*.

Donc un petit questionnaire rapide et sans prise de tête à faire !

**Tu es:**

- Homme
- Femme

**Ton âge:** \_\_\_ ans

**Tu es:**

- Fanficteur
- Fanartiste
- Modérateur

**Sous quel pseudonyme es-tu connu dans la communauté *Aventures* ?**

**Comment as-tu entendu parler d'*Aventures* ?**

- Chaîne Bazar du Grenier
- *Twitter* des joueurs
- Par des amis

- Site Réussite Critique
- Autre réseau social (Facebook, etc.)
- Autre (veuillez préciser)

**Depuis quand es-tu dans la communauté *Aventures* ?**

- Moins ou environ de 6 mois
- Entre 6 mois et 1 an
- 1 an et plus

**Combien de créations as-tu posté ? (une approximation est correcte)**

**Tu postes:**

- Souvent
- De temps en temps
- Rarement

**Où postes-tu essentiellement ?**

- Page personnelle (*DeviantArt, Tumblr, etc.*)
- *Fanfiction.net*
- *Réussite Critique*
- Réseaux sociaux (*Facebook, Twitter, etc.*)

**As-tu des questions avant l'entretien ? Des attentes ?**

Merci beaucoup et à bientôt !

## APPENDICE C : GUIDE D'ENTRETIEN UTILISÉ POUR INTERROGER LES FANFICCEURS, FANARTISTES ET LE MODÉRATEUR

### **Mot d'introduction**

Bonjour, je suis Asma, étudiante à la maîtrise en communication à l'UQAM. Je vais te dire rapidement pour t'informer sur le projet de recherche et le fonctionnement de cette entrevue.

Dans le cadre de mon mémoire, j'effectue une recherche sur les interactions et l'implication dans la communauté d'*Aventures*. (précision : *Aventures* inclut *Starventures*, *les Survivants*, *Magical Adventures*, etc.) Je poserai donc des questions sur tes impressions et tes actions au sein de la communauté.

Je tiens tout d'abord à te remercier de participer à cette recherche. Cela me permet de m'entraîner aussi à faire de la recherche sur les sujets humains.

Dans le cadre régulé par la certification éthique, l'entrevue sera enregistrée et retranscrite par moi. Je serai la seule à avoir accès aux enregistrements, qui seront détruits après la recherche. Les retranscriptions d'entretien seront également rendus anonymes afin de protéger la personne.

Le questionnaire dure au grand maximum trente minutes et comportent des questions fermées et ouvertes. Tes réponses peuvent aller entre 30 secondes et une minute chacune. Tu peux toutefois prendre un peu de temps pour réfléchir avant de répondre à certaines questions, ou même décider de ne pas répondre à certaines questions.

Dernière précision qui est la plus importante : les questions visent à recueillir tes perceptions et impressions. Il n'y a donc pas de bonnes et de mauvaises réponses.

Est-ce que tu as des questions avant que l'on commence ?

Questions	Indices Indicateur
<b>Lien avec l'émission</b>	
1) Comment as-tu connu « <i>Aventures</i> » ?	- Ancienneté
2) Regardes-tu les émissions le jour de leur sortie ?	- Habitudes - Préférences - Engagement
3) Regardes-tu les <i>lives</i> mensuels d' <i>Aventures</i> ?	- Fidélité
4) Est-ce que tu participes à des discussions instantanées du <i>live</i> ? Aux <i>strawpolls</i> ? Réponses <i>Twitter</i> ?	- Engagement - Sentiment d'appartenance - Interaction avec les autres membres du <i>fandom</i>
5) As-tu déjà « conversé » avec un des joueurs ?	- Reconnaissance
6) T'es-tu fait de nouveaux amis dans la communauté <i>Aventures</i> ? Ou as-tu initié d'anciens amis ?	- Engagement - Sentiment d'appartenance
7) Que penses-tu de la communauté d' <i>Aventures</i> ?	- Sentiment d'appartenance
8) Qu'aimes-tu particulièrement dans <i>Aventures</i> ?	- Préférences

