

Le transmédia, ses contours et ses enjeux

**Sous la direction de Anne-Sophie Collard
et Stéphane Collignon**



© Presses universitaires de Namur, 2020

Rempart de la Vierge, 13

B 5000 Namur (Belgique)

E-mail : pun@unamur.be

Site web : <http://www.pun.be>

Tous droits de reproduction, traduction, adaptation, même partielle, y compris les microfilms et les supports informatiques, réservés pour tous les pays.

Imprimé en Belgique.

ISBN papier : 978-2-39029-102-2

ISBN version électronique : 978-2-39029-103-9

Registration of copyright: D/2020/1881/4

Introduction

Anne-Sophie Collard et Stéphane Collignon

Popularisé en 2006 par Henry Jenkins dans son livre *Convergence Culture: Where Old and New media Collide*, le *transmedia storytelling* est défini comme « le procédé par lequel les éléments d'une fiction sont disposés sur diverses plateformes médiatiques dans le but de créer une expérience de divertissement coordonnée et unifiée » (Jenkins, 2013). L'essence des productions transmédiatiques se situe dans l'hypertextualité, où les médias entretiennent une relation aux autres, et dans la multimodalité, où la communication médiatique est le produit de cette interdépendance. Ces productions bénéficient dès lors des spécificités de chaque support médiatique mobilisé, afin de soutenir et d'enrichir l'univers porté par le récit. Le public est amené à découvrir cet univers à travers différents chemins médiatiques, chacun construisant sa propre expérience narrative. La participation du public est par ailleurs un axe clé de la culture de la convergence selon Jenkins (2013), et est au centre de la logique transmédiatique. Le public est invité à prendre part au récit, à travers les interactions sociales et culturelles qui se nouent autour des plateformes médiatiques. Cette participation induit une part de contrôle des usagers eux-mêmes dans la manière dont se développe l'univers, suivant des directions qui ne peuvent pas être totalement anticipées et dont les formes créées par les participants (les *fans*) ne sont pas non plus nécessairement autorisées par les auteurs et producteurs transmédiatiques (Jenkins, 2013).

Le concept de *transmedia storytelling* a depuis fait son chemin dans l'univers médiatique et culturel et dépasse le cadre initial de la production fictionnelle dans le champ du divertissement. Il s'applique aujourd'hui à des projets artistiques, communicationnels, journalistiques, ludiques, éducatifs, citoyens, etc. Cette évolution conduit à questionner les concepts qui en sont au cœur. Peut-on continuer à évoquer un univers lorsque l'objet du projet transmédia est, par exemple, d'éduquer ou de sensibiliser à une thématique sociétale ? Est-ce que le récit doit être défini de manière extensive ? Est-ce que ce sont en réalité les personnages qui portent l'univers, plutôt que le récit ? Quelle est la place de chaque média ? Quels sont ceux dont le rôle est central dans la structure transmédiatique ? La participation du public en constitue-t-elle un élément fondamental ? Représente-t-elle juste un fragment des expériences médiatiques observées, propre aux fans ? Est-elle toujours envisageable, en particulier compte tenu des compétences (trans-)médiatiques nécessaires à la participation ? Que devient la notion d'auteur à partir du moment où la production est collective et, dans une certaine mesure, hors de contrôle ?

Cet ouvrage cherche à s’emparer de ces questions et à proposer une analyse critique des multiples formes que prennent les productions transmédiatiques aujourd’hui. Rendant compte d’une définition plurielle du transmédia, il en soulève différents enjeux. Il rassemble les contributions de huit auteurs belges et français qui ont participé à la « Journée d’études sur le transmédia » le 6 novembre 2017 à Namur. Cet événement a été organisé par l’Université de Namur et la Haute École Albert Jacquard dans le cadre du master en architecture transmédia, formation dispensée conjointement par ces deux institutions et l’Institut supérieur de musique et de pédagogie.

Remerciements

Nous tenons à remercier les trois institutions partenaires du master en architecture transmédia – l’Université de Namur, la Haute École Albert Jacquard et l’Institut supérieur de musique et de pédagogie – pour leur soutien financier à la parution de cet ouvrage.

Merci également à Fanny Barnabé (Université de Liège) et Sarah Sepulchre (Université catholique de Louvain) pour leur participation au comité scientifique de cette publication et de la « Journée d’études sur le transmédia ».

***Into the Wild* : un exemple de narration journalistique transmédia ?**

Marie Vanoost

Résumé : Dans la sphère du journalisme, la notion de transmédia renvoie généralement à une stratégie concertée de déclinaison de contenus sur plusieurs supports médiatiques – au sein d’un projet spécifique, d’un média ou d’un groupe de médias. Elle fait également écho, plus indirectement, aux logiques de dispersion et de circulation du récit médiatique – même si la dispersion et la circulation des contenus n’y sont pas planifiées et coordonnées comme dans une stratégie transmédia. Au travers de l’analyse de l’univers narratif qui s’est peu à peu créé autour du récit d’*Into the Wild*, ce chapitre met en évidence l’existence de phénomènes journalistiques transmédiatiques plus spontanés et décentralisés que ceux qui naissent d’une stratégie transmédia, et pourtant plus organisés et complexes que ne le laisse entendre la notion de récit médiatique. Il invite ainsi à repenser à la fois la notion de transmédia et celle de récit médiatique.

Mots-clés : journalisme, narration transmédia, récit médiatique, univers narratif, circulation

Si la notion de transmédia s’est d’abord développée en référence à la sphère de la fiction (Jenkins, 2007), elle s’est très vite étendue à d’autres domaines. Appliquée au journalisme (Gambarato & Alzamora, 2018), cette notion est généralement utilisée pour caractériser une stratégie concertée et cohérente de déclinaison de contenus entre différents supports médiatiques, soit à l’intérieur d’un projet particulier, soit plus globalement au sein d’un média ou d’un groupe de médias. Elle fait également écho, plus indirectement, aux logiques de dispersion et de circulation qui sous-tendent la notion de récit médiatique (Lits, 1997) – même si la dispersion et la circulation n’y sont pas planifiables et contrôlables comme dans l’univers de la fiction. Il existe cependant des phénomènes journalistiques transmédiatiques plus spontanés et décentralisés que ceux qui naissent d’une stratégie transmédia, et pourtant plus organisés et complexes que ne le laisse entendre la notion de récit médiatique.

C’est le cas d’*Into the Wild*, surtout connu au travers du film (Penn, 2007) et du livre (Krakauer, 1996) éponymes, mais dont l’univers narratif s’étend bien au-delà. Cet article détaille comment les principes de la narration transmédia – circulation/forage,

continuité/multiplicité, immersion/extraction, création d'un univers, sérialité, subjectivité et performance (Jenkins, 2013 ; Moloney, 2011) – s'appliquent à l'univers qui se dessine autour du récit d'*Into the Wild*. Il propose ensuite une réflexion sur la façon dont cet univers invite à réinterroger et repenser la notion de récit médiatique au regard des phénomènes transmédiatiques, et celle de transmédia au départ de faits réels et de récits journalistiques.

Le transmédia : de la fiction au journalisme

Malgré les discussions qui existent autour de la notion de transmédia (Ryan, 2017), la définition de la narration transmédia fictionnelle proposée par Jenkins reste incontournable dans toute discussion de ce type de phénomène : « Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium makes it [sic] own unique contribution to the unfolding of the story » (Jenkins, 2007, para. 2). Cette définition, ainsi que les réflexions qui l'accompagnent sur la participation des publics, peut être appliquée au journalisme : « transmedia journalism, as well as other applications of TS [transmedia storytelling] in fictional and nonfictional realms, is characterized by the involvement of (1) multiple media platforms, (2) content expansion, and (3) audience engagement » (Gambarato & Tárca, 2017, p. 1386).

Alors que Gambarato et Tárca, tout comme Jenkins, insistent sur l'idée d'une contribution propre de chaque média – soit une expansion, et non une répétition, du contenu –, cette idée passe parfois à l'arrière-plan dans les définitions du transmédia au sein de la sphère journalistique (Jansson & Lindell, 2015 ; Martins, 2015). Comme l'a bien montré Schmitt (2015) pour l'espace francophone, il existe un flou autour de l'utilisation du terme *transmédia* par les acteurs professionnels, celui-ci servant de « label » promotionnel pour des expérimentations très diverses. Il n'est donc pas étonnant de voir certains associer transmédia et webdocumentaire – alors qu'un webdocumentaire, bien que hautement multimédia, n'est pas transmédia en soi, même s'il peut s'inscrire dans une stratégie transmédia (O'Flynn, 2012). Les projets journalistiques conçus dans une optique transmédia (Larrondo Ureta, 2016 ; Moloney, 2015 ; Gambarato & Tárca, 2017) restent finalement peu nombreux.

On parle aussi de stratégie transmédia pour un média ou un groupe de médias déclinant des contenus sur différents supports (Ciancia & Mattei, 2017). Cependant, très souvent, « il s'agit d'une question liée à l'accessibilité et à la flexibilité plutôt que d'une question de complémentarité des données » (Di Filippo & Landais, 2017, p. 23). L'ampleur d'une stratégie transmédia dépend bien sûr de la politique du média ou du groupe, mais elle a aussi des limites liées à la mission d'information et aux conditions de production du journalisme. S'il est bien évidemment possible, et souvent encouragé, de faire varier les « angles » des productions en fonction des supports, l'information de base reste la

même – et nécessaire à tous les récepteurs, peu importe le support qu'ils utilisent comme point d'entrée. Des contraintes propres à la sphère journalistique, en termes de moyens humains et financiers comme en termes de cycles de production, pèsent également sur le développement de stratégies transmédia dans les rédactions (Canavilhas, 2017).

Lorsque l'on s'intéresse à la notion de récit médiatique, cette « entité abstraite » (Lits, 1997, p. 44) qui se développe d'un média à un autre, sur une étendue imprévisible, toujours susceptible de réouverture, jamais entièrement consommée par aucun récepteur empirique, on retrouve des phénomènes de dispersion et de circulation entre différents médias – c'est ce qui constitue la spécificité même du récit médiatique. Cependant, la dispersion et la circulation n'y sont pas coordonnées et contrôlées comme dans la narration transmédia. Elles dépendent des événements qui font l'actualité, mais aussi de logiques professionnelles – ligne éditoriale, déontologie, etc. – et économiques – de convergence et de concurrence, notamment – dans et entre les groupes de médias.

Un univers comme celui qui se construit autour du récit d'*Into the Wild* ne correspond ni à une stratégie de déclinaison concertée, comme au sein d'un projet spécifique ou dans un groupe de médias, ni à l'imprévisible dissémination du récit médiatique – sans non plus se présenter comme un récit transmédia au sens de Jenkins. Il met pourtant en œuvre, comme cet article le montrera, les principes de la narration transmédia définis par Jenkins (2013)¹ – et retravaillés par Moloney (2011).

Les principes de la narration transmédia

Partant toujours de la sphère de la fiction, Jenkins propose sept principes qu'il voit à l'œuvre dans la narration transmédia. Ces principes, qu'il appelle à développer plus en profondeur, visent à « identifier les rôles que les extensions transmédias jouent dans leur relation avec les publics et les univers » (2013, para. 26). Moloney (2011) a proposé une reformulation de certains de ces principes pour les appliquer à des projets journalistiques (Canavilhas, 2017 ; Godulla & Wolf, 2017).

Le premier principe définit deux modes d'engagement du public avec le récit. Dans une logique horizontale, le principe de *circulation* « fait référence à la capacité des publics de s'engager activement dans la circulation des contenus médiatiques à travers les réseaux sociaux, et, ainsi, d'étendre leur intérêt économique et culturel » (Jenkins, 2013, para. 27). Dans une logique verticale, le principe de *forage* renvoie à la capacité du public à approfondir sa compréhension en s'enfonçant plus loin dans l'univers narratif.

Le principe suivant se compose également de deux notions, qui déterminent deux modes de construction de l'univers narratif. Le plus souvent, le principe privilégié par les concepteurs est celui de la *continuité* : proposer différents segments narratifs cohérents les uns par rapport aux autres pour augmenter le caractère vraisemblable de l'univers.

¹ Dès 2009 en anglais, mais on utilisera ici son article en français, traduit par Mélanie Bourdaa.

Cependant, il peut arriver qu'un univers narratif présente des versions alternatives d'une histoire ou d'un personnage. C'est alors le principe de *multiplicité* qui est privilégié.

Jenkins propose ensuite un double principe qui renvoie aux relations qui peuvent se nouer entre l'univers narratif et l'univers des récepteurs. Dans une logique d'*immersion*, les récepteurs ont la possibilité d'entrer dans l'univers fictionnel, de s'y immerger – comme au cinéma ou dans un parc à thème. Dans une logique d'*extraction*, ils ont l'opportunité d'intégrer dans leur propre univers des éléments du récit, de se les réapproprier – notamment au travers des produits dérivés.

Le quatrième principe énoncé par Jenkins concerne la *création d'un univers* – au-delà de la construction d'un récit. Pour proposer différentes histoires, dispersées au sein de plusieurs médias tout en formant une expérience unifiée, il faut inscrire ces histoires dans un univers narratif plus large et plus riche, où elles pourront se suivre, se répondre, s'entrecroiser. À cet égard, lorsqu'il s'agit de raconter des histoires réelles, comme en journalisme, Moloney (2011, p. 89) précise : « It is not the task of a journalist to build that world, but to explore its many possible stories in the most enlightening way – or to facilitate the public doing that for itself. »

Jenkins reprend ensuite le vieux principe de *sérialité*, largement répandu depuis les romans-feuilletons diffusés au jour le jour dans la presse du 19^e siècle. Lorsqu'il s'agit de transmédia, la sérialité va cependant au-delà de la succession temporelle des épisodes, en disséminant ces épisodes sur différents supports médiatiques – par exemple, lorsque le passé d'un personnage de film est exploré dans une bande dessinée. Moloney (2011, p. 71), dans sa reformulation des principes appliqués au journalisme, associe les idées de sérialité et de continuité. Selon lui, en journalisme, la continuité entre épisodes se situe surtout dans l'approche éditoriale et le style, ce qui demande une certaine coordination des journalistes impliqués.

Une autre façon d'enrichir l'univers narratif, selon Jenkins, est de jouer sur le principe de *subjectivité*, de faire varier le point de vue depuis lequel l'histoire est racontée – ou l'univers, exploré. C'est le principe de la *spin off*, centrée sur un autre personnage que le héros, comme la série *Angel*, qui raconte l'histoire du personnage éponyme après sa disparition de *Buffy contre les vampires*. Dans la sphère journalistique, Moloney (2011, p. 75) propose de fusionner les principes de subjectivité et de multiplicité pour parler de *points de vue divers et personnels*.

Enfin, le principe de *performance* renvoie, pour Jenkins, à la manière dont la narration transmédia peut amener le public à participer à l'univers narratif – que cette participation soit prévue par les créateurs ou non, qu'elle se traduise par la réalisation d'une production propre, comme une fanfiction, ou non, comme lors de la résolution d'une énigme dans un jeu périphérique à une série. Les performances du public peuvent même parfois devenir partie intégrante de l'univers transmédia et influencer le récit. Dans la reformulation de Moloney (2011, p. 91), il s'agit plutôt d'*inspirer à l'action* afin d'améliorer la vie en société, ce qui a selon lui toujours été le but du journalisme.

Avant de détailler le fonctionnement de ces principes au sein de l'univers d'*Into the Wild*, il faut rapidement tracer les grandes lignes de la constitution de cet univers, à partir d'un « simple » fait divers relayé par les médias américains.

Into the Wild, au-delà du livre et du film

Le 13 septembre 1992 paraît dans le *New York Times* un article intitulé « Dying in the Wild, a Hiker Recorded the Terror », relayant la découverte du corps d'un jeune randonneur dans une région reculée d'Alaska. Le jeune homme n'a pas encore pu être identifié, mais on a retrouvé son journal, qui rend compte, jour après jour, de ses efforts pour survivre dans cet environnement sauvage. Le fait divers est couvert par de nombreux médias américains jusqu'à l'identification du randonneur – dans le *New York Times*, un deuxième et dernier article est publié le 20 septembre, sous le titre « Hiker identified by self-portrait » : il s'agit de Christopher McCandless, 24 ans, originaire de Virginie et diplômé d'une université prestigieuse. L'article reproduit une carte postale envoyée par le jeune homme à un ami juste avant de s'enfoncer dans la nature alaskienne. Le message se termine sur les mots « I now walk into the wild ».

Après avoir lu le premier article du *New York Times*, un éditeur du magazine *Outside*, obsédé par certains détails tragiques, demande à Jon Krakauer, écrivain-journaliste et alpiniste, d'enquêter sur le jeune homme et d'écrire un long article sur son histoire. Krakauer, lui-même profondément touché par le fait divers, accepte la proposition. Son article, « Death of an Innocent », est publié dans l'édition de janvier 1993 du magazine².

L'auteur, cependant, n'arrive pas à se détacher de l'histoire : « I was haunted by the particulars of the boy's starvation and by vague, unsettling parallels between events in his life and those in my own » (Krakauer, 1996, p. x). Il reprend donc son enquête, retraçant pas à pas la vie de McCandless. Le résultat de ce long travail prend la forme d'un livre qui paraît en 1996 : *Into the Wild*. Celui-ci devient rapidement un best-seller, vendu à plusieurs millions d'exemplaires rien qu'aux États-Unis.

L'acteur et réalisateur Sean Penn fait partie des premiers lecteurs. L'histoire résonne intimement en lui, mais il y voit aussi quelque chose d'universel (IGN, 2007). Il sait directement qu'il veut en faire un film. Il lui faudra néanmoins dix ans pour faire aboutir le projet. Le film, également intitulé *Into the Wild*, sort en 2007. Il dépasse la barre des 18 millions de dollars de recettes dans les salles américaines – et celle des 56 millions à travers le monde. La même année, un autre film est consacré à l'histoire de McCandless – un documentaire indépendant de Ron Lamothe (2007), intitulé *The Call of the Wild*. Le documentaire, un projet personnel de Lamothe, propose une vision assez différente de

² Il est impossible de référencer ici toutes les productions journalistiques sur le sujet, mais il est intéressant de noter que Krakauer n'est pas le seul journaliste qui s'embarque dans un récit long sur McCandless. Un article intitulé « I now walk into the wild » paraît ainsi dans le *New Yorker* le 8 février 1993, sous la plume de Chip Brown.

l'histoire, ainsi que de nouveaux éléments d'enquête et de nouvelles hypothèses sur les causes de la mort de McCandless.

En 2009, une émission de télé-réalité est opportunément renommée *Out of the Wild : The Alaska Experiment* (Pilgrim Films, 2009). Outre le titre, le principe ne peut manquer de rappeler l'histoire de McCandless, puisqu'il s'agit de suivre les efforts de survie d'un groupe de participants dans une région reculée d'Alaska. En 2011, un livre et un DVD, *Back to the Wild*, édités par les parents de McCandless, mettent à disposition du public les photos prises par le jeune homme durant son voyage, ainsi qu'une partie de sa correspondance (McCandless, 2011). En 2014, sa sœur Carine publie *The Wild Truth*, des mémoires qui retracent leur enfance, troublée par des violences familiales, et sa vie depuis la mort de son frère (McCandless, 2014). En marge de la sortie du livre, la télévision publique américaine diffuse *Return to the Wild*, un documentaire qui revient notamment sur les révélations faites dans le livre (Wegst, 2014). En 2017, c'est une comédie musicale qui voit le jour dans un théâtre du Michigan, revenant au titre de Krakauer et Penn, *Into the Wild*.

Chacune de ces productions fait l'objet d'une couverture médiatique plus ou moins étendue. Parallèlement, Krakauer (2013 ; 2015), toujours obsédé par la mort du jeune homme, continue à enquêter sur les causes du décès et à publier ses découvertes. Ses articles font parfois eux-mêmes l'objet de commentaires dans d'autres médias – ils sont notamment remis en cause avec véhémence par Craig Medred (2016a ; 2016b), un chroniqueur du quotidien *Alaska Dispatch News*.

Le débat se prolonge parmi les lecteurs, avec des réactions très polarisées entre fans et détracteurs de McCandless. Au-delà des commentaires générés par les articles de presse, de nombreuses personnes partagent sur Internet leurs réflexions, leurs récits de transformation après la lecture ou le visionnage d'*Into the Wild*, des photos de leurs tatouages ou créations artistiques inspirées par l'histoire de McCandless. C'est d'ailleurs un texte posté sur un site de fan (Hamilton, 2012) qui pousse Krakauer (2013) à publier un de ses nouveaux articles sur les causes de la mort du jeune homme. Les fans s'échangent aussi, notamment sur Facebook, des références de livres et de films à lire ou à voir après *Into the Wild : A Walk in the Woods* (Bryson, 1998), *Between a Rock and a Hard Place* (Ralston, 2004) et son adaptation au cinéma, *127 Hours* (Boyle, 2010), *Wild*, à la fois le livre (Strayed, 2013) et le film (Vallée, 2014), etc. Ils peuvent même trouver, sur différents sites de vente, des coques pour GSM, coussins, sacs ou t-shirts estampillés *Into the Wild*.

En marge de toute cette activité en ligne, des dizaines de lecteurs et spectateurs partent chaque année en « pèlerinage » sur les traces de McCandless, jusqu'au bus abandonné dans lequel son corps a été retrouvé – malgré les dangers du voyage et le décès d'une jeune Suissesse en 2010, alors qu'elle tentait de traverser une rivière. Ce phénomène a bien sûr attiré l'attention de plusieurs journalistes, les « pèlerins » devenant alors eux-mêmes l'objet d'articles de presse (Holland, 2013 ; Saverin, 2013).

Un univers transmédia ?

Au départ, le fait divers que représente la mort de McCandless se construit selon les logiques classiques d'un récit médiatique qui, suivant l'actualité, s'étale et s'éparpille dans le temps et dans différents médias. À partir de la publication de « Death of an innocent », qui rassemble et recompose les différents éléments de l'histoire en un seul récit, la narration commence à se développer selon d'autres logiques – au travers du livre, du film, etc. Cela n'empêche cependant pas le récit médiatique de continuer à évoluer selon ses logiques classiques – d'être relancé à la sortie du livre de Krakauer, puis du film de Penn, à l'occasion d'une date anniversaire, etc.

Les passages de l'article de Krakauer à son livre, puis du livre au film de Penn, se rapprochent plus de l'adaptation que d'un déploiement proprement transmédia (Ryan, 2017) : c'est toujours, dans les grandes lignes, la même histoire qui est racontée. Il est néanmoins intéressant de noter que ce qui se joue dans ces deux adaptations n'est pas complètement étranger aux principes de la narration transmédia. L'approfondissement de l'article dans le livre permet d'étendre le récit et d'enrichir l'histoire de McCandless par de très nombreux détails sur son passé, mais aussi en développant les comparaisons avec d'autres aventuriers, déjà esquissées dans l'article. Par ailleurs, Krakauer y propose une nouvelle explication des causes du décès du jeune homme – créant ainsi un récit légèrement différent.

Penn ayant insisté pour filmer autant que possible sur les lieux des faits, la mise en images qu'il opère représente un enrichissement considérable de l'univers narratif : les paysages, à peine esquissés dans le livre, constituent une partie centrale du film. Les personnes réelles, cependant, y apparaissent sous les traits des acteurs qui les incarnent³. L'obligation, propre à l'image, de tout représenter – alors que Krakauer pouvait se permettre de ne pas mentionner ce qu'il ne pouvait savoir ou vérifier – entraîne une inéluctable fictionnalisation du récit : McCandless est représenté se parlant à lui-même sur la route, jouant au chauffeur dans le bus dans lequel il installe son camp en Alaska, etc.

Dans ce processus de fictionnalisation, le regard de Penn influence forcément le récit. C'est particulièrement flagrant à la toute fin du film : McCandless, agonisant dans le bus, en pleine nature alaskienne, sourit en regardant le ciel et s'imagine de retour chez ses parents, courant vers eux ; en voix off, il se demande : « What if I were smiling and running into your arms... would you see then, what I see now ? » (Penn, 2007). Dans ses mémoires, Carine, qui a été consultante pour le film, raconte comment cette scène est le compromis trouvé par Penn entre l'idée de pardon qu'il voulait faire passer et la peur qu'elle avait de trahir ce qu'avait vécu son frère (McCandless, 2014, pp. 235-236).

Il y a donc, déjà au travers des processus d'adaptation, enrichissement de l'univers narratif, versions multiples du récit, exploration à partir de plusieurs subjectivités. Lorsque

³ À l'exception de James Gallien, la dernière personne à avoir vu McCandless en vie, qui joue son propre rôle.

L'on s'intéresse à l'univers plus étendu qui se construit autour de ces trois premières productions, c'est l'ensemble des principes de la narration transmédia qui entre en jeu.

Assez logiquement, les possibilités de forage se multiplient : alors que les lecteurs d'*Outside* ont pu se tourner ensuite vers le livre puis le film, et que les spectateurs du film ont pu retrouver par après le livre, voire l'article, il est désormais possible de consulter les images originales du voyage de McCandless, d'en apprendre plus sur son enfance, de découvrir d'autres éléments d'enquête, etc.

Même si l'article et le livre de Krakauer ont été publiés avant l'âge des réseaux sociaux, il existe aujourd'hui de nombreuses pages Facebook, sites et forums où les lecteurs et spectateurs peuvent trouver non seulement les références d'autres éléments de l'univers, mais aussi des productions de fans, à faire circuler dans leurs propres réseaux. En outre, indépendamment des technologies disponibles, *Into the Wild* semble posséder intrinsèquement une propension particulièrement forte à se propager, qui paraît être à l'origine même de son expansion narrative : un éditeur d'*Outside*, fasciné par le fait divers, demande à Krakauer d'investiguer plus en profondeur, Krakauer lui-même devient obsédé par l'histoire et y consacre un livre, Penn le lit et décide d'en faire un film.

L'expansion de l'univers d'*Into the Wild* se fait à la fois selon des logiques de continuité et de multiplicité. On peut dire qu'il y a principalement continuité entre les différents textes de Krakauer – l'article original, le livre, les articles publiés par la suite – même si sa quête incessante des causes de la mort de McCandless crée des versions légèrement différentes, qui coexistent au sein de l'univers narratif, ouvrant la possibilité que tous les lecteurs ne partagent pas la même version. De même, il y a principalement continuité entre le travail de Krakauer et celui de Penn, qui a d'ailleurs engagé Krakauer comme consultant sur le tournage – même si, à nouveau, leurs perspectives font naître des versions légèrement différentes, comme on l'a déjà souligné. Il y a continuité encore avec le livre et le DVD édités par les parents de McCandless – le livre s'ouvrant d'ailleurs sur une note de Krakauer qui présente les photos et lettres qui suivent comme le matériel brut qui lui a permis d'écrire *Into the Wild*. Il y a, de même, continuité avec les mémoires de Carine, précédés d'un avant-propos de Krakauer expliquant que Carine lui avait déjà révélé le traumatisme de son enfance pendant qu'il écrivait *Into the Wild*, mais lui avait demandé de ne pas en parler.

Le livre des parents et celui de la sœur naissent du même sentiment que l'histoire de McCandless n'a pas été entièrement racontée. Pour les parents, les photos qu'ils publient représentent les « mots inexprimés » de leur fils (McCandless, 2011, Foreword). Ils n'essaient pas d'expliquer sa démarche, précisant qu'on ne peut que spéculer sur les raisons qui l'ont poussé à une telle aventure. Pour la sœur, il s'agit au contraire d'éclairer ces raisons en revenant sur leur enfance difficile. Elle réagit précisément aux silences de ses parents sur ce point. On est donc plutôt dans une logique de multiplicité entre le livre des parents et celui de Carine. C'est également le cas, de manière plus explicite, entre les productions de Krakauer et celles qui remettent fortement en cause sa version du récit, comme le documentaire de Lamothe et les articles de Medred.

Les logiques de continuité et de multiplicité, dans ces différents cas, sont intimement liées à la subjectivité des regards portés sur l'histoire de McCandless, à la façon dont ces regards entrent en résonance ou en dissonance. Par ailleurs, si les différents éléments de l'univers ne constituent pas, le plus souvent, des épisodes entièrement distincts, ils relèvent néanmoins d'une progression sérielle, au sens large¹, entre différents supports médiatiques – qui se marque bien dans les jeux d'échos entre les titres : *Into the Wild*, *Back to the Wild*, *Return to the Wild*... Il semble dès lors trop restrictif d'associer, à la suite de Moloney, continuité et sérialité d'une part, et multiplicité et subjectivité de l'autre.

Toutes ces productions viennent alimenter et étendre l'univers – permettant de rendre à McCandless son vrai visage et d'ancrer les paysages filmés par Penn dans la preuve photographique, d'explorer ce qui s'est passé depuis la fin de l'enquête de Krakauer, d'approfondir l'enfance de McCandless, de développer des personnages secondaires à peine esquissés, etc. Même avec un degré de coordination très faible, les auteurs parviennent donc à recréer un univers riche et complexe.

L'univers d'*Into the Wild* est également enrichi par les performances des lecteurs et spectateurs – de façons très diverses, qui dépassent largement l'idée d'inspiration à une action bénéfique pour la société, proposée par Moloney. Lorsque Krakauer teste et reprend la théorie d'un fan sur les causes de la mort de McCandless, le mécanisme de performance est poussé à son plus haut degré : une version alternative du récit, proposée par un fan, se trouve validée par l'un des auteurs.

De nombreuses autres productions de fans, sans acquérir ce statut, témoignent de l'importance que le récit a eue dans leur vie – au travers d'essais personnels, de réalisations artistiques et même de tatouages – dans une logique d'extraction. Cette logique présente aussi un versant commercial, avec la mise en vente de nombreux produits dérivés *Into the Wild*. Le phénomène d'immersion est également présent, à la fois avec un versant commercial – au travers de l'émission de télé-réalité *Out of the Wild* – et des initiatives plus spontanées et personnelles – comme celle des « pèlerins » retraçant les pas de McCandless jusqu'au bus. La performance des « pèlerins » relance aussi le récit médiatique et les fans deviennent eux-mêmes des personnages dans l'univers étendu d'*Into the Wild*.

Les fans peuvent aussi explorer et questionner les frontières de l'univers et ses relations avec d'autres récits. En s'échangeant des recommandations de livres à lire ou de films à voir après *Into the Wild*, ils mettent en effet en relation l'histoire de McCandless avec d'autres histoires, plus ou moins semblables. Ils poursuivent ainsi une démarche amorcée par Krakauer, qui évoque dans son livre le destin d'autres aventuriers – dont lui-même – et tisse au fil des pages un réseau étendu de références à des grands noms de la littérature *outdoor* : Henry David Thoreau, Jack London, John Muir, etc. *Into the Wild* se trouve ainsi inscrit, non seulement par un de ses auteurs, mais aussi par ses récepteurs, au sein de ce que l'on peut considérer comme un récit culturel plus large, concernant notre rapport à

¹ La sérialité narrative étant « fondée sur une dialectique entre identité et altérité, continuité et rupture, invariants et variations » (Leiduan, 2016).

la nature – ce qui montre que, même si l'univers n'est pas entièrement à bâtir, comme l'indique bien Moloney, il reste l'objet d'une construction, tant de la part des auteurs que des récepteurs.

Conclusion

L'univers qui se construit autour d'*Into the Wild* peut, on l'a vu, s'analyser autant en termes de récit médiatique qu'à la lumière des principes de la narration transmédia. Il invite aussi, et peut-être surtout, à réexaminer ces notions. Ainsi, les principes de la narration transmédia permettent de préciser des mécanismes de circulation et de dissémination qui vont au-delà du suivi d'une actualité toujours en train de se faire, mais qui sont pourtant aussi en jeu dans le récit médiatique : logiques de propagation et d'approfondissement des contenus, continuité et/ou multiplicité des segments narratifs, exploration de différents points de vue, construction d'un monde au-delà de l'information essentielle qui forme le cœur du récit. Ces principes apparaissent comme autant de grilles de lecture possibles du récit médiatique, à croiser avec des lectures en termes de dynamiques professionnelles et économiques propres au journalisme.

Les principes de la narration transmédia permettent également de penser les développements du récit hors des médias, renvoyant à la dimension de refiguration, centrale dans la définition du récit médiatique (Lits, 1997, p. 44) – soit la dimension de réception, de restitution du récit « au temps de l'agir et du pàtir humain », lors de laquelle le récit acquiert « son sens plein » (Ricœur, 1983/1991, p. 136). L'analyse des phénomènes d'extraction liés à *Into the Wild* montre à quel point ce que l'on retire d'un récit médiatique peut dépasser la simple information sur l'état actuel du monde, allant parfois jusqu'à refigurer tout un mode de vie. La refiguration peut aussi se traduire par des phénomènes d'immersion, comme le « pèlerinage » jusqu'au bus. L'idée de performance permet quant à elle de formaliser la capacité de la refiguration à agir sur le monde et sur le redéploiement futur du récit, selon le mouvement de bouclage mimétique décrit par Ricœur.

Dans un mouvement inverse, l'exemple d'*Into the Wild* met en lumière la nécessité de repenser la notion de transmédia dans un cadre plus large que celui de la fiction ou du journalisme. L'univers d'*Into the Wild*, qui se développe à partir d'un fait divers et de sa couverture journalistique, « déborde » en effet vers les cadres de la fiction et du divertissement, au travers notamment du film et de l'émission de télé-réalité. Il ne s'agit donc pas uniquement d'adapter la notion de transmédia à un autre cadre, celui du journalisme, mais de penser l'intrication de différents cadres et leurs effets et contraintes respectifs sur ce que peut être la narration transmédia. Cela invite également à reposer la question des rapports entre le transmédia et d'autres modes de circulation entre médias, comme le crossmédia – en termes non seulement de continuum (Jenkins, 2011), mais aussi de modalités de cohabitation.

L'analyse d'*Into the Wild* ouvre plusieurs questions – et pistes de réponse – dans le cadre de cette réflexion. Les phénomènes d'adaptation que l'on observe, de l'article d'*Outside* au film de Penn, seraient-ils un « effet » du cadre journalistique, du fait que l'on travaille à partir de faits réels que l'on ne peut étendre à l'infini à la manière d'une construction fictionnelle ? Est-il nécessaire de disposer d'un récit principal intégré, cohérent et suffisamment fourni, comme point de départ pour développer un univers – comme sous-entendu dans l'utilisation par Jenkins (2011) de termes comme « vaisseau mère » et « extensions » ? Faut-il passer par le film, la fiction ou encore les moyens financiers liés à l'industrie du cinéma de fiction, pour développer un univers transmédia de l'ampleur de celui d'*Into the Wild* ?

Si certains pourraient réfuter l'application même de la notion de transmédia à des récits du réel, sous prétexte qu'ils ne permettent pas – par rapport à la liberté créative qu'offre la fiction – la création d'un univers infiniment extensible, l'exemple d'*Into the Wild* montre qu'un univers riche et complexe peut se constituer même à partir d'un fait réel isolé. Pour construire cet univers – et dépasser le « simple » récit médiatique autour de ce fait –, le passage par un récit unifié qui rassemble et reconfigure les éléments disparates parus dans différents médias apparaît essentiel² : c'est à partir de l'article de Krakauer (1993) que s'amorce, d'abord par approfondissement, enrichissement et variations légères, la construction d'un univers narratif dans lequel commence à s'investir le public³.

Cette construction s'amplifie considérablement après la sortie du film, suite à laquelle la narration devient proprement transmédia, étendant et enrichissant l'univers narratif. Si ce redéploiement est le fait d'auteurs différents et correspond à des motivations diverses – opportunisme marketing, respect de « la » vérité, etc. –, il n'aurait sans doute pas eu lieu sans la remise sous les projecteurs, à une échelle jamais égalée auparavant, de l'histoire de McCandless – d'ailleurs, aucune production importante n'a été réalisée entre le livre de Krakauer et le film de Penn. Ce qui semble surtout compter, dans le passage au média filmique, c'est le large public qu'il permet de toucher – plus que son caractère audiovisuel ou la fictionnalisation qu'il entraîne.