9) Qu'est-ce que tu détestes particulièrement dans <i>Aventures</i> ?	- Préférences
<b>Artiste</b>	
10) Parle-moi de tes productions concernant <i>Aventures</i> (début...)	- Ancienneté - Identification
11) Combien d'œuvres as-tu à ton actif ?	- Implication
12) A quelle fréquence postes-tu en moyenne ?	- Degré d'engagement
13) Où postes-tu ? (page privée, site officiel, etc.) ? Pourquoi cet endroit ?	- Reconnaissance - Visibilité
14) Qu'est-ce qui te motive quand tu créés ?	- Reconnaissance - Identité
15) Comment fais-tu connaître tes productions ? (ex : réseaux sociaux, messages d'alertes, posts, etc.)	- Reconnaissance - Visibilité
16) Qui regarde tes productions selon toi ?	- Reconnaissance
17) Selon toi, as-tu suffisamment de retour sur tes productions ?	- Reconnaissance
18) As-tu déjà eu des retours négatifs sur tes productions ? Connais-tu des personnes pour qui c'est arrivé ?	- Reconnaissance dépréciative - Manque de reconnaissance

<p>19) Regardes-tu d'autres productions ? Comment réagis-tu ? (tu en parles, tu commentes, tu contactes l'auteur...)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Discours</li> </ul>
<p>20) As-tu déjà participé à une activité créative collective dans <i>Aventures</i> ? Raconte-moi.</p> <p>21) (Si applicable) est-ce qu'il a été diffusé ? En a-t-on parlé dans la communauté ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Implication</li> <li>- Reconnaissance</li> <li>- Sentiment d'appartenance</li> <li>- Visibilité</li> </ul>
<p>22) As-tu déjà partagé tes créations avec un des joueurs ?</p> <p>(Si oui)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comment a-t-il réagi ?</li> <li>- Est-ce que ça a changé quelque chose ? (nombre de <i>viewers</i>, partage plus grand de tes créations, nouveaux contacts, plus de commentaires, etc.)</li> </ul> <p>(Si non)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pourquoi ?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconnaissance</li> <li>- Pouvoir</li> <li>- Centralité de l'acteur</li> <li>- Visibilité</li> </ul>

### Fanficceurs

<p>23) Lis-tu des fanfictions ?</p> <p>(Si applicable) :</p> <p>Combien en moyenne ? Quel genre d'histoire préfères-tu ? As-tu un auteur préféré ?</p> <p>(Si non) :</p> <p>Y-a-t-il une raison particulière à cela ? En as-tu déjà lues une ou une partie de façon ponctuelle ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconnaissance</li> <li>- Lien avec la pratique des fanfictions</li> <li>- Discours</li> </ul>
--	---

24) Que sais-tu de la <i>fanbase</i> de fanfiction d' <i>Aventures</i> ?	
25) Est-ce que tu côtoies des fanficceurs ou a déjà eu un contact avec eux ?	
26) Que penses-tu des fanficceurs d' <i>Aventures</i> ?	- Discours
27) As-tu déjà entendu parler des activités de créations collective de fanfictions ?	
28) Que penses-tu des fanfictions <i>Aventures</i> ?	- Discours
29) As-tu déjà partagé ton impression sur les fanfictions ?  (si oui) : comment les gens ont réagi ? (si non) : Pourquoi ?	-
30) As-tu déjà vu une fanfiction sur les réseaux socionumériques ? (Si applicable) : Comment as-tu réagi ?	- Reconnaissance - Discours
31) Si tu avais été fanficceur/fanartiste, penses-tu que ta place au sein de la communauté d' <i>Aventures</i> aurait été la même ?  (Si applicable) Qu'est-ce qui aurait été différent ? Est-ce que ça aurait été meilleur, pire ou pareil ? Qu'aurais-tu fait ?	- Sentiment d'appartenance - Sentiment de différence
	- Discours

32) Selon toi, comment la communauté <i>Aventures</i> (les fans et les joueurs) voit les fanfictions ?	- Reconnaissance
33) Selon toi, comment la communauté <i>Aventures</i> (les fans et les joueurs) voit les fanarts ?	
34) Que penses-tu de leur jugement ?	
<b>Modération</b>	
En quelques mots, peux-tu nous dire en quoi consiste ta tâche de modérateur ?	- Identification
Comment es-tu devenu modérateur ? (Si démarche personnelle) : Pourquoi as-tu voulu être modérateur ?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Attribution de la tâche</li> <li>- Démarche personnelle de la personne</li> <li>- Visibilité</li> <li>- Reconnaissance</li> </ul>
Où fais-tu la modération ? (site, lives, etc.)  (Si plusieurs endroits) : Qu'est-ce qui change ?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Implication</li> <li>- Engagement</li> </ul>
Es-tu en contact avec d'autres modérateurs ?	- Sentiment d'appartenance

<p>(Si oui) Quelles sont vos relations ? De quoi parlez-vous ?</p> <p>(Si non) Pourquoi ?</p>	
<p>As-tu déjà eu des plaintes de la part des membres à « modérer » ? De quelle nature ? Comment l'as-tu géré ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconnaissance</li> <li>- Engagement</li> </ul>
<p>Es-tu en contact avec les administrateurs ? (Mahyar, si modérateur sur le site <i>Réussite Critique</i>)</p> <p>(Si oui) Quelle relation avez-vous ?</p> <p>(Si non) Pourquoi selon toi ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconnaissance</li> <li>- Visibilité</li> </ul>
<p>Selon toi, quelles sont les avantages de la modération ?</p> <p>Qu'est-ce que ça t'a apporté ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Discours</li> <li>- Reconnaissance</li> </ul>
<p>Quels sont les inconvénients de la modération ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Discours</li> </ul>
<p>As-tu lu la Charte des Illustrations sur le Forum <i>Réussite Critique</i> ? La Chartes des Textes ?</p> <p>Que penses-tu des deux règlements ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Discours</li> </ul>

<p>As-tu remarqué que la Charte des Textes précise de prévenir en cas de contenu sensible (sexe, violence), mais pas la Charte des Illustrations ?</p> <p>Qu'est-ce que ça t'évoque ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconnaissance</li> <li>- Discours</li> </ul>
<p>(Si applicable) Y-a-t-il des fanfictions au « contenu sensible » sur le forum Réussite Critique ?</p> <p>Quelles ont été les réactions ?</p> <p>Comment as-tu géré cela ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Discours</li> </ul>
<p>(Si applicable) Y-a-t-il des fanarts au « contenu sensible » sur le forum Réussite Critique ?</p> <p>Quelles ont été les réactions ?</p> <p>Comment as-tu géré cela ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Discours</li> </ul>
<p>As-tu remarqué qu'il n'y a aucun modérateur assigné à la section Fanart du forum <i>de Réussite Critique</i> contrairement à la section Fanfiction ?</p> <p>Selon toi, pourquoi ? Qu'en penses-tu ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconnaissance</li> <li>- Discours</li> <li>- Identité</li> </ul>

### **Mot de conclusion**

Comme tu l'as peut-être remarqué, le sujet de mon mémoire porte sur les différences de discours et de reconnaissance entre les pratiques culturelles que sont la fanfiction et le fanart au sein d'une communauté, en l'occurrence, celle d'*Aventures*. J'essaie de

comprendre les différents éléments des discours pour analyser le pourquoi de cette différence et ses conséquences.

Veux-tu rajouter un commentaire, ou bien parler d'une dimension dont je n'ai pas parlé ? Quelque chose à rajouter, dont tu as envie de parler ?

Merci beaucoup pour ta participation. Ton témoignage va me permettre de mieux comprendre ce phénomène complexe et difficile à cerner, en plus d'apprendre à faire de la recherche.

APPENDICE D : GRILLE D'OBSERVATION DES COMPTES *TWITTERS* DES  
JOUEURS ENTRE JUILLET 2015 ET DÉCEMBRE 2016

	M	F	S	B	K
<b>Fréquence</b>					
Mention du terme « fanfiction »	3	1	0	0	3
Mention du terme « fanart »	4	1	7	1	4
Promotion de la galerie « Illustrations » <i>Réussite Critique</i>	5	0			
Promotion de la <i>fanbase fanfiction.net</i>	3	0			
Promotion de la galerie « Textes » <i>Réussite Critique</i>	2	0			
Promotion du mot-clic <i>#Aventuresfanarts</i>	1	0	4		
Nombre de fanarts <i>Aventures</i> partagés	37	3	6	8	8
Nombre de fanfictions <i>Aventures</i> partagées (partiel et total)	1	0	0	0	1
<b>Fanart</b>					
Mention de l'artiste/Total	36	2	4		8
Aucune mention de l'artiste	1	1	1	1	
Mention d'un lien où suivre ses créations	36	2	3	1	7
Aucune mention d'un lien	1	1	2	1	1
<b>Fanfiction</b>					
Mention de l'artiste					1
Aucune mention de l'artiste	1				
Mention d'un lien où suivre ses créations					1
Aucune mention d'un lien	1				