Pour riche et complexe qu'il soit, l'univers qui se construit par la suite n'est cependant pas extensible à l'infini, à moins d'en redéfinir les frontières. Lorsque Krakauer développe des parallèles avec d'autres aventuriers et récits de la littérature *outdoor*, lorsque les fans s'échangent des références pour prolonger leur « expérience » *Into the Wild*, se pose la question des limites de l'univers narratif, ainsi que celle de la mise en réseau de plusieurs univers narratifs. Peut-on délimiter un univers narratif lorsqu'il n'est en fait qu'un morceau du monde réel – et comment ? Quelles relations entretient-il alors avec d'autres univers narratifs proches, à la fois réels et fictifs ?

² Il serait donc intéressant d'analyser plus largement les rapports entre journalisme narratif et transmédia.

³ Selon Krakauer (1996, p. xi), c'est l'article qui a généré le plus de courrier des lecteurs dans l'histoire du magazine *Outside*.

Le fait que tant de personnes, dont les auteurs principaux d'*Into the Wild*, ont été touchées par l'histoire de McCandless semble lié, au moins en partie, à la façon dont cette histoire fait écho à un récit culturel plus large, très prégnant dans la société américaine, sur le rapport de l'humain à la nature. Il paraît dès lors important de prendre en compte de tels récits dans l'étude des phénomènes transmédia, à la fois comme terreau grâce auquel un univers narratif particulier peut s'épanouir et comme paysage plus large que cet univers contribue à reconfigurer.

Références

- Associated Press (1992, 13 septembre). Dying in the wild, a hiker recorded the terror. *The New York Times*. Consulté sur <https://www.nytimes.com/1992/09/13/us/dying-in-the-wild-a-hiker-recorded-the-terror.html>.
- Associated Press (1992, 20 septembre). Hiker identified by self-portrait. *The New York Times*. Consulté sur <https://www.nytimes.com/1992/09/20/us/hiker-identified-by-self-portrait.html?mcubz=0&pagewanted=print>.
- Boyle, D. (réalisateur) (2010). *127 Hours* [Film]. USA : Pathé.
- Bryson, B. (1998). *A Walk in the Woods*. New York: Broadway Books.
- Canavilhas, J. (2017). Journalism in the Twenty-First Century: To Be or Not to Be Transmedia? In R. R. Gambarato & Alzamora (Eds), *Exploring Transmedia Journalism in the Digital Age* (pp. 1-14). Hershey : IGI Global.
- Ciancia, M., & Mattei, M. (2017). Tell Me a Story, but It Should Be Real! Design Practice in Transmedia Journalism. In R. R. Gambarato & G. C. Alzamora (Eds), *Exploring Transmedia Journalism in the Digital Age* (pp. 104-125). Hershey : IGI Global.
- Di Filippo, L., & Landais, É. (2017). Dispositifs transmédiatiques, convergences et publics : construire et penser les relations entre médias. In L. Di Filippo & É. Landais (Éd.), *Penser les relations entre médias. Dispositifs transmédiatiques, convergences et constructions des publics* (pp. 7-46). Strasbourg : Néothèque.
- Gambarato, R. R., & Alzamora, G. C. (Eds) (2018). *Exploring Transmedia Journalism in the Digital Age*. Hershey : IGI Global.
- Gambarato, R. R., & Tárca, L. P. T. (2017). Transmedia Strategies in Journalism: An analytical model for the news coverage of planned events. *Journalism Studies*, 18(11), pp. 1381-1399.
- Godulla, A., & Wolf, C. (2017). Future of Food: Transmedia Strategies of National Geographic. In R. R. Gambarato & G. C. Alzamora (Eds), *Exploring Transmedia Journalism in the Digital Age* (pp. 162-182). Hershey : IGI Global.
- Hamilton, R. (2012). *Theory on Chris McCandless' Death*. Consulté sur <http://www.christophermccandless.info/Ronald-Hamilton/ronald-hamilton-intothewild1.html>.

Into the Wild : un exemple de narration journalistique transmédia ?

- Holland, E. (2013). *Chasing Alexander Supertramp*. Consulté sur <http://evaholland.atavist.com/chasingsupertramp>.
- IGN (2007). *Interview: Sean Penn and Eddie Vedder*. Consulté sur <http://www.ign.com/articles/2007/09/22/interview-sean-penn-and-eddie-vedder?page=2>.
- Jansson, A., & Lindell, J. (2015). News Media Consumption in the Transmedia Age: Amalgamations, orientations and geo-social structuration. *Journalism Studies*, 16(1), pp. 79-96.
- Jenkins, H. (2007). *Transmedia Storytelling 101*. Consulté sur http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html.
- Jenkins, H. (2011). *Transmedia 202: Further Reflections*. Consulté sur http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining_transmedia_further_re.html.
- Jenkins, H. (2013). La licorne origami contre-attaque. Réflexions plus poussées sur le transmedia storytelling. *Terminal. Technologie de l'information, culture & société*, 112, pp. 11-28.
- Krakauer, J. (1993). Death of an innocent. *Outside*, pp. 40-45, 90-92.
- Krakauer, J. (1996). *Into the Wild*. New York : Villiard Books.
- Krakauer, J. (2013). How Chris McCandless died. *The New Yorker*. Consulté sur <http://www.newyorker.com/books/page-turner/how-chris-mccandless-died>.
- Krakauer, J. (2015). How Chris McCandless died: an update. *The New Yorker*. Consulté sur <http://www.newyorker.com/books/page-turner/chris-mccandless-died-update>.
- Lamothe, R. (réalisateur) (2007). *The Call of the Wild* [Film]. USA : Terra Incognita Productions.
- Larrondo Ureta, A. (2016). The advance of autonomous public televisions in the convergent scenario: analysis of transmedia journalistic experiences in EITB and CCMA. *Communication & Society*, 29(4), pp. 107-120.
- Leiduan, A. (2016). Introduction. Sérialité narrative : enjeux esthétiques et économiques. *Cahiers de Narratologie*, 31. Consulté sur <http://journals.openedition.org/narratologie/7561>.
- Lits, M. (1997). Le récit médiatique : un oxymore programmatique ? *Recherches en Communication*, 7, pp. 36-59.
- Martins, E. (2015). Convergence and Transmedia Storytelling in Journalism: Transformations in Professional Practices and Profiles. *Brazilian Journalism Research*, 11(2), pp. 168-187.
- McCandless, Ch. (2011). *Back to the Wild*. St George : Twin Star Press.
- McCandless, C. (2014). *The Wild Truth*. New York : HarperCollins.

- Medred, C. (2016a). Krakauer goes further “Into the Wild” over McCandless starving to death in Alaska. *Alaskan Dispatch News*. Consulté sur <http://www.adn.com/voices/article/krakauer-goes-further-wild-over-mccandless-starving-death-alaska/2013/09/14/>.
- Medred, C. (2016b). The fiction that is Jon Krakauer’s “Into The Wild.” *Alaskan Dispatch News*. Consulté sur <http://www.adn.com/books/article/fiction-jon-krakauers-wild/2015/01/10/>.
- Moloney, K. (2011). *Porting transmedia storytelling to journalism* (mémoire de master). University of Denver, Denver.
- Moloney, K. (2015). *Future of story: Transmedia journalism and National Geographic’s Future of Food Project* (thèse de doctorat). University of Colorado, Boulder.
- O’Flynn, S. (2012). Documentary’s metamorphic form: Webdoc, interactive, transmedia, participatory and beyond. *Studies in Documentary Film*, 6(2), pp. 141-157.
- Penn, S. (réalisateur) (2007). *Into the Wild* [Film]. USA : Paramount Vantage.
- Pilgrim Films (producteur) (2009). *Out of the Wild: The Alaska Experiment* [Émission TV]. USA : Discovery Channel.
- Ralston, A. (2004). *Between a Rock and a Hard Place*. New York : Atria Books.
- Ricœur P. (1991). *Temps et récit, tome 1 : L'intrigue et le récit historique*. Paris : Seuil.
- Ryan, M.-L. (2017). Le transmedia storytelling comme pratique narrative. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 10. Consulté sur <http://doi.org/10.4000/rfsic.2548>.
- Saverin, D. (2013). The Chris McCandless Obsession Problem. *Outside*. Consulté sur <http://www.outsideonline.com/1920626/chris-mccandless-obsession-problem>.
- Schmitt, L. (2015). Le « transmédia », un « label » promotionnel des industries culturelles toujours en cours d’expérimentation. *Les Enjeux de l’information et de la communication*, 16(1), pp. 5-17.
- Strayed, C. (2012). *Wild*. New York : Knopf.
- Vallée, J.-M. (réalisateur) (2014). *Wild* [Film]. USA : Fox Searchlight Pictures.
- Wegst, A. (réalisateur) 2014. *Return to the Wild* [Film]. USA : PBS.

L'essai en mode transmédia

Le cas du collectif Catastrophe

Sébastien Fevry

Résumé : Sur base des productions du collectif Catastrophe, ce chapitre vise à examiner comment l'essai peut se décliner selon une logique transmédiatique. La question posée sera double : d'une part, qu'apporte la prise en compte de l'essai aux théories du transmédia qui sont surtout d'inspiration narrative ? D'autre part, en quoi la focalisation sur des logiques transmédiatiques permet de revisiter le concept d'essai et d'étendre sa définition ? Autrement dit, que fait l'essai au transmédia et que fait le transmédia à l'essai ?

Mots clés : transmédia, essai, collectif Catastrophe, énonciation, narration

Introduction

Le propos de cette contribution sera d'examiner comment l'essai, en tant que genre et forme de discours¹, peut se décliner selon une logique transmédiatique. Plus précisément, il s'agira de développer une réflexion enrichissant à la fois la compréhension de l'essai et celle des univers transmédia. La question posée sera double : d'une part, qu'apporte la prise en compte de l'essai aux théories du transmédia, qui sont surtout d'inspiration narrative, basées sur le storytelling et la construction de mondes (Baetens, 2017) ? D'autre part, en quoi la focalisation sur des logiques transmédiatiques permet de revisiter le concept d'essai et d'étendre sa définition ? Autrement dit, que fait l'essai au transmédia et que fait le transmédia à l'essai ?

Par rapport à ces questions, la première difficulté est de définir la notion d'essai, un genre d'origine littéraire apparu en France avec *Les Essais* (1595) de Montaigne, principalement étudié dans les domaines de la littérature et du cinéma. Pour beaucoup d'auteurs (notamment Macé, 2006 ; Langlet, 2015), l'essai est un genre dont les contours

¹ Comme le remarque Irène Langlet (2015), la question de l'essai déborde les théories classiques du genre, puisque l'essai est souvent conçu comme le non-genre par excellence, celui qui se dérobe à toute approche catégorielle. C'est pourquoi l'essai comme genre est toujours mis à l'épreuve et actualisé par une forme discursive spécifique qui en redéfinit les contours. Sous cet éclairage, la problématique de l'essai se confond avec « la description et/ou la production de sa forme » (Paquette, cité dans Langlet, 2015, p. 36).

sont difficiles à cerner. Comme le rapporte José Moure (2004), « la forme de l'essai échappe à toute définition qui l'enfermerait à l'intérieur de limites qu'elle a pour vocation même d'éprouver et de déplacer » (p. 37). Ce constat paraît décourageant, mais la plupart des théoriciens et analystes s'accordent aussi sur le fait que l'essai (littéraire ou filmique) est lié à l'expression d'une pensée en acte qui se donne à percevoir dans son déroulé, ses hésitations et digressions. Pour Graham Good, l'essai vise « to preserve something of the *process of thinking* » (as cited in Rascaroli, 2008, p. 26). C'est pourquoi nous prendrons comme point de départ l'idée que l'essai désigne l'engagement de la pensée dans une forme, qu'elle soit littéraire, cinématographique ou transmédiatique.

En plus de ces premiers éléments, les réflexions autour de l'essai comportent également certains traits récurrents qu'il paraît utile d'interroger en régime transmédiatique, à commencer par la dimension auteuriste de l'essai et la posture d'auteur qu'il confère au sujet écrivain/filmant. Même si la forme essayiste peut découler d'une écriture collective, force est de reconnaître que l'essai, particulièrement en France, participe à définir aussi bien la figure de l'écrivain que celle du cinéaste. On peut penser à des écrivains essayistes comme Sartre, Blanchot ou Barthes, ou à des cinéastes essayistes comme Chris Marker, Jean-Luc Godard ou Alexandre Sokourov. Dès lors, il faudra se demander par la suite comment cette logique d'auteur se maintient (ou non) dans les développements transmédia du genre.

Un deuxième trait récurrent est que l'essai est souvent étudié dans des formes médiatiques clairement délimitées, comme le cinéma ou la littérature. Alors que l'essai a pour vocation de décloisonner les frontières, son étude reste relativement timide en ce qui concerne ses modalités d'inscription médiatique (Bacqué, Neyrat, Schulmann, & Terrier Hermann, 2015). Lorsqu'elle envisage l'essai à l'ère numérique, Irène Langlet mentionne certes les blogs et les billets de certains journalistes, ainsi que le réseau potentiellement infini des commentaires qui peuvent prolonger ces interventions (Langlet, 2015, p. 347), mais elle n'examine pas réellement la possibilité qu'un même auteur (ou une même instance énonciatrice) puisse coordonner l'élaboration d'une pensée à travers différents médias.

Tenant compte de ces différents éléments, nous souhaiterions proposer une première définition de l'essai en mode transmédia. Insistons sur le fait qu'il s'agit d'une définition provisoire qui aura surtout pour but d'être mise à l'épreuve par les analyses à venir. Par essai transmédiatique, nous entendons désigner l'engagement d'une pensée à travers différents supports, sachant que chaque support contribue, grâce à ses spécificités médiatiques, à donner un tour spécifique à cette pensée. Cette définition est proche de celle que Jenkins donne du storytelling transmédia. Pour paraphraser Jenkins (2013, pp. 2-3), on dira que l'essai transmédia représente un processus dans lequel les éléments d'une pensée sont dispersés systématiquement à travers de multiples plateformes médiatiques dans le but de créer une expérience de pensée unifiée et coordonnée. Idéalement, chaque médium apporte sa propre contribution pour le développement de cette pensée.

1. Présentation du collectif Catastrophe

Cette définition renvoie à une appréciation maximale de l'essai en mode transmédia et permet déjà de faire apparaître certains agencements qui pourraient entrer dans cette catégorie. On peut par exemple citer des constellations médiatiques en lien avec les pensées de l'écologie et de la décroissance comme *Demain* de Mélanie Laurent et de Cyril Dion. En plus du film réalisé en 2015, cet essai documentaire se décline sous la forme d'un ouvrage (2015) paru dans la catégorie « Essais, Documents » chez Actes Sud et d'un site donnant aux internautes l'occasion de partager leur projet environnemental. Cependant, cet agencement nous paraît moins exemplaire que celui constitué par le collectif Catastrophe, dont les productions développent une même ligne de pensée à travers différents médias.

Le collectif Catastrophe est un groupe artistique fondé en octobre 2015, composé d'une quinzaine de membres de moins de trente ans, avec comme principaux coordinateurs Blandine Rinkel et Pierre Jouan. Ce collectif apparaît dans l'espace public par le biais d'une tribune dans *Libération* le 22 septembre 2016, intitulée *Puisque tout est fini, alors tout est permis*. Auparavant, le groupe avait déjà sorti, sous le label Tricatel, un premier EP, *Dernier soleil*, comportant des titres comme « Le Message » ou « Party in my Pussy », deux singles mis en image et tournant sur les réseaux sociaux². À la rentrée 2017, le collectif publie chez l'éditeur Pauvert (un département de chez Fayard), l'essai *La nuit est encore jeune*. Portant un titre identique, leur premier album sort en janvier 2018, toujours chez Tricatel. Le collectif se produit également en concert et dans des performances multidisciplinaires. Il dispose de son propre site³ et d'une page Facebook.

Davantage qu'un récit, le collectif Catastrophe propose à ses lecteurs/auditeurs/spectateurs de suivre l'expérience d'une pensée se déployant de média en média et se colorant à chaque fois d'une teinte spécifique en fonction de la plateforme utilisée. Le livre publié aux éditions Pauvert est catalogué sous la rubrique de l'essai, tandis que le texte paru dans *Libération* apparaît dans l'espace « Tribune » consacré aux débats d'idées. Des bribes de ce texte sont également récitées dans la vidéo du clip « Le Message ». Plus largement, les membres du collectif sont présentés selon les médias comme les « producteurs d'une pensée philosophico-générationnelle » (Boinet, 2017), s'adressant à « un certain public friand des idées nouvelles qui n'en sont pas » (Le Drone, 2016), tandis que leur démarche est rapprochée de celle des situationnistes ou d'écrivains plus récents comme ceux du Comité invisible (Sagnard, 2016). La pensée du collectif n'est pas réductible à un message, mais témoigne d'une certaine forme d'engagement et de sensibilité à l'égard du monde contemporain. Comme les auteurs l'écrivent, « nous renaissions aujourd'hui, vulnérables, mais attentifs aux lueurs qui pourraient surgir dans

² Pour plus d'informations sur les débuts du collectif, voir par exemple : <https://www.franceinter.fr/emissions/le-mag-de-l-ete/le-mag-de-l-ete-15-aout-2017> (page consultée le 2 juillet 2018).

³ Voir <http://lacatastrophe.fr/> (site consulté le 2 juillet 2018).

un monde brutalement rappelé au tragique, où il n'y a plus une seconde à perdre. Tout change à chaque instant : c'est une chance » (Catastrophe, 2017, dos de couverture).

2. Une double question à l'aune des théories de l'énonciation

Avec les productions du collectif Catastrophe apparaît un agencement médiatique qui semble satisfaire à la définition de l'essai transmédia donnée plus haut. Cependant, l'analyse ne peut se clôturer ici, puisque cette constellation de textes, d'images et de sons pose une double question qui vise à mieux problématiser le fonctionnement de l'essai transmédia sur le plan de l'énonciation, celle-ci pouvant être rapidement définie comme étant l'opération permettant d'actualiser les possibilités virtuelles du langage (Courtès, Greimas, 1979).

Une première question concerne l'auteur ou, plus précisément, le sujet de l'énonciation de l'essai transmédia porté par le collectif Catastrophe. Le « je » renvoyant à l'auteur individuel, traditionnellement d'usage dans les essais littéraires ou cinématographiques, n'a ici plus cours. Le collectif s'exprime en « nous » et il est nécessaire d'examiner la portée exacte de ce pronom, sachant que ce « nous » ne s'exprime pas dans un seul texte médiatique, mais à travers plusieurs plateformes et supports qui s'additionnent dans le temps, ce qui oblige à penser le pronom comme une entité à la fois cohérente et évolutive. Il sera question dès lors de savoir s'il existe un « nous » spécifique à l'essai transmédia.

La deuxième question tient à l'expression de la pensée elle-même. Comment une pensée se maintient-elle d'un média à l'autre ? Qu'est-ce qui permet à cette pensée d'être à la fois en mouvement, mais aussi identifiable comme telle ? Bref, comment se règle le jeu entre continuité et discontinuité, maintien et innovation ? Cette question se pose avec une intensité plus forte que dans les narrations transmédia. En effet, le récit transmédia, même éclaté sur différentes plateformes, met en place des vecteurs de continuité que sont les personnages, les actions ou les décors, ce qui permet à un lecteur/spectateur d'éprouver la persistance d'un même univers dans des narrations changeantes. Or, ce n'est pas le cas avec les productions du collectif Catastrophe, ou faiblement. Dès lors, il s'agit de comprendre ce qui permet à une pensée de se maintenir comme telle durant sa circulation à travers différentes plateformes médiatiques.

Pour réfléchir à ces questions, les théories qu'il faut mobiliser sont moins celles de la narration que celles de l'énonciation, et c'est peut-être en ce point que la réflexion sur l'essai transmédia peut contribuer à enrichir les cadres théoriques habituellement déployés autour des univers transmédia. Comme l'écrivait déjà Christian Metz (1991), « en montrant du doigt le fait même du discours, on englobe plus de choses, et plus radicales, qu'en nommant le genre de ce discours » (p. 199). Autrement dit, l'attention portée à l'essai transmédia en tant que forme discursive conduit à prêter attention non

pas à telle ou telle modalité de discours (narrative, descriptive, argumentative...), mais au fait discursif lui-même, en tant que trace et résultante momentanée d'un processus signifiant.

Plus précisément, si l'on se réfère aux grandes théories de l'énonciation⁴, on s'aperçoit que notre double questionnement amène aussi bien à prêter attention à l'énonciation énoncée (via les pronoms déictiques inscrits dans les différents énoncés du collectif) qu'à prendre en compte une conception plus large de l'énonciation, comme « acte d'envoi, de médiation, de délégation » (Latour, 2006) permettant de suivre la pensée du collectif Catastrophe dans son passage transmédiatique d'un énoncé à l'autre.

3. Un « nous » expansif

Sans nul doute, il y a aujourd'hui, particulièrement dans les nouvelles formes d'engagement dans l'espace public comme le mouvement Nuit debout, un usage accru et une multiplication du pronom « nous », témoignant à la fois d'une subjectivité politique et d'une recomposition des identités collectives (Garcia, 2016). Le collectif Catastrophe n'échappe pas à cette tendance. Dès les premières lignes de la tribune parue dans *Libération*, ce mode d'énonciation est clairement posé : « Nous avons grandi dans une impasse. Cernés d'un réseau de petites phrases anxigènes qui s'aggloméraient comme des narcotiques dans nos cerveaux en formation. Enfants, nous avons pris connaissance du monde en même temps que de sa fin imminente » (Catastrophe, 2016).

Pour mieux définir le « nous » en régime transmédiatique, on peut commencer par observer que le référent de ce pronom est toujours remodelé par le type de support dans lequel il s'actualise. Chaque plateforme, en vertu de ses contraintes médiatiques, mais aussi en fonction de ses usages socioculturels, inscrit dans son énoncé une image spécifique du sujet d'énonciation. À cet égard, l'exemple le plus significatif est la tribune de *Libération*. Le chapeau de l'article présente le collectif de la sorte : « Ni désabusés ni cyniques, ils ont moins de 30 ans, ils sont une quinzaine à s'engager dans un mouvement qu'ils ont nommé "Catastrophe" » (Catastrophe, 2016). Lorsqu'il paraît en septembre 2016 dans *Libération*, le premier texte de Catastrophe reçoit un accueil contrasté sur les réseaux sociaux, certains internautes reprochant aux membres du collectif de prôner une révolution bourgeoise et « un situationnisme de pacotille » (Le Drone, 2016). Or, de façon assez révélatrice, le collectif avait envoyé au journal, en même temps que le texte publié, la proposition d'un chapeau qui expliquait que ses membres faisaient partie pour la plupart d'une génération de diplômés sans emploi et d'intellectuels précaires (Sagnard, 2016)⁵. Ce chapeau a été retiré par *Libération* qui a délibérément fait le choix d'amplifier

⁴ Nous ne retraçons pas ici l'évolution des théories de l'énonciation où, sous l'impulsion de Jacques Fontanille notamment, l'accent s'est déplacé de l'énonciation énoncée à l'énonciation en acte et à la praxis énonciative. À ce sujet, voir Maria Giulia Dondero (2017).

⁵ Sur le même sujet, on lira aussi le droit de réponse publié par le collectif dans le magazine *Gonzai* à la suite d'un article critique paru dans le magazine *Le Drone*. Cf. <http://gonzai.com/droit-de-reponse-en-catastrophe/> (page consultée le 2 juillet 2018).

la voix d'un « nous » générationnel en faisant abstraction du terreau social dont la plupart des membres du collectif étaient issus.

Si le chapeau d'une tribune est un bon lieu pour définir un sujet d'énonciation, une note de bas de page peut l'être également. Dès l'ouverture de *La nuit est encore jeune*, le collectif définit par une note le « nous » qui constitue le sujet de l'essai : « Ce “nous” qui reviendra tout au long du livre désigne tantôt la nuée des individus qui ont contribué à l'esprit du texte, tantôt ses rédacteurs principaux, tantôt une politesse de l'intime. En aucun cas, il ne prétend parler pour ceux qui ne s'y reconnaîtraient pas » (Catastrophe, 2017, p. 13). On peut lire cette note comme une réaction aux commentaires suscités par la tribune de *Libération*, mais aussi comme une manière extrêmement flottante de se définir, puisque le « nous » s'applique aussi bien aux rédacteurs effectifs de l'ouvrage qu'à la multitude de ceux qui l'ont inspiré. Enfin, le « nous » peut avoir un visage. Sur la page du site, en dessous de la rubrique « Qui sommes-nous ? », figure une photographie d'une quinzaine de jeunes gens dont on suppose, mais rien ne nous dit que c'est le cas, qu'ils constituent les membres du collectif.

Dans tous les cas, l'actualisation du « nous » est tributaire du support médiatique dans lequel il s'actualise et des dispositifs qui sont à sa disposition, qu'il s'agisse d'un chapeau, d'une note de bas de page ou d'une photographie. Cependant, si l'on se place en régime transmédiatique, il est clair que le « nous » du collectif n'est pas réductible à une seule de ses actualisations médiatiques, pas plus qu'à leur simple addition. Il ne suffit pas de dire que le « nous Catastrophe », c'est le « nous » du journal additionné à celui de l'essai ou de la photographie. Un autre processus est en jeu et il convient de réfléchir au sens du « nous » de façon plus dynamique afin de saisir le mouvement d'un sujet d'énonciation collectif qui se déplace et se reconfigure d'un média à l'autre.

En linguistique, depuis les travaux d'Émile Benveniste (1966), on distingue habituellement le « nous » inclusif du « nous » exclusif⁶. Dans le premier cas, l'usage du pronom vise à inclure dans un même acte d'énonciation le locuteur et les auditeurs ainsi que d'éventuelles autres personnes, tandis que, dans le second cas, l'usage du pronom indique l'inclusion du locuteur et d'autres personnes dans l'énonciation, mais l'exclusion de l'auditoire. Avec le collectif Catastrophe, si l'on se base notamment sur la définition du « nous » dans *La nuit est encore jeune*, la tendance dominante est bien l'inclusion (« la nuée des individus qui ont contribué à l'esprit du texte »), même si les auteurs, à la suite notamment des critiques sur les réseaux sociaux, tendent à freiner cette ambition inclusive en précisant que leur texte « ne prétend parler pour ceux qui ne s'y reconnaîtraient pas ».

Toutefois, nous voudrions soutenir que le « nous » inclusif revêt ici un tour singulier du fait du mouvement transmédia de l'ensemble. Afin de mieux saisir cette singularité, nous proposons d'appeler ce « nous » un « nous » expansif. Cette appellation se justifie pour

⁶ Rappelons aussi que, pour Benveniste (1966), le « nous » est toujours défini comme une jonction de « je » et de « non-je ».

trois raisons au moins. La première est d'ordre purement sémantique, puisque l'un des sens de l'adjectif désigne « le mouvement par lequel une âme épanche, communique ses pensées, ses sentiments » (Rey-Debove, Rey, 2007, p. 979), ce qui nous renvoie au domaine de l'essai et de l'expression d'une pensée. La deuxième raison est d'ordre plus pragmatique, puisqu'elle vise à désigner l'organisation à géométrie variable du collectif, son expansion à travers différents médias, de sorte qu'à un niveau organisationnel, ce « nous » expansif ne sollicite pas nécessairement les mêmes individus selon qu'il faille rédiger un essai, tourner un clip vidéo ou enregistrer une chanson.

Mais la raison la plus importante tient dans le fait que l'adjectif « expansif » permet de désigner le mouvement d'une énonciation en acte. Ainsi, le collectif Catastrophe vise, par son expansion médiatique, à élargir le cercle de son « nous », c'est-à-dire à faire entrer dans le cercle toute personne qui pourrait s'y reconnaître et qui pourrait en même temps rendre plus complexe l'identité de départ. Loin d'être un cercle clos, le « nous » expansif correspond à l'image d'un cercle ouvert dont le périmètre se redéfinit constamment et qui tend à attirer une part de plus en plus grande d'individus qui pourraient s'approprier ou partager ce sujet d'énonciation en apportant leur propre singularité. Cette dynamique du nous « comme un envoi qui se propage » (Macé, 2017, p. 475) a été décrite par Marielle Macé dans un numéro récent de la revue *Critique* : « "Nous" ne signifie pas : tous ceux qui sont comme moi, mais : tous ceux qui pourront être le "je" de ce "nous", l'endosser, le reprendre à leur compte, tous ceux qui pourront parler au nom de "nous" : tous ceux que nous une cause » (p. 480). Or, c'est précisément cette dynamique énonciative qui est rendue visible par l'essai en mode transmédia, cette capacité d'élargir le cercle du « nous » de média en média, à l'image du long travelling arrière ouvrant le clip « Party in my Pussy » qui, à mesure que la caméra recule, inclut de plus en plus de participants dans le cadre. Sous l'impulsion de ce « nous » expansif se dessine alors une corrélation étroite entre la multiplication des plateformes médiatiques et la conception d'une identité qui, selon les termes du collectif, « n'est pas tant une cellule qu'un univers en expansion » (Catastrophe, 2017, p. 174).

4. Le style d'une pensée

Pour prolonger cette réflexion sur l'énonciation en acte, il convient de s'interroger sur les modalités énonciatives qui assurent la cohérence d'un même acte de pensée s'exprimant à travers différents médias. Encore une fois, cette question est d'autant plus importante que le collectif Catastrophe ne joue pas sur la récurrence de personnages et la mise en place de certains arcs dramatiques partagés qui pourraient relier l'ensemble des déclinaisons médiatiques. Dès lors, quelles sont les modalités qui confèrent à la pensée transmédia de Catastrophe une certaine unité ?

Une première manière de répondre à la question serait simplement de dire que la reconnaissance d'un même sujet d'énonciation garantit au spectateur de se retrouver face à un même acte de pensée. Autrement dit, c'est parce que j'identifie le clip ou

l'essai comme une production du collectif Catastrophe que je fais le lien entre ces deux productions et que je leur attribue l'expression d'une pensée commune qui se colore différemment en fonction des médias utilisés. En ce sens, le nom du collectif fonctionnerait comme une marque ou une licence permettant de couvrir, comme dans d'autres univers transmédia (Bahuaud, 2013) l'ensemble des productions. Cependant, cette réponse est partielle. En effet, si on continue à s'en tenir à une réflexion sur l'énonciation, on peut supposer que la pensée émanant du collectif Catastrophe possède certains traits récurrents dans la façon de s'énoncer, c'est-à-dire dans la façon de manifester sa présence au monde. En d'autres termes, l'acte de pensée se maintient comme tel parce qu'il possède des modalités d'énonciation que l'on peut retrouver d'un média à l'autre, ce qui assure à cette pensée d'avoir une forme spécifique qui transcende chaque média pris séparément.

Dans cette perspective, il est utile de rapprocher l'énonciation – entendue au sens large comme un processus d'instauration par le langage – du concept de style défini par Marielle Macé dans *Styles. Critique de nos formes de vie* (2016). Même si style et énonciation ne se confondent pas et que Macé cherche plutôt à définir le style selon une perspective politique et anthropologique (et non linguistique ou littéraire), il n'en reste pas moins que la définition du style donnée par Macé permet d'enrichir la réflexion sur l'énonciation. Selon elle, le style est en effet défini comme « un ensemble de qualités marquées, redondantes, saturées qui pointent [...] un doigt sur elles-mêmes » (p. 21). Comme l'énonciation, mais sur un plan plus large que celui du langage, le style désigne chez Macé un processus d'instauration, témoignant de « la façon dont une forme s'avance dans le sensible, existant dans et par les transformations » (p. 22).

En plus d'enrichir la réflexion sur l'énonciation, le concept de style selon Macé permet également d'affiner la compréhension des logiques transmédiatiques. Contrairement à la narration et au storytelling, le style ne présuppose pas de continuité temporelle ou de principe de sérialité, même s'il est certain qu'un style peut évoluer dans le temps. Le style est d'abord de l'ordre de la répétition, de l'insistance, de la rémanence. Par ailleurs, autre caractéristique importante, le style est transposable, exportable, expropriable (Macé, 2016, p. 23). Il est ce qui passe d'une production à l'autre. Comme l'indique Macé, le style « n'est pas une chose, ou une personne, mais la manière caractéristique de cette chose, sa façon singulière de s'élancer, qui l'excède » (p. 23). Alors que ce concept de style n'est pas *a priori* destiné à éclairer le fonctionnement des productions transmédia, on s'aperçoit de son utilité pour expliquer la cohérence de constellations médiatiques sans nécessairement recourir aux théories du récit. En effet, un même style peut se propager d'une production médiatique à l'autre et assurer ainsi à ces productions de relever d'un même mode d'existence ou d'énonciation.

Dans le cas qui nous occupe, le rôle du style est évidemment central dans la mesure où il permet de caractériser la forme discursive de l'essai⁷, ses récurrences stylistiques d'une

⁷ Sous cet éclairage, il n'est pas étonnant que les deux principaux ouvrages de Marielle Macé soient respectivement consacrés à l'essai (2006) et au style (2016).

plateforme à l'autre. En ce sens, si l'essai désigne bien l'expression d'une pensée, il faut tenir compte du fait que cette pensée n'est jamais exprimée de façon désincarnée, mais qu'elle s'incarne toujours à travers des tournures discursives, des images et des affects qui ont pour charge de rendre sensibles ces idées, de les doter d'une certaine puissance de persuasion (Lordon, 2013). Par conséquent, il devient loisible de s'interroger sur le style transmédiatique du collectif Catastrophe, c'est-à-dire sur son mode d'énonciation spécifique, la façon dont il rend sensible sa manière d'être au monde.

De manière condensée, on pourrait caractériser le style Catastrophe par une certaine tonalité mélancolique que l'on retrouve à l'œuvre sur les différents supports. Sur le plan affectif, l'humeur générale est celle d'une tristesse lucide quant à l'état du monde. Cette tristesse est paradoxalement source d'espoir, car elle permet de faire le deuil des illusions perdues et de s'engager dans de nouveaux combats : « dans la mélancolie des utopies défaites, dans la tristesse des mondes qui chaque jour meurent, nous puisons nos forces » (Catastrophe, 2017, p. 191). Cet affect n'est pas seulement verbalisé dans les pages de l'essai ou dans les paroles des chansons, il correspond aussi à une certaine rythmique que l'on peut entendre dans la musique des clips. Par exemple, le clip « Party in my Pussy » s'ouvre sur un lent récitatif avant de déboucher sur une brusque explosion de rythme.

Cet affect mélancolique est lui-même renforcé par un certain nombre d'images emblématiques, comme l'image du jardin en friche (que l'on retrouve thématisée dans les premières pages de l'essai et dans la photo de groupe sur le site), de l'atelier d'artiste (dans le clip « Party in my Pussy ») ou d'une planète vue de l'espace qui apparaît en couverture de l'essai, mais aussi sur la pochette de l'album. Ces images relèvent toutes d'un imaginaire mélancolique (Starobinski, 2012), renvoyant aussi bien à la posture d'isolement de l'artiste mélancolique qu'à l'influence de Saturne sur ce type d'humeur. Cependant, plus qu'un procédé de citation, il faut voir dans la multiplication des images un processus de propagation et de renouvellement, comme si le mouvement énonciatif du collectif consistait à reprendre, à disséminer, à renouveler ces images dans un processus d'appropriation toujours changeant. Ainsi, entre la couverture de l'essai et la pochette de l'album se produit un léger glissement : à chaque fois, on découvre une planète sur fond de nuit, mais alors que la première couverture représentait la Terre, la seconde présente une planète de forme allongée, dont le bas semble être constitué de cratères lunaires. En plus de ces images, le collectif use aussi d'un chromatisme récurrent (le bleu nuit) qui participe à rendre son style identifiable tout en l'associant à une certaine forme de tristesse mélancolique.

Ce style figuratif, qui tient en l'expression d'images récurrentes de tonalité mélancolique, s'accompagne aussi d'un registre discursif bien particulier qui est celui de l'allégorie : les images ne sont pas seulement à observer pour ce qu'elles représentent, mais aussi pour ce qu'elles symbolisent et signifient. Ainsi, l'image du groupe au repos dans un jardin peut aussi se comprendre, allégoriquement, comme une célébration des possibilités d'invention surgissant aux marges de la société, car « il y avait, pour peu qu'on écarte les

branches, des continents vierges à parcourir » (Catastrophe, 2017, p. 15). Cette modalité allégorique mérite d'être soulignée dans le cadre d'une réflexion sur l'essai, puisque l'allégorie désigne justement la description ou la narration d'une idée en images.