Légende :

M : Mahyar (joueur et maître du jeu d'*Aventures*)

F : Frederic Molas (joueur et maître du jeu d'*Aventures*)

S : Sébastien Rassiati (joueur d'*Aventures*)

B : Bob Lennon (joueur d'*Aventures*)

K : Krayn (joueur d'*Aventures*)

APPENDICE E : TABLEAU RECENSANT LE NOMBRE DE FANFICTIONS  
 « EXPLICITES » AU SEIN DE LA *FANBASE DE FANFICTION.NET*

Mois et Année	Total de fanfictions	Total de fanfictions « explicites »	Pourcentage de fanfictions explicites (arrondi à 0.01)
05/2016	488	6	1.23
06/2016	529	8	1.51
07/2016	557	8	1.44
08/2016	583	11	1.89
09/2016	614	12	1.95
10/2016	644	14	2.17
11/2016	667	17	2.55
12/2016	698	20	2.86
01/2017	718	20	2.78
02/2017	737	22	2.98
03/2017	758	26	3.43
04/2017	779	27	3.46
05/2017	763	26	3.41
06/2017	790	29	3.67
07/2017	805	29	3.60
08/2017	816	29	3.50
09/2017	828	29	3.50
10/2017	841	29	3.44

## BIBLIOGRAPHIE

Abercrombie, N. et Longhurst, B. (1998). *Audiences: A Sociological Theory of Performance and Imagination*. États-Unis: Sage Publications.

Albero, B. (2010). L'étude de cas: une modalité d'enquête difficile à cerner. « *Enjeux et dilemmes de l'autonomie. Une expérience d'autoformation à l'université* », 15-25. Paris. Les éditions de la Maison des Sciences de l'Homme.

Andre, C. et al. (2013). *La reconnaissance: des revendications collectives à l'estime de soi*. Auxerre, Sciences Humaines Editions.

Angers, Maurice (1996). *Initiation pratique à la méthodologie des sciences humaines*, 2<sup>e</sup> édition. Montréal, les Éditions CEC.

Baribeau, C. et Royer, C. (2012). L'entretien individuel en recherche qualitative : usages et modes de présentation. *Revue des sciences de l'éducation*, 38 (1), 23-45.

Barnabé, F. (2014). La ludicisation des pratiques d'écriture sur Internet : une étude des fanfictions comme dispositifs jouables. *Sciences du jeu*, 2 (3).

Béliard, A.-S. (2009). Pseudos, avatars et bannières : la mise en scène des fans. Etude d'un forum de fans de la série télévisée Prison Break (enquête). *Terrains & travaux*, 1, 191-212.

Berelson, B. (1952). *Content analysis in communication research*. New York : Free Press.

Berger, P. et Luckmann, T. (1966). *La construction sociale de la réalité*. New York : Doubleday & Compagny Inc.

Bertin-Mouro, B. (1997). La participation des femmes à l'exercice du pouvoir dans les grandes entreprises : quatre études de cas. *Les Cahiers du Mage*, 1, 37-56.

Blais, M. et Martineau, S. (2006). L'analyse inductive générale : description d'une démarche visant à donner un sens à des données brutes. *Recherches qualitatives*, 26(2), 1-18.

Bourcier, C. (2002). *Ethique et reconnaissance. Les cahiers de la recherche*. E. Rouen. Rouen School of Management Research.

Bourdaa, M. (2015). Les fans studies en question : perspectives et enjeux. *Revue Française des Sciences de l'Information et de la Communication*, 7.

Bourdieu P. et Passeron, J.-C. (1970). *La reproduction*. Éditions de Minuit, Paris.