D'une production à l'autre, le collectif Catastrophe déploie donc bien des modalités d'énonciation spécifique, à savoir un style de pensée qui n'implique pas seulement l'utilisation d'un « nous » expansif, mais qui renvoie plus largement à une combinaison d'affects et de figures placés sous le signe dominant d'une mélancolie combative.

Conclusion

De cette approche croisée de l'essai et du transmédia, il ressort en premier lieu que les théories de l'énonciation contribuent à affiner singulièrement l'approche des dynamiques transmédiatiques en faisant porter l'attention sur les processus de mise en discours et de subjectivation nécessaires à l'instauration de ces dynamiques. Ces théories de l'énonciation nous semblent complémentaires aux théories du récit, dans la mesure où elles permettent d'envisager des constellations de productions, comme celles relevant de l'essai, qui ne rentrent qu'imparfaitement dans un cadre narratif. On peut également se demander si une prise en compte plus forte des modalités énonciatives ne serait pas nécessaire au sein des récits transmédiatiques eux-mêmes, ne serait-ce que pour mieux dessiner les contours de l'opération d'énonciation que constitue la narration en mode transmédia.

Sur le plan de l'essai, cet article a ensuite permis de réfléchir aux déclinaisons transmédiatiques d'un genre discursif relativement peu envisagé sous cet aspect. Très certainement, la constellation Catastrophe constitue un cas exemplaire d'essai transmédia, mais cette déclinaison est loin d'être la seule possible. D'une certaine manière, on pourrait dire que la stratégie du collectif renvoie à un projet transmédia proactif (Gambarato, 2013), c'est-à-dire un projet qui se trouve d'emblée pensé comme un projet multisupport et pluridisciplinaire. Dans ce cas, on est proche de l'un des sens présumés de l'essai, celui d'essaimer : il s'agit d'une pensée qui se répand comme un essaim d'abeilles à travers différents supports⁸. Mais il y a une autre étymologie de l'essai, qui est celle de l'examen et de la pensée, en l'occurrence une pensée coordonnant le résultat de travaux établis avant elle. En termes de transmédia, on serait alors dans le cadre d'un projet rétroactif où l'essai viendrait recentrer ce qui s'éparpillait auparavant sur différents réseaux et supports médiatiques. À cet égard, l'ouvrage du collectif Mauvaise Troupe *Constellations. Trajectoires révolutionnaires du jeune 21^e siècle* (2014), doublé d'une version sur Internet⁹, serait intéressant à examiner dans la mesure où il adopte une dynamique qui vise plutôt à cartographier un réseau de trajectoires révolutionnaires en utilisant différents supports comme des textes, des photographies, des dessins ou des

⁸ Au sujet des étymologies de l'essai, voir Langlet (2015, p. 10).

⁹ <https://mauvaisetruppe.org/spip.php?rubrique1> (page consultée le 2 juillet 2018).

cartes. De l'essaim à la pesée, de la stratégie proactive à la stratégie rétroactive, il y a donc là tout un champ de possibilités où l'essai transmédiatique peut prendre corps.

Enfin, notre dernière remarque porte sur les enjeux de légitimité assurant à ces projets transmédia d'être identifiés en tant qu'essais. Dans la pluralité des plateformes médiatiques, le livre imprimé continue à jouer un rôle central dans la mesure où il constitue l'indicateur générique principal du genre. En soi, il n'est pas sûr que quelqu'un qui découvrirait le collectif Catastrophe par le biais des clips ou par la tribune de *Libération* associerait directement ces productions au genre de l'essai. Mais le fait qu'il existe, dans la constellation médiatique, un ouvrage paru aux éditions Pauvert, répertorié comme essai, constitue un indicateur du genre qui indique un mode de lecture possible tout en connectant les membres du collectif à une histoire socioculturelle où l'essai se donnait essentiellement à reconnaître sous une forme littéraire imprimée.

Bibliographie

- Bacqué, B., Neyrat, C., Schulmann, C., & Terrier Hermann, V. (Eds) (2015). *Jeux sérieux. Cinéma et arts contemporains transforment l'essai*, Genève : HEAD/Mamco.
- Baetens, J. (2017). Nouvelle narratologie, nouveau récit. *Questions de communication*, 31, pp. 231-243. Doi: 10.4000/questionsdecommunication.11126
- Bahuaud, M. (2013). Transmedia storytelling : quand l'histoire se conçoit et se construit comme une licence. *Terminal*, 112, pp. 1-10. Doi: 10.4000/terminal.552
- Benveniste, É. (1966). *Problèmes de linguistique générale* (t. 1). Paris : Gallimard.
- Boinet, C. (2017). Scénario Catastrophe. *Les Inrockuptibles*, 6 septembre. Retrieved from <https://www.pressreader.com/>. Consulté le 2/07/2018.
- Catastrophe (2016). Puisque tout est fini, alors tout est permis. *Libération*, 22 septembre. Retrieved from http://www.liberation.fr/debats/2016/09/22/puisque-tout-est-fini-alors-tout-est-permis_1506625. Consulté le 2/07/2018.
- Catastrophe (2017). *La nuit est encore jeune*. Paris : Pauvert.
- Courtés, J., & Greimas, A. J. (1979). *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*. Paris : Hachette.
- Dion, C. (2015). *Demain. Un nouveau monde en marche*. Arles : Actes Sud.
- Dondero, M. G. (2017). Énonciation et modes d'existence. *Actes sémiotiques*, pp. 1-15. Retrieved from <http://epublications.unilim.fr/revues/as/5871>. Consulté le 1/07/2018.
- Gambarato, R. R. (2013). Transmedia Project Design: Theoretical and Analytical Considerations. *Baltic Screen Media Review*, 1, pp. 81-100. Retrieved from <http://publications.tlu.ee/index.php/bsmr/article/view/153>. Consulté le 1/07/2018.
- García, T. (2016). *Nous*. Paris : Grasset.
- Jenkins, H. (2013). La licorne origami contre-attaque. Réflexions plus poussées sur le transmedia storytelling. *Terminal*, 112, pp. 1-14. Doi: 10.4000/terminal.455

- Langlet, I. (2015). *L'Abeille et la Balance. Penser l'essai*. Paris : Classiques Garnier.
- Latour, Br. (2006) [1998]. Petite philosophie de l'énonciation. *Texto!*, 9(2). Retrieved from http://www.revue-texto.net/Inedits/Latour_Enonciation.html. Consulté le 2/07/2018.
- Le Drone (2016). Le collectif Catastrophe n'est pas vraiment là pour casser des briques. *Le Drone*, 29 septembre. Retrieved from <https://le-drone.com/lire/magazine/le-collectif-catastrophe-n-est-pas-la-pour-casser-des-briques/-u53222>. Consulté le 2/07/2018.
- Lordon, Fr. (2013). *La société des affects. Pour un structuralisme des passions*. Paris : Seuil.
- Macé, M. (2006). *Le temps de l'essai. Histoire d'un genre en France au XX^e siècle*. Paris : Belin.
- Macé, M. (2016). *Styles. Critique de nos formes de vie*. Paris : Gallimard.
- Macé, M. (2017). « Nouons-nous ». Autour d'un pronom politique. *Critique*, 6(841-842), pp. 469-483.
- Mauvaise troupe (2014). *Constellations. Trajectoires révolutionnaires du jeune 21^e siècle*. Paris : Éditions de l'éclat.
- Metz, Chr. (1991). *L'énonciation impersonnelle ou le site du film*. Paris : Méridiens Klincksieck.
- Montaigne, M. d. (2002) [1595]. *Les Essais*. Paris, La Pochothèque.
- Moure, J. (2004). Essai de définition de l'essai au cinéma. In M. Gagnebin & S. Liandrat-Guigues (Éd.), *L'essai et le cinéma* (pp. 25-39). Seyssel : Éditions Champ Vallon.
- Rascaroli, L. (2008). The Essay Film: Problems, Definitions, Textual Commitments. *Framework: The Journal of Cinema and Media*, 49(2), pp. 24-47.
- Rey-Debove, J., & Rey, A. (Éd.) (2007). *Le Nouveau Petit Robert*. Paris : Le Robert.
- Sagnard, A. (2016). « Il n'y a plus rien à perdre » : on a rencontré le collectif Catastrophe. *Le Nouvel Observateur*, 19 octobre. Retrieved from <https://bibliobs.nouvelobs.com/actualites/20161019.OBS0054/il-n-y-a-plus-rien-a-perdre-on-a-rencontre-le-collectif-catastrophe.html>. Consulté le 2/07/2018.
- Starobinski, J. (2012). *L'Encre de la mélancolie*. Paris : Seuil.

Multigenre, multisupport, parfois contradictoire, le personnage transmédiatique représente un défi méthodologique

Sarah Sepulchre

Résumé : Le personnage est partout : dans les résumés de fiction, dans les critiques, dans les fanfictions. Cependant, il reste l'une des instances textuelles les plus obscures et les moins étudiées en narratologie. C'est également le cas pour les protagonistes sériels et transmédiatiques. Après avoir rappelé les théories sur le personnage et le contexte particulier des constellations transmédiatiques construites autour des séries télévisées, cette contribution explore les particularités des figures apparaissant dans ces textes : l'incarnation par un comédien et la multiplication des codes d'écriture ; le rapport au temps, à la périodicité et à la simultanité ; la diversification des supports, des genres et des contrats de lecture ; les incohérences. Ce texte présente ainsi des pistes pour l'étude de ces personnages sériels et transmédiatiques.

Mots-clés : personnages, séries télévisées, transmédia, narratologie

Les récits transmédiatiques sont des corpus excitants, par les possibles qu'ils ouvrent aux amateurs de fiction. Ils peuvent proposer des univers infinis et complexes ; puiser dans tous les genres et formats de textes ; hybrider les codes, les supports, le réel, la fiction, le ludique ; jouer sur les focalisations, etc. Si les transmédiés n'activent pas encore complètement leur potentiel créatif, ils obligent déjà les scientifiques à revoir leurs théories sur les récits, les mondes, les genres, etc. Le personnage n'est pas l'entrée théorique la plus évidente vers le transmédia ni la plus empruntée, probablement parce que ces ensembles narratifs mettent fortement l'accent sur le monde diégétique ou les activités des fans.

Cet article a dès lors pour objectif d'approcher les spécificités du personnage transmédiatique et de proposer une première méthodologie d'analyse (qui ne sera cependant pas testée empiriquement). En effet, il nous a toujours semblé qu'une fiction est une association particulière entre une intrigue, un monde et un système de personnages.

L'étude des protagonistes est donc complémentaire à celle du récit et de l'univers. De plus, notre corpus – composé de constellations bâties autour de séries télévisées – met particulièrement en avant les héros, rendant cette exploration essentielle.

Après avoir présenté le type de dispositifs observé, un détour par les derniers développements des recherches en narratologie nous permettra d'éclairer pourquoi elles ne nous satisfont pas et pourquoi nous revenons aux études plus classiques sur le personnage (qui seront présentées dans une troisième partie), particulièrement les travaux de Philippe Hamon. L'article présentera alors les spécificités des personnages de séries télévisées, puis celles des protagonistes transmédiatiques, afin de proposer des aménagements dans les méthodes d'analyse.

Une version « faible » de transmédia

Dans sa forme la plus canonique, le transmédia est défini par Henry Jenkins comme une histoire qui se déploie à travers des plateformes médiatiques multiples, chaque nouveau texte apportant une contribution distincte et significative à l'ensemble (2008, p. 97, traduction personnelle). Chaque entrée de la franchise est autonome (il n'est pas nécessaire d'avoir vu ou lu un élément pour comprendre le suivant) et complémentaire (pp. 97-98, traduction personnelle). Le transmédia se distingue donc du crossmédia (Letellier, 2012, p. 4), puisque chaque document apporte quelque chose de neuf. Le travail d'écriture de l'histoire est, selon les auteurs de *Transmédia dans tous ses états*, fondamental. Une « vision globale » est nécessaire (2012, p. 5). La construction du monde fictionnel (Rampazzo Gambarato, 2012 ; Peyron, 2008) – ou « worldmaking » (Jenkins, 2008, p. 21) – est une spécificité majeure du transmédia. Enfin, ces récits sont tributaires, selon Henry Jenkins, de la participation des publics. L'auteur oppose les anciennes et nouvelles pratiques culturelles : les précédents consommateurs étaient passifs, prévisibles, isolés et silencieux ; les actuels sont actifs, mobiles, connectés et bruyants (Jenkins, 2008, p. 19). Pour vivre pleinement l'expérience du monde fictif, les publics doivent devenir chasseurs, rechercher chaque élément de l'histoire à travers les différents supports et partager leurs découvertes avec les autres lecteurs (Jenkins, 2008, p. 21).

Les ensembles narratifs développés autour des séries ne répondent pas tout à fait à la définition canonique du transmédia. La série reste centrale dans ces dispositifs (Sepulchre, 2011 ; Sepulchre, 2013 ; Sepulchre & Servais, 2018). Par exemple, le forum¹ où des humains peuvent poser des questions sur les robots qu'ils possèdent ne prend sens qu'en regard des intrigues proposées par la série *Humans*². De plus, la temporalité de la diffusion télévisuelle influence les prolongements transmédiatiques. Les blogs de personnages (par

¹ <https://www.amc.com/shows/humans/talk/category/synth-etiquette>

² L'espace manque pour décrire systématiquement les séries télévisées qui seront citées dans l'article. Une sériographie en fin de texte reprend les titres, les chaînes et années de diffusion ainsi qu'un lien vers le site internet officiel.

exemple, celui de Hank Schrader³ de *Breaking Bad*) ou de commentateurs (un motard offre une chronique parallèle à la diffusion de *Sons of Anarchy*, le Fat Bob's Blog⁴) sont actifs durant la saison uniquement. Le comics *Breaking Bad: All Bad Things*⁵ s'insère dans un contexte particulier. En effet, à la faveur de sa réputation, la série a gagné beaucoup de téléspectateurs au fil des saisons. Afin de permettre à ces nouveaux venus de suivre la fin de la fiction confortablement, les producteurs ont proposé une bande dessinée qui synthétise les quatre premiers opus. Par ailleurs, les possibilités de participation des lecteurs restent très en deçà de ce qui serait possible ou de dispositifs comme *Why so Serious*⁶, pour ne citer que celui-là. Le corpus étudié correspond donc aux formes faibles de transmédias décrites par les auteurs du *Transmédia dans tous ses états* (2012, p. 5). Ces ensembles relèvent plutôt du modèle satellitaire décrit par Richard Saint-Gelais (2012, pp. 313-322) où le récit originel reste central (Sepulchre, 2013).

Les personnages sont centraux dans ces dispositifs. La constellation déployée autour de *Fringe*⁷, par exemple, comporte des comics qui dévoilent le passé des personnages (*Fringe 2008 Convention Exclusive* ou *Tales From the Fringe*) ou des intrigues parallèles mettant en scène Peter Bishop (*Beyond the Fringe*). Des romans centrés sur la jeunesse des héros (*Fringe. The Burning Man*, *Fringe. The zodiac paradox*, *Fringe. Sins of the father*) ont également été édités. Les vidéos *Deep in The Lab* by *Walter Bishop* publiées en ligne permettent de savourer durant quelques minutes l'humour du scientifique. Avant la diffusion de la dernière saison, les *Observers* ont propagé sur internet des messages d'avertissement à destination des humains. L'un d'entre eux, Septembre, est l'auteur d'un dossier d'archive (*Les notes de Septembre. Le paradoxe Bishop*) collectant les informations sur les personnages principaux. L'ensemble comporte d'autres types de prolongements : le site internet de l'entreprise (fictive) Massive Dynamic, des séquences pédagogiques à destination des enseignants de science (*The Science of Fringe*), une chasse au trésor durant le Comic-Con 2008. Mais la majorité des éléments sont centrés sur les personnages. Ils en sont parfois les « auteurs » (le livre de note de Septembre ou les vidéos *Deep in The Lab*) ou les prétextes (c'est parce que Walter Bishop est fan du groupe – fictif – Violet Sedan Chair que leur vinyl *Seven Suns* a été pressé à quelques dizaines d'exemplaires). Le même genre d'exercice peut être mené sur *Breaking Bad*, où les albums de photographies familiales, blogs, vidéos ou bandes dessinées interactives mettent en scène les héros. Certains personnages détiennent des comptes Twitter (*Esprits criminels*, *Damages*), des blogs (Margene dans *Big Love*) ou des sites internet (Saul Goodman). D'autres publient des livres (Richard Castle de la série du même nom ou Hank Moody de *Californication* sont des écrivains) ou écrivent des journaux intimes (Violetta dans la série

³ <https://www.amc.com/shows/breaking-bad/talk/2010/04/hanks-blog-3d-movies>

⁴ Il était hébergé sur le site officiel de la série, mais il n'est plus actif.

⁵ <https://www.amc.com/shows/breaking-bad/exclusives/all-bad-things>

⁶ Il s'agit de la campagne promotionnelle du film *The Dark Knight* de Christopher Nolan (lire à ce propos : Rose, 2011).

⁷ Lire par exemple le recensement établi par James Carter : <https://onemuse.com/2013/02/01/the-transmedia-of-fringe>.

éponyme ou Laura Palmer, *Twin Peaks*). Les personnages sont donc les sujets, les auteurs, les prétextes de ces prolongements narratifs. Ces ensembles transmédiatiques suivent une longue tradition populaire où le personnage « toujours superlatif » (Frigerio, 2008, p. 103) occupe « la place centrale, déterminante et cruciale » (Frigerio, 2008, p. 97).

Les nouvelles narratologies, le retour en grâce du personnage ?

Cet article part d'un double constat de manque. D'abord, les approches des personnages transmédiatiques ne semblent pas encore offrir de propositions convaincantes. Notamment parce que les auteurs confondent personnages transmédiatiques et personnages transmédiagéniques⁸. Le « personnage transmédiatique » apparaît dans les récits que nous venons de définir. Ces ensembles ont tous, qu'ils soient « faibles » ou « forts », comme point commun d'être développés sur un temps court et contrôlés par une même équipe. Ainsi, la création de l'univers de *Matrix* s'est produite sur quelques années et a été maîtrisée par les Wachowski. Une constellation comme *Star Wars* est plus étendue et a connu une évolution moins homogène, mais reste dirigée par les propriétaires de la licence. Les personnages qui habitent ces dispositifs sont donc saisis de manière encyclopédique, les fans cherchant probablement à les comprendre dans le moindre détail. C'est à partir des propositions de Philippe Marion (1997) que nous élaborons la seconde notion de « personnage transmédiagénique ». La transmédiagénie est la capacité de circulation d'un récit ou d'un personnage. Généralement, cela se produit au prix d'un appauvrissement de la figure qui se réduit à quelques traits (le costume de Zorro, les cicatrices de Frankenstein) alors qu'on oublie toute son épaisseur (la relation au « père » et la demande d'une fiancée par le monstre sont rarement évoquées par rapport à Frankenstein). C'est une différence manifeste avec les personnages transmédiatiques et qui s'explique souvent par les années, parfois les décennies, qui séparent les différentes apparitions de ces héros (Tarzan, Dracula, Conan le Barbare). Selon nous, il ne s'agit pas tout à fait du même phénomène.

Le deuxième constat est le fait que les recherches récentes en narratologie peinent à repenser le personnage. Dernièrement, des voix se sont élevées pour remettre en question les fondements de la narratologie classique, trop focalisée sur les récits clos et relativement courts. Dans ce contexte, Raphaël Baroni s'intéresse aux récits évolutifs qui nécessitent que l'on revoie nos manières de travailler (2016). Il propose de tenir compte de l'instabilité de l'histoire (p. 36), de sa « logique cumulative » (p. 40) et de « repenser l'intrigue et les personnages sous la forme de réseaux dynamiques et dialogiques » (p. 32). Il émet l'idée que l'unité de base d'une série télévisée est le protagoniste et non ses actions. Selon lui, cela ne signifie pas que les séries délaissent l'intrigue, mais plutôt qu'elles « subordonnent la planification de la trame narrative aux potentialités

⁸ Nous sommes consciente que les frontières sont floues, que les transmédiés eux-mêmes sont hybrides (lire Ryan, 2017) et que la réalité du terrain n'est probablement pas aussi polarisée.

narratives inscrites dans l'univers raconté » (p. 36). Il poursuit en citant les trois points qui distinguent, selon lui, les personnages de séries télévisées de ceux des récits :

1. leurs rôles actanciels sont indéterminés ou variables ;
2. la longue durée permet de renforcer leur consistance ontologique et les liens affectifs qui les unissent au public ;
3. le caractère collectif de l'écriture renforce leur autonomie par rapport au projet monologique d'un auteur. (Baroni, 2016, p. 43)

Les réflexions de Raphaël Baroni sur le récit aboutissent donc à réhabiliter le personnage. Cependant, elles posent la question de leur opérationnalisation. Comment analyse-t-on un réseau dynamique et dialogique ? Par ailleurs, il nous semble que le positionnement de l'auteur est basé sur une acception très limitée de la notion d'action (cf. *infra*) et sur une manière peu convaincante de distinguer les personnages sériels. Contrairement à ce qu'il avance, les rôles actanciels ne sont jamais indéterminés dans une série et ils ont toujours pu varier (cf. les romans policiers où le détective se révèle être le meurtrier ou les contes où les opposants deviennent adjuvants). Il y a bien un directeur d'écriture qui officie dans une série : le créateur ou le *showrunner* qui garde le contrôle des héros. Par ailleurs, les trames concernant les personnages sont déterminées – il est vrai en équipe – au début de l'écriture de la saison et, ensuite, les scénaristes individuels doivent s'y tenir. Enfin, la longue durée ne garantit pas la richesse de l'épaisseur du personnage. Ainsi, Columbo ne s'épaissit pas vraiment au fil du feuilleton qui lui est consacré...

Plusieurs auteurs ont aussi proclamé que les personnages de séries étaient plus riches (par exemple, Esquenazi, 2012, pp. 173-174) ou évoluaient davantage que leurs cousins romanesques (notamment Favard, 2018, p. 51). Souvent, ces travaux restent attachés au niveau de surface et aux « trucs » narratifs qui permettent d'établir l'illusion référentielle. Cependant, multiplier les traits composant une caractérisation ne signifie pas qu'on la fait évoluer. En effet, on peut répéter un trait. Daniel Couégnas soutient que le personnage paralittéraire est immuable. Il est brossé en quelques traits au début du roman, puis la suite du texte « ne contribuera nullement à enrichir, à nuancer ou affiner ce portrait, mais bien plutôt à exemplifier, illustrer et confirmer répétitivement les traits de la fiche signalétique initiale » (Couégnas, 1992, p. 156). Hélène Monnet-Cantagrel est également prudente et souligne que les séries fonctionnent davantage par « variation sur un même thème » et « accumulation » (2018, p. 30). Elle cite Jason Mittel, qui constate que la longue durée permet de révéler progressivement un personnage, mais qu'il s'agit d'un « leurre attentionnel » et que les caractéristiques du protagoniste sont plus constantes que ce que les publics perçoivent. Il ajoute : « les personnages changent rarement de manière significative, mais notre compréhension d'eux, elle, change souvent » (Mittel, 2015, p. 136, cité dans Monnet-Cantagrel, 2018, pp. 30, 34). Nous avons soutenu que les personnages de séries sont construits par des réseaux de stéréotypes primaires et secondaires⁹. Les éléments qui varient appartiennent à l'« être de surface » des

⁹ Une véritable analyse des personnages sériels doit prendre en compte la multiplication des personnages principaux et secondaires, ce qui permet d'apporter un effet de variation, alors que ces

personnages alors que le cœur de la caractérisation, ce qui relie le protagoniste au genre narratif, est constant (Sepulchre, 2007, pp. 221-293).

Bref, jusqu'à présent, peu de propositions permettent d'initier concrètement des études sur les personnages transmédiatiques. L'hypothèse que nous allons maintenant défendre est que le personnage a toujours été une instance cumulative et que les outils développés pour la littérature pourraient convenir au transmédia, moyennant la prise en compte de certaines particularités.

La complexité de l'étude du personnage

À première vue, le protagoniste ne semble pas si problématique. Tout le monde sait ce qu'est un personnage. Cependant, il s'agit d'une instance textuelle très complexe. Philippe Hamon considère qu'il est « mal localisable » (1977, p. 19), qu'il est partout et nulle part :

[...] ce n'est pas une « partie » autonome, d'emblée différenciable et différenciée, prélevable et homogène du texte, mais un « lieu » ou un « effet » sémantique diffus qui, à la fois, côtoie, supporte, incarne, produit et est produit par l'ensemble des dialogues, des thèmes, des descriptions, de l'histoire, etc. ; « unité » à la fois constituante et constituée, synthèse simultanée d'événements sémantiques alignés, régissante de l'intrigue et régie par elle, son analyse relève donc, peut-être plus que tout autre objet d'étude, d'une décision arbitraire de l'analyste, et réclame des précautions particulières dans sa construction. (Hamon, 1977, p. 19)

Un bel exemple de cette imprécision liée au personnage est donné par Pierre Glaudes et Yves Reuter. Lors de formations, ils proposent un exercice basé sur le début de *La Fée carabine* de Daniel Pennac. Les participants doivent compter le nombre de protagonistes apparaissant dans l'extrait et les qualifier de principaux ou secondaires. Les résultats montrent que le nombre de héros varie de trois à treize, qu'ils changent de statut, que certains sont unis ou dissociés, etc. « Cet exercice permet [...] de se rendre compte à quel point une notion employée constamment et qui n'est pas éprouvée comme un lieu de difficultés peut être "flottante" et variable [...] » (Glaudes & Reuter, 1996, p. 11).

Cette difficulté liée au personnage semble en avoir rebuté plus d'un, puisqu'il n'est pas l'unité textuelle la plus étudiée. En narratologie, il est souvent réduit à un actant (cf. Greimas) ou à une fonction subordonnée au récit (cf. Paul Ricoeur). Il ne s'agit pas ici de remettre en question ces approches. Cependant, elles paraissent peu satisfaisantes pour une perspective transmédiatique quand on voit à quel point le héros (actualisé dans le niveau de surface du texte) peut être investi dans l'écriture et la lecture d'une fiction.

personnages restent relativement statiques. Il faut aussi analyser, sans tabou, l'utilisation des stéréotypes dans l'écriture. C'est probablement par ce procédé que les feuilletons innoveront le plus, ce qui ne signifie cependant pas que le niveau profond du personnage change. L'espace manque dans cet article malheureusement.

Quand le protagoniste est perçu dans toute sa complétude, il demande un travail d'analyse colossal. Pas moins de 221 pages sont nécessaires à Pierre Glaudes et Yves Reuter (1996). Ils structurent leur approche en trois axes. Le personnage est un « marqueur typologique » (situant le texte dans son genre narratif), un « organisateur textuel » (ordonnant le récit depuis les signes les plus réduits jusqu'à la structure d'ensemble) et un « lieu d'investissement psychique et social » (véhiculant les idéologies et supportant les transferts inconscients des auteurs, lecteurs et de la société). Leur monographie permet de prendre conscience de la centralité du personnage dans le texte, mais ne propose pas de méthodologie précise permettant de véritablement l'analyser.

Les travaux de Philippe Hamon – même si la perspective est purement immanentiste – offrent une grille d'analyse du personnage, trait par trait. Tout receveur d'un texte, qu'il soit lecteur (plus ou moins distrait, plus ou moins expert) ou qu'il soit un analyste (scientifique) collecte les informations données sur le protagoniste. Le personnage n'est pas donné *a priori*, il est « une forme vide que viennent remplir les différents prédicats » (Hamon, 1977, p. 126). Et c'est le lecteur qui procède à cette opération, le personnage n'étant qu'un « effet », même si le texte en oriente la perception « en délimitant des espaces d'indétermination » (Jouve, 1992/2008, p. 31). La différence entre la lecture et l'analyse scientifique réside dans la systématité, ce que la méthodologie de Philippe Hamon permet. En 1977, son étude est structurée autour de l'« être », du « faire » et du « dire » des protagonistes. Dans sa monographie de 1983, il propose de repérer six procédés différentiels¹⁰ : qualification, distribution, autonomie, fonctionnalité, prédésignation conventionnelle, commentaire explicite ; le cœur du personnage étant approché par la « qualification » (l'être, l'appellation, le statut, la description) et la « fonctionnalité » (les actions et le rôle dans le récit).

Son analyse possède un aspect quantitatif (par exemple, repérer le nombre d'actions accomplies par un personnage) et un aspect qualitatif (distinguer les traits essentiels). En effet, les procédés sont « différentiels », car l'objectif de Philippe Hamon est de distinguer les personnages principaux des secondaires. Cependant, ce guide d'analyse se révèle utile à toute étude sur les héros, même celles qui ne s'intéressent pas au statut narratif des protagonistes, puisqu'il permet de comprendre comment le système de personnages est articulé. Philippe Hamon (1983) conseille de distinguer les traits fondamentaux pour chaque personnage (ce qui permet de travailler sur les stéréotypes en œuvre) et pour l'ensemble (ce qui permet de vérifier comment se répartissent les ressemblances/dissonances et quelles sont les valeurs centrales qui sous-tendent le texte). De ce fait, les propositions de Philippe Hamon sont parmi les plus opératoires de la littérature scientifique.

Si on revisite son travail à la lumière des questions que posent les dernières recherches en narratologie, il apparaît que Philippe Hamon rencontre déjà cette volonté de travailler le récit dans sa logique cumulative. En prenant en compte chaque trait et en l'inscrivant dans la construction progressive du personnage, puis en en dégageant *a posteriori* les

¹⁰ Pour une description précise, lire le chapitre consacré au personnage dans Sepulchre (2017).

axes fondamentaux, l'auteur procède de manière dynamique. Il est vrai, probablement en raison de l'époque très structuraliste, que Philippe Hamon cristallise fortement le système global. Mais il est possible d'utiliser son modèle pour travailler des figures non clôturées ou de respecter les fluidités des corpus en ne réduisant pas trop les dispositifs en oppositions binaires ou figées.

En fait, le personnage a toujours été une instance textuelle cumulative, même au sein du roman. C'est probablement pour cette raison qu'il a été un peu délaissé par la narratologie, trop intéressée par le déroulement systématique de l'intrigue. Il a donc été subordonné au récit : le personnage devenant celui qui porte la trame. En réalité, le protagoniste fait beaucoup plus que cela ; notamment, il pose des actions non significatives ou il est l'objet de qualifications qui ne « servent » à rien (ou si peu) dans le cadre du récit. Yves Lavandier parle, par exemple, d'« activité signifiante » comme tout acte « qui fait avancer l'action, qui produit du conflit, qui enrichit une caractérisation, une relation entre deux personnages, qui nous renseigne sur une situation ou un événement, passés ou présent » (Lavandier, 1994, p. 296). Dans une série policière, par exemple, un baiser entre deux personnages peut donc être une « activité signifiante » même si elle ne fait pas avancer l'enquête. On peut donc considérer le personnage comme une instance qui est connectée à l'intrigue, mais on peut aussi le considérer comme autonome. Dès lors, le seul moyen de l'aborder est de rassembler les traits de caractérisation, et d'en construire une compréhension qui ne le réduise pas trop vite à sa fonction d'organisateur textuel.

L'espace manque ici, mais il serait utile de relier narratologie et étude de réception. La thèse de Vincent Jouve reste d'une acuité saisissante par rapport aux séries et aux transmédiats. Par ailleurs, comme lui (1992/2008, p. 259), nous sommes persuadée de la nécessité d'étudier aussi le personnage en texte. La compilation des éléments donnés sur le personnage est le seul moyen de comprendre comme il fonctionne, même – et peut-être surtout – s'il s'agit ensuite de constater comment les lecteurs le complètent, le détournent, le nient, car ces opérations sont effectuées en regard du texte.

Le personnage de série télévisée

Comment travailler le personnage sériel, surtout celui qui migre vers d'autres supports ? La théorie développée par Philippe Hamon fonctionne toujours si l'on prend en compte certaines particularités. Nous allons en examiner quelques-unes (sans garantie que la liste soit exhaustive), qui permettent d'affiner la méthodologie d'analyse du personnage.

La première différence entre le protagoniste de roman et celui de feuilleton est le fait que ce dernier est incarné par un comédien. L'acteur de cinéma, selon André Gardies, est porteur de significations. « Il est lui-même signe » (1980, p. 73). Le comédien transporte une « aura » qui tisse un lien entre les différents films dans lesquels il a joué. Sabine Chalvon-Demersay considère que l'association entre un acteur et un personnage est l'essence même du héros de série qui « a comme caractéristique le fait d'avoir un corps et de n'en avoir qu'un seul » (2015, p. 95), contrairement à James Bond, par

exemple. Cela cadenasse donc, d'une certaine manière, l'image qu'on peut avoir d'un personnage, puisque le téléspectateur ne peut pas l'imaginer. Cependant, cela l'enrichit aussi puisque l'acteur apporte avec lui un ensemble de références intertextuelles¹¹. Elles peuvent être explicites. Par exemple, pour Halloween, Richard Castle (*Castle*) se déguise en capitaine Malcolm Reynolds, le rôle précédent de Nathan Fillion, l'acteur qui l'incarne (*Firefly*). Le téléspectateur peut aussi établir des connexions entre deux fictions. Quand Nicholas Brody apparaît dans *Homeland*, il ne fait aucun doute qu'il s'agit d'un héros national puisqu'il est incarné par Damian Lewis, autrement dit Richard Winters, un illustre combattant de la Seconde Guerre mondiale dans *Frères d'armes*¹².

Une autre particularité à prendre en compte est le rapport au temps : la durée liée à la régularité et la relation singulière que cela tisse entre le téléspectateur et le personnage. Plus encore que le protagoniste du roman (Jouve, 1992/2008, p. 22), le héros sériel se construit dans la longueur. Ces héros font régulièrement irruption dans notre intimité pendant plusieurs années. Sabine Chalvon-Demersay qualifie la relation qui en résulte de « lien d'intimité » (2002, p. 112). Cela renforce très probablement l'illusion référentielle, l'« effet-personne » (Jouve 1992/2008, pp. 108-149). Cependant, simultanément, ce rapport au temps produit un effet inverse puisque regarder une série suppose des moments d'attente entre les épisodes et les saisons. La construction du personnage sériel alterne des moments d'immersion et d'autres de distanciation, ce que John Fiske nomme « implication-extrication » (Fiske, 1987/2011, pp. 174-180). Les amateurs ont donc le loisir de prendre distance, d'effectuer des recherches sur la fiction ou les acteurs, les fans échafaudent des théories (Sepulchre, 2013 ; Sepulchre & Servais, 2018). Vincent Jouve considérait qu'une relecture était nécessaire pour développer une lecture « avertie » du roman (1992/2008, p. 21). Pour une série télévisée, c'est apparemment possible dès le premier visionnage.

Ces éléments différencient le personnage de série de celui du roman. Or, ces caractéristiques ne relèvent pas seulement du texte. Elles ne remettent cependant pas en question l'utilisation des procédés différentiels de Philippe Hamon, à condition de considérer tous les codes audiovisuels (le son, l'image, la musique, etc.) et d'ajouter une catégorie qui répertorierait ces indices provenant de l'hors-texte au guide d'analyse proposé dans *Décoder les séries télévisées* (Sepulchre, 2017, pp. 135-136). Certains prétendent peut-être que ce sont des éléments très subjectifs et très personnels. Certes. Cependant, les études telles qu'elles ont été menées jusque maintenant ignorent ce qui fait probablement la richesse du personnage. Partager ces données permettrait de mieux comprendre les apports des lecteurs (notamment les scientifiques) aux processus de construction des héros.

¹¹ Il convient de noter que les personnages de roman sont aussi alimentés par l'intertextualité, mais elle ne passe pas par un support aussi manifeste que l'acteur (lire Jouve, 1992/2008, pp. 47-48).

¹² Il s'agit ici d'une expérience subjective de l'auteure de l'article.

Le personnage transmédiatique

Quand le personnage sériel fait l'objet de prolongements, de nouvelles caractéristiques entrent en jeu. Le transmédia se définit d'abord par la multiplication des supports. Donc, le personnage de transmédia se présente à travers différents codes langagiers. Olivia Dunham (*Fringe*) est un être audiovisuel dans la série, une figure dessinée dans les comics, une construction de mots dans les novellisations. Buffy se présente par un avatar numérique dans le jeu vidéo. Penelope Garcia (*Esprits criminels*) existe à travers des tweets. Les personnages de *Game of Thrones* apparaissent sur des cartes de jeux de rôle. Le physique de l'acteur de la série reste cependant déterminant. On reconnaît l'actrice Anna Torv dans les différentes entrées de la constellation constituée autour de *Fringe* (ce qui confirme que la série reste centrale dans ces formes relativement faibles de transmédia). Le mode d'accès à ces personnages peut aussi différer. Nous accédons aux pensées de Julie Lescaut dans les novellisations de la série ou aux photographies familiales dans l'album des White (*Breaking Bad*). Certains de ces textes se présentent comme des témoignages directs. C'est Laura Palmer qui s'exprime dans son journal intime (*Twin Peaks*) ou Margene Heffman sur son blog (*Big Love*), ce sont les notes et les photographies prises par Septembre qui sont répertoriées dans son carnet (*Fringe*). Les types de focalisation changent, mais aussi les genres narratifs et les contrats conclus avec le lecteur (qui sont, dans ces derniers cas, de l'ordre de la feintise puisque ce sont des « faux » journaux intimes ou témoignages). Cette hétérogénéité complexifie l'appréhension du personnage. Pierre Glaudes et Yves Reuter ont constaté, déjà pour le roman, que certains textes sont polysémiques parce qu'ils brouillent les pistes – et s'opposent alors à la clarté narrative – ou parce qu'ils refusent une interprétation dominante – et rendent alors impossible la détermination d'une thèse unificatrice (1996, pp. 108-110). Cependant, cela n'empêche pas de lire le personnage, sa construction est seulement plus ardue.

Le rapport au temps est également différent dans les constellations narratives. Les transmédiés peuvent tirer parti de la simultanéité permise par les médias numériques. Dans *Breaking Bad*, le fils de Walter White crée un site internet afin de récolter des dons pour payer le traitement de son père. Ce site, *SaveWalterWhite*¹³ apparaît en ligne au moment où Walter Jr. le dévoile dans la série. Les amateurs d'*Esprits criminels* peuvent suivre en direct les commentaires de Penelope Garcia sur Twitter. Emily Prentiss disparaît dans la série et l'informaticienne écrit : « The Bat signal is in the sky. If you're reading this, E, call me. Please...¹⁴ » (16 mars 2011 durant l'épisode 18 de la saison 6). L'effet est encore renforcé quand les personnages commentent la « vraie vie ». Sur son compte Twitter, le 6 avril 2010, Patty Hewes (*Damages*) se demande pourquoi il y a autant de policiers dans la ville. Le lendemain, elle se souvient que le président Obama était à New York, ce qui était réellement le cas¹⁵. Cela ne signifie cependant pas que tous les fragments de la constellation suivent cette règle. Nous avons déjà signalé que les transmédiés développés

¹³ www.SaveWalterWhite.com

¹⁴ http://twitter.com/#!/garcia_bau

¹⁵ <http://twitter.com/#!/PattyHewes>

autour des séries sont très tributaires de la diffusion télévisuelle (les blogs ne sont actifs que durant la saison, certains éléments apparaissent pour réveiller l'intérêt avant une nouvelle fournée d'épisodes, etc.). D'autres sont plus intemporels.

Le balancement entre familiarité/implication et distanciation/*extrication* évoqué pour les séries télévisées existe également pour les transmédias. L'illusion référentielle se trouve renforcée puisqu'un personnage peut faire immersion sur le smartphone du téléspectateur, partage le même monde que lui, laisse des documents comme des journaux intimes ou des archives. Cependant, un mouvement opposé est également possible. William Bell et Walter Bishop jeunes font l'expérience du voyage dans le temps et envoient Hitler dans la préhistoire dans *Fringe 2008 Convention Exclusive*, ce qui est acceptable dans le contrat de lecture d'un comics, mais qui représente une exacerbation des situations science-fictionnelles permises dans la série. Par ailleurs, pour accéder à ces différentes entrées, l'usager doit chercher les fragments de la constellation, multiplier les supports, autant de manipulations qui peuvent le sortir de l'immersion fictionnelle (Schaeffer, 1999), d'autant que chaque nouveau média représente un risque de « faire écran ». Enfin, certains textes favorisent un autre mode de relation au personnage. Les BD interactives de *Breaking Bad* jouent plutôt sur un registre ludique, par exemple.

La multiplication des codes et des supports, l'augmentation du nombre des textes liés à un univers diégétique enrichissent-elles le personnage ? Dans le cas de *Fringe*, beaucoup des prolongements sont ce que Richard Saint-Gelais nomme des expansions (2012, pp. 71-77), principalement des *prequels* présentant des événements antérieurs à la série (les comics et les novellisations). On trouve aussi des interpolations, ce que l'auteur définit comme des incisives, des digressions dans le récit (Saint-Gelais, 2012, pp. 84-92). Le vinyl de Violet Sedan Chair ou les vidéos *Deep in The Lab* appartiennent à cette catégorie. Cependant, aucun élément n'apporte de réelles nouveautés. On peut savourer l'humour de Walter Bishop dans la série. *Deep in The Lab* ne fait que développer ce que les épisodes montrent déjà. On sait qu'Olivia faisait partie des enfants testés par Walter Bishop, la série dévoile quelques images en flash-back. Le roman reprend ces éléments sans véritablement offrir de nouvelles révélations. Les extensions répètent donc beaucoup la série originelle.

Néanmoins, il ne s'agit pas d'une simple redite. En effet, certains éléments qui étaient évoqués dans un dialogue sont visualisés ou développés. Par exemple, on possède des photos de William Bell et Walter Bishop jeunes à Harvard, des plans de machines ou des dossiers d'enquête dans le carnet de notes de Septembre. Le roman centré sur Olivia nous permet d'accéder à ses pensées quand elle décrit Walter Bishop ou les violences que son beau-père lui a fait subir. Avec le risque que s'y nichent des incohérences. Quand la série débute, Olivia n'a aucun souvenir de Walter ou de Peter Bishop et elle découvre en même temps l'existence de phénomènes paranormaux. Or, dans le roman, les événements étranges sont quotidiens. Puis, Olivia jeune adulte est amenée dans un centre où des enfants ayant des pouvoirs sont étudiés. Alors qu'elle est déjà employée par le FBI, elle traque l'homme qui a tenté de la tuer en raison de ses propres capacités

extraordinaires. Elle se souvient également de Peter enfant. Jean-Louis Dufays constate que les incohérences ont toujours été présentes dans les textes. « [...] il existe des unités qui suscitent la perplexité de l'ensemble des lecteurs parce qu'elles constituent des infractions au principe de cohérence et de non-contradiction qui régissent le développement du sens global » (Dufays, 1994, p. 155). Il en existe de quatre types, dont le « résidu » quand « le lecteur identifie une ou plusieurs unités sémantiques qui ne s'intègrent pas au système de signification qu'il a développé » et la « contradiction » lorsque « le lecteur identifie une relation d'incompatibilité entre deux ou plusieurs unités sémantiques de même niveau » (Dufays, 1994, pp. 156-167). Deux attitudes sont alors possibles. Généralement, le lecteur force le texte à entrer dans son schéma (ce que Jean-Louis Dufays appelle le « cliché du texte ») et il ignore les éléments qui insinuent le doute. Ou il renonce à rationaliser. Cette « lecture suspensive » respecte l'altérité du texte (Dufays, 1994, p. 160).

En fait, la seule question qui reste, mais qui ne pourrait être examinée qu'à travers une étude de réception, est l'effet que l'ordre de lecture peut avoir sur la construction des personnages. En effet, les théoriciens du récit soulignent que les séquences se déroulent dans un ordre approprié. Paul Ricœur remarque que la succession chronologique (un fait arrive après un autre) se transforme en chaîne causale (un fait arrive à cause d'un autre). « De l'hétérogène on passe au tout configuré par la force de la causalité » (Dubied, 2000, para. 24). Évidemment, ce principe peut être profondément remis en question dans les transmédiés, même si, dans notre corpus, la série télévisée reste le récit prioritaire qui offre donc un cadre à l'interprétation du lecteur.

La méthode d'analyse précédemment discutée peut toujours être utilisée pour les transmédiés. Les éléments constitutifs du personnage restent les mêmes. Cependant, il faut tenir compte non seulement des différents codes langagiers, mais aussi des supports variés. Il s'agit d'enregistrer l'information donnée sur le protagoniste, mais aussi de garder une trace de la manière dont elle est délivrée : dans quels médias, dans quels genres de documents (archives, roman, etc.), dans quels modes d'expression du personnage (discours direct comme dans un journal intime ?), dans quels types de textes (mono- ou polysémique, favorisant la cohérence ou laissant émerger des incohérences). Par ailleurs, l'analyste doit probablement aussi enregistrer l'ordre d'apparition des données et reconstituer la chronologie des événements.

Philippe Hamon préconise de travailler en deux temps : répertorier les traits puis dégager les axes fondamentaux. Cette deuxième opération est probablement rendue plus complexe dans les transmédiés, et le scientifique doit alors se demander à quel point il « cliché » le texte. Nous avons souligné que Philippe Hamon systématise fortement le système des personnages en oppositions/ressemblances, ce qui en réduit les potentialités (incohérences, errances). Durant cette phase de l'étude, il faudrait conserver la richesse de ces textes multisupports, multigenres, parfois contradictoires, tout en proposant une synthèse communicable dans les formats scientifiques. Et, donc, le transmédia délaisse

probablement un peu l'intrigue au profit du plaisir du monde et du personnage, comme le pressentait Raphaël Baroni pour les séries télévisées (cf. *supra*).

Cet article explore les théories du personnage à la lumière des derniers développements des récits transmédiatiques afin de proposer une méthodologie d'analyse. Les constellations narratives ne semblent pas invalider les études précédemment produites. Il est possible de transformer la grille d'analyse proposée par Philippe Hamon pour intégrer les spécificités des personnages sériels et transmédiatiques. Ces éléments concernent majoritairement deux domaines. Tout d'abord, le personnage est incarné. Il emprunte le corps du comédien (et la mémoire que les lecteurs en ont) dans les séries télévisées. Ce corps est à l'origine de diverses déclinaisons dans différents codes (bande dessinée, avatar, personnage de jeu vidéo, etc.) dans les dispositifs transmédiatiques, ce qui suppose d'autres modes d'appréhension du personnage (par exemple, par ses pensées dans les romans). Ensuite, ces fictions ont un rapport particulier au temps. Il se fait durée, mais surtout régularité pour les séries télévisées, ménageant des moments d'implication et d'autres d'*extrication* ou des phases d'attente. Dans les projets transmédiatiques, la simultanéité avec le monde réel est rendue possible, ce qui peut intensifier l'illusion référentielle de l'univers ou créer un effet totalement inverse si l'une des entrées de la fiction transforme radicalement les règles narratives. Par ailleurs, les transmédiés exacerbent des caractéristiques du personnage qui pouvaient être ignorées dans le roman (les incohérences, l'autonomie par rapport à l'intrigue, les apports effectués par le lecteur, etc.) et qui doivent maintenant être intégrées aux analyses. Cela complique les recherches, car il faut prendre en compte des éléments plus volatils et moins « objectifs ». Cependant, le transmédia représente une véritable opportunité d'examiner cette richesse de la construction du personnage effectuée par le dialogue entre le texte et les lecteurs.

Les constellations bâties autour des séries télévisées ne concrétisent pas (encore) toutes les potentialités du transmédia. Le feuilleton reste central et les prolongements ne sont pas vraiment autonomes. À l'heure actuelle, les problèmes que ces ensembles pourraient poser à l'analyste restent largement hypothétiques. Si les transmédiés se développent vraiment dans toutes leurs complexités, il faudra peut-être revoir ce travail. Il reste aussi à le tester empiriquement. Et la narratologie va ici être confrontée aux limites humaines de ses chercheurs. L'étendue des récits transmédiatiques est telle qu'on peut se demander si un seul être humain peut les étudier exhaustivement.

Bibliographie

- Baroni, R. (2016). Intrigues et personnages des séries évolutives : quand l'improvisation devient une vertu. *Télévision*, 7(1), pp. 31-48. Retrieved from <https://www.cairn.info/revue-television-2016-1-p-31.htm>.
- Bertetti, P. (2012). Conan the Transmedial. Identity and Metamorphoses in a Transmedial Character. In P. Couto-Cantero, G. Enriquez Veloso, A. Passeri, & J.-M. Paz Gago (Eds), *Proceedings of the 10th World Congress of the International Association for Semiotic Studies (IASS/AIS)* (pp. 1977-1982). Coruna: Universidade de Coruna. Retrieved from <https://ruc.udc.es/dspace/handle/2183/13287>.
- Bertetti, P. (2014). Toward a Typology of Transmedia Characters. *International Journal of Communication*, 8, pp. 2344-2361. Retrieved from <http://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/2597/1201>.
- Chalvon-Demersay, S. (1999). La confusion des conditions. Une enquête sur la série télévisée Urgences. *Réseaux*, 95, pp. 235-283. Doi: <https://doi.org/10.3406/reso.1999.2160>
- Chalvon-Demersay, S. (2002). Des métiers comme on en aimerait. In A. Delarge, & J. Spire (Éd.), *La télé au logis : usages de la télévision* (pp. 107-113). Paris : Créaphis.
- Chalvon-Demersay, S. (2015). L'homme qui voulait être acteur, Thierry la Fronde et la naissance du héros de série télévisée. *Télévision*, 6, pp. 81-97. Retrieved from <https://www.cairn.info/revue-television-2015-1-page-81.htm>.
- Couégnas, D. (1992). *Introduction à la paralittérature*. Paris : Seuil.
- Dubied, A. (2000). Une définition du récit d'après Paul Ricoeur. Préambule à une définition du récit médiatique. *Communication*, 19(2). Doi: 10.4000/communication.6312
- Dufays, J.-L. (1994). *Stéréotype et lecture. Essai sur la réception littéraire*. Liège : Mardaga.
- Esquenazi, J.-P. (2012). *Les séries télévisées. L'avenir du cinéma ?* Paris : Armand Colin.
- Favard, F. (2018). Mille Visages, mille identités : typologie des métamorphoses du personnage de série. *Télévision*, 9, pp. 51-66. Retrieved from <https://www.cairn.info/revue-television-2018-1-page-51.htm>.
- Fiske, J. (2011 [1987]). *Television Culture, 2nd edition with a new overview of John Fiske's contribution by Henry Jenkins and a new introduction by Ron Becker, Aniko Bodroghkozy, Steve Classen, Elana Levine, Jason Mittell, Greg M. Smith, Pamela Wilson*. London & New York: Routledge.
- Frigerio, V. (2008). Bons, belles et méchants (sans oublier les autres) : le roman populaire et ses héros. In L. Artiaga (Éd.), *Le roman populaire : des premiers feuilletons aux adaptations télévisuelles, 1836-1960* (pp. 97-115). Paris : Autrement.
- Gardies, A. (1980). L'acteur dans le système textuel du film. *Études littéraires*, 13(1), pp. 71-107.

- Glaudes, P., & Reuter, Y. (1996). *Personnage et didactique du récit*. Metz : Centre d'analyse syntaxique de l'Université de Metz.
- Greimas, A. J. (1970). *Du Sens*. Paris : Seuil.
- Hamon, P. (1977). Pour un statut sémiologique du personnage. In R. Barthes, W. C. Nooth, P. Hamon, & W. Kayser, *Poétique du récit* (pp. 115-180). Paris : Seuil.
- Hamon, P. (1983). *Le personnel du roman. Le système des personnages dans les Rougon-Macquart d'Émile Zola*. Genève : Droz.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide. Updated and with a New Afterword*. New York & London: New York University Press.
- Jouve, V. (2008 [1992]). *L'effet personnage dans le roman*. Paris : Presses universitaires de France.
- Lavandier, Y. (1994). *La dramaturgie. Les mécanismes du récit cinéma, théâtre, opéra, radio, télévision, BD*. Paris : Le Clown et l'enfant éditeurs.
- Letellier, P. (Éd.) (2012). Le transmédia dans tous ses états. *Les cahiers de veille de la Fondation Télécom*, Paris : Fondation Télécom. Retrieved from <https://www.fondation-mines-telecom.org/wp-content/uploads/2016/01/2012-cahier-veille-transmedia.pdf>.
- Marion, P. (1997). Narratologie médiatique et médiagenie des récits. *Recherches en communication*, 7, pp. 61-87. Retrieved from <http://sites.uclouvain.be/rec/index.php/rec/article/view/1441>.
- Monnet-Cantagrel, H. (2018). La condition du héros sériel, entre variation et répétition. *Télévision*, 9, pp. 19-35. Retrieved from <https://www.cairn.info/revue-television-2018-1-page-19.htm>.
- Peyron, D. (2008). Quand les œuvres deviennent des mondes. Une réflexion sur la culture de genre contemporaine à partir du concept de convergence culturelle. *Réseaux*, 148-149, pp. 335-368. Doi: 10.3917/res.148.0335
- Rampazzo Gambarato, R. (2012). *How to Analyze Transmedia Narratives? Conference New Media: Changing Media Landscapes*. Unpublished document. Retrieved from <https://prezi.com/fovz0jrlfsn0/how-to-analyze-transmedia-narratives>.
- Ricoeur, P. (1983). *Temps et récit. I : L'intrigue et le récit historique*. Paris : Seuil.
- Ricoeur, P. (1984). *Temps et récit. II : La configuration dans le récit de fiction*. Paris : Seuil.
- Ricoeur, P. (1985). *Temps et récit. III : Le temps raconté*. Paris : Seuil.
- Rose, F. (2011). *Art of Immersion, How the Digital Generation is Remaking Hollywood, Madison Avenue, and The Way We Tell Stories*. New York & London: W.W. Norton @ Company.
- Ryan, M.-L. (2017). Le transmedia storytelling comme pratique narrative. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 10. Doi:10.4000/rfsic.2548
- Saint-Gelais, R. (2011). *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*. Paris : Seuil.

- Schaeffer, J.-M. (1999). Pourquoi la fiction. Paris : Seuil.
- Sepulchre, S. (2007). *Le héros multiple dans les fictions télévisuelles à épisodes. Complexification du système des personnages et dilution des caractérisations* (Doctoral dissertation). Université catholique de Louvain, Louvain-la-Neuve. Retrieved from <https://dial.uclouvain.be/pr/boreal/fr/object/boreal%3A166917>.
- Sepulchre, S. (2011). La constellation transmédiatique de Breaking Bad. Analyse de la complémentarité trouvée entre la télévision et internet. *ESSACHESS. Journal for Communication Studies*, 4(1), pp. 175-186. Retrieved from <http://www.essachess.com/index.php/jcs/article/view/111>.
- Sepulchre, S. (2013). Les constellations narratives. Que font les téléspectateurs des adaptations multimédiatiques des séries télévisées ? *TV/Series*, 3. Doi: 10.4000/tvseries.729
- Sepulchre, S. (Éd.) (2017). *Décoder les séries télévisées*. Bruxelles : De Boeck.
- Sepulchre, S., & Servais, O. (2018). Towards an Ordinary Transmedia Use: A French Speaker's Transmedia Use of Worlds in Game of Thrones MMORPG and Series. *M/C Journal*, 21(1). Retrieved from <http://journal.media-culture.org.au/index.php/mcjournal/article/view/1367>.

Sériegraphie

Les éléments suivants sont répertoriés : le titre, précédé du titre francophone s'il existe, la chaîne, les dates de diffusion, l'adresse du site officiel ou de la page Wikipedia américaine (si le site officiel n'est plus disponible).

- Big Love*, HBO, 2006-2011, <https://www.hbo.com/big-love>.
- Breaking Bad*, AMC, 2008-2013, <https://www.amc.com/shows/breaking-bad>.
- Buffy contre les vampires*, *Buffy the Vampire Slayer*, 1997-2003, https://fr.wikipedia.org/wiki/Buffy_contre_les_vampires.
- Game of Thrones*, HBO, 2011-2019, <https://www.hbo.com/game-of-thrones>.
- Julie Lescaut*, TF1, 1992-2014, <https://www.tf1.fr/tf1-series-films/julie-lescaut>.
- Californication*, Showtime, 2007-2014, <https://www.sho.com/californication>.
- Castle*, ABC, 2009-2016, [https://en.wikipedia.org/wiki/Castle_\(TV_series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Castle_(TV_series)).
- Damages*, FX, 2007-2010, puis Audience Network, 2011-2012, [https://en.wikipedia.org/wiki/Damages_\(TV_series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Damages_(TV_series)).
- Esprits criminels*, *Criminal Minds*, CBS, 2005- en production, https://www.cbs.com/shows/criminal_minds/.
- Firefly*, FOX, 2002, [https://en.wikipedia.org/wiki/Firefly_\(TV_series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Firefly_(TV_series)).
- Frères d'armes*, *Band of Brothers*, HBO, 2001, <https://www.hbo.com/band-of-brothers>.

Multigenre, multisupport, parfois contradictoire

Fringe, FOX, 2008-2013, [https://en.wikipedia.org/wiki/Fringe_\(TV_series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Fringe_(TV_series)).

Homeland, Showtime, 2011- en production, <https://www.sho.com/homeland>.

Humans, AMC, 2015-2018, <https://www.amc.com/shows/humans>.

Mystères à Twin Peaks, *Twin Peaks*, ABC, 1990-1991, puis Showtime, 2017, <https://www.sho.com/twin-peaks>.

Sons of Anarchy, FX, 2008-2014, <https://fxplus.fxnetworks.com/sons-of-anarchy/>.

Violetta, Disney Channel, 2012-2015, [https://en.wikipedia.org/wiki/Violetta_\(TV_series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Violetta_(TV_series)).

Les mondes d'*Advanced Dungeons and Dragons* au spectre du transmédia : l'exemple de *Dark Sun*

Laurent Di Filippo

Résumé : Les univers du jeu de rôle *Advanced Dungeons and Dragons*, appelés des cadres de campagne, sont le résultat de développements multisupports. En s'appuyant sur l'exemple de l'univers de *Dark Sun*, ce chapitre propose d'étudier les processus de construction de monde de tels univers sous l'angle du transmédia. Dans un premier temps, il montre comment une boîte de jeu présentant un cadre de campagne peut être considérée comme un *objet transmédiatique* en fonction de son contenu. Puis, il aborde la manière dont les suppléments d'une gamme de jeux de rôle contribuent à la mise en place de stratégies commerciales variées pour le développement d'un monde transmédiatique. Enfin, les différentes éditions d'un univers permettent d'observer son évolution au cours du temps et montrent la nécessité de l'analyser sous l'angle de la diachronie.

Mots-clés : construction de monde, franchise, diachronie, univers, fantasy, jeux de rôle

La série à succès *Stranger Things*, produite par le réseau Netflix, met en scène un groupe d'enfants qui font face à des phénomènes surnaturels dans les années 1980. La scène d'ouverture de la première saison montre ces jeunes gens dans une cave, jouant autour d'une table avec du papier, des crayons, des dés, des plans et des figurines. Le jeu auquel ils s'adonnent est *Dungeons & Dragons* (D&D), et celui-ci sert de référence à travers toute la série. Cet exemple montre que D&D et le jeu de rôle tiennent une place importante dans la culture populaire (David & Larré, 2017).

Le jeu de rôle, parfois appelé jeu de rôle papier ou sur table, est une activité où plusieurs joueurs endossent les rôles de héros dans une aventure dont le cadre est posé par un juge/arbitre/conteur appelé maître de jeu¹. Dans D&D, les mondes ou les univers fictionnels dans lesquels les aventures se déroulent sont appelés des « cadres de campagne ».

¹ Pour une présentation plus précise des jeux de rôle, voir les ouvrages de Gary Alan Fine (1983/2001), Gildas Sagot (1986), Didier Guiserix (1997) ou Olivier Caïra (2007) et, plus récemment, la thèse de Coralie David (2015).

Cet article s'intéresse à la façon dont ces cadres sont déployés sur différents supports médiatiques, afin de discuter les théories liées au transmédia et aux constructions de mondes (Di Filippo & Landais, 2017 ; Boni, 2017). Autrement dit, il ne s'agira pas de chercher l'origine de processus transmédia², mais d'identifier des processus qui sont à l'œuvre et déjà plus ou moins bien en place à un moment donné. L'approche proposée dans ce travail s'appuie sur une histoire des parutions et une analyse de contenu des publications, croisées avec des réflexions sociologiques sur les « mondes de l'art » tels que les définit Howard S. Becker (1982/1988). Dans l'espace limité de ce chapitre, il ne s'agira donc pas d'étudier les pratiques ludiques des joueurs. Toutefois, elles pourront constituer une suite à ce travail.

Le cas d'étude choisi pour cette recherche est le monde de *Dark Sun*, un cadre de campagne pour la seconde édition d'*Advanced Dungeons & Dragons* (AD&D), une version avancée des règles de D&D. Dans un premier temps, je présenterai la boîte originale *Dark Sun* en tant qu'objet transmédiatique. Puis, j'étudierai la gamme de suppléments qui forme un ensemble de réalisations locales qui contribuent à un double processus d'expansion et d'approfondissement du monde fictionnel. Enfin, je présenterai les différentes éditions de cet univers à travers les versions D&D, pour comprendre son évolution depuis plus de 25 ans.

1. La boîte de base, un objet transmédiatique

Afin de situer *Dark Sun* au sein des différentes éditions de D&D, rappelons brièvement leur évolution (Peterson, 2012 ; Ewalt, 2013 ; Appelcline, 2014a ; 2014b, Sarelli, 2017). Lancé en 1974 par l'entreprise Tactical Studies Rules (TSR, Inc.), le « grand-père » des jeux de rôle a donné lieu à deux branches à partir de 1977 : d'un côté, D&D, une version simplifiée, et de l'autre AD&D dont les règles sont plus complètes et qui a connu deux éditions. En 1997, l'entreprise Wizards of the Coast rachète TSR et, en 2000, revient à une franchise unique appelée D&D pour la troisième édition. La cinquième édition a vu le jour en 2014 et reste la dernière en date.

Le cadre de campagne *Dark Sun* fut créé en 1991 pour la deuxième édition de AD&D³. Il propose de jouer dans un univers de *fantasy* post-apocalyptique⁴, que l'on pourrait résumer de façon schématique comme la rencontre entre Tolkien et *Mad Max*, et incorpore des règles spécifiques afin de mettre en place cette atmosphère particulière. La *fantasy* très classique de D&D y est transformée en un monde désertique et violent. Cette hybridation interroge alors les manières dont se construisent les relations entre le jeu de base AD&D et cet univers particulier selon l'angle de la continuité et du changement.

² Le lecteur souhaitant s'intéresser à l'histoire du transmédia pourra se référer aux travaux de Matthew Freeman (2017), de Mark J. P. Wolf (2012) ainsi que Chatelet et Marina Di Crosta (2015).

³ Il est donc préférable de disposer des livres de règles de base d'AD&D pour jouer à *Dark Sun*.

⁴ Pour une introduction à l'étude du genre post-apocalyptique, voir les travaux de Mousoutzanis (2009) et Valéry (2013) et de Di Filippo et Schmoll (2016).

Comme le rappelle Antoine Dauphagne (2008), la *fantasy* générique est adaptable. Je propose ici d'analyser ce processus en suivant l'idée d'une « membrane poreuse », reprise à Erving Goffman (2013) pour l'étude de la franchise Conan (Di Filippo, 2016a, 2016b, 2017).

- Pour passer des règles de base d'AD&D au jeu dans *Dark Sun*, les ressources suivent des « règles de transformation » : par exemple, les elfes ne vivent pas dans les forêts mais sont devenus des nomades coureurs des dunes. De même, en termes de règles, les personnages sont plus puissants que des personnages AD&D génériques, car leurs scores de caractéristiques sont plus élevés et ils commencent au niveau 3 au lieu du niveau 1. En d'autres termes, ils sont considérés comme plus expérimentés.
- On observe également des « règles de non-pertinence », c'est-à-dire que certains éléments sont mis de côté par rapport aux règles de base : certaines races de personnages, comme les gnomes, n'existent pas dans cet univers. À cela s'ajoute qu'il n'y a pas de dieux dans le monde d'Athas.
- L'ensemble des « ressources réalisées » sont les différents éléments qui apparaissent dans ces supports ou durant les parties, en interaction.

En plus de ces modifications, de tels cadres de campagne peuvent servir des stratégies commerciales visant à vendre des livres de règles supplémentaires. *Dark Sun* avait été développé pour un système de règles de bataille de grande envergure appelé *Battlesystem*. Finalement, cette possibilité n'a pas été retenue et les règles de *Battlesystem* n'y feront que brièvement leur apparition. En revanche, il met à contribution un ensemble de règles accessoires d'AD&D décrivant des pouvoirs mentaux appelés pouvoirs psioniques, décrits dans un supplément vendu à part. En termes de relations entre médias, *Dark Sun* est donc bien une « réalisation locale » spécifique qui prend place au sein d'un réseau de relations qui forment un ensemble de productions.

Les deux principaux créateurs de cet univers sont Timothy Brown et Troy Denning. En complément du travail des deux hommes, les illustrations de la gamme faites par le peintre Brom vont grandement contribuer à mettre en scène l'ambiance recherchée. En termes d'analyse des « mondes de l'art » de D&D, *Dark Sun* marque un tournant dans les processus de conception, car il s'agit du premier cadre de campagne où les illustrations servent de base au *game design* et ne viennent pas simplement illustrer des éléments déjà écrits par les auteurs (Johnson *et al.*, 2004, p. 126). L'aspect visuel y tient donc une place centrale. Cette priorité donnée aux illustrations marque une évolution dans les façons de travailler. Comme d'autres mondes de l'art, le monde du jeu de rôle connaît donc des changements au cours du temps (Becker, 1982/1988, p. 302).

La boîte de base de *Dark Sun* contient de nombreux éléments : deux livres, un pour présenter les règles spécifiques et un autre décrivant le cadre fictionnel de l'univers du monde appelé Athas ; un feuillet contenant une nouvelle et des monstres que les joueurs peuvent affronter ; deux cartes couleur au format A1, une carte de la région d'aventure qu'on appelle la « région de Tyr » et des plans de la ville de Tyr plus spécifiquement ; un scénario divisé en deux carnets à spirales, un pour le maître de jeu, contenant les

informations de ce scénario, et un « carnet d'aides de jeu », contenant seulement les illustrations de diverses scènes et des plans, à destination des joueurs. Cette boîte propose des supports médiatiques différents et complémentaires dans leurs formes et leurs usages : récits, descriptions encyclopédiques, règles, cartes, monstres, scénarios prêts à jouer, etc. Notons que la boîte de base ne décrit que partiellement le monde de ce cadre de campagne et se concentre sur la région de Tyr, dont le nom est emprunté à l'une des principales cités de cette région.

Sur le plan théorique, l'ensemble du contenu ne compose pas une « narration transmédia » au sens strict telle que la définit Henry Jenkins (2006), et Mélanie Bourdaa (2013) à sa suite, car tous les éléments n'apportent pas une complémentarité en termes de narration. Nous sommes ici plutôt en présence d'un « monde transmédiat », comme le proposent Lisbeth Klastrup et Susanna Tosca (2004) et Isabelle Périer (2016)⁵. Toutefois, en complément de l'analyse de l'univers de fiction, il faut appréhender son support. Pour cela, je suggère de parler d'*objet transmédiatique*, puisque la boîte de base est vendue comme un ensemble composé de parties distinctes. Cette idée peut s'appliquer à d'autres produits de ce type, notamment dans le domaine des jeux de rôle. Par exemple, la boîte d'initiation récemment publiée par Larousse, intitulée *Soirée jeux de rôle*, est, elle aussi, multisupport. Elle contient un livre de règles, deux scénarios, des fiches de personnages, un paravent, un dé, des cartes/plans, et des aides de jeu. Ce type de produit invite à analyser les manières dont les différents composants s'articulent et contribuent à définir des modalités d'interaction.

2. La gamme éditoriale de jeu de rôle

Isabelle Périer (2017, para. 6) souligne qu'« une gamme traditionnelle de jeu de rôle se décompose en plusieurs unités éditoriales qui sont le développement de différents aspects du jeu et de son univers ». *Dark Sun* ne déroge pas à la règle puisque, durant les cinq années d'exploitation de cet univers pour la seconde édition d'AD&D, de nombreux suppléments vont être publiés et vont ajouter du contenu au jeu, tel que des descriptions de nouvelles régions, de l'histoire du monde, différentes factions ou des races originales, des bestiaires remplis de monstres ou encore des scénarios d'aventure. Le terme que les acteurs utilisent, « supplément », marque d'ailleurs l'idée d'une additivité de contenu.

Parmi ces suppléments, on distingue généralement ceux qui apportent de nouvelles règles ou des éléments de contexte au monde, appelés en anglais « *sourcebook* », et les scénarios, appelés « *modules* »⁶ ou « *adventures* ». Isabelle Périer (2017, para. 9) propose trois catégories : « les suppléments de règles, les suppléments d'univers et les scénarios ». Toutefois, ces catégories ne sont pas strictes, puisque certains suppléments

⁵ Pour une présentation de différentes approches du transmédia et de leurs implications, voir Laurent Di Filippo (2016b) et Laurent Di Filippo et Émilie Landais (2017).

⁶ En anglais, le terme « *module* » utilisé pour certains scénarios de *Dungeons & Dragons* caractérise la non-linéarité de l'assemblage d'aventures pouvant donner lieu à différentes parties (Godin, Mauger & Savard, 2017).

peuvent contenir à la fois des descriptions de contexte, des compléments de règles et des scénarios d'aventure. Il faut donc faire attention, lorsqu'on étudie une telle franchise, à ne pas simplement reprendre les catégories dites « indigènes » ou « émiques » (Olivier de Sardan, 1998), c'est-à-dire reprendre sans vérifier les catégories utilisées par les acteurs sociaux. S'ajoute à cela qu'à l'instar de la boîte de base, beaucoup de ces suppléments sont multisupports, puisqu'ils fournissent régulièrement des cartes au format A1 complémentaires, des feuillets contenant des nouvelles, de nouveaux monstres ou d'autres accessoires. Ils peuvent donc également être considérés comme des objets transmédiatiques. Il faut alors prêter attention à distinguer, si nécessaire, les objets tels qu'ils sont commercialisés et diffusés, les supports que l'on trouve dans ces objets (écrit, image, vidéo, etc.) et leurs contenus.

En plus des suppléments de jeu de rôle, l'univers de *Dark Sun* a donné lieu à la production de nombreux produits et supports médiatiques dérivés, tels que des romans, des figurines ou des jeux vidéo. D'un côté, les romans, et notamment la pentalogie intitulée *Le Prisme [Prism Pentad]* (Denning, 1991-1993), font avancer l'histoire générale de l'univers de *Dark Sun* sur une dizaine d'années et s'articulent à certains des scénarios et campagnes publiés pour le jeu de rôle. Dans ce cas, il s'agit bien de « narration transmédia » telle que la décrit Henry Jenkins, où les différents contenus médiatiques sont complémentaires. D'un autre côté, les jeux vidéo ne suivent pas les développements de l'univers du jeu de rôle, ni des romans. Ils ne participent donc pas de la même stratégie de développement commercial. Tout comme je l'avais exposé dans le cas de la franchise Conan, « il n'y a pas qu'une manière d'envisager les relations entre différents médias dans un tel ensemble » (Di Filippo, 2017). Au contraire, les stratégies commerciales au sein d'une franchise à succès sont multiples et variées.