- Bourdieu, P. (1979). *La distinction : critique sociale du jugement*. Éditions de Minuit, Paris.
- Bourdieu, P. (1986). « The Forms of Capital » dans *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education*, J. Richardson. New York: 241-258.
- Bourdieu, P. (1997) *Méditations Pascaliennes*. Éditions Seuil. Paris.
- Bronwen, T. (2011). What Is Fanfiction and Why Are People Saying Such Nice Things about It ? *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*, 3, 1-24.
- Burt, R. (1992). *Structural holes: The social structure of competition*. Cambridge : Harvard University Press.
- Cacouault-Bitaud, M. (2001). « La féminisation d'une profession est-elle le signe d'une baisse de prestige ? » dans *Travail, genre et sociétés*, 5(1), 91-115.
- Calderon, P. (2003). *Michel Foucault par lui-même*. France, Arte.
- Carré, J.-M. (2006). *J'ai très mal au travail*. France : Editions Montparnasse.
- Carré, L. (2014). *Axel Honneth, Le droit de la reconnaissance. Le Bien commun*. A. Garapon. France.
- Chevallier, P. (2014). *Michel Foucault: Le pouvoir et la bataille*. Paris, Presses Universitaires de France.
- Cobby, F. (2009). "Analyse du discours." Récupéré le 26 février 2018 de : <http://www.analyse-du-discours.com/la-notion-de-discours>.
- Cohee Manifold, M. (2012). From Amateur to Framateur: Art Development of Adolescents and Young Adults Within an interest-Based Community. *A Journal of Issues and Research*, 54, 37-53.
- Cohee Manifold, M. (2013). Enchanting Tales and Imagic Stories: The Educational Benefits of Fanart Making. *Art Education*, 66.
- Colibraro, M. (2008). *Participating in the visual: an exploratory study of fanart communities in the World of Warcraft*. Pennsylvania State University. Master of Science.
- De Briey, L. et Ferrarese, E. (2007). Reconnaissance et justice. De la normativité de l'amour et de l'estime. *Éthique publique*, 9(1).
- De Ketele, J.-M. (1980). *Observer pour éduquer*, Berne : Éditions Peter Lang.
- De Ketele, J.-M. et Roegiers, X. (1996). *Méthodologie du recueil d'informations*. Bruxelles : Editions De Boeck.

- De Saussure, F. (1916). *Cours de linguistique générale*. Paris : Payot.
- Dejours, C. (1988). *Plaisir et souffrance dans le travail*, t. 2. France : Edition de l'AOCIP.
- Dejours, C. (1989). *Recherches et psychanalytiques sur le corps: Répression et subversion en psychosomatique*, Science de l'homme Payot.
- Dejours, C. (1993). *Travail: Usure Mentale*. France : Bayard Editions
- Dejours (1998). *Souffrance en France: la banalisation de l'injustice sociale*. France : Editions du Seuil
- Dejours, C. (2002). La reconnaissance au travail. *Sciences Humaines*, 131. G. Chapelle. France.
- Dejours, C. (2006). Aliénation et clinique du travail. *Actuel Marx*, 139, 123-144
- Denzin, N. K. et Lincoln, Y.S (2011). *The handbook of qualitative research*. États-Unis: Sage Publications.
- Derecho, A. (2006). Archontic Literature: A Definition, a History, and Several Theories of Fan Fiction [Chapitre de livre] Dans K. Hellekson et K. Busse (dir.), *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays*, p. 61-78. Caroline du Nord : McFarland & Company, Inc.
- Di Filippo, L. (2011). La dichotomie chercheur-joueur dans la recherche en jeu-vidéo: pertinence et limites. [Chapitre de livre] Dans L. Di Filippo, A. Michel et H. François (dir.). *La position du doctorant: Trajectoires, engagements, réflexivité*, p.171-192. Presses Universitaires de Nancy.
- Emile, B. (1966). *Problèmes de linguistique générale*. Paris : Gallimard.
- Fiske, J. (1987). *Television Culture*. Londres : Routledge.
- Fiske, J. (1992). The Cultural Economy of *Fandom*. [Chapitre de livre] Dans J. Fiske (dir.) *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*. L. Lewis. États-Unis : Routledge.
- Fortin, G. (2009). *Psychosociologie de la communication Ou comment les choses existent par la façon dont on les regarde*. CNRIUT, 15, 1-9. Nantes.
- Foucault, M. (1966). *Les Mots et les choses. Une archéologie des sciences humaines*. Paris : Gallimard.
- Foucault, M. (1969). *L'Archéologie du savoir*. Paris : Gallimard.
- Foucault, M. (1975). *Surveiller et punir*. Paris : Gallimard.