À ces différents produits s'ajoutent les magazines spécialisés, où se trouvent des scénarios et des aides de jeux. Il peut s'agir des magazines officiels de TSR, *Dragon* et *Dungeon*, ou encore de magazines indépendants. Cette presse spécialisée contribue à la constitution de « communautés imaginées » (Anderson, 1983) de joueurs et fournit des ressources qui peuvent ensuite être intégrées à l'activité ludique. De même, les réseaux numériques ont favorisé les échanges entre acteurs sociaux. Dès le début des années 1990, les fans utilisent des *mailing list* et des *newsgroups* sur le réseau américain AOL pour échanger leurs productions et il est encore possible de retrouver certains échanges sur des sites Internet⁷. Aujourd'hui, de nouveaux sites Internet, forums et réseaux sociaux contribuent aux processus de communication entre acteurs. Certains de ces sites ont même obtenu une reconnaissance officielle, comme nous le verrons plus bas. L'analyse ne doit donc pas se limiter aux publications des éditeurs et des ayants droit.

Les développements d'une franchise sur différents supports médiatiques impliquent aussi des questionnements sociologiques, plus rarement évoqués dans les études sur le transmédia. Troy Denning est à la fois l'un des créateurs de *Dark Sun* et l'auteur de la pentalogie *Le Prisme*. En tant qu'acteur social, il participe donc à ce qu'on peut considérer

⁷ <http://www.athas.org/articles/digital-dark-sun-history-of-athas-online>, consulté le 14/04/2018.

comme deux « mondes de l'art » (Becker, 1982/1988) différents, la littérature et le *game design*, réunis au sein d'une même franchise commerciale. Sa double position confirme l'idée selon laquelle « les mondes de l'art entretiennent constamment des relations étroites et essentielles avec d'autres mondes dont ils essaient de se différencier. Ils partagent des sources d'approvisionnement avec ces mondes, y recrutent du personnel, adoptent des idées qui en proviennent, et leur disputent leur public et leurs soutiens financiers » (Becker, 1982/1988, p. 60). L'étude du parcours de ces individus au sein d'une franchise transmédiatique peut alors apporter des éclaircissements sur ses développements. Lorsque Troy Denning et Timothy Brown quittent la production de cet univers, les deux branches, romans et jeu de rôle, vont s'éloigner. Cette observation confirme la place essentielle des acteurs sociaux dans les rapprochements entre différents mondes de l'art et ouvre le domaine du transmédia à un approfondissement des problématiques sous l'angle sociologique, domaine qui me semble encore trop peu exploré.

Ce type de projet alliant à la fois romans et jeu était déjà présent dans d'autres univers d'AD&D. Au début des années 1980, l'univers de *Dragonlance* fut développé en tant que jeu et en tant que romans autour du travail de deux auteurs, Margaret Weiss et Tracy Hickmann (Appelcline, 2014, p. 60-61). Toutefois, la campagne, c'est-à-dire la suite de scénarios de jeu, proposait de jouer les mêmes personnages que ceux des romans et de suivre leurs aventures. Il s'agissait donc plutôt d'une adaptation. Ce n'est que plus tard, pour l'univers qui s'appelle les *Royaumes oubliés*, que des romans complémentaires aux scénarios faisaient évoluer le monde et ce que les joueurs et concepteurs appellent le « *metaplot* », autrement dit l'intrigue générale. Néanmoins, ce principe n'avait pas encore été proposé dès le lancement d'une gamme. *Dark Sun* fut en quelque sorte pionnier pour le jeu de rôle AD&D concernant les stratégies de narration transmédia. En termes de stratégies commerciales, la gamme de *Dark Sun* hérite donc de plusieurs années de développement au sein de l'entreprise TSR.

À travers ses différents suppléments et les supports qui le complètent, l'univers de jeu de *Dark Sun* est un monde « en expansion », selon les termes d'Alain Boillat (2014), dans l'espace, et dans le temps. Plus précisément, il faudrait parler de « double mouvement d'approfondissement et d'expansion du monde fictionnel », comme le fait Anne Besson (2017) à propos du *Trône de fer*. En complément de ces réflexions, il me semble nécessaire de considérer chaque production dans ce qu'elle a de propre, et la voir comme une « réalisation locale » (Di Filippo, 2017). Autrement dit, chacune propose des bouts de monde qui se complètent et parfois se superposent. Cette approche permet d'observer un mélange entre complémentarité et adaptation des différents supports. La figure idéalisée de la narration transmédiatique telle que la propose Henry Jenkins ne suffit plus à décrire ces phénomènes, ce qui amène même à se demander si ce type de production idéale existe réellement.

En termes de production et de réception, la temporalité des publications doit également être prise en compte, puisque l'ensemble d'une gamme n'est pas disponible d'un coup, mais s'étale sur plusieurs années. À cela s'ajoute la question des traductions pour le

public non anglophone, qui paraissent plus tard que les versions originales, voire ne sont jamais publiées. Prendre en compte les temporalités de la production dans les processus transmédiatiques permet alors de sortir de ce que j'ai appelé, avec Émilie Landais, « l'illusion de la synchronicité » (Di Filippo & Landais, 2017, p. 35) induite par certaines rhétoriques liées à l'étude des phénomènes transmédiatiques, telles que l'idée de « constellation » (Sepulchre, 2011 ; Besson, 2015).

3. Une évolution à travers les éditions

3.1. L'édition étendue et révisée

La temporalité joue également un rôle à différents niveaux lorsque l'on considère les différentes éditions d'un jeu de rôle. Coralie David (2015, p. 143) souligne que le jeu de rôle est un « objet fictionnel intrinsèquement évolutif ». Plutôt que des ajouts constants, de nombreux jeux de rôle, au premier rang desquels on trouve D&D, fonctionnent selon un système de nouvelles éditions qui servent à actualiser le système de jeu, son univers, son esthétique (*ibid.*, p. 146). Ces nouvelles éditions sont à la fois « un renouveau – des règles et de certains pans du monde fictionnel – et une continuation permettant de donner un nouveau souffle au jeu » (Périer, 2017b, para. 1). *Dark Sun* fonctionne également selon ces principes.

En 1995, TSR propose une version mise à jour de la boîte de base, sous-titrée *Expanded and Revised* [étendue et révisée], toujours pour la seconde édition d'AD&D, qui ne sera jamais traduite en français. Comme la première boîte, celle-ci contient du matériel varié : divers livrets, des cartes dont une en tissu, plus solide et un peu plus luxueuse que les cartes en papier, ainsi qu'un paravent. Ce dernier permet au maître du jeu de cacher les informations secrètes aux joueurs et d'avoir devant lui certaines règles en accès rapide pour éviter de perdre du temps à les chercher dans les livres de règles. Du côté des joueurs se trouve une illustration qui sert à mettre dans l'ambiance de l'univers : un grand désert, des dunes, les deux lunes du monde d'Athas. Cette nouvelle édition marque un changement esthétique important, puisque ce n'est plus l'artiste Brom qui illustre les couvertures.

En termes de *metaplot*, l'histoire du monde a avancé de 10 ans environ. Cette progression temporelle correspond aux événements décrits dans les publications précédentes, à la fois les suppléments et les romans. Il s'agit donc de capitaliser sur ces acquis pour faire évoluer l'univers de jeu. De même, les deux cartes de la version étendue et révisée donnent un aperçu plus large du monde que celle présente dans la première édition en rajoutant de nouvelles zones de chaque côté, et essentiellement au Nord. Ce faisant, l'édition étendue et révisée inclut un certain nombre d'éléments issus des suppléments parus depuis la première boîte, en termes historiques ainsi qu'en termes géographiques. De plus, de nouveaux suppléments verront le jour pour cette nouvelle édition.

3.2. Adaptations aux nouvelles éditions de D&D : des modèles variés

Lorsque la troisième édition de D&D est lancée en 2000 suite au rachat de TSR, le jeu est accompagné par une licence ouverte de ses règles, appelée le « système d20 », qui permet à n'importe qui d'utiliser les bases des règles de cette nouvelle mouture de D&D pour créer ses propres suppléments.

Il n'y eut pas d'adaptation officielle de *Dark Sun* par Wizards of the Coasts en tant que gamme de JDR pour la troisième édition. Toutefois, deux adaptations ont vu le jour. La première fut publiée dans les pages des magazines *Dragon* (2004) et *Dungeon* (2004). Elle place le cadre de l'aventure 300 ans après les événements de la version AD&D. La seconde est une adaptation disponible en ligne sur le site Internet Athas.org, développée par une communauté de fans. Ce site est devenu plus tard le site officiel de *Dark Sun*, autorisé par les ayants droit. Il propose de nombreux téléchargements, des présentations de produits officiels, une chronologie du monde et un forum. L'équipe du site a même publié en version numérique des ouvrages dont la sortie était prévue pour la version AD&D, mais qui n'avaient jamais vu le jour. Notons que des membres du comité de direction de Athas.org ont écrit des articles à propos de *Dark Sun* dans un numéro du magazine *Dragon*. Des liens existent donc entre les deux versions. À travers cet exemple, on constate le rôle essentiel des fans dans les constructions transmédiatiques, phénomène que Henry Jenkins (2006, p. 175) avait souligné dans son livre en parlant notamment d'Harry Potter et des *fanfictions*.

Suite à la quatrième édition de D&D, publiée en 2008, les éditeurs et ayants droit proposeront à nouveau un cadre de campagne officiel en 2010 (Appelcline, 2014b, p. 191). L'équipe en charge du projet est nouvelle, mais intègre certains concepteurs qui avaient contribué à des suppléments de la première gamme. Les deux principaux auteurs, Brown et Denning, sont néanmoins absents, tout comme l'illustrateur Brom. Les règles sont adaptées à la quatrième édition de D&D et les écarts avec les règles génériques sont moins nombreux que pour la boîte initiale. Le format proposé est un livre à couverture rigide accompagné d'un simple poster. Il n'offre donc plus l'aspect multisupport et transmédiatique des boîtes de la seconde édition. Le cadre fictionnel proposé dans cette version est un retour en arrière⁸ quasi complet de l'univers pour revenir au cadre de la boîte initiale. Il situe l'aventure à peu de choses près après les événements du premier roman, qui étaient liés à la première aventure publiée sous forme de supplément. À cela s'ajoutent des changements dans la cosmologie générale du jeu, notamment à propos des dieux et du multivers de D&D, dont Athas était auparavant exclu et au sein duquel il est maintenant intégré.

L'exploitation de la franchise *Dark Sun* en quatrième édition a amené à la production de quelques nouveaux produits dérivés, tels que des tuiles de jeu pouvant être utilisées si les joueurs se servent de figurines, ce qui n'est pas obligatoire. Cette édition a aussi

⁸ Pour désigner ce type de retour en arrière, les usagers utilisent le terme « reboot », emprunté à l'anglais.

été l'occasion de voir paraître de nouveaux romans (Mariotte, 2010 ; DeCandido, 2011 ; Schwalb, 2011) ainsi que des comics (Irvine & Burgting, 2011). Notons que, quelques années auparavant, en 2008, les romans originaux de Troy Denning avaient été réédités.

Depuis 2014, Wizards of the Coasts développe la cinquième édition de D&D. Contrairement à la quatrième, l'accueil critique a été très favorable et les éditeurs ont repris le principe de licence ouverte de la troisième édition. Cette nouvelle mouture marque un changement dans la production des cadres de campagne, car l'éditeur propose beaucoup moins de cadres de ce type que précédemment. Les concepteurs privilégient un système de campagnes/scénarios qui offrent des aventures clé en main accompagnées des éléments de diégèse nécessaires à les faire jouer, plutôt que des cadres contenant des mondes de type « bac à sable ». Dans ce contexte, *Dark Sun* n'a pas fait l'objet d'annonce concernant une éventuelle publication, mais une mention de l'univers est apparue dans un sondage proposé par l'éditeur pour savoir quels mondes des anciennes éditions les joueurs souhaitaient voir adaptés. À l'heure actuelle, seules des productions d'amateurs sont disponibles sur Internet.

Ces différentes éditions montrent l'évolution des publications de l'univers *Dark Sun* au fil des années. En fonction des éditions, leur statut change de production officielle, à amateur et autorisée, puis revient à un statut officiel. Néanmoins, afin de ne pas limiter l'analyse à un simple enchaînement de situations, il faut rappeler que, d'un côté, les productions non officielles, c'est-à-dire proposées par des tiers, ont toujours été présentes et, de l'autre, les sites de fan sont une pratique reconnue et officialisée par les éditeurs et dont *Dark Sun* n'est pas le seul à avoir bénéficié (Appelcline, 2014b, p. 152). La définition d'un canon légitimé n'est donc pas arrêtée une fois pour toutes, mais fait l'objet de dynamiques au sein des mondes de l'art du jeu de rôle.

Les différentes éditions se positionnent par rapport à l'originale, à l'instar des « *remakes* » ou des « *reboot* » au cinéma qui remettent en question la diégèse de l'univers développée jusqu'alors et reprennent « l'histoire pratiquement de zéro, plutôt que comme une saga ou une franchise qui se développerait au fur et à mesure » (Beylot, 2018, para. 4). Ces observations amènent à mettre l'accent sur l'étude de la dimension diachronique de l'édition de jeux. Dans les jeux de rôle, elle intervient à travers les suppléments, ou encore les différentes éditions de l'univers, qui, parfois, font avancer temporellement le cadre de l'univers ou, d'autres fois, reviennent en arrière, mettant complètement de côté des années de développement. À cela s'ajoutent des changements au niveau de la forme et de la variété des supports médiatiques qui peuvent s'étendre ou se réduire. Le format livre de la quatrième édition remplace le format boîte et aucun jeu vidéo n'a vu le jour depuis ceux sortis lors de la première édition de *Dark Sun*. La variété transmédiatique se trouve alors diminuée.

4. Projets connexes

Avant de conclure, citons deux projets liés d'une certaine manière à *Dark Sun*. Premièrement, *Dragon Kings* (2014), un livre-univers sans règles spécifiques écrit par Timothy Brown et dont la couverture est réalisée par Brom. Il reprend beaucoup des grands principes de *Dark Sun* : un monde désertique, rude et violent, où se trouvent des cités-États dirigées par des rois sorciers, quelques races sont similaires, comme les hommes mantes. En termes de développement transmédiatique, l'auteur a souhaité faire un projet d'univers qui ait un lien fort avec la musique, car il est lui-même musicien. Pour ce faire, il a produit un disque de rock progressif avec son propre groupe. Selon lui, ce style est celui qui correspond le mieux à l'ambiance du jeu. Ce nouvel exemple confirme que la question des acteurs des mondes de l'art revient dans les projets transmédiatiques. Les acteurs sociaux se connaissent, ils rappellent parfois d'anciens collègues ou sont eux-mêmes à cheval sur différents mondes de l'art, musique et jeu dans ce cas.

Le second projet est une adaptation de *Dark Sun*, intitulée *Sable et soleil* (Glize, 2015), pour un système générique de jeu de *fantasy* appelé *Tranchons et traquons* (Kobayashi & Grümph, 2011). Ce jeu rétro-clone de D&D est décrit de la façon suivante : « Tranchons & Traquons vous permet de revivre l'excitation des tout premiers jeux de rôles : des règles bancales, des personnages stéréotypés, de l'or et du sang. Pas de théories oiseuses ou d'expériences mystiques. Rien que vous, votre claymore et 2D6. » Cet exemple montre que les productions de fans peuvent aussi permettre à un univers de sortir du cadre des règles pour lesquelles il est développé initialement.

Conclusion

Dès son origine, *Dark Sun* est un projet qui était pensé selon des principes transmédiatiques qui impliquaient une forme de complémentarité. À l'intérieur même de la gamme, certains produits étaient eux-mêmes transmédiatiques, à commencer par la boîte de base. On trouve là un exemple de pratiques anciennes des jeux de rôle et toujours en vigueur aujourd'hui. Il existe donc des objets transmédiatiques, qui, dans leur commercialisation et leur diffusion, ont déjà des caractéristiques de « dispositifs transmédiatiques » (Di Filippo & Landais, 2017).

Retenons également que tous les produits d'une franchise ne participent pas à une narration transmédiatique, mais certains produits se superposent ou se chevauchent, voire se contredisent. Les producteurs mettent en place des stratégies de développement mixtes de complémentarité et d'adaptation. Celles-ci peuvent aussi changer au sein d'une même entreprise, d'un produit, ou d'une gamme à l'autre ou, pour le même jeu de rôle, en fonction des éditions, ici D&D. Les réflexions issues de la sociologie des mondes de l'art viennent alors compléter l'histoire de la publication et l'analyse de contenus afin de mieux comprendre les processus sociaux qui contribuent à la production de jeux de rôle. Cette approche permet aussi de comprendre que certaines idées à l'origine d'un projet

évoluent quand de nouveaux auteurs prennent le relais. En réponse à cela, un auteur peut décider de proposer un nouvel univers des années plus tard afin de développer ce qu'il aurait voulu voir dans l'univers original.

Enfin, il faut envisager la place des publics, en termes de réception mais aussi de production. Les fans s'emparent de mondes fictionnels pour proposer leurs propres développements. Cette pratique est très commune dans le jeu de rôle. Leurs productions peuvent voir leur statut changer au cours du temps et des versions du jeu. Ces activités participent alors à la définition du canon et interrogent ce qui définit une production comme légitimée et canonique.

Bibliographie

- Anderson, B. (1996). *L'Imaginaire national. Réflexions sur l'origine et l'essor du nationalisme* (P.-E. Dauzat, Trans.). Paris : La Découverte. (Original work published 1983).
- Appelcline, S. (2014a). *Designers & Dragons. A History of the Roleplaying Game Industry. The 70's*. Silver Spring: Evil Hat Production.
- Appelcline, S. (2014b). *Designers & Dragons. A History of the Roleplaying Game Industry. The 90's*. Silver Spring: Evil Hat Production.
- Becker, H. S. (1988). *Les Mondes de l'art*. Paris : Flammarion. (Original work published 1982).
- Besson, A. (2015). *Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*. Paris : CNRS Éditions.
- Boni, M. (2017). Introduction. Worlds Today. In M. Boni (Ed.), *World Building, Transmedia, Fans, Industries* (pp. 9-27). Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Bourdaa, M. (2013). Le transmédia storytelling. *Terminal*, 112, pp. 7-10.
- Caïra, O. (2007). *Jeux de rôle. Les forges de la fiction*. Paris : CNRS Éditions.
- Chatelet, C., & Di Crosta, M. (2015). Retour vers le futur : le transmédia d'avant le transmédia. In B. Cailler, S. Denis, & J. Sapiéga (Éd.), *Histoire du transmédia. Genèse du récit audiovisuel éclaté* (pp. 27-57). Paris : L'Harmattan.
- Dauphagne, A. (2008). Dynamiques ludiques et logiques de genre : les univers de fantasy. In G. Brougère (Éd.), *La ronde des jeux et des jouets. Harry, Pikachu, Superman et les autres* (pp. 43-58). Paris : Autrement.
- David, C. (2015). *Le jeu de rôle sur table : l'interactivité de la fiction littéraire* (Doctoral dissertation). Université de Paris 13 : Paris.
- David, C., & Larré, J. (2017). From Interactivity to Intercreativity: a History of American Role-Playing Games as a creative Cultural Practice. In D. André, & E. Chazalon (Eds), *Contemporary Popular Cultures on the Move in the United States: Miscellanies* (pp. 26-40). Paris : Michel Houdiard Éditeur.

- Di Filippo, L. (2016a). *Du mythe au jeu. Approche anthro-communicationnelle du Nord. Des récits médiévaux scandinaves au MMORPG Age of Conan: Hyborian adventures* (Doctoral dissertation). Université de Lorraine/Université de Bâle : Metz/Bâle.
- Di Filippo, L. (2016b). Conan entre personnage transmédia, monde transmédiat et réalisations locales. *RFSIC - Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 10. Doi: 10.4000/rfsic.2578
- Di Filippo, L. (2017). MMORPG as Locally Realized Worlds of Action. In M. Boni (Ed.), *World Building, Transmedia, Fans, Industries* (pp. 231-250). Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Di Filippo, L., & Landais, É. (2017). Dispositifs transmédiatiques, convergences et publics : construire et penser les relations entre médias. In L. Di Filippo, & E. Landais (Éd.), *Penser les relations entre médias : dispositifs transmédiatiques, convergences et constructions des publics* (pp. 7-45). Strasbourg : Néothèque.
- Di Filippo, L., & Schmoll, P. (2016). La ville après l'apocalypse : entre formalisation projective et réalisation locale. *Revue des sciences sociales*, 56, pp. 126-133.
- Ewalt, D. M. (2013). *Of Dice and Men: The Story of Dungeons & Dragons and The People Who Play It*. New York: Scribner.
- Fine, G. A. (2001). *Shared Fantasy – Role Playing Games as Social Worlds*. Chicago: University of Chicago Press. (Original work published 1983).
- Freeman, M. (2017). *Historicising Transmedia Storytelling: Early Twentieth-Century Transmedia Story Worlds*. New York: Routledge.
- Gondin, D., Mauger, V., & Savard, S. (2017). L'évolution de *Donjons & Dragons* : « Ravenloft » et « Tomb of Horrors » en 2017. Paper presented at *Journée d'étude Figura, le Centre de recherche sur le texte et l'imaginaire/Pop-en-stock*. Montréal, Retrieved from <http://oic.uqam.ca/fr/communications/levolution-de-donjons-dragons-ravenloft-et-tomb-of-horrors-en-2017>.
- Goffman, E. (2013). *Encounters. Two Studies in the Sociology of Interaction*. Mansfield Center: Martino. (Original work published 1961).
- Guisérix, D. (1997). *Le livre des jeux de rôle*. Paris : Borneman.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Johnson, H., Winter, S., Adkison, P., Stark, E., & Archer, P. (2004). *30 Years of Adventure: A Celebration of Dungeons and Dragons*. Renton: Wizards of the Coast.
- Klastrup, L., & Tosca, S. (2004). Transmedial Worlds – Rethinking Cyberworld Design. In M. Nakajima, Y. Hatori, & A. Sourin (Eds), *Proceedings of the 2004 International Conference on Cyberworlds* (pp. 409–416). Los Alamitos: CA, IEEE Computer Society.

- Lucas, R. (2017). Avant *Donjons & Dragons*, *Geek -O- Matick*. Retrieved from <https://geekomatick.com/2017/01/17/avant-donjons-dragons/>.
- Mousoutzanis, A. (2009). Apocalyptic sf. In M. Bould, A. M. Butler, A. Roberts, & S. Vint (Eds), *The Routledge Companion to Science Fiction* (pp. 458-462). Oxon/New York: Routledge.
- Olivier de Sardan, J.-P. (1998). Émique. *L'Homme*, 147, pp. 151-166.
- Périer, I. (2016). De la fiction romanesque au monde ludique. In A. Besson, N. Prince, & L. Bazin. (Éd.), *Mondes fictionnels, mondes numériques, Mondes possibles. Adolescence et culture médiatique* (pp. 186-200). Rennes : Presses universitaires de Rennes.
- Périer, I. (2017). Le jeu de rôle, une autre forme de narration sérielle ? *Itinéraires*, 2016(2). Doi: 10.4000/itineraires.3453
- Peterson, J. (2012). *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, from Chess to Role-Playing Games*. San Diego: Unreason Press.
- Sagot, G. (1986). *Jeux de rôle. Tout savoir sur les jeux de rôle et les livres dont vous êtes le héros*. Paris : Gallimard.
- Sarelli, F. (2017). *L'Histoire de Dungeons and Dragons. Des origines à la 5^e édition*. Le Blanc-Mesnil : Oh My Game.
- Sepulchre, S. (2011). La constellation transmédiatique de *Breaking Bad*. Analyse de la complémentarité trouvée entre la télévision et Internet. *ESSACHESS. Journal for communication Studies*, 4(1), pp. 175-186.
- Valéry, F. (2013). Ce fut une bien belle apocalypse. In M. Attalah (Éd.), *Le post-apocalyptique*. Yverdon-Les-Bains/Chambéry : ActusF/Maison d'Ailleurs.
- Wolf, M. J. P. (2012). *Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Subcreation*. New York/Londres: Routledge.

Sources primaires

Jeux de rôle

- Brown T., & Denning, T. (1991), *Dark Sun* (première édition et ses suppléments). Lake Geneva: TSR Inc.
- Brown T. (2014). *Dragon Kings*. Soldier Spy.
- Collectif (1989). *Les règles avancées officielles de donjons et dragons seconde édition*. Lake Geneva: TSR Inc.
- Collectif (1995). *Dark Sun Expanded and Revised*. Lake Geneva: TSR Inc.
- Collectif (2010). *D&D 4 – Dark Sun*. Renton: Wizards of the Coast.

Kobayashi, Grümph John, (2011). *Tranchons et Traquons*. Les livres de l'ours.

Alexandre Glize (2015). *Sable et Soleil*. Auto-édition.

Site Internet

Collectif, *Athas.org*, retrieved May 10, 2017 from <http://www.athas.org>.

Collectif, *Drivethru RPG*, retrieved february 3rd 2018 from <http://www.drivethrurpg.com>.

Collectif, *Guide du rôliste galactique*, retrieved february 3rd 2018 from <http://www.legrog.org>.

Magazines

Dragon magazine, mai 2004, n° 319.

Dungeon magazine, mai 2004, n° 110.

Jeux vidéo

Strategic Simulations (1993). *Dark Sun: Shattered Lands*. Strategic Simulations.

Strategic Simulations (1994). *Dark Sun: Wake of the Ravager*. Strategic Simulations/
Mindscape.

Strategic Simulations (1995). *Dark Sun Online: Crimson Sands*. Strategic Simulations.

Romans

Denning, T. (1991-1993). Série *Prism Pentad*, 5 volumes. TSR. Inc.

Hawke, S. (1993-1994). Série *Tribe of One*, 3 volumes. TSR. Inc.

Collectif (1994-1996), Série *Chronicles of Athas*, 5 volumes. TSR. Inc.

Mariotte J. (2010). *City Under the Sand*. Wizards of the Coast.

DeCandido K. R. A. (2011). *Under the Crimson Sun*. Wizards of the Coast.

Schwalb R. J. (2011). *Death Mark*. Wizards of the Coast.

Comics

Irvine, A., & Burgting, P. (2011). *Dungeons & Dragons, Dark Sun*, 5 volumes. IDW.

Dragonner des mondes transmédiaux : l'exemple du *College of Wizardry*

Johnny Lourtoux

Résumé : Cet article s'interroge sur les possibilités d'émancipation d'un univers ludo-fictionnel de son référent originel. Il commence par décrire le dispositif sur lequel s'épanouit le *Wizarding World* imaginé par J.K. Rowling, soulignant son inscription progressive dans une logique transmédiatique et transproductive. Ensuite, il s'attarde sur les formes plurielles et diverses d'appropriation du monde susnommé, dont certaines invitent à reconsidérer la figure conventionnelle de l'amateur. L'analyse porte alors sur un jeu de rôle grandeur nature intitulé le *College of Wizardry*. Envisagé comme une extension fanique, celui-ci présente une configuration et des affordances relevant du *deep media*. Une fois le cadre ludo-fictionnel posé et le caractère *sandbox* explicité, l'article identifie les fonctions du ludique connecté et les formes de sociabilité émergentes avant de relever quelques constats liés à cette façon singulière d'engager les usagers dans l'expérience.

Mots-clés : jeu de rôle, appropriation, sociabilité, *sandbox*, ludique connecté, *deep media*

Prélude : terrain, méthode et perspective

Vous souvenez-vous d'Harry Potter, ce jeune sorcier aux lunettes rondes ? Depuis une vingtaine d'années, son univers suscite un engouement surprenant à l'origine de bien des interrogations, y compris pour un anthropologue. Nous avons découvert un archipel virtuel où foisonnent des collectifs et des pratiques contributives à la construction du mythe, y rencontrant notamment des interlocuteurs qui mènent des secondes vies dans le *Wizarding World* par l'intermédiaire des jeux de rôle¹. Mais qu'advient-il de ces personnes lorsqu'elles se confrontent à une industrie culturelle préservant jalousement sa franchise emblématiquement transmédiatique ? C'est tout l'objet de ces quelques pages.

Concrètement, notre rencontre avec le collège des sorciers s'initie fortuitement en 2017 dans le cadre de notre recherche doctorale. Saisissant les occasions qui se présentaient, nous avons procédé à plusieurs entretiens narratifs et compréhensifs avec une dizaine de joueurs, dans le but de saisir l'objet de leur passion et son inscription dans leurs

¹ Le *Wizarding World* se réfère au Monde magique, c'est-à-dire à l'univers fictionnel élaboré par J.K. Rowling. Pour s'y référer, nous employons également le terme de *Potterverse*.

trajectoires personnelles respectives, d'appréhender les usages ordinaires ou intimistes, ainsi que le sens et les significations attribués à ceux-ci. Complémentairement à ces échanges, nous avons réalisé, en compagnie de nos acteurs de terrain, quelques ballades ethnographiques, des promenades au cours desquelles nous nous sommes parfois égarés en relisant ensemble des passages d'un roman, en regardant leur adaptation filmique, en déambulant dans une exposition, voire en nous essayant au *grounded quiddich*. Nos investigations nous ont enfin incité à explorer les sites Pottermore, Facebook et YouTube à la recherche des traces de ce Monde magique.

Rédigée à partir d'un point de vue émique, notre réflexion s'articulera en deux temps. Dans une première partie, nous nous pencherons sur la création du dispositif par son auteure, J.K. Rowling. L'adoption de cette perspective diachronique tendra à nuancer la manière de concevoir une narration augmentée et, en filigrane, à souligner la pluralité des audiences comme des modes d'engagement, l'utilisateur consommant les médias et les objets qu'il affectionne. Dans un deuxième temps, notre regard s'orientera vers un jeu de rôle grandeur nature, le *College of Wizardry*². Nous analyserons l'émergence, la configuration et les affordances de ce drageon fanique en termes d'appropriation et de sociabilité, esquissant la fonction du ludique connecté dans cette expérience.

1. Les formes de production d'un univers en extension

En 1997, lors de la mise en vente des 500 premiers exemplaires de *Harry Potter and The Philosopher's Stone*, Rowling n'imagine nullement construire un projet transmédia autour de ses romans. Portée par le succès, l'auteure accepte néanmoins l'année suivante de céder ses droits à la Warner Bros. pour une adaptation filmique, tout en se réservant un contrôle créatif pour s'assurer de l'harmonie fictionnelle, de l'unité de son œuvre. De cette étroite collaboration résulte une série de transpositions cinématographiques selon un procédé crossmedia consistant à décliner de manière redondante le récit sur un autre support (Bourdaa, 2012 ; Maigret, 2013 ; Di Filippo & Landais, 2017). N'ajoutant ni intrigue ni personnage, celle-ci se présente comme une entrée alternative dans le Pottermore qui s'avère tout aussi efficace que celle offerte par le média originel. L'ensemble du monde fictionnel se voit caractérisé, enrichi visuellement, permettant au lecteur-spectateur d'éprouver une expérience esthétique complémentaire. Cette reproduction interprétative s'accompagne d'un effet d'approfondissement dû aux spécificités et aux contraintes du nouveau support (Brougère, 2008 ; Letourneux, 2017), effet reposant également sur la conciliation des visions de l'auteure et des producteurs successifs. En d'autres termes, l'exploitation de plusieurs modes d'expression et de consommation se réalise dans un souci de complémentarité pour prolonger le plaisir de l'utilisateur et accroître son expérience.

² Par commodité, comme nos acteurs de terrain, nous l'abrégeons par le sigle CoW.

Ce n'est qu'à partir de 2001 que J.K. Rowling engage sa narration sur le chemin du transmédia en publiant trois livres-guides³ : *Quidditch through the Ages* (2001), *Fantastic Beasts and Where to Find Them* (2001) et *The Tales of Beedle the Bard* (2008). Leur caractère diégétique, tant sur le fond que sur la forme, permet d'étendre et d'approfondir l'univers, de lui octroyer un effet de réalité en le rendant plus tangible⁴. À titre d'exemple, les romans d'Harry Potter sont jalonnés d'entraînements et de matchs de quidditch. L'omniprésence de cette pratique sportive dans la série fait écho à celle du sport dans notre société contemporaine et, en particulier, au sein des collèges anglo-saxons. Mais, au-delà des représentations singulièrement évocatrices, le génie de Rowling se situe dans la construction d'un cadre historique, réglementaire et sociologique dudit quidditch⁵.

La ronde dans laquelle est entré l'univers de Rowling se consolide à travers une logique transmédiatique⁶, mais aussi transproductive⁷ (Brogère, 2008). À l'instar des produits dérivés, les expositions itinérantes, les parcs à thème d'Universal Studios (2010) et le Warner Bros. Studio Tour (2011) sont autant d'attracteurs et de cultivateurs culturels au sens où l'entend Pierre Lévy (cité dans Jenkins, 2013). Captant l'attention des visiteurs sur des détails d'un monde fictionnel matérialisé, ceux-ci instituent des espaces unificateurs en donnant de quoi s'informer, discuter, spéculer et agir. Cette reconstitution des lieux emblématiques – autant de fragments de la franchise filmique – et l'étalage d'artefacts octroient aux participants la sensation d'éprouver et de partager l'expérience du

³ Rowling a également publié plusieurs e-books, à savoir trois en 2016 et quatre en 2019.

⁴ Un livre-guide peut initier, à son tour, un nouvel arc narratif. Nous songeons au spin-off filmique des aventures de Newt Scamander (ou, en français, Norbert Dragonneau). Le premier volet, *Fantastic Beasts and Where to Find Them* (2016), plonge le lecteur-spectateur dans le New York des années vingt et le second, *Fantastic Beasts: The Crimes of Grindelwald* (2018), dans le Paris des années folles. Ces deux films approfondissent l'univers d'Harry Potter, éclairent son avenir en explorant un passé paradoxalement plus proche de la réalité sociale actuelle. Ce faisant, l'auteure tente conjointement de remobiliser l'attention de son public désormais adulte et de capter une audience juvénile nouvelle, de sorte à créer un lien transgénérationnel.

⁵ En 2005, Xander Manshel et Alex Benepe, deux étudiants du College Middlebury dans le Vermont (États-Unis), s'engagent à recréer le sport fictionnel de la saga pottérienne qu'ils baptisent *muggle quidditch* ou *grounded quidditch*. Ils se lancent dans l'écriture d'un manuel de règles inspirées du livre-guide et adaptées à la réalité moldue, c'est-à-dire des non-mages. Une équipe universitaire est formée, des entraînements sont menés et un match est organisé au sein de l'université. D'autres campus constituent leur équipe, favorisant la multiplication des rencontres interuniversitaires et, ultérieurement, internationales, avec l'organisation d'une coupe du monde dès 2009. Si cette re-création est initialement réservée aux fans de la série, son audience s'élargit rapidement au grand public. Nous ne pouvons qu'inviter nos lecteurs à prendre connaissance des travaux sur le sujet (Tuillon Demésy, 2016 ; 2017).

⁶ Nous reprenons à notre compte la distinction opérée par Letourneux (2017, p. 339) entre les termes « transmédiatique » et « transmédia » (sous-entendu storytelling). Si le premier est entendu comme « l'ensemble des dynamiques de circulation d'un média à l'autre », le second renvoie aux travaux de Jenkins (2013), lequel le définit comme « un processus dans lequel les éléments d'une fiction sont dispersés sur diverses plateformes médiatiques dans le but de créer une expérience de divertissement coordonnée et unifiée ».

⁷ Brogère emploie ce terme pour évoquer l'enrichissement du personnage (et du récit sous-jacent), suscité par les migrations de produit à produit dont il fait l'objet ; selon cet auteur, les migrations productives octroient une identité à ces produits et, dès lors, les lient à une franchise (Brogère, 2017).

mouvement, du voyage à travers des paysages, chaque salle évoquant des récits familiers et proposant une manière alternative d'expérimenter l'univers.

L'auteure lance, en 2011, un site-compagnon qui consolide le caractère transmédia de son univers à travers une intertextualité radicale et une multimodalité. Cet engagement tardif étonne, mais s'explique par deux facteurs : d'une part, ce média était relativement peu répandu aux prémices du succès de la saga pottérienne ; d'autre part, pour se protéger de l'enthousiasme de ses lecteurs-spectateurs, Rowling préfère initialement faire abstraction de leur présence ou, tout au moins, limiter ses interactions en ligne avant de converser avec eux, entre autres, grâce à sa plateforme Pottermore et son fil Twitter. Après avoir identifié les influenceurs et les sites les plus consultés, l'auteure s'emploie à faire d'eux des médiateurs, des relais privilégiés en leur dévoilant des informations inédites et en les mobilisant lors d'opérations de valorisation des fans, par exemple lors de la mise en ligne de Pottermore et de son beta testing au travers de jeux d'indices et d'énigmes. Placée sous le patronage de l'auteure, cette plateforme témoigne d'un changement radical de l'attitude de l'industrie culturelle à l'égard des usagers en leur accordant dorénavant une place centrale⁸. Présentée comme une boutique de livres, elle est construite comme un site de fans publiant des contenus inédits⁹, comme un réseau social où les usagers interagissent entre eux, mais aussi avec l'auteure et l'univers¹⁰. En somme, Pottermore forme un lieu qui rassemble et unifie des communautés faniques dispersées sur internet, tout en attirant une audience nouvelle qui découvre le Pottermore par l'intermédiaire du numérique¹¹.

⁸ Lorsque les aventures se limitaient au médium littéraire, les usagers disposaient d'une liberté créative qui leur permettait de contribuer à leur guise étant donné l'attitude permissive et bienveillante de l'auteure et de ses éditeurs à leur égard. Cependant, l'acquisition des droits sur la série pour une adaptation filmique engendre un revers prohibitionniste. En effet, la Warner Bros. se lance dans une croisade – la « Potterwar » – pour faire respecter ses droits à la propriété intellectuelle. Or, en adressant des injonctions à des amateurs adolescents issus des quatre coins du monde, l'industrie culturelle néglige les liens de solidarité prévalant entre eux et, confrontée à une mobilisation fanique sans précédent, se voit contrainte de modifier son attitude pour ne pas s'aliéner ses publics (cf. Jenkins, 2013).

⁹ Pottermore contient de nombreuses informations et plusieurs nouvelles sur l'univers. Il propose aussi des notes de l'auteure révélant certaines pistes et histoires jamais dévoilées, mais aussi des quiz déterminant la maison ou le visuel du *patronus*. Il permet enfin de visiter virtuellement l'école de Poudlard. Depuis sa mise en ligne, le contenu de la plateforme s'est étoffé et son degré d'interactivité a oscillé. Quant au design, il s'est transformé, se focalisant sur une audience fanique adulte. L'accent – tant visuel qu'informatif – est dorénavant mis sur deux autres arcs narratifs : l'adaptation filmique *Fantastic Beasts and Where to Find Them* et la pièce de théâtre *Harry Potter and the Cursed Child*.

¹⁰ Le *Wizarding World Book Club* de Pottermore propose ainsi de relire les différents ouvrages de la série et d'échanger autour d'un thème prédéterminé. La participation à ces rencontres s'adjoint d'un système de gratification des fans matérialisé par l'octroi de badges.

¹¹ Nous n'avons, jusqu'à présent, pas eu l'opportunité d'approfondir le rapport des fans à cette plateforme, mais son existence ne laisse pas indifférents les usagers. En effet, certains interviewés la perçoivent comme un péril pour les fandoms (c'est-à-dire un espace où s'exprime une sous-culture singulière), tandis que d'autres sont déçus, frustrés par son manque d'interactivité ; quant aux derniers, après avoir découvert certaines incohérences relatives au spin-off sur Pottermore, ils s'interrogent sur la validité et les frontières du canon.

Contrairement à la stratégie idéale proposée par Jenkins (2013) – à savoir développer un dispositif transmédiatique qualifié de natif (cf. ci-après) –, Rowling élabore son projet sur deux décennies par extension successive. Commercialement moins risquée, cette manière de procéder lui permet de fidéliser ses audiences en saturant les espaces culturels, en entrant en dialogue avec les usagers et en leur permettant de s'appropriier, de participer et de construire une culture populaire partagée et collective. Cette saturation des espaces culturels se marque par une quantité conséquente de produits dérivés. Qu'ils aient ou non une dimension narrative, ceux-ci contribuent de par leur spécificité à l'enrichissement de l'univers et lui octroient toute une vie en dehors des médias romanesques, filmiques et numériques. Qui plus est, en fonction de l'audience visée, ils ont pour finalité de promouvoir, d'informer ou de prolonger (Sépulchre, 2011), mais aussi – si pas surtout – d'intégrer le monde d'Harry Potter à la sphère domestique, quitte à susciter un rapprochement des réalités ordinaire et fictionnelle (voire une porosité entre elles¹²). Leur présence rappelle en effet quotidiennement aux usagers leur passion ordinaire (Bromberger, 1998) et, le cas échéant, les inscrit pleinement dans les sociabilités et les actes journaliers.

2. Les formes de réception transmédia

2.1. Vers une reconsidération des audiences

Le déploiement sur plusieurs supports et le foisonnement de produits dérivés permettent à l'auteure de valoriser son univers auprès de l'industrie culturelle et de ses usagers. Mais, au-delà du vertige de chiffres¹³, le succès de cette série se mesure surtout au nombre de fandoms émergents. Ingénieusement, Rowling encourage la diffusion d'une histoire considérée par d'aucuns comme mythique, une histoire à laquelle ils se réfèrent et contribuent relativement librement, ne se contentant plus de la lire ou de la regarder. Mais ce projet transmédia doit son développement à la démocratisation d'internet et à son occupation, entre autres, par les fans. Collectionneurs et critiques, ceux-ci construisent et déconstruisent des théories, élaborent des encyclopédies, réalisent tout un *fanwork*¹⁴ partiellement publié sur des plateformes numériques. Loin de se limiter à des interactions

¹² D'une part, sur leur fil Twitter respectif, l'auteure ainsi que ses collaborateurs en charge de Pottermore évoquent sans distinction les événements de la vie des acteurs et des protagonistes (anniversaires, mariages, etc.). D'autre part, l'exposition *Harry Potter, A History of Magic* permet, en se basant sur l'univers pottérien, de découvrir le pendant ordinaire des légendes et des travaux scientifiques nourrissant l'imaginaire de J.K. Rowling.

¹³ La valeur de la marque est estimée à 25 milliards de dollars selon le magazine *Time* (cité par la revue *Le Point Pop*, dans son deuxième hors-série de novembre-décembre 2017).

¹⁴ Ces productions conçues par les usagers se composent de fan-arts, de fanfictions et de fanmatics, mais aussi de créations plus atypiques. Sans être exhaustif, citons le moyen-métrage d'origine fanique *Voldemort: Origins of the Heir* (2016), disponible sur la plateforme YouTube, ou encore la reproduction (et la mise à disposition), par des joueurs du jeu *Minecraft*, de lieux emblématiques tels que *Poudlard* et *Pré-au-Lard*.

et des relations en ligne, les sociabilités débordent néanmoins du dispositif technique avec l'organisation *in real life* – dans la vie quotidienne – de compétitions de *grounded quidditch*, de concerts de *wizard rock*, de conventions de *cosplay*, de parties de jeux de rôle sous ses différentes déclinaisons, mais aussi de mouvements citoyens nationaux et transnationaux à l'instar de la *Harry Potter Alliance*. Ces appropriations permettent aux usagers de prolonger le plaisir suscité par l'univers fictionnel et social, de replonger en son sein ou, tout au moins, de ne pas le quitter.

La pluralité et la diversité de ces appropriations ne présument cependant en rien le succès d'un projet transmédia. Selon Sépulchre (2013), les *fan studies* – avec Jenkins en figure de proue – ont influencé et conditionnent encore aujourd'hui la vision des chercheurs et des industries culturelles sur les fans et leurs usages, les percevant comme des acteurs d'un monde de l'art (Becker, 1988), des « prosumeurs¹⁵ » particulièrement actifs, bruyants, mobiles et connectés tant socialement que technologiquement. Or, cette conception des fans est dorénavant considérée comme excessive – Jenkins lui-même en est revenu (Bourdaa, 2015) –, dans la mesure où plusieurs recherches soulignent des modalités de participation différentes avec, entre autres, la pratique du « lurking » (Nonnecke, 2000 ; Falgas, 2016), c'est-à-dire la consommation régulière de contenus par des individus engagés sur des espaces de conversation en ligne, mais sans pour autant contribuer de manière visible aux échanges et/ou aux productions¹⁶. D'autres travaux (Sépulchre, 2013 ; Sépulchre & Servais, 2018) soulignent, de surcroît, que certains usagers – se considérant parfois comme fans – consomment peu, voire pas, les extensions mentionnées dans cet article¹⁷. Toutefois, ils développent des formes de réception transmédiatique beaucoup plus personnelles, voire intimistes, mais tout aussi extraordinaires bien que celles-ci soient moins visibles ou partagées¹⁸.

2.1. L'exemple du *College of Wizardry* : une émancipation fictionnelle à l'origine d'un tournant diégétique

Pour éprouver le florilège terminologique portant sur les procédés narratifs et cette reconsidération des publics, notre attention se porte sur un « blockbuster » ludique

¹⁵ Cette contraction des termes « consommateur » et « producteur » témoigne, dans le contexte d'une culture participative grandissante, de la part croissante prise par les usagers dans le processus de création, de consommation et de circulation des contenus (Jenkins, 2013).

¹⁶ Cette manière d'être et de se comporter se retrouve également dans la forme de réception transmédia que nous analyserons ci-après.

¹⁷ Et ce, que ces extensions soient produites par l'auteur, les industries culturelles ou les fans.

¹⁸ Notre expérience de terrain confirme ces réflexions. La vie des usagers est teintée par une multitude de détails issus des univers d'Harry Potter et/ou du CoW. L'expérimentation de l'univers et des intrigues, les objets et les musiques, les textes et les citations, les couleurs et les valeurs, etc sont autant d'éléments qui concourent à la réflexivité ou au soutien dans les moments difficiles. Le processus de Pygmalion à l'œuvre brouille la frontière entre la réalité ordinaire et la culture populaire, permettant aux éléments susvisés d'être une source d'inspiration, de questionnements idéologiques, voire un vecteur d'initiatives, entre autres, pour l'action communautaire et/ou l'activisme (Possamaï, 2018).

d'origine fanique prolongeant initialement le Potterverse : le *College of Wizardry*. Apparu en Pologne à l'automne 2014, ce jeu de rôle décliné au format grandeur nature s'inscrit dans le cadre des (re)créations corporelles (Tuailon Demésy, 2016 ; 2017), et permet à une centaine de joueurs provenant de dizaines de pays d'interpréter physiquement un personnage et d'expérimenter la vie de ce dernier au sein d'une école de magie¹⁹⁻²⁰.

Avant de procéder à sa description, un détour historique est essentiel pour mieux appréhender ce dispositif ludo-technique et les dispositions de ses publics. La première partie organisée s'élabore à partir du canon établi par Rowling et, dans une moindre mesure, sur son fanon. Mais ce n'est pas tant l'intrigue ou les personnages qui circulent dans ce prolongement, mais le monde et, en particulier, ses caractéristiques, ses ambiances et ses valeurs, ses styles de vie et de pensées, son système codifié, etc. Ces liens assumés entre le jeu et le Potterverse se retrouvent, entre autres, dans le *design document* (ou, en français, la note d'intention) rédigé et mis à disposition par les concepteurs, mais aussi au sein des récits de la vie fictionnelle des personnages (cf. *infra*). En se basant sur le monde d'Harry Potter, le coût cognitif de l'activité ludique demeure relativement faible même si, selon les organisateurs, aucune connaissance n'est explicitement requise pour jouer. Inévitablement, le *College of Wizardry* attire des publics internationaux composés de fans, dont deux tiers seulement pratiquent le jeu de rôle grandeur nature. L'engouement rencontré se manifeste rapidement dans les conversations au sein des fandoms pottériens et des réseaux internationaux de joueurs de jeux de rôle, mais aussi à travers la couverture médiatique transatlantique dont l'activité jouit. Conscients des enjeux liés au respect de la propriété intellectuelle, les concepteurs du jeu s'accordent avec les ayants droit pour l'utilisation de la marque lors des deux parties ultérieures²¹.

Plutôt que de mettre un terme à ce jeu de rôle, la proposition est saisie comme une opportunité pour s'émanciper de l'univers originel – principalement littéraire, filmique et numérique – en étoffant un canon original – celui du jeu –, et ce, tout en préservant les caractéristiques du Potterverse si chères aux usagers (cf. *supra*)²². Cette rupture narrative constitue l'amorce d'une nouvelle transmédiatité avec l'apparition de

¹⁹ Créée par l'association danoise Liveform et sa consœur allemande Rollespilsfabrikken, l'activité ludique est dorénavant gérée par Dziobak Larp Studios, lesquels l'organisent six à sept fois par an. Cette activité se présente sous la forme d'un jeu à partie unique, mais rejouable à de multiples reprises en fonction des rôles endossés, des parcours, etc. En somme, grâce aux différentes combinaisons associées au *lore* – c'est-à-dire à l'histoire du monde.

²⁰ Ordinairement, la recherche appréhende le jeu de rôle grandeur nature sous l'angle des arts performatifs, faisant abstraction, entre autres, des connexions que cette pratique entretient avec la culture fan, ses communautés et leur fanwork, c'est-à-dire les diverses formes co-créatives d'appropriation.

²¹ Cette autorisation témoigne d'une attitude désormais plus collaborationniste (cf. ci-avant).

²² Ils sont invités à ne pas mobiliser la terminologie issue de la série littéraire et filmique, sous peine qu'« un homme en costume noir apparaisse pour t'emmener dieu ne sait où ». Mais les usagers rencontrés ne sont pas dupes : dans la mesure où cet univers conserve sa « pottérité », ils continuent de s'inspirer de la série originelle, voire de s'y lier. L'un d'eux s'empresse même d'évoquer un *easter egg* (un clin d'œil) : les initiales du collège germanophone forment le mot « N.I.M.B.U.S. » (c'est-à-dire Nibelungen Institut für Magische Bildung und Studien), soit le nom du modèle de balai que reçoit Harry Potter à l'école des sorciers.

plusieurs établissements de magie de part et d'autre de l'Atlantique²³⁻²⁴. Chacune des franchises prolongeant l'univers du *College of Wizardry* rend possible son exploration et son expérimentation de manière suffisamment indépendante que pour permettre une consommation autonome. Même s'ils partagent un canon et, plus récemment, des activités communes à l'instar du *Challenge* (2017) – c'est-à-dire un tournoi où s'affrontent les trois premières institutions historiques –, chaque collège développe néanmoins sa propre narrativité dans son propre château (ou structure équivalente).

2.2. Contextualisation du dispositif

Ces établissements matérialisent un monde fictionnel pour des interactions. Cependant, cette matérialisation s'opère et s'éprouve de manière locale et fragmentaire pour des raisons pragmatiques. En ce sens, ils constituent des manifestations partielles de l'univers du CoW, qui est bien plus étendu (Périer, 2016a). Faisant l'objet de rêverie, ce dernier est capable de déployer un champ des possibles ludo-narratifs propices à certaines formes de production (démultiplication de produits dérivés, de fan advertising, de quiz pour déterminer sa maison, etc.) et de réception (fan-arts, fanfictions et fanmusics principalement) transmédiatiques. En somme, il agit comme une émulation pour conserver les personnes dans l'univers, quand bien même la partie serait achevée.

Jouxtant des environnements forestiers, les bâtiments à l'architecture médiévale et leurs espaces intérieurs instaurent une atmosphère typiquement potterresque propice au sentiment d'immersion. Chaque pièce agrémentée d'objets se voit attribuer une utilité. Ainsi détournés de leur fonction initiale, les différents sites évoquent le cadre des *British School Stories*, teintées de fantastique. De fait, ces endroits se montrent tout aussi familiers qu'imprévisibles et étranges. Ils plantent le décor, rythment les événements, invitent à l'exploration et multiplient les situations pour exalter la complexité des personnages et leurs relations²⁵. Ces lieux participent à cet égard à la suspension de l'incrédulité.

Le *College of Wizardry* propose deux types de rôles principaux. Le premier est celui d'un jeune adulte suivant un cursus de l'enseignement supérieur pour apprendre une magie avancée en trois ans. Membre de l'une des cinq maisons aux valeurs et à l'histoire

²³ Par franchise, nous entendons « un mécanisme commercial consistant à céder à des tiers les droits d'une propriété commerciale (œuvre ou série à succès), contre le paiement d'une redevance aux ayants droit, pour que ces tiers puissent l'exploiter dans d'autres domaines commerciaux » (Letourneux, 2017, p. 339).

²⁴ Le *Czocha College of Witchcraft and Wizardry* (Pologne, 2014), la *New World Magischola* (États-Unis, 2016), le *Nibelungen Institutes of Magical Education and Studies* (Pologne, 2017), le *Bothwell School of Witchcraft* (Royaume-Uni, 2017) et l'*Université royale des arts magiques* (Belgique, sortie reportée à une date ultérieure). À ceux-ci, ajoutons le jeu *Avalon, A School of Witchcraft* (Pologne, 2018). Ses caractéristiques le démarquent de ses prédécesseurs puisque cette spin-off plonge des personnages de 16 à 19 ans dans une diégèse médiévale.

²⁵ Cette vie estudiantine teintée de magie est faite de leçons et d'entraînements, mais aussi de moments d'amitié et de romance, de rivalité et d'intrigues. Ce faisant, elle confronte les personnages aux effets hasardeux de leurs sortilèges et de leurs potions ainsi qu'à des rencontres avec des créatures fantastiques ou de protagonistes venant du monde magique.

singulières, cet étudiant considéré comme un *junior*, un *sophomore* ou un *senior* vit une existence insouciant, oscillant entre les cours et les activités péri-, voire extrascolaires. Lui ou l'un de ses condisciples est nommé préfet de cette maison, ce qui lui prévaut certaines prérogatives. Le deuxième type de rôle est celui du professeur, titulaire d'un cours et chargé de la gestion de la discipline. Pour ce faire, il est assisté humainement et matériellement dans ses tâches (cf. *infra*).

Ordinairement, une partie couvre les premiers jours d'une année académique et en reprend les temps forts. Tout commence avec l'entrée des étudiants au collège. Vêtus de leur toge, voire maquillés pour l'occasion, ils se réunissent dans le grand hall pour prêter l'oreille au discours directorial avant d'entonner l'hymne en l'honneur de l'établissement. Cet accueil solennel cède la place au repas collectif et aux premiers temps libres favorables aux échanges et aux rencontres estudiantines. Le couvre-feu décrété à minuit n'empêche pas le jeu de se poursuivre : le *College of Wizardry* se considère effectivement comme un monde subsistant au même titre que les univers déployés par les MMORPG²⁶, ne prenant fin que le dernier jour du jeu. Quotidiennement, les journées sont rythmées par six heures de cours et par des activités périscolaires, à l'instar du *fireball dragon*, la discipline sportive remplaçant le quidditch²⁷ ; les personnages sont libres de participer ou de s'éclipser de ces différentes activités. Lors du dernier soir, les autorités procèdent au décompte des points attribués aux différentes maisons et ouvrent le bal.

2.3. Le *sandbox*, une amorce à l'engagement, à la créativité et à la performance

Pour rencontrer la multiplicité des motivations et des manières de jouer, mais aussi pour satisfaire la diversité des attentes et des valeurs de ses publics, les concepteurs du *College of Wizardry* inscrivent leur activité dans la mouvance du *sandbox*, du « bac à sable ». À l'instar des univers numériques *Second Life* ou *Minecraft*, ils proposent un environnement matériel et diégétique, sans intrigue prédéterminée, mais caractérisé par une évolution libre des personnages, de leurs relations et du cours des événements²⁸. En d'autres termes, ils mettent à disposition des usagers un espace et une diégèse, du matériel et des bénévoles qui interprètent à la demande des seconds rôles, mais aussi – si pas surtout – une architecture ludique reprise dans la note d'intention (cf. *infra*). Le caractère *sandbox* du jeu attribue aux usagers la responsabilité de développer de manière individuelle et/ou collective leur personnage et, en particulier, de créer des relations sociales, des intrigues..., mais aussi du matériel, des contenus de cours, etc.

Pour en revenir à la note d'intention, elle se présente comme un contrat ou un pacte rôlistique dont l'adhésion conditionne la participation à l'activité ludique, érige les

²⁶ MMORPG, acronyme de l'expression anglaise *Massively Multiplayer Online Role Playing Games* ou, en français, jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs.

²⁷ Celui-ci n'est pas organisé pour des raisons pragmatiques et de propriété intellectuelle.

²⁸ Il y a dès lors une quantité de petites histoires qui peuvent être suivies ou ignorées selon le bon vouloir des personnages-joueurs.

usagers en une communauté interprétative librement choisie et investie, dans le cas présent, de l'autorité fictionnelle (Périer, 2016b). Établissant un référentiel des possibles ludo-narratifs, ce *design document* se compose d'un système de règles et de mécaniques de jeu, mais aussi d'éléments diégétiques. L'activité ludique s'appuie principalement sur deux principes, à savoir le *free to play* et le *play to loose*. En d'autres termes, tout est permis tant que les protagonistes marquent leur accord pour le jouer. Chacun étant maître de la tension dramatique de l'interaction, l'individu seul décide des effets (des sorts, des potions, etc.) qui l'affectent. Le jeu étant une forme contemporaine d'économie du don fondée sur la création et l'échange, « perdre » y concourt, en ce sens qu'un personnage-joueur « donne » du jeu à autrui en espérant que celui-ci soit disposé à le recevoir et à le lui rendre. Les usagers se voient donc impliqués, responsabilisés sous peine de ne plus avoir de partenaires pour jouer. Concernant les éléments diégétiques fournis, ils concernent l'organisation de l'école, c'est-à-dire les maisons existantes, les années scolaires, les parcours – comprenez les options – et les horaires de cours en fonction de ces parcours. Indépendamment de ces éléments, le joueur reçoit personnellement une proposition de personnage préconstruit. Contenant des détails factuels, des éléments biographiques ainsi que des suggestions de développement, cette fiche de personnage de deux pages lui est soumise peu après son inscription pour être appropriée et, au besoin, modifiée en tout ou en partie.

2.4. Le ludique connecté comme outil de reliance entre les réalités et entre les espaces

Le *College of Wizardry* cultive ce besoin de produire et de consommer des contenus et des objets qui étendent et densifient son univers au point de lui conférer un effet de réel. Puisque les usagers sont substantiellement libres de créer et de prendre part au jeu souhaité – et ce, que ce soit préalablement à la partie et/ou durant celle-ci –, il n'est pas inhabituel que les personnages soient conçus entièrement par un ou plusieurs participants ; le cas échéant, le groupe se forme à partir des sphères amicale et familiale. Pour générer ces possibilités narratives et relationnelles, le dispositif ludique privilégie la technologie. En effet, dès leur inscription, les joueurs accèdent à un réseau de groupes Facebook mis en place par les concepteurs ou sur initiative des usagers eux-mêmes en fonction d'un critère déterminé (maison, année, parcours, club, etc.). Ces espaces en ligne permettent de développer – pour une partie donnée – les personnages, leurs relations, etc.²⁹. En somme, d'ajouter une profondeur sociale et émotionnelle à une expérience esthétique et ludo-fictionnelle.

²⁹ La structure sociale qu'engendre l'activité ludique se construit selon des logiques réticulaires, égalitaires et affinitaires. Deux précisions s'imposent. Premièrement, l'égalitarisation des relations se réalise dans un mouvement de déstratification-restratification (Servais, 2016) eu égard, entre autres, aux manières de s'engager, d'être dans le jeu et d'y jouer. Deuxièmement, les amitiés émergentes sont sélectives et se forment à l'occasion des temps non rentables de la partie en ligne et/ou en présentiel, des moments au cours desquels les usagers échangent sur leur existence ordinaire, quotidienne (Berry, 2016).

Au-delà de cette dimension narrative, le modèle collaborationniste du *College of Wizardry* encourage aussi la création, individuelle et collective, d'artefacts ludiques (à l'instar d'une carte du maraudeur, de baguettes et de leur holster, etc.). Des conseils sont recherchés, échangés et le fruit de l'artisanat est exposé et soumis au regard critique de la communauté interprétative. Cette participation potentiellement intense des usagers dans le développement fictionnel et matériel de l'univers incite les fans à s'engager dans la promotion du jeu à travers leur réseau de relations, à le légitimer et à contribuer à son essor international. Notons au passage qu'une proportion non négligeable des participants est impliquée – ou, tout au moins, au courant de ce qui se déroule – dans les fandoms d'Harry Potter. De fait, les groupes Facebook dédiés au *College of Wizardry* finissent par adopter des pratiques de ces fandoms et, dès lors, par concourir à une circulation plutôt inhabituelle de productions faniques.

De plus, l'équipe organisatrice propose d'inscrire le personnage sur le réseau social pour sorciers, Czochabook, d'y télécharger une photo de profil, d'y poster des statuts et des publications, de les commenter, mais aussi de former des groupes et d'envoyer des messages privés. En d'autres termes, de transposer les usages des réseaux sociaux de la réalité ordinaire vers la réalité ludique. En toute potentialité, l'usage de Czochabook peut faire advenir un jeu préliminaire et, *in fine*, améliorer l'expérience. La création de ces espaces à chaque itération de l'activité favorise l'émergence d'un collectif à l'origine du développement et du partage de contenus et d'usages, mais aussi de liens ludiques, sociaux et affectifs.

L'investissement dans ce jeu étendu dévoile plusieurs formes d'engagement, des postures entre lesquelles l'individu peut circuler³⁰ : certains usagers s'impliquent pleinement, d'autres se contentent d'observer, de « liker » ou de partager des publications tandis que les derniers les ignorent. Au fil des réitérations de l'activité ludique, cette composante numérique a pris de l'ampleur et gratifie, semble-t-il, l'utilisateur qui s'investit sans pour autant sanctionner celui qui n'y prendrait pas part. À cet égard, une série d'ateliers sont proposés dès l'arrivée sur le site et visent à favoriser les contacts entre joueurs, à aborder les questions de sécurité (générale et émotionnelle), mais aussi à intégrer le personnage-joueur dans l'univers du CoW³¹, dans la mesure où il est invité à se positionner avec ses pairs sur des sujets : que pense-t-il des loups-garous, des non-mages, etc. ? Ce faisant, ces ateliers permettent enfin aux concepteurs d'encourager les individus à sortir de leur zone de confort, à briser les règles fictionnelles du collège, à se faire remarquer, à être exceptionnels en tous sens comme dans la saga originelle.

³⁰ Ces différentes dispositions se retrouvent également durant la partie effective, physique. En conséquence de quoi, l'expérience est radicalement subjective, le jeu pouvant (ou non) advenir sur ces espaces actuels et/ou numériques.

³¹ Qu'elle relève du canon ou du fanon, une extension permet d'explorer de manière différente un univers et ainsi de compléter, voire d'influencer la vision que l'amateur s'en construit. Mais ce processus est très personnel. L'expérience étant esthétique et esthétisme, l'individu peut ne pas considérer l'univers dans sa globalité, mais en fonction de son cheminement, de ses goûts et dégoûts. Les ateliers favorisent une calibration des visions du monde.

2.5. La fonction nodale des collectifs

La dimension improvisée de cette pratique ludo-narrative sert à créer et à intriquer des fictions dans l'action, à faire évoluer le monde, ses personnages et ses intrigues dans une direction que rien ne laissait présager. Cette incertitude et cette insécurité relatives sont accentuées par une segmentation de la population étudiante selon l'année scolaire et le parcours (comprenez, l'option, la carrière), et ce, pour limiter et rendre crédibles les camaraderies. À l'instar des guildes présentes dans les MMORPG, les maisons apportent un caractère familial, fraternel qui prévient le développement d'un sentiment d'isolement des joueurs. Elles les invitent également à se dépasser à travers la coupe des maisons. À cette première agrégation s'adjoignent des clubs et des sociétés secrètes qui offrent des occasions additionnelles pour se réunir et tisser des liens transversaux avec des protagonistes des maisons rivales, à dénicher des secrets ou résoudre des énigmes, à s'aventurer dans le château ou sa forêt, etc. Bref, ces collectifs amènent les usagers à devenir de véritables résidents du collège, ce qui implique, au demeurant, l'apprentissage et l'incorporation d'une série de savoirs et de savoir-faire, d'attitudes et de réflexes (Berry, 2012).

Le dispositif ludique instaure une dépendance technologique, sociale et symbolique librement consentie ; Servais (2017a) pose le même constat à l'égard des MMORPG examinés. Des entretiens et des observations, nous relevons un sentiment certain de reconnaissance, de camaraderie et d'accomplissement, car le jeu – en offrant une maîtrise de son destin dans un monde librement choisi où sont partagées des valeurs fondatrices comme l'amitié, la justice sociale – permet de recréer du rêve en déployant un univers qui dédouble le nôtre, mais sans l'annihiler. L'engagement à l'égard du *College of Wizardry* incite les participants à dépenser sans compter leur capital-temps, à restructurer leurs temps sociaux, tout en laissant la possibilité de quitter l'aventure à tout moment. Les sociabilités ludo-numériques semblent prendre généralement une importance croissante dans l'existence des individus rencontrés, le ludique connecté tentant de redéployer le relationnel et de le stabiliser du mieux qu'il peut au-delà du jeu (Servais, 2016 ; 2017b) : malgré les distances, les usagers aspirent à maintenir un contact et à se revoir en dépit de leurs contraintes respectives, que ce soit pour jouer ou non.

2.6. Du trans- au *deep media*

D'après Jenkins (2013), le transmédia natif se fonde, de manière tacite et présupposée, sur une distribution maîtrisée de la narration à travers des supports autonomes et complémentaires. Ceux-ci forment des points d'entrée narratifs distincts dont la consommation cumulative permet à des usagers participatifs d'éprouver une expérience unifiée et coordonnée. Or, ce procédé narratif reste, dans les faits, une pratique minoritaire, car économiquement risquée en l'absence d'une audience initiale (Ryan, 2017). L'industrie culturelle privilégie dès lors la mise en œuvre de projets transmédia par

extension, c'est-à-dire en étendant la narration sur plusieurs plateformes, mais à partir d'un contenu central fort plébiscité initialement par les publics

Tout projet transmédia soumet aux usagers des personnages à suivre, des intrigues à démêler, des informations à décoder, un langage pour communiquer..., soit autant d'éléments facilitant l'entrée dans un univers complexe. Lorsqu'un tel projet mobilise un jeu de rôle, cela peut engendrer des tensions liées à la complexité du monde, des collectifs (de joueurs et/ou de fans) et de leurs pratiques respectives.

Le *College of Wizardry* correspondait initialement à une forme de réception transmédiatique du Potterverse, satisfaisant les caractéristiques définitionnelles de ce procédé narratif. Bien que l'univers du jeu soit encore pensé par rapport à son pendant originel (cf. *supra*)³², son émancipation a permis l'émergence d'un transmédia original tant dans sa production que dans sa réception. Éclairant singulièrement la manière dont les protagonistes s'engagent dans une forme de narration potentiellement multiplateforme, notre analyse évoque davantage une autre catégorie de transmédia, à savoir le *deep media* (Rose, 2011). Ce dernier se focalise, non pas sur la manière de raconter un récit, mais sur la façon d'engager des publics dans une narration commune, cohérente et coordonnée qui intensifie un sentiment d'immersion. Le *College of Wizardry* incarne l'intelligence collective et la culture participative à l'œuvre, les usagers mobilisant les potentialités des médias à leur disposition. Engagés à des degrés divers, ces publics disposent d'une place nodale dans l'activité, étant connectés socialement, technologiquement, voire symboliquement, à la fois dans leur réception et dans leur production. Le jeu permet ainsi de raconter une histoire fragmentée à travers des médias, mais disséminée entre les mains de chaque personnage-joueur. Et ce n'est que dans l'interaction que produit le jeu étendu que ces récits peuvent être potentiellement rassemblés. Les réseaux sociaux sont à ce titre des adjuvants et des exhausteurs d'expériences, concourant au succès de l'activité.

En guise de conclusion

Ce texte invite à prendre la mesure du temps long avant de catégoriser le procédé narratif d'une œuvre. Disposant d'un florilège terminologique aux frontières parfois contestées, nous avons identifié les stratégies successives dont a fait l'objet le Potterverse au fur et à mesure de ses déclinaisons en supports et en produits. La participation des publics, si chère à Jenkins, n'est jamais assurée et reste, nous semble-t-il, une question de dispositions des individus plus que des dispositifs techniques. Offrant à ses usagers un monde à la fois si proche et si différent du nôtre, brouillant même leurs frontières, Rowling a le génie de dialoguer, à l'heure de la démocratisation d'internet, avec ses

³² Pour autant, les usagers, fans et/ou joueurs, développent une activité interprétative qui est fonction, semble-t-il, de leur déambulation à travers les différents supports de la série initiale, quand bien même la diégèse ludique s'en est émancipée ; en ce sens, toute consommation médiatique influence en retour la vision portée sur le jeu et sur la saga pottérienne (Sépulchre, 2013).

fandoms et de s'employer à saturer leurs espaces culturels, aux fins d'attribuer à son Monde magique une force affective, une puissance émotionnelle. Cette dernière le rend dorénavant apte à se développer seul, à se « drageonner », à s'épanouir de manière transmédiatique, et ce, quand bien même l'auteure cesserait un jour de le cultiver.

Le *College of Wizardry* représente à cet égard un drageon extraordinaire qui s'est émancipé et étoffé par la force des événements, suite à une réaction protectionniste – mais néanmoins conciliante – de l'industrie culturelle. Cette émancipation programmée contribue au développement d'une narration augmentée et d'un dispositif transmédia autonome, qui n'en demeure pas moins familier tant pour ses concepteurs-organiseurs que pour ses joueurs-fans. Cet affranchissement relève toutefois de la ruse, en ce sens qu'aucun participant n'est dupe : la saga originelle, dans ses extensions canoniques ou faniques, reste une source d'inspiration pour les personnages-joueurs qui mélangent l'univers originel à celui du CoW.

Si les concepteurs-organiseurs posent les jalons du dispositif transmédiatique, les joueurs-fans y contribuent également volontairement, faisant l'éloge du *do it yourself* : au-delà de la conception des récits de la vie fictionnelle de leur alter ego et de leurs costumes, les fan-arts, les fanfictions et autres fanmusics sont à l'honneur. Mais si ces créations demeurent les plus visibles, d'autres formes de réception transmédiatique existent, à l'instar des balades numériques sur *Google earth*, de la rédaction de poèmes, du chant en l'honneur de sa maison ou de son Collège, du port de couleurs ou de tatouages spécifiques, etc. Soit autant d'éléments que les intéressés peinent à dévoiler, hormis à leurs proches, tant ce plaisir de prolonger (ou de rester en lien avec l'univers électif) est considéré parfois comme un plaisir coupable. Nulle question d'échappatoire ou de déni du quotidien cependant, mais une intrication des réalités source de reliance.

Nécessitant un réagencement des agendas et un redéploiement des sociabilités, ce prolongement ludique d'origine fanique incarne vraisemblablement une autre manière de faire société en dépit de la distance entre les participants. Il consacre une sorte d'« Harry Potter way of life » tant il marque encore présentement nos acteurs de terrain. Le *deep media* en serait-il la cause ? Ce procédé déploie assurément une expérience originale, tentant dans le cas présent d'offrir des moments potentiellement intenses. Ainsi, pour nos sorciers et leurs professeurs, faire « communauté », c'est refaire une fiction en lui octroyant une possibilité d'existence réelle (Tuillon Demésy, 2016,) ; c'est l'éprouver et, si possible – en fonction des aspirations et des moyens –, l'étendre, voire l'intriquer avec le quotidien.

Les pages se tournent, les chapitres se succèdent, les tomes s'enchaînent, mais le temps n'y change rien : séduisant toujours ses publics, le *Wizarding World* ou son drageon – le *College of Wizardry* – peinent à satisfaire la satiété de ses amateurs et habitants.