- Foucault, M. (1976). « Le discours ne doit pas être pris comme... » *Dits et Écrits*, t.3, n°186. France : Éditions Gallimard.
- Foucault, M. (1977). *Pouvoir et savoir. Dits et Écrits*, t. 3, n°21, p. 399-414. France : Éditions Gallimard.
- Foucault, M. (1982). *Le sujet et le Pouvoir. Beyond Structuralism and Hermeneutics*, p.208-226. Chicago : The University of Chicago Press.
- Foucault, M. (1994). *Dits et Écrits*, t.2, ed. 2001. Paris : Gallimard.
- François, S. (2009). Tensions identitaires et relationnelles chez les auteurs de récits de fans. *Revue Réseaux*, 153, 157-189.
- Fraser, N. (2004). Justice sociale, redistribution et reconnaissance. *Revue du MAUSS*, 23, 152-164.
- Goffman E. (1959). *La mise en scène de la vie quotidienne*, t.1. Paris : Les Éditions de Minuit.
- Goffman, E. (1963). *Stigmate. Les usages sociaux des handicaps*. Paris : Les Éditions de Minuit.
- Gray, J. (2003). New Audiences, New Textualities: Anti-Fans and Non-Fans. *International Journal of Cultural Studies*, 6, 64-81. Londres : Sage Publications.
- Gueguen, H. et G. Malochet (2012). *Les théories de la reconnaissance*. Paris : Éditions La Découverte.
- Hall, S. (1997). *Représentation: Cultural Representation and Signifying Practices*. Londres : Sage Publications.
- Hamel, J. (1997). *Étude de cas et sciences sociales*. Paris : L'Harmattan.
- Hébert, L. (2006). *Éléments de sémiotique*. Rimouski : Signo.
- Hein, F. (2011). Le fan comme travailleur : les activités méconnues d'un coproducteur dévoué. *Sociologie du travail*, 53(1), 37-51.
- Hills, M. (2002). *Fan Cultures*. Londres: Routledge.
- Hills, M. (2005). Patterns of Surprise: The 'Aleatory Object' in Psychoanalytic Ethnography and Cyclical Fandom. *American Behavioral Scientist*, 48(7), 801-821.
- Hills, M. (2015). *Fandom as an object and the objects of fandom*, p.147-162. Sao Paulo : Entrevistas.
- Honneth, A. (2000). *La lutte pour la reconnaissance*. Paris : Les Editions du Cerf.