Bibliographie

- Becker, H.S. (2010). *Les Mondes de l'art* (J. Bouniort, Trans.). Paris : Flammarion. (Original work published 1988).
- Berry, V. (2012). *L'expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*. Rennes : Presses universitaires de Rennes.
- Berry, V. (2016). Des groupes de joueurs aux groupes de potes dans les jeux en ligne. In O. Martin & E. Dagiral (Éd.), *L'ordinaire d'internet. Le Web dans nos pratiques et relations sociales* (pp. 58-82). Paris : Armand Colin.
- Bourdaa, M. (2012). Le transmédia : entre narration augmentée et logiques immersives. *InaGlobal*. Retrieved from : <http://www.inaglobal.fr/numerique/article/le-transmedia-entre-narration-augmentee-et-logiques-immersives>. Consulté le 16/06/2018.
- Bourdaa, M. (2015). Panorama historique des études de fans. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 7. Retrieved from : <http://rfsic.revues.org/1644>. Consulté le 16/06/2018.
- Bromberger, C. (1998). *Passions ordinaires : du match de football au concours de dictée*. Paris : Bayard.
- Brougère, G. (2008). La ronde de la culture enfantine de masse. In G. Brougère (Éd.), *La ronde des jeux et des jouets. Harry, Pikachu, Superman et les autres* (pp. 5-21). Paris : Autrement.
- Brougère, G. (2017). Personnages et captation de l'enfant dans la circulation transproductive. In G. Brougère & A. Dauphagne (Éd.), *Les biens de l'enfant* (pp. 73-103). Paris : Nouveau Monde éditions.
- Di Filippo L., & Landais E. (2017). Dispositifs transmédiatiques, convergences et publics: construire et penser les relations entre médias. In L. Di Filippo & E. Landais (Éd.), *Penser les relations entre médias. Dispositifs transmédiatiques, convergences et constructions des publics* (pp. 7-46). Strasbourg : Néothèque Éditions.
- Falgas, J. (2016). Et si tous les fans ne laissaient pas de trace. Le cas d'un feuilleton de bande dessinée numérique inspiré par les séries télévisées. *Études de communication*, 47, pp. 151-166. Retrieved from: <https://www.cairn.info/revue-etudes-de-communication-2016-2-p-151.htm>. Consulté le 16/06/2018.
- Jenkins, H. (2013). *La culture de la convergence. Des médias au transmédia* (C. Jaquet, Trans.). Paris : Armand Colin. (Original work published 2006).
- Letourneux, M. (2017). *Fictions à la chaîne. Littératures sérielles et culture médiatique*. Paris : Seuil.
- Maigret, É. (2013). Penser la convergence et le transmédia : avec et au-delà de Jenkins. In H. Jenkins, *La culture de la convergence. Des médias au transmédia* (pp. 5-19) (C. Jaquet, Trans.). Paris : Armand Colin.

- Nonnecke, R.B. (2000). *Lurking in email-based discussion lists*. (Doctoral dissertation). University of Guelph, Guelph.
- Périer, I. (2016a). De la fiction romanesque au monde ludique. In A. Besson, N. Prince & L. Bazin (Éd.), *Mondes fictionnels, mondes numériques, Mondes possibles. Adolescence et culture médiatique* (pp. 185-200). Rennes : Presses universitaires de Rennes.
- Périer, I. (2016b). Le jeu de rôle, une autre forme de narration sérieuse ? *Itinéraires*, 2. Retrieved from: <http://journals.openedition.org/itineraires/3453>. Consulté le 16/06/2018.
- Possamaï, A. (2018). *The i-zation of Society, Religion, and Neoliberal Post-Secularism*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Rose, F. (2011). *The Art of Immersion. How the Digital Generation Is Remaking Hollywood, Madison Avenue, and the Way We Tell Stories*. New-York: W.W. Norton & Company.
- Ryan, M.-L. (2017). Le transmédia storytelling comme pratique narrative. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 10. Retrieved from: <http://journals.openedition.org/rfsic/2548>. Consulté le 16/06/2018.
- Sépulchre, S. (2011). La Constellation Transmédiatique de *Breaking Bad* : Analyse de la Complémentarité trouvée entre la Télévision et Internet. *ESSACHESS-Journal for Communication Studies*, vol. 4, 1(7), pp. 175-186.
- Sépulchre, S. (2013). Les Constellations narratives. Que font les téléspectateurs des adaptations multimédiatiques des séries télévisées ? *TV/Series*, 3. Retrieved from: <https://journals.openedition.org/tvseries/729>. Consulté le 16/06/2018.
- Sépulchre S., & Servais O. (2018). Towards an Ordinary Transmedia Use: A French Speaker's Transmedia Use of Worlds in Game of Thrones MMORPG and Series. *Journal of Media and Culture*, vol. 21, 1. Retrieved from: <http://journal.media-culture.org.au/index.php/mcjournal/article/view/1367>. Consulté le 16/06/2018.
- Servais, O. (2016). La radicalisation virtuelle. Contextes et logiques des scènes en ligne. In P.-J. Laurent (Éd.), *Tolérances et radicalismes : que n'avons-nous pas compris ? Le terrorisme islamiste en Europe* (pp. 175-187). Mons : Couleur Livres.
- Servais, O. (2017a). De la religion aux jeux vidéo. « Opium » du peuple ou ancrage social ? Ethnographie entre religion et mondes virtuels. *Communication présentée au colloque international Entre ombre et lumière : les addictions, aliénation ou structure de résilience ?*, Bruxelles, Belgique, 27-28 janvier.
- Servais, O. (2017b). Avatars, guildes et joueurs intensifs. De la dépendance à la reliance dans *World of Warcraft*. In A.C. Mayneri (Éd.), *Entre errances et silences. Ethnographier des souffrances et des violences ordinaires* prospective (pp. 171-197). Louvain-la-Neuve : Academia/L'Harmattan.
- Tuailon Demésy, A. (2016). Vous avez dit quidditch ? Carnet Hypothèses : *Mundus Fabula*. Retrieved from : <https://mf.hypotheses.org/186>. Consulté le 16/06/2018.

Tuillon Demésy, A. (2017). Le *quidditch moldu*. De l'imaginaire à la réalité. *Questions de communication*, vol. 31, 1, pp. 393-413. Retrieved from: <https://www.cairn.info/revue-questions-de-communication-2017-1-p-393.htm>. Consulté le 16/06/2018.

Des vagues et des courants

Au centre des logiques transmédiatiques comme fondations des négociations et des appropriations des productions des acteurs communautaires d'*Overwatch*

Meggie De Fruytier

« If you've got the information, you've got all the cards »
Sombra (*Overwatch* - Blizzard Entertainment)

Résumé : Les jeux vidéo offrent à explorer des espaces de pixels et de papier, d'images et de mots, qui aujourd'hui dépassent largement les cadres circonscrits par l'objet « jeu ». Dans cette contribution, nous mobiliserons des exemples concrets issus d'un terrain, dans le cadre d'une thèse en anthropologie menée depuis mai 2016 sur le jeu de Blizzard, *Overwatch*. Sur cette base, nous présenterons trois types de relation circulaire qui se nouent entre le monde du jeu, les designers et les joueurs (dont les fans) : pour, par ou dans le monde du jeu vidéo. Ces circularités se nourrissent, au sein d'*Overwatch*, depuis sa version beta en mai 2016, d'expériences et de contenus transmédia (jeux de piste, fanfictions, musiques, etc.) qui peuvent être insérés dans des logiques crossmédia (jeu vidéo, comics, série, film, etc.). À travers quelques cas de terrain, nous montrerons la complexité du phénomène ainsi que ce mouvement d'aller-retour et de dialogues qu'a choisi d'entretenir Blizzard avec sa communauté, qui est aujourd'hui une des plus actives (30 millions de joueurs en 2017). Les caractéristiques et enjeux du transmédia au sein de ce jeu seront, enfin, abordés à partir de l'analyse des personnages fictionnels. Elle nous permettra de saisir les rapports complexes qui s'établissent entre les membres qui gravitent autour d'*Overwatch*, qu'ils soient professionnels ou amateurs, humains ou non-humains.

Mots-clés : jeu vidéo, transmédia, circularité, anthropologie, acteurs fictionnels, jeu étendu

« C'est du Blizzard », voici une des premières phrases qui m'ont attirée vers le dernier jeu de l'éditeur californien Blizzard, *Overwatch* (OW) pour PC. Je mène une recherche doctorale en anthropologie sur ce jeu depuis sa sortie en 2016. Dans cet article, je focaliserai l'étude des logiques transmédiatiques sur l'approche des personnages en milieu vidéoludique propice à celles-ci. Je montrerai comment les créations, tant de l'équipe créative d'OW que des joueurs, influent sur la perception même du jeu et de son contenu selon des processus complexes d'appropriation, de collaboration, de mobilisation et de négociation. Afin de pouvoir montrer les tensions existantes entre versions canoniques et « parallèles » des contenus fictionnels, j'exposerai trois canaux qu'exploitent les joueurs et les concepteurs¹ pour asseoir leurs relations et leurs échanges. Pour rendre perceptibles les enjeux de telles interactions, je me baserai sur deux études de cas archétypales de l'implication du personnage dans les processus relationnels entre les divers acteurs composant les communautés d'*Overwatch*. D'une part, j'utiliserai *The Soldier:76 case* comme exemple de l'appropriation d'un personnage au travers de la recherche de son histoire et de la création de nouvelles versions de celle-ci, et, d'autre part, *The Sombra case* fournira un exemple, hors norme par sa disposition dans un *alternative reality game*, de la traque d'un personnage au travers d'éléments de l'histoire du jeu disséminés au sein de nombreux objets virtuels transmédiatiques.

Comptant aujourd'hui près de 40 millions de joueurs, *Overwatch* s'est imposé sur la scène vidéoludique au même titre que d'autres titres bien connus tels *Fortnite* et *League of Legends*. De nombreux points communs sont à pointer par le chercheur, mais également par les joueurs : un milieu de haute compétitivité et une réputation sulfureuse quant à l'attitude dite « toxique » des joueurs. *Overwatch* avait tout pour rejoindre ces deux succès vidéoludiques, à commencer par son label quant au *gameplay*² : FPS, *first person shooter* (en français : jeu de tir à la première personne – TPP³). Cependant, dès le départ,

¹ Le terme « concepteur » n'est presque jamais utilisé par les communautés d'*Overwatch* francophone, où le mélange entre expressions anglophone et française est la règle. Les joueurs sont d'ailleurs très attentifs à ce vocabulaire hybride qui est la marque d'une distinction entre vrais joueurs et joueurs débutants ou mauvais joueurs. Nous l'utiliserons cependant ici dans sa forme française bien qu'elle ne recouvre pas totalement l'appellation de « designer ».

² Cette notion intervient fréquemment dans la réflexion des *game designers* pour indiquer la manière dont est joué un jeu : c'est la mise en mouvement d'un système de règles organisé de manière statique, exigence strictement logique de non-contradiction des règles entre elles. Voilà la définition qu'en donnent Salen et Zimmerman : « Le *gameplay* est l'interaction formalisée qui apparaît lorsque les joueurs suivent les règles d'un jeu et expérimentent son système via le jeu » (Salen & Zimmerman, 2004, p. 309, dans Leconte, 2012, p. 67). Dans le cas qui nous intéresse ici, les trois succès vidéoludiques présentés sont classés dans des genres différents : *Battle Royal* pour *Fortnite*, *MOBA* pour *League of Legends* et *FPS* pour *Overwatch*. Classiquement, ces genres avaient un grand impact sur les communautés qui les entouraient ainsi que sur l'ambiance et le comportement des joueurs qui les composaient. Les frontières sont maintenant beaucoup plus troubles, bien que certains genres restent associés à des comportements : le *FPS*, genre d'*Overwatch*, l'est à des stéréotypes qui en feraient un milieu propice aux comportements toxiques et agressifs.

³ Même dans les milieux francophones, il est rare que les jeux de cette catégorie soient désignés par TP ou bien encore « jeu de tir à la première personne ». En effet, dans les environnements linguistiques anglophone et francophone, le terme consacré pour ce genre est *FPS*.

l'équipe créative a choisi une autre optique de communication dans ses présentations et interviews préalables à la sortie officielle du jeu. Ils choisissent en effet de mettre en avant le côté tout public, voire familial, du jeu. Jeff Kaplan, chef de file de l'équipe créative, a déclaré au lancement du jeu, lors d'une interview : « *It's a family-friendly game.* » Lors de cette allocution, il a insisté sur les grands points qui feront de cette phrase le mantra de travail de son équipe autour du jeu⁴. À cela s'ajoutent les interventions savamment orchestrées des membres de la communauté du jeu vidéo, ciblés avec soin (streamers, youtubeurs et autres grands acteurs du jeu vidéo). Nous avons là les prémisses d'un engouement qui différencie *Overwatch* des jeux de sa catégorie (FPS), l'éloignant de *Counter Strike* et *Halo*.

Ethnographie d'*Overwatch* : culture-industrie et contexte propices aux pratiques transmédiatiques

En parallèle des deux principes de communication mentionnés ci-dessus et du contexte ambiant de convergence culturelle de Henri Jenkins qui constitue l'un des points cruciaux des expériences vidéoludiques, l'insertion dans une culture-industrie⁵ ayant connu de nombreux jeux AAA⁶ (*Starcraft*, *World of Warcraft*) a permis à *Overwatch* de s'implanter dans un terreau fertile de « fans de Blizzard », « public expert et actif » (Bourdaa, 2016, p. 101), qui suivent avec avidité ou du moins avec curiosité les nouveautés de l'entreprise. En effet, par exemple, *World of Warcraft* (WoW) est directement lié à *Hearthstone*, jeu de cartes accueilli avec grand engouement pour les liens fictionnels et l'effet de « citation » qu'il propose par rapport à WoW. *Hearthstone* est en effet issu de ce dernier et s'en inspire largement pour ses visuels et les éléments « historiques » des communautés, *lore*⁷ et pratiques de *World of Warcraft*. Il en va de même pour un jeu plus récent, *Heroes of the Storm* (HoTS), qui est l'archétype même du jeu transmédiatique de la firme. Ce MOBA, *Multiplayer Online Battle Arena*, propose aux joueurs d'incarner les personnages phares des divers jeux de Blizzard. C'est donc naturellement qu'à la suite de sa sortie, les adeptes des jeux de l'entreprise ont vu les personnages d'*Overwatch* « portés », c'est-à-dire adaptés et insérés, dans HoTS. Au-delà de l'habitude déjà bien installée chez les

⁴ Pour l'article complet : <https://www.wired.com/2016/05/overwatch-the-rare-positive-shooter/>, consulté le 20 septembre 2019.

⁵ Voir à ce propos : Jean-Pierre Warnier (2008) et Hélène Laurichesse : « Le développement de la marque *a posteriori* d'un succès caractérise le contenu culturel en pointant l'importance de la notoriété des personnes, des œuvres sérielles ou transmédia » (Laurichesse, 2013, p. 60).

⁶ Les jeux classés comme AAA sont des jeux qui économiquement présentent un potentiel de succès conséquent. Ce sont les grands jeux vidéo à succès qui se déclinent généralement en suites, tant leur poids et leur succès garantissent un investissement sûr pour les éditeurs de jeux vidéo. En voici quelques exemples : *Mario Bros*, *Assassin's Creed*, *Warcraft*, *Borderlands*, etc.

⁷ Le *lore* comprend tous les éléments narratifs construisant l'univers fictionnel entourant le jeu *source* ainsi que les détails visuels de celui-ci ; il comprend ce que Vincent Berry appelle « background » ou « storyline » en tant que « fil rouge narratif qui traverse et anime ces univers » (à propos de WoW) (Berry, 2012, p. 97).

joueurs d'une approche transmédiatique des jeux accessibles au sein d'un même écran de chargement, la Blizzard App, les diverses expériences vidéoludiques proposées par l'entreprise, tant pour les designers que pour les joueurs, ont installé un environnement fécond dans lequel *Overwatch* s'est vu doté de caractéristiques inédites pour son genre vidéoludique, le *FPS*, qui le différencie des autres jeux de sa catégorie.

Les parallèles avec les autres jeux de la franchise Blizzard (d'autres genres vidéoludiques) sont, quant à eux, nombreux : de *World of Warcraft*, il est ressorti un véritable engouement, pouvant mener à l'obsession, des éléments historiques, du *lore*, adaptés dans *Overwatch* par l'insertion forte du jeu dans une histoire qui n'est pas nécessaire au déroulement des parties (de nombreux *FPS* sont d'ailleurs connus pour leur pauvre contenu de *lore*) ; dans *Hearthstone*, l'importance de la communauté dans les modes de compétition et de communication a été mis au jour, etc. *Heroes of the Storm*, quant à lui, a été placé comme prolongement de l'expérience ludique d'*Overwatch* pour les joueurs. Ces derniers peuvent redécouvrir leur(s) personnage(s) préféré(s) sous un nouveau jour, tant du point de vue du graphisme que du *gameplay*. De plus, de nombreuses récompenses lient sciemment les deux jeux, dans une stratégie à la frontière avec les logiques transmédiatiques⁸ : jouer à l'un permet de gagner des récompenses dans l'autre. C'est donc, d'une part, une opportunité économique et de population de joueurs qui est jeu, et d'autre part un lien volontairement renforcé d'une expérience transmédiatique variée et orchestrée avec soin en vue de séduire les fans.

Dans ce contexte de joueurs chevronnés habitués à de nombreuses logiques transmédiatiques et citations chères aux « geeks⁹ », *Overwatch* est un exemple flagrant de la potentialité du transmédia dans ses logiques spécifiques en milieu vidéoludique et de la facilitation de l'acceptation de ses processus par un contexte propice. Nous allons voir maintenant, par deux études de cas, la construction de relations complexes entre designers et joueurs induites par ce transmédia, mais surtout ce qu'il induit chez les uns et les autres. D'une pratique des concepteurs *parasseyeuse* (par la réutilisation de concepts, d'idées et par une économie de moyens manifestes) et/ou *complexe* (par le soin apporté aux liens et à la cohérence) a découlé la création d'un espace de négociation, un brainstorming à grande échelle, soutenu par les moyens technologiques actuels, incarnant ce que Mélanie Bourdaa désigne comme « convergence technologique et culturelle » (Bourdaa, 2016, p. 101). Ces moyens technologiques sont de nature variée et constituent un ensemble de lieux de présence des joueurs que les acteurs officiels du jeu investissent également : réseaux sociaux – Facebook et Instagram –, multiplication des forums dont le plus complet et actif est Reddit¹⁰, algorithmes de recherche performants, déchaînement de vidéos YouTube et de streaming, partage incessant en ligne d'œuvres d'artistes, c'est-

⁸ L'histoire du personnage continue non pas comme celle de son *lore*, de son histoire fictionnelle, mais comme celle de son histoire communautaire avec les joueurs et les designers. L'historicité du personnage se construit de ces histoires différentes, le personnage est perçu dans ma recherche comme intriqué au sein des relations avec les autres acteurs de ces communautés.

⁹ Voir à ce propos : Peyron (2013).

¹⁰ <https://www.reddit.com/r/Overwatch/>

à-dire dans ce cas de *fanarts*, résultat d'un « braconnage culturel » (Bourdaa, 2016, p. 101) et, enfin, communication en direct facilitée par des programmes tel Discord.

Depuis 2016, je m'insère directement dans le milieu (Berque, 2016) entourant *Overwatch* par une participation observante sur le temps long. J'y mène une recherche inductive et qualitative alimentée par une visée prospective (Hermesse, Singleton & Vuilleminot, 2011 ; Defreyne, Hagdad Mofrad, Mesturini & Vuilleminot, 2014 ; Lejeune, 2014). Deux niveaux d'observation sont mis en place : une ethnographie fine d'un groupe de joueurs francophones participant presque exclusivement au sein de communautés anglophones du jeu (jeu en anglais ainsi que participation sur des forums internationaux en anglais également) et une observation indicielle suivant les traces laissées par les joueurs dans leurs différents lieux de présence, appréhendant le jeu étendu que constitue *Overwatch* par l'expérience qu'en font ses acteurs. Cette méthode repose donc à la fois sur la stabilité de jeu avec un groupe d'acteurs de terrain récurrents ainsi que sur de l'éphémère par le suivi du bouillonnement incessant de nouveaux commentaires et nouvelles mises en scène du soi et de pratiques qui constituent le jeu étendu *Overwatch*. C'est dans cette insertion au sein de mon terrain que se sont dégagées peu à peu trois logiques d'exploitation de canaux de communication servant de bases à l'élaboration et la prolifération de logiques transmédias¹¹ en adéquation avec le format imposé par les canaux (vidéos, images, écrits, etc.) :

- ce que les concepteurs proposent aux joueurs ;
- ce que les joueurs s'approprient, entraînant de nouvelles logiques ;
- la mise en scène et le partage de ces appropriations à travers divers canaux de communication¹².

Ces canaux au sein du jeu étendu sont de trois types :

- « du noyau » : les acteurs d'*Overwatch* usent de canaux déjà existants associés officiellement à *Overwatch* ;
- « satellitaires » : les acteurs usent de canaux non officiels, créés par des fans et autres acteurs des communautés *Overwatch* ;
- « hybrides », c'est-à-dire relevant à la fois de canaux non officiels investis par les designers d'*Overwatch* et les professionnels de Blizzard Entertainment comme Reddit, et à la fois de nouveaux canaux officiels créés pour des occasions particulières qui ne seront plus réutilisés par la suite comme moyen de communication au sein des communautés *OW*.

¹¹ Voir notamment l'analyse de Geoffroy Patriarche et de Marie Dufasne sur les pratiques de communication des audiences : « Nous proposons de distinguer cinq grandes stratégies conceptuelles autour de l'audience et du public dans un contexte médiatique et communicationnel de plus en plus marqué par la convergence technologique, la communication *many-to-many* et la participation à la production et à la distribution des contenus. Ces stratégies sont la substitution, l'hybridation, la variation, l'articulation et la désolidarisation des critères de définition » (Patriarche & Dufasne, 2014, p. 199).

¹² Pour une proposition d'une typologie des activités « performées » à l'intérieur des communautés, voir Bourdaa (2016).

Je vais maintenant me concentrer sur deux études de cas d'expérience de terrain où les acteurs officiels (créateurs du jeu, *community managers*, etc.) ont exploité des logiques et canaux du noyau et hybrides afin de proposer aux joueurs une découverte progressive et proactive des personnages du jeu. Cette découverte s'est rapidement vue transposée dans des logiques et canaux satellitaires par les joueurs, qui ont ainsi augmenté la *transmedia storytelling*, du noyau et hybrides de départ.

Logiques et canaux	Du noyau	Satellitaires	Hybrides
Types de canaux	Objet jeu, forums officiels, sites officiels, Blizzard App, vidéos officielles, réseaux sociaux (pages officielles ainsi que celles de professionnels liés au projet <i>Overwatch</i>), etc.	Forums non officiels, pages personnelles, réseaux sociaux (pages non officielles), site privé, <i>fanart</i> , fanfictions, etc.	Reddit, Twitch et YouTube (par des mandats temporaires officiels auprès d'acteurs extérieurs à l'équipe de professionnels travaillant sur OW), sites officiels créés pour un événement ponctuel
Acteurs en présence des responsables des logiques et canaux	Designers et autres professionnels travaillant pour Blizzard sur le projet <i>Overwatch</i> (ex. : acteurs vocaux)	Joueurs, artistes, youtubeurs et <i>streamers</i> (sans mandat officiel de la part de Blizzard)	Joueurs, artistes, youtubeurs, <i>streamers</i> , designers et autres professionnels officiels travaillant sur le projet officiel OW → lieu de rencontre, d'inspiration et de négociation directes entre les acteurs professionnels et non professionnels

The Soldier: 76 case : l'appropriation d'un personnage fondateur

Cette première étude de cas consiste en la découverte et l'appropriation progressive¹³ de l'identité et de l'histoire d'un personnage central du *lore* d'*Overwatch* : Soldat/Soldier: 76. Les premiers contacts des joueurs avec ce personnage ont été déployés au sein même des canaux du noyau de ce contexte propice entourant le jeu OW. En effet, dès les

¹³ En guise d'avertissement sur la nuance à apporter, avertissement qui se retrouve en de nombreuses occasions dans la littérature : « Évidemment, il n'est pas obligatoire de connaître tous ces éléments pour appréhender le film [le jeu vidéo ou autres créations culturelles], mais on ne peut le comprendre de manière véritablement exhaustive sans une approche transmédiatique très exigeante du public » (Peyron, 2008, p. 338).

prémises du jeu¹⁴ et des communications à son propos, le personnage *Soldier: 76* a tenu un rôle central. Étant un des personnages jouables en bêta-test, il s'est vu également rapidement doté d'éléments de *lore*. Ces éléments, cependant loin d'être directement accessibles sur une page de présentation interne au jeu, ont été dispersés dans divers lieux de présence des joueurs, allant de l'objet jeu aux forums officiels de Blizzard. Directement intégrés dans un univers fictionnel transmédia, de nombreux joueurs se sont donné pour mission de délier les fils de l'histoire du jeu, de remonter les pistes, d'établir des théories et hypothèses ; pratique courante dans les univers de jeux vidéo et les environnements transmédiatiques. En bref, les joueurs se sont mis en « chasse des personnages », traquant les indices où qu'ils se trouvent avec parfois un souci du détail impressionnant et une imagination débridée. Dès la sortie du jeu en bêta-test, deux vagues d'intérêt ont traversé de nombreux joueurs des communautés anglophones du jeu : *Who is Soldier: 76* et *Who is Daddy 76*. La première vague s'insère directement dans les logiques de noyau, quant à la deuxième, elle en use afin de l'augmenter par processus d'appropriation, par des logiques hybrides et satellitaires, au travers de leur participation aux histoires en marche. En effet, « la participation [...] témoigne du droit des fans de s'engager activement dans la création et la re-circulation des matériaux culturels » (Bourdaa, 2016, p. 103).

La vague d'intérêt *Who is Soldier: 76* se caractérise par la recherche méthodique et systématique des éléments de *lore* officiel autour du personnage *Soldier: 76*. Le but de nombreux joueurs, mais également leur plaisir, a été de trouver le plus rapidement possible quel personnage de l'histoire passée du jeu, la base principale du *lore* d'*Overwatch*, se cachait derrière le masque de ce soldat américain typique et écorché du temps du jeu. Rapidement, les joueurs ont fait un lien plutôt évident avec Jack Morrison, le chef d'*Overwatch* avant sa dissolution, dissolution préalable au temps du jeu qui se passe quelques années plus tard et où les différents acteurs du *lore* s'interrogent sur la reformation, même illégale, du groupe d'élite *Overwatch*. Les pistes suivies par les joueurs afin de traquer *Soldier: 76* s'échelonnent d'indices laissés sous forme d'un dossier « *Soldier: 76* » au sein du jeu, dont les joueurs ne peuvent voir que la couverture, à des répliques vocales tenues par le personnage en jeu, à des propos tenus par les personnages dans un article de presse du *lore* sur un forum de Blizzard dédié à la « communication officielle » d'*Overwatch*, c'est-à-dire des articles « écrits » par des journalistes du *lore* d'*Overwatch* via une plateforme servant de relais entre joueurs et personnages du jeu, et à l'histoire du jeu. Avec toutes ces petites pièces de puzzle disséminées dans les canaux

¹⁴ Notons que, par son essence même, le jeu vidéo implique le joueur dans le développement de l'histoire, des actions et du déroulement du jeu. En effet, comme le souligne Étienne Armand Amato en ce qui concerne les formes premières du jeu vidéo (console et arcades), qui aujourd'hui trouvent des échos dans le jeu vidéo sur ordinateur : « De petites scènes simplistes s'affichent à l'écran. Elles attribuent une responsabilité envers les événements, donnent un rôle, des règles et un objectif ludique » (Amato 2014, p. 163). Aujourd'hui, cette responsabilité, ce rôle et cet objectif ludique, de germe dans un support, se retrouvent éclatés dans les lieux de présence des joueurs (qu'Étienne Armand Amato désigne comme « nouveaux contextes de jeu »), ce qui leur donne accès à d'autres possibles parmi ceux que nous allons exposer ici.

du noyau de l'environnement d'*Overwatch*, les joueurs ont petit à petit affiné leur appréciation du personnage et, finalement, ont posé son identification qui sera confirmée quelques jours après par les voies officielles de Blizzard. Un mois après la sortie du jeu, les spéculations et recherches des joueurs ont porté leurs fruits et, bien vite, ils se sont consacrés à de nouvelles recherches, de nouvelles spéculations ; à la traque toujours plus resserrée du personnage au travers de son *lore*.

Mais seulement par le *lore* ! En effet, dans la seconde vague d'intérêt étudiée ici, les joueurs, plutôt que de traquer le personnage et son histoire officielle, ont proposé une histoire alternative, une réinterprétation non sans humour de *Soldier: 76*, le mettant en scène dans un rôle inédit et incohérent par rapport aux éléments qu'ils ont pu récolter dans les canaux du noyau d'*Overwatch* : celui de père protecteur, « vieil ours mal léché » aux petits soins envers des enfants turbulents et facétieux (incarnés de façon récurrente par certains personnages du jeu). Dans un premier temps, les *fanarts* et commentaires autour de cette nouvelle facette de l'histoire du personnage portaient sur le caractère du personnage et sa mise en scène sous la forme d'un protecteur bienveillant, un peu tyrannique et maladroit. La première apparition que j'ai pu identifier est un *fanart* partagé sur la plateforme Deviantart, proposant une galerie en ligne où chaque artiste quel que soit son niveau peut exposer ses œuvres. Le 14 mai, soit dix jours avant la sortie officielle du jeu, Chickenwithtie met en ligne un dessin cartoonesque qui célèbre l'apparition d'une part méconnue de la vie des personnages d'*Overwatch*.



Figure 1. Capture d'écran personnelle de la page Deviantart de Chickenwithtie et de son *fanart* « Dad 76 ».

Source : article de blog de recherche personnelle sur Daddy 76 : <https://meggieerisethnography.wordpress.com/2016/12/19/daddy-76/> – (<https://chickenwithtie.deviantart.com/art/Dad-76-609062437>, consulté le 3 octobre 2017 ; le compte a été depuis désactivé)

De cette première image issue de l'imagination d'un fan, « fan-producteur » ou « pro-amateur » (Bourdaa, 2016, p. 108¹⁵), la figure protectrice mise en scène a été immédiatement reprise ; par effet *buzz*, celle-ci s'est infiltrée dans de nombreux lieux de présence. Des partages, citations et reprises ont vite fait d'asseoir le canon ainsi que d'ajouter à cette première figure, celle du père. Par propagation, cette vision paternelle du personnage s'est faite de plus en plus présente dans les canaux satellitaires, pour ensuite se répercuter dans les canaux hybrides, et enfin devenir récurrente dans ceux du noyau. Devenant une référence grandement partagée dans les communautés « bruyantes » anglophones (Jenkins, 2006) (elle a peu percé dans les milieux francophones), comme le montre l'illustration, celle-ci s'est vue « officialisée » dans les espaces narratifs possibles sans incohérence par rapport au *lore* d'*Overwatch* par l'ajout d'une réplique vocale que *Soldier: 76* fait en présence d'un autre personnage, Tracer, qui incarne souvent la fille de celui-ci dans les histoires alternatives qu'ils partagent. Aujourd'hui, un « *Yes Daaaad !* » tonitruant célèbre le « clin d'œil » des artistes et créateurs du jeu¹⁶ devant les productions des joueurs, mais fait également office de trace d'une histoire commune, celle des coulisses de la vie des personnages du jeu, *découverte* par les communautés *OW*.

Du point de vue des joueurs, vécue comme dissonance et/ou anomalie, cette version de l'histoire est critiquée et rejetée par les fans du *lore* respectueux du canon dans sa forme la plus « pure », voire presque « aliénés » par cette dernière (Arthur, 29 ans, sans emploi, fan de pop culture et grand consommateur de contenus en ligne) ; pour d'autres, en revanche, plus intéressés par l'humour ou bien encore par toutes les possibilités de mise en scène de leurs personnages, celle-ci constitue une part cachée de l'histoire qu'ils intègrent en parallèle de l'histoire canonique du *lore*, dans une forme de cohabitation fictionnelle complexe. De ce fait, cette première étude de cas met en évidence l'importance de l'histoire (le *lore*), mais également de l'historicité¹⁷ des personnages et éléments du canon officiel. C'est dans cette dernière, principalement, que les relations entre designers et joueurs se tissent et se mettent en tension : par opposition, réponse par citation, célébration sur les canaux de communication externes à l'objet jeu sans

¹⁵ Ou encore « consommateur collaborateur, baptisé consom'acteur, *prosumer*, webacteur, ou consommateur 2.0 » (Laurichesse, 2013, p. 69)

¹⁶ Derrière cette reconnaissance se cachent également des enjeux économiques, marketing et de communication (voir à ce propos, Bourdaa, 2016). Je ne m'attarderai pas sur ces aspects, préférant respecter l'axe actuel de mes recherches : la compréhension du vécu quotidien de la plupart des joueurs. Cela ne veut pas dire que ces considérations échappent aux joueurs, loin de là. Ils ne sont pas dupes des mécaniques entrepreneuriales qui traversent le contexte du jeu *Overwatch*. Ils se concentrent seulement plus sur les aspects communautaires et de reconnaissance.

¹⁷ Ce concept repris de l'histoire de l'art marque l'une des deux approches relatives à un élément/objet du patrimoine lors de sa rénovation et de son étude. L'authenticité originelle peut être recherchée en excluant les étapes ultérieures qui ont *dénaturé* la production initiale, ou l'historicité peut être valorisée en incluant les différentes étapes qui ont changé/modifié la production initiale. Il s'agit donc ici de dépasser le critère d'authenticité afin de prendre en considération l'histoire de l'élaboration de l'œuvre telle qu'elle est au présent. Il en va de même ici pour le personnage, où seront pris en considération l'authentique personnage, le canon, ainsi que toutes les modifications, les apports extérieurs et ajustements qui composent désormais une figure hybride entre canonique et « des coulisses ».

intégration dans ce dernier, et par acceptation avec de légers ajustements. Ce qui se joue ici en profondeur pour les joueurs et les acteurs officiels d'*OW*, c'est la construction des connaissances autour du jeu, des connaissances que ceux-ci engrangent afin de construire un capital social tel que défini par Pierre Bourdieu, preuve parlante que « la réception n'est plus juste assimilée à une consommation d'un produit culturel, mais aussi à un déplacement continu entre créativité, choix tactiques, engagement (et parfois refus, cela va de soi), et construction identitaire » (Bourdaa, 2016, pp. 104-105). Pour les joueurs, ce capital rassemble, selon son type et sa pratique, des éléments de *lore* et/ou de tactiques et/ou de *gameplay* et/ou de l'histoire communautaire construite sur les trois canaux. Ce capital participe à la consolidation du statut de bon joueur, mais également au plaisir de reconnaître les citations et références qui peuplent les écrits et images des trois canaux. Pour l'équipe créative, de soutien logistique et managériale d'*OW*, ce capital est construit à la rencontre entre leurs intérêts professionnels et personnels. De plus, cette construction est également celle d'une histoire commune, archivée sur la Toile, que les joueurs et designers s'approprient comme ils le peuvent et le veulent selon leurs intérêts et objectifs quant à l'objet jeu comme au jeu étendu. Ces constructions, individuelles et communautaires, sont du ressort d'une collaboration diffuse au sein des communautés *Overwatch* qui, peu à peu, mène à une reconnaissance effective de la part des acteurs officiels, par l'échelle et la récurrence de pratiques et de savoirs qu'ils peuvent observer dans les canaux du noyau ainsi qu'hybrides, et, de manière moins officielle, dans les canaux satellitaires.