- Huault I. et Leca B. (2009). Pouvoir : une analyse par les institutions. *Revue française de gestion*, 3(193), 133-149.
- Jankovich, M. (2002). Cult Fictions: Cult Movies, Subcultural Capital, and the Production of Cultural Distinction. *Cultural Studies*, 16(2), 306-322. Londres : Routledge.
- Jaubert, A. (1990). *La lecture pragmatique*. Paris: Éditions Hachette.
- Jenkins, H. (1992). *Texual Poachers. Television Fans and Participatory Culture*. New York : Routledge.
- Jenkins, H. (2004). Why Heather Can Write. *Convergence Culture: When Old and New Media Collide*, 175-216. New York: New York University Press.
- Jenkins, H. (2006). *Fans, bloggers, and gamers: Exploring participatory culture*. New York : New York University Press.
- Jenkins, H. (2010). *Fandom, Participatory Culture, and Web 2.0: A Syllabus*. Confession of an Aca-Fan. Récupéré le 26 février 2018 de : [http://henryjenkins.org/blog/2010/01/fandom\\_participatory\\_culture\\_a.html](http://henryjenkins.org/blog/2010/01/fandom_participatory_culture_a.html)
- Jenkins, H. (2014). Participatory Culture: From Co-Creating Brand Meaning to Changing the World. *GfK Marketing Intelligence Review*.
- Johnson, D. (2007). Fan-tagonism: Factions, Institutions, and Constitutive Hegemonies of *Fandom*. [Chapitre de livre] De J. Gray, C. Sandvoss, C. L. Harrington et H. Jenkins (dir.). *Fandom: identities and communities in a mediated world*, p. 285-300. New York: New York University Press.
- Kaufmann, J.- C. (2001). *Ego : pour une sociologie de l'individu*. Paris, Nathan.
- Lamerichs, N. (2015). The remediation of the fan convention: Understanding the emerging genre of cosplay music videos. Dans L. Bennett et P.J. Booth (ed.) *Performance and Performativity in Fandom. Transformative Works and Cultures*, 18.
- Lee, A. T. (1998). *Copyright 101: A Brief Introduction To Copyright For Fan Fiction Writers*, Whoosh Online Edition, 25.
- Lesne, M. et Y. Minvielle (1990). *Socialisation et formation*. Paris : Edition Païdeia.
- Lincoln, Y. S. (1995). Emerging criteria for quality in qualitative and interpretive research. *Qualitative Inquiry*, 1(5), 275-289. États-Unis: Sage Publications.
- Lukes, S. (1973). *Power: A Radical View*. Londres: Macmillan.
- Maslow, A. (1970). *Motivation and Personality*. New York : Harper & Brothers.

- Maslow A. (1989). *Vers une psychologie de l'être*, Fayard, Paris.
- Mead, G. H. (1963). *L'esprit, le soi, la société*. Paris : Presses Universitaires de France.
- Molénat, X. (2003). La construction sociale de la réalité. *Sciences Humaines*. France : Sciences Humaines.
- Mucchielli, R. (1984). *L'analyse de Contenu des Documents et Communications*. France : Edition Sociale Française.
- Nizet, J. et N. Rigaux (2014). *La sociologie d'Erving Goffman*. Paris : Éditions La Découverte.
- Oger, E. (2012). *Littérature et Internet: la fanfiction Enjeux littéraires et éditoriaux*. Paris, Université Sorbonne Nouvelle Paris 3.
- Perrot, M. (1987). « Qu'est-ce qu'un métier de femme ? », dans *Le Mouvement social*, 140, 3-8, repris dans : *Les femmes ou les silences de l'histoire*, Paris, Flammarion, 1998, 201-207.
- Plumauzille, C. et Rossigneux-Méheust, M. (2014). Le stigmaté ou « La différence comme catégorie utile d'analyse historique ». *Hypothèses*, 17(1), 215-228.
- Poletti, R. (1980). *L'enrichissement des interventions*, Paris : Centurion.
- Pourtois, H. (2009). La reconnaissance : une question de justice ? Une critique de l'approche de Nancy Fraser. *Politique et Sociétés*, 28(3), 161-190.
- Quentin, I. (2012). Méthodologie et méthodes de l'étude de cas. *Usages, numérique, éducation, réseaux d'enseignants, MOOC*. I. Quentin.
- Renault, E. (2004). Reconnaissance, institutions, injustice. *Revue du MAUSS*, 1(23), 180-195.
- Rostaing, C. (2010). *Les 100 mots de la sociologie*. Paris : Presses universitaires de France.
- Rutledge, P. (2011). Social Networks: What Maslow Misses. *None of Maslow's needs can be met without social connection*. Psychology Today.
- Schwabach, A. (2011). *Fan Fiction and Copyright: Outsider Works and Intellectual Property Protection*. England : Ashgate Publication.
- Theureau, J. (1999). Module 2 : Analyse de la pratique, constructivisme et ingénierie. *Théories et méthodes d'analyse de l'action & ingénierie*. Compiègne.
- Torres, M.-A. (2008). Réception et réécriture : les fanfics de The Shield. *Revue Entrelacs*. Toulouse : Université de Toulouse II le Mirail.

Tulloch, J. et Jenkins, H. (1995). "We're only a speck in the ocean: The fans as powerless elite." *Science Fiction Audiences : Watching Doctor Who and Star Trek*, 144-172. Londres, Routledge.