The Sombra case : un alternative reality game à la recherche d'un nouveau personnage

Le 12 juillet 2016 a commencé la traque d'un personnage d'un autre genre pour les joueurs d'*Overwatch* ayant déjà pris l'habitude d'obtenir des dévoilements de l'histoire, morcelés dans divers supports et distillés avec soin et parcimonie. En effet, autant l'importance de l'insertion dans la sphère des jeux Blizzard a joué un rôle non négligeable dans l'acceptation de processus transmédiatiques dans un jeu qui ne s'y prêtait pas de prime abord de par son genre (*FPS*), autant le timing d'ouverture de cet événement a lui aussi favorisé la participation et l'engouement devant ces propositions transmédiatiques¹⁸. Cependant, cette traque a fait l'objet d'un agencement nouveau dans l'histoire des communautés *OW* et de leurs relations aux personnages et autres contenus du *lore*. Les équipes de Blizzard travaillant sur ce *FPS* ont dissimulé des indices de façon progressive dans leurs contenus autour du jeu, des indices non pas directs, mais des contenus à décoder. Au départ d'un quiproquo confondant ce personnage à venir avec son prédécesseur, lui aussi inconnu à cette époque, les joueurs ont d'abord emprunté

¹⁸ Durant les vacances scolaires, où la fréquentation se modifie tant au niveau des heures de connexion que du nombre de fréquentations, après quelques mois de « vie » du jeu, le nombre de joueurs et de fans s'étant stabilisé à un niveau plus que confortable et rentable, en préparation de la *Blizzcon*, la grande messe des joueurs des jeux Blizzard, etc.

une impasse dans la recherche de l'« *Ombre* » (en espagnol). Dans la vidéo clarifiant cette méprise par le dévoilement d'un personnage prénommé Ana, les joueurs se sont vus proposer une énigme dans un écran beige comportant des chiffres, semble-t-il agencés de manière aléatoire. Sans plus d'informations, les joueurs ont rapidement transformé cette suite de nombres hexadécimaux par traduction ASCII, par un déchiffrement, ce qui a eu pour résultat l'apparition d'un message : « ... *la que tiene la informacìon ; tiene el poder...* » (« Celle qui a l'information, a le pouvoir...¹⁹ »). Un jeu de piste de longue haleine a alors commencé, comportant de nombreuses énigmes demandant de nombreuses compétences en informatique et en piratage²⁰.

Parallèlement à ces compétences, il est apparu assez rapidement aux joueurs participant à la traque et à ceux qui, faute de compétences en ce domaine, la suivaient avidement sur les forums, les vidéos YouTube et autres lieux de partage (le plus utilisé et complet durant cette traque a été sans conteste Reddit) que le personnage fuyant devant leurs avancées était un pirate informatique. Un de mes acteurs de terrain, Max, un informaticien passionné de technologies, m'a d'ailleurs confié que, faute de temps, il ne participait pas, mais qu'il suivait avec grande attention et « en direct » le déroulement des recherches. Il laissait d'ailleurs son fil Reddit constamment ouvert, à la maison sur son deuxième écran et au bureau en arrière-plan qu'il consultait régulièrement. Dans l'étude de cas précédente, j'ai exposé l'importance de la collaboration dans l'édification d'une histoire transmédiatique, morcelée au départ, dont les divers acteurs permettent de reconstituer les contenus par centralisation au sein des trois canaux. Dans le cas qui nous occupe, cette collaboration se voit renforcée d'un état de mobilisation de certains des membres en fonction de leurs compétences. Cette mobilisation se fait soit par appel de joueurs à d'autres, soit par enrôlement personnel. Cependant, elle se fonde et se pérennise également par la masse de spectateurs avides de nouvelles informations qui lisent, aiment, partagent et commentent les diverses communications que font ces joueurs mobilisés dans l'action. Dans ce genre d'événement, il faut donc prendre en compte à la fois la mobilisation active des traqueurs et la mobilisation passive des spectateurs, qui diffèrent ici uniquement par les modalités d'action, les compétences requises et les formes d'engagement recherchées et valorisées par les individus.

Mise en abîme d'une *hackeuse* dans un jeu de chassé-croisé de *hacks*, ce procédé avait déjà été expérimenté par l'entremise d'articles « écrits par » des journalistes du *lore* sur les forums officiels. Toutefois, ici, le personnage devait être traqué de la même façon que lui-même traque et manipule ses victimes : par le piratage informatique. Là encore, Blizzard

¹⁹ Pour information : l'ARG a été décrite dans toutes ses étapes avec le plus grand soin par de nombreux membres de la communauté, traqueurs comme spectateurs dans différents canaux hybrides (Reddit) et satellitaires, comme ici dans le *Wiki Game detectives* : https://wiki.gamedetectives.net/index.php?title=Sombra_ARG, consulté le 15 juin 2018.

²⁰ Je fais référence ici au piratage informatique. Il est à noter que mes acteurs de terrain et les communautés d'OW (tant les acteurs officiels du jeu que les joueurs) n'utilisent que très rarement (généralement en d'autres contextes que celui du jeu) l'expression française, pour lui préférer les dérivés du mot anglais : *hack*.

a fait un travail nécessaire et remarquable afin de plonger les joueurs dans une immersion narrative, une sensation de réalisme (notamment par la cohérence et la concordance des contenus) et des références dans les références. Toutefois, cette proposition d'immersion narrative s'accompagne également de limites : celles de l'importance des compétences et celles provoquées par les langues en présence dans les communautés *Overwatch*. En premier, les compétences mobilisées ici sont très spécialisées (piratage de sites Internet, déchiffrement, manipulation complexe de codes et d'images) ; seule une petite portion des joueurs et fans d'*Overwatch* avait ces capacités, provoquant une division non moins intéressante entre traqueurs et spectateurs. Cette division, bien qu'asymétrique quant à la participation à l'événement a, dans les faits, provoqué deux types d'engouement : le plaisir de la traque de pointe pour les uns et, pour les autres, le plaisir de suivre une histoire qui se construit en direct et qui marque la communauté par une activité qui reste hors-norme et plutôt rare dans les expériences que peuvent vivre les joueurs de jeux vidéo. En second, les limites dues à l'utilisation de nombreuses langues pour jouer, mais également pour communiquer autour du jeu, ont induit une séparation manifeste entre les communautés. J'ai déjà brièvement exposé la différence notable qui existe dans la réception et la diffusion de certains éléments, comme celle d'une version alternative de la vie d'un personnage ; cette différence s'explique notamment par les lieux de fréquentation, comme Reddit qui est en anglais, pour un public international. Dans ces lieux de fréquentation, les joueurs ont eu l'opportunité de suivre sans restriction le déroulement de l'ARG, ce qui n'a pas été le cas sur d'autres plateformes n'utilisant pas l'anglais comme langue véhiculaire. J'ai pu observer le peu de remous qu'a fait cet événement dans les communautés francophones. Certains de mes acteurs de terrain, suivant les informations sur le jeu en français, savaient qu'un nouveau personnage allait venir, mais souvent ignoraient ce qui était en jeu dans son dévoilement.

Lors de ce jeu dans le jeu, par et pour l'objet-jeu, l'*alternative reality game* (ARG) a emmené les joueurs, *hackers*, passionnés d'énigmes, et les spectateurs de leurs exploits à faire preuve de réactivité, d'imagination, d'inventivité et d'une ténacité qui, à de nombreuses reprises, n'a pu que m'étonner et m'impressionner, de par leur souci du détail extrême et le niveau de minutie nécessaire pour mettre au jour des indices fugaces et bien cachés dans les divers éléments du jeu étendu (dans les canaux du noyau uniquement).



Figure 2. Capture d'écran d'un arrêt sur image retrouvé au sein d'un vidéo introductive d'un événement temporaire « Welcome to the Summer Games » : un code se trouve dans le rayon d'énergie suivant un des personnages, Tracer.

Source : https://wiki.gamedetectives.net/index.php?title=Sombra_ARG, consulté le 15 juin 2018

Les uns rassemblaient leurs forces, leur patience et leurs compétences afin de décoder et de s'approcher de la révélation du personnage ; les autres attendaient le prochain épisode des avancées des premiers sur les canaux hybrides et satellitaires. Les interactions ont été nombreuses entre les acteurs officiels d'OW et les joueurs, par les composantes de l'ARG, mais également dans un jeu subtil de dévoilement (par des commentaires et éléments d'interview) et de rétention d'informations. En effet, ce dernier point a, en quelques occasions, fait des « vagues » dans les communautés *Overwatch*. Dans le premier cas, une mise à jour a dévoilé, de manière extrêmement fugace et fort probablement involontaire, un visuel qui a défrayé les chroniques sur les trois types de canaux. Dans le deuxième cas, les joueurs ont relevé un élément du décor d'une des localisations disponibles en jeu qui pouvait être un indice. Malgré de nombreuses tentatives de décodage inventives, les joueurs ont été détrompés officiellement par l'équipe créative d'*Overwatch* au bout de quelques précieux jours. Ce qu'ils avaient cru voir comme un indice n'était en fait qu'un défaut non lissé dans le rendu visuel de l'environnement du jeu. D'une finition comportant quelques anomalies, ce faux indice s'est vu transformé en prétexte pour une *private joke* au sein des communautés OW et de l'historicité de ce personnage encore mystérieux. En effet, aujourd'hui, une animation en jeu ainsi qu'un *spray*²¹ que les personnages peuvent apposer dans le décor rendent « hommage » à cet événement qui aura défrayé les chroniques entourant l'ARG.

²¹ Un *spray* est un élément visuel que les joueurs peuvent apposer sur les murs des décors au sein du jeu, à la manière de tags.

L'animation à elle seule résume de nombreux enjeux qui se cachent derrière ce genre d'événements : la trace, les histoires, la célébration, l'humour et la citation.



Figure 3. L'emote « Amused » célèbre l'affaire du Skycode, à savoir le quiproquo à la suite d'un défaut graphique. Sombra, dans l'animation, se moque ouvertement de cette représentation que les traqueurs de l'ARG avaient prise pour un indice visuel (Capture d'écran personnelle, 2018).

Extrait romancé du carnet de terrain²² de l'événement (novembre 2016)

Le 4 novembre 2016, soit près de cinq mois après le lancement de l'ARG, le personnage est enfin révélé ; mais surtout il est mis en scène dans une forme d'« immersion narrative » (Calleja, 2011) au sein même des événements de la Blizzcon. Ces cinq mois se sont révélés sur la fin pénibles pour de nombreux participants : traqueurs et spectateurs de l'ARG. En effet, ceux-ci perdaient patience devant les longs écrans de chargement entre toutes les étapes, le peu d'activité durant de nombreux jours... La Blizzcon arrive enfin et, finalement, plus aucun joueur ne s'étonnerait que le personnage « sorte », soit révélé, durant cette occasion. Le temps se faisait long et l'attente insupportable. L'ARG perdait en intensité et en engouement au fur et à mesure des mois ; seuls l'acharnement, la peur du temps perdu « pour rien »²³ et l'énergie maintenaient les joueurs engagés dans l'événement.

²² Le carnet de terrain est, pour l'anthropologue, l'outil de base de la récolte des données qualitatives. À partir de faits notés au plus près de l'expérience vécue (pendant ou juste après), le chercheur accumule des données de première main afin de les analyser dans le travail d'ethnographie nécessaire à l'élaboration d'un savoir scientifique fondé sur l'observation participante. Je livre ici ce passage à des fins pédagogiques et analytiques pour que le lecteur puisse se rendre compte de l'implication personnelle et communautaire que provoque et nécessite ce genre de terrain, au plus près des fans.

²³ « C'est en quelque sorte des deux côtés de l'écran que les producteurs et les consommateurs de jeu vidéo sont comme aspirés dans les méandres des univers simulés. C'est la raison pour laquelle

Des vagues et des courants

Premier jour de l'événement. Blizzcon 2016. Tous les spectateurs attendent à leur manière de nouvelles informations sur leur(s) jeu(x) préféré(s). Les fans d'Overwatch espèrent à un moment une révélation. Quand viendra-t-elle ? C'est toute la question. Sur place ou en ligne, les joueurs se rassemblent pour le premier événement de ces trois jours de célébration autour des créations de Blizzard : la cérémonie d'ouverture. Commence alors l'élocution habituelle du CEO de Blizzard. Celui-ci, tel un prêtre, célèbre la première messe des fans de l'entreprise et de leurs produits. Ensuite, comme toujours, il s'éclipse devant une première vidéo thématique qui donne le ton de la Blizzcon (le jeu de rôle et la passion en famille ont été parmi les thèmes mis en scène lors des diverses années). Les yeux rivés sur les écrans sur place ainsi que sur les écrans de TV et d'ordinateurs passant le streaming en direct, les joueurs profitent du lancement officiel quand, tout à coup, la vidéo « déraile ». Des pixels apparaissent, le son crisse (peu importe où le spectateur se trouve : dans la salle de l'événement et sur les écrans de retransmission en direct via Internet). Dans la salle, le vécu est différent, les lumières vacillent également, alors que dans mon salon, en compagnie de mes acteurs de terrain en présentiel, et en Discord par conversation vocale, l'effet est saisissant. Tout portait à croire que notre connexion Internet posait problème, et que la vidéo avait donc des difficultés à être diffusée. Puis, après un très bref instant de stupéfaction, les joueurs ont, par vagues, compris ce qu'il se passait. La présentation était hackée ! Le moment est arrivé de révéler un personnage qui n'avait que trop fui devant les assauts des traqueurs d'indices du lore, Sombra.

Cette révélation a eu un impact fort autant sur les spectateurs sur place, comme en attestent les nombreuses vidéos et commentaires partagés de ce moment sur les divers canaux hybrides et satellitaires, que sur les spectateurs en streaming. Dans un cas, l'effet était semblable à l'engouement qui monte durant un concert, un même cri qui gonfle et des applaudissements dans un second temps qui se rejoignent en un brouhaha immense, mais loin d'être désagréable, dans l'autre, l'effet est concomitant à celui observable chez les spectateurs de football devant une belle action, un même cri et une excitation faisant bondir du fauteuil. Cet effet, cette « vague de bonheur et d'excitation » a été sans précédent dans l'histoire de la révélation des personnages et des éléments du jeu, qui est le sujet de mes recherches²⁴. La comparaison entre les réactions en vidéo lors de la présentation d'*Overwatch* pour la première fois à la Blizzcon 2015 et le dévoilement de Sombra ne laisse aucun doute sur la différence d'intensité. Il en va de même de mon expérience personnelle ainsi que de celle de la quinzaine d'acteurs de terrain. L'ampleur et l'impact dus à la préparation ainsi qu'à la longue attente ne font aucun doute sur l'importance et le potentiel de renforcement de l'intérêt que suscitent des propositions telles l'ARG. Cela montre aussi que les procédés transmédias ne peuvent être

Stephen Kline parle du jeu comme dispositif technique transformant non pas tant les loisirs que le temps lui-même en marchandise » (Kline *et al.*, 2003 dans Ter Minassian & Rufat, 2012, p. 9).

²⁴ Ces affirmations sont le résultat d'interviews, de collecte en ligne de commentaires et de vidéos, ainsi que de l'immersion du chercheur dans l'événement.

extraits de leur contexte, de leurs supports et doivent être construits avec le plus grand soin dans une tension délicate entre ennui et activité afin de ne pas lasser ni surcharger, en conservant le plaisir de l'attente. De plus, des propositions telles l'ARG ne peuvent être utilisées de manière récurrente. En effet, outre les impératifs de temps de travail, de coût et de mise en œuvre, ces procédés jouent sur la nouveauté, tout autant qu'ils sont plus efficaces dans une mise en abîme fictionnelle qui « immerge » les participants et les spectateurs dans l'univers à explorer. Là encore, un équilibre précaire mais essentiel doit être maintenu afin de jouer sur les limites du réalisme, en faisant se rencontrer l'histoire du *lore*, l'histoire communautaire du jeu et l'histoire du/des individu(s) impliqué(s) dans ce genre d'événements.

Conclusion

Comme nous l'avons vu à travers ces deux études de cas sur *Overwatch* et deux de ses personnages, les procédés transmédiatiques font partie de l'expérience de jeu des joueurs, faisant éclater les limites mêmes de ce qui est conçu comme le jeu. En effet, l'expérience du jeu s'étend dès lors dans les lieux investis par les joueurs en référence directe à *Overwatch*, le jeu étendu. Ces procédés transmédiatiques peuvent être facilités par le contexte dans lequel ils s'insèrent (comme le montre le cas de Blizzard), mais aussi par le capital de connaissances que les joueurs construisent ensemble et individuellement. Celui-ci permet l'insertion de ces procédés et donc la facilitation de leur implantation par et dans un registre commun qui sert de base aux divers contenus proposés au travers du transmédia. Ce capital de connaissances se renforce autant qu'il se construit au fur et à mesure des événements qui jalonnent l'histoire et l'historicité des personnages, l'histoire du jeu, l'histoire des communautés et l'histoire de jeu de l'individu.

Par ces procédés transmédiatiques, les joueurs et acteurs officiels d'*Overwatch* participent à l'augmentation²⁵, par appropriation et formes de participation, des contenus du jeu, ici le *lore*. Cette appropriation se fait selon une suite récurrente d'événements : l'apparition du contenu, l'effet buzz (ou l'abandon/avortement de l'intérêt porté aux contenus vidéoludiques par les membres des communautés OW), les vagues d'appropriation (lieu de la collaboration et de la mobilisation des joueurs), suivis

²⁵ Il existe deux formes d'augmentation de contenus relatifs au jeu : officielles et « parallèles ». Ces augmentations se font grâce aux pratiques de communication ainsi que via l'utilisation des diverses plateformes et outils technologiques (streaming, vidéo, son, animation 3D, etc.) qui se développent sur les trois types de canaux présentés ici : du noyau, hybrides et satellitaires. Dans ces canaux, trois grandes catégories de pratiques fondent la base nécessaire aux processus d'appropriation des contenus et du jeu par les joueurs ; celles-ci sous-tendent également la réalisation de cette augmentation : celle du contenu officiel par une histoire partagée, communautaire, ainsi que par des histoires parallèles au *lore* qu'elle englobe. Ce contexte transmédiatique et technologique ainsi que leur exploitation par les divers acteurs, officiels et joueurs créent de nouvelles formes de négociation inédites entre eux. Ces changements amèneront dans le futur des propositions novatrices, par la forme, le degré de participation et les technologies employées, qui fort probablement mettront au défi la conception même du transmédia et de ses logiques.

de la formation de courants par répétition et par l'ampleur que prennent les vagues d'appropriation. Les vagues et courants reposent sur trois processus fondamentaux : le partage (sous la forme de citations, de références, d'hashtags, etc.), les détournements du contenu initial créant de nouveaux contenus qui suivront les mêmes étapes (*fanart*, *fanfiction*, *machinima*, etc.), et l'appropriation du contenu initial. De ces courants découlent des pratiques, des discours, l'élaboration d'une relation entre les designers et les joueurs qui peut aller de la reconnaissance à la coopération relative, ainsi qu'une propagation de nouvelles pratiques et de nouvelles connaissances.

Bibliographie

- Amato, E. A. (2014). Le jeu vidéo, premier média cybernétique de masse. *Hermès, La Revue*, 70, pp. 163-165.
- Berry, V. (2012). *L'expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*. Rennes : Presses universitaires de Rennes.
- Berque, A. (2016). *Écoumène : Introduction à l'étude des milieux humains*. Paris : Belin.
- Bourdaa, M. (2016). La promotion par les créations des fans. Une réappropriation du travail des fans par les producteurs. *Raisons politiques*, 62, pp. 101-113.
- Bourdieu, P. (1979). *La distinction. Critique sociale du jugement*. Paris : Minuit.
- Calleja, G. (2011). *In-Game. From immersion to incorporation*. London/Cambridge: The PIT Press.
- Defreyne, E., Hagdad Mofrad, G., Mesturini, S., & Vuilleminot, A.-M (dir.) (2015). *Intimité et réflexivité. Itinérances d'anthropologues*. Louvain-la-Neuve : Academia-L'Harmattan.
- Hermesse, J., Singleton, M., & Vuilleminot, A.-M (dir.) (2011). *Implications et explorations éthiques en anthropologie*. Louvain-la-Neuve : Academia-L'Harmattan.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Laurichesse, H. (2013). La marque dans les industries culturelles : une approche hybride et spécifique. *Communication & management*, vol. 10, pp. 60-72.
- Lecointe, G. (2012). Virtualité et interactivité du jeu vidéo. In H. Ter Minassian, S. Rufat, & S. Coavoux, *Espaces et temps des jeux vidéo*. S.l. : Questions théoriques.
- Lejeune, C. (2014). *Manuel d'analyse qualitative. Analyser sans compter ni classer*. Louvain-la-Neuve : De Boeck.
- Marti, M. (2012). Jeux vidéo et logiques narratives. In H. Ter Minassian, S. Rufat, & S. Coavoux, *Espaces et temps des jeux vidéo*. S.l. : Questions théoriques.
- Patriarche, G., & Dufasne, M. (2014). Penser la diversité des pratiques médiatiques. Le réseau comme catégorie conceptuelle pour la recherche sur les audiences et les publics. *Réseaux*, 187, pp. 195-232.

- Peyron, D. (2008). Quand les œuvres deviennent des mondes. Une réflexion sur la culture de genre contemporaine à partir du concept de convergence culturelle. *Réseaux*, 148-149, pp. 335-368.
- Peyron, D. (2013). *Culture Geek*. S.l. : Éditions FYP.
- Schmitt, L. (2015). Le « transmédia », un « label » promotionnel des industries culturelles toujours en cours d'expérimentation. *Les Enjeux de l'information et de la communication*, 16/1, pp. 5-17.
- Ter Minassian, H., & Rufat, S. (2012). Espaces et temps des jeux vidéo. In H. Ter Minassian, S. Rufat, & S. Coavoux, *Espaces et temps des jeux vidéo*. S.l. : Questions théoriques
- Warnier, J.-P. (2008). *La Mondialisation de la culture*. Paris : La Découverte.

L'écriture sur soi : compétence liée à des pratiques transmédia ?

Esther Haineaux

Résumé : L'écriture sur soi (ESS) désigne la gestion, la lecture et la production de contenus à propos de soi-même. Ces activités partagées par tous sur Internet posent la question de l'existence d'une compétence d'écriture sur soi et de sa définition. Dans cet article, le transmédia est utilisé comme modèle permettant d'éclairer les pratiques d'écriture sur soi des internautes au regard de deux champs théoriques : l'identité et la compétence.

Mots-clés : écriture sur soi, identité numérique, compétence, pratiques, Internet

À l'heure actuelle, une partie du temps que les internautes passent en ligne est dédié à la lecture, la production et la gestion de contenus à propos d'eux-mêmes. La plupart des plateformes en ligne telles que les réseaux sociaux, les sites marchands, les comptes e-mails, etc. nécessitent en effet de la part des utilisateurs qu'ils fournissent, modèrent et actualisent les informations qui les concernent. Nous nommons ces activités de gestion, lecture et production de contenus à propos de soi « écriture sur soi » (ESS). Bien qu'elle soit devenue quotidienne et partagée par tous les internautes, l'écriture sur soi et les activités dans lesquelles elle se déploie sont assez méconnues. Dans l'optique de mieux comprendre ces activités puis d'en construire une définition en termes de compétence numérique et médiatique, nous proposons une réflexion sur le transmédia comme modèle permettant d'éclairer les pratiques des internautes. Cet article abordera ensuite deux champs théoriques permettant de définir l'écriture sur soi : l'identité et la compétence. Des exemples issus de notre terrain de recherche illustreront nos propos. Nous terminerons par une proposition concernant la méthode de récolte des données la plus adéquate pour le cas des pratiques d'écriture sur soi. Il est à noter qu'à l'heure d'écrire ces lignes, la recherche sur le terrain est en cours. Nous livrons donc ici les prémices de nos résultats d'analyse.

La conception du transmédia développée par Henry Jenkins est basée sur la production de contenus : « Le transmédia est le procédé par lequel les éléments d'une fiction sont dispersés sur diverses plateformes médiatiques dans le but de créer une expérience de divertissement coordonnée et unifiée » (Jenkins, 2006). Bien qu'elle ne les concerne pas *a priori*, cette définition peut être utilisée pour comprendre les activités de production

de contenus personnels sur Internet. Ainsi, nous pouvons considérer que, lorsqu'un internaute produit des contenus à propos de lui-même en ligne et les distille sur différentes plateformes, il agit, dans la plupart des cas, sans le savoir, selon un procédé transmédia. Cependant, à la différence des projets culturels, artistiques ou autres qui sont pensés pour être et se revendiquent transmédiatiques, l'écriture sur soi des individus n'est pas uniquement basée sur la production de contenus déposés sur différentes plateformes ou dispositifs. Elle concerne également un ensemble de pratiques, de comportements et de compétences qui sont transférés d'un média à l'autre. C'est une étude exploratoire réalisée sur le terrain des narrations interactives ludiques (NIL) qui nous a lancée sur cette voie de recherche. Nous présenterons donc cette recherche exploratoire et son terrain particulier avant de revenir à l'idée du transmédia.

Telles que définies par France Vachey, les narrations interactives ludiques (NIL) sont « des espaces où, réunis par dizaines, les joueurs-auteurs peuvent à loisir, à n'importe quelle heure du jour ou de la nuit, venir écrire pour interpréter un personnage, interagir avec d'autres, partager des histoires, dans le cadre de récits écrits seul ou à plusieurs mains » (Vachey, 2011, p. 4). Sur la toile, les NIL sont plus communément appelées « forums de jeux de rôles » ou « forums rp ». Ces plateformes ont pour particularité de requérir de la part des internautes qu'ils s'y inscrivent sous une identité fictive. Ainsi, le jeu consiste à animer des personnages, via des parties de *roleplay* asynchrones prenant la forme de textes écrits. Lors de l'inscription sur le jeu, l'individu est face à deux options qui vont déterminer son intégration dans la communauté et sa manière de jouer son rôle. Le joueur peut incarner un protagoniste créé de toutes pièces (en cela, les NIL se distinguent des jeux vidéo) ou un « héros prédéfini ».

Le terrain sur lequel nous avons réalisé notre recherche exploratoire est le forum rp « My Fairy Tales¹ », dont l'univers est une adaptation des histoires Disney à New York à l'époque contemporaine. Lors de leur inscription, les joueurs ont le choix entre incarner un personnage de leur imagination ou un héros appartenant à l'univers Disney (un prédéfini). Ces identités fictives vont donc servir de base pour le jeu au sein du forum, mais, très vite, elles vont quitter ses frontières et prendre vie ailleurs que sur leur plateforme d'origine. Les récits sont dès lors disséminés à travers la toile et même en dehors : ils sont transmédia.

Prenons l'exemple d'un protagoniste du forum My Fairy Tales : Jeff Bond. Celui-ci a vu le jour sur la plateforme du forum, où il dispose d'une fiche (sorte de passeport reprenant son identité civile, une description de son caractère, etc.) et d'un visage qui le représente : celui de l'acteur Simon Baker. Pour crédibiliser son héros (un New-Yorkais contemporain), la joueuse qui l'incarne a créé un profil Facebook à son nom. Sur ce profil, Jeff Bond a plusieurs amis qui sont, pour la plupart, d'autres personnages fictifs. Sur Facebook, Jeff agit comme tout le monde : il poste des images de son quotidien, est identifié par d'autres internautes sur des photos qui ne l'avantagent pas toujours, renseigne des informations qui le concernent, les grands moments de sa vie, etc. Certains

¹ <http://my-fairy-tales.forumactif.com>

joueurs de NIL prolongent également l'histoire de leur héros par des GIF animés qu'ils créent pour lui donner du mouvement ou pour remplir le rôle de films de vacances. Les joueurs envoient parfois des SMS au nom de leur avatar fictif et certains étoffent leur histoire par la rédaction de nouvelles ou des échanges épistolaires avec les autres protagonistes du forum. Enfin, les dessins représentant les personnages fictifs et des fanfictions sont communément employés pour prolonger l'histoire, au-delà des frontières du dispositif initial qu'est la NIL.

L'exemple choisi ici nous permet d'illustrer le caractère transmédiatique des productions des joueurs des NIL. Les pratiques ludiques des joueurs actifs sont en effet transférées d'une plateforme à l'autre : les joueurs créent des parties de *roleplay* sur les réseaux sociaux, les messageries instantanées, etc. Cependant, cet exemple nous permet aussi de constater que ce ne sont pas uniquement les « éléments d'une fiction qui sont dispersés sur diverses plateformes médiatiques » (Jenkins, 2006), ce sont également les comportements, les activités et les compétences qui voyagent entre les dispositifs. La création et l'animation de personnages fictifs sont donc transmédia, mais dépassent également ce phénomène. Ce constat nous amène à reconsidérer notre objet d'étude (l'écriture sur soi, qui englobe notamment les activités de création et d'animation de personnages fictifs), et à l'envisager sous deux nouveaux angles d'approche permettant de saisir au mieux ses spécificités : celui de l'identité et des compétences.

Écriture sur soi et Identité

Étudier la manière dont les individus gèrent, lisent et produisent les contenus qui les concernent (l'écriture sur soi) nécessite un passage par les définitions de l'identité. Nous considérons en effet que l'ESS est en lien étroit avec la construction identitaire des individus, que nous nommons, « écriture de soi » (EDS). Le concept d'identité est l'une des notions qui a fait, et fait toujours, l'objet de nombreuses publications scientifiques émanant de domaines variés. Dans le même temps, ce concept est d'usage courant. Définir l'identité est dès lors une entreprise ardue tant cette notion est vaste. Nous reprendrons ici uniquement quelques idées utiles pour la définition de l'écriture sur soi.

Pour les sociologues George Herbert Mead et Erving Goffman, l'identité est le résultat d'un processus, elle se construit progressivement à travers les interactions sociales (Goffman, 1973 ; Mead, 1963).

Pour Mead, les interactions sociales permettent aux individus d'incarner des rôles, des altérités qu'il nomme « soi ». Ces différents « soi » incarnés en interaction, l'individu les organise en lui-même, « moi », comme s'il organisait une sorte de dressing imaginaire composé de différents costumes, rôles : « le soi quand je fais un achat chez le boulanger », « le soi quand je réponds à mon patron », etc. Pour Jauréguiberry, le « moi » d'Herbert Mead est « le résultat d'un travail, sans cesse renouvelé par l'individu, de mise en cohérence interne de ses différentes faces externes constituées par ses relations sociales » (Jauréguiberry, 2000, p. 138). Le processus de construction du « moi » est

donc très fortement dépendant de l'environnement social de l'individu qui, au fil des interactions avec ses semblables, apprend qu'il existe « des soi possibles et d'autres pas » (Jauréguiberry, 2000, p. 139).

La vision goffmanienne de l'identité est elle aussi profondément liée à l'interaction. D'ailleurs, Goffman envisage l'identité comme le produit de chaque interaction. Pour Goffman, « c'est la situation qui définit l'identité plus que des caractéristiques intrinsèques de l'individu qu'il "emmènerait" partout avec lui. Puisque les interactions où s'engage l'individu sont multiples, l'identité est elle aussi multiple » (Rigaux, 2008, p. 94). Ainsi, la vision de l'identité de Goffman est davantage éphémère, celle-ci n'existant que le temps de l'interaction. Pour Goffman, l'identité endossée par les interactants est également négociée, c'est-à-dire que chacun se définit en fonction de l'autre : un professeur se définissant en fonction des étudiants, un vendeur en fonction du client, etc. Pour Goffman, cité par Alexandre Coutant, « l'individu doit compter sur les autres pour compléter un portrait de lui-même qu'il n'a le droit de peindre qu'en partie » (Coutant, 2011, p. 56).

Afin d'aborder et de définir l'écriture sur soi, il est donc nécessaire d'étudier les situations d'interaction, les moments où l'individu se définit par rapport, et en concertation avec d'autres. L'ESS se déroulant sur les plateformes numériques, la définition de l'identité numérique de Fanny Georges apporte davantage d'éléments pour définir notre objet et la manière de l'aborder sur le terrain de recherche.

Selon Fanny Georges, l'identité numérique est tridimensionnelle. Elle est composée de l'identité déclarative, agissante et calculée. « L'identité déclarative est une description de la personne par elle-même » (Georges, 2008, p. 3), un « choix conscient de traits pertinents (photo, préférences sexuelles ou politiques, etc.) » (Merzeau, 2009, p. 4). L'identité déclarative est ce que l'utilisateur dit de lui-même au dispositif. Ainsi, elle varie entre deux continuums : le réalisme et la quantité. L'identité déclarative peut être réaliste, fictionnelle ou bien « ni vraie ni fausse » (Georges, 2008, p. 3). Dans le cas des réseaux sociaux, l'identité déclarative se retrouve par exemple dans les données renseignées par l'individu dans son profil : prénom, nom, emploi, etc. Sur les différents dispositifs en ligne, la quantité d'informations de nature déclarative peut être grande (dans le cas par exemple des blogs de type « journal intime ») ou infime (une simple adresse e-mail dans le cas de certains jeux en ligne ou applications). L'identité agissante est la « trace temporaire d'une autre action, elle se compose de la mention des activités communautaires ou personnelles dans le monde virtuel » (Georges, 2008, p. 3). Elle prend la forme d'un relevé des activités sur lesquelles l'internaute n'a pas de prise. Enfin, « l'identité calculée se compose de variables produites par un calcul du système » (Georges, 2008, p. 3). Il s'agit en quelque sorte d'une mise en chiffres de l'individu. L'identité numérique des individus est donc une co-construction réalisée à la fois par l'individu lui-même, les autres (lorsqu'ils publient, aiment ou identifient la personne) et les dispositifs.

Les activités d'ESS comprennent notamment la gestion des traces en ligne, leur organisation et leur mise en cohérence, mais également le fait de pouvoir gérer l'ingérence d'autrui dans l'identité numérique et l'écriture de soi (EDS), entendue au sens

de construction identitaire. Ceci pose la question d'une éventuelle compétence d'ESS et de sa définition.

Les compétences liées à l'écriture sur soi

À l'instar de l'identité, la compétence est un concept entré dans le langage courant, ce qui, selon Guy Le Boterf, peut causer des « malentendus » (Le Boterf, 2008, p. 16). Plusieurs éléments de la définition de la compétence dans les champs de la pédagogie et des organisations sont cependant utiles pour mieux cerner l'ESS.

Selon François-Marie Gerard (2009, p. 10), « aujourd'hui, tout le monde s'accorde à dire qu'être compétent, c'est pouvoir mobiliser un ensemble intégré de ressources pour résoudre des situations-problèmes ». Ces ressources sont de deux types : les ressources internes et les ressources externes (Scallon, 2009 ; Tardif, 2006).

Les ressources internes sont propres à l'individu, elles comprennent les savoirs (théoriques, procéduraux et expérientiels), les savoir-faire (cognitifs, métacognitifs, sociaux, procéduraux et manuels) et les savoir-être (qualités personnelles de l'individu et attitudes sociales incorporées ; Bosman *et al.*, 2000 ; Romainville, 2007). Les ressources externes peuvent être un collectif auquel l'individu peut faire appel ou dont il peut s'inspirer, un corps de savoirs élaborés socialement (Le Boterf, 2008), des objets et artefacts (Hollan *et al.*, 2000) tels que les outils technologiques. Enfin, l'environnement dans lequel évolue l'individu (Hollan *et al.*, 2000) constitue lui aussi une ressource externe. Les ressources internes et externes sont puisées par l'individu dans un répertoire auquel il a accès et qui lui est en partie propre. Ces « outils », l'individu compétent les organise, les sélectionne et les combine afin de résoudre la situation particulière à laquelle il fait face.

Ainsi, comme l'identité, la compétence se définit en situation. Selon Anne-Sophie Collard et Jerry Jacques, citant Ecaterina Bulea et Jean-Paul Bronckart (2015, p. 4), « l'action compétente est également liée à une finalité, l'individu passe à l'action pour atteindre un but ». L'une des particularités de la compétence est que celle-ci est très liée à la personne qui la réalise. Ainsi, chaque individu compétent résout d'une manière qui lui est propre (parce qu'il possède un répertoire de ressources unique) les situations-problèmes qui se présentent à lui.

Selon Bernard Rey (2006), le processus individuel de mobilisation des ressources n'est jamais entièrement standardisé. Cependant, une partie de celui-ci peut l'être ou, du moins, être recyclée, transférée d'une expérience antérieure.

L'écriture sur soi : une méthode particulière

L'idée qu'une partie du processus de mise en œuvre d'une compétence puisse être transférée d'une situation à l'autre nous amène à nous interroger sur le caractère

transférable de la supposée compétence d'ESS et surtout sur la manière d'observer cette compétence, dont nous avons déjà établi qu'elle repose sur des pratiques transmédia. Comment rendre compte d'une compétence qui s'actualise dans des situations *a priori* inaccessibles au chercheur, sur des plateformes diverses et variées, lors de moments et dans des lieux où les individus ne souhaitent pas « être observés » ?

Notre revue de la littérature concernant les littératies, les notions de compétence et d'identité nous a permis d'établir plusieurs impératifs pour parvenir à définir l'écriture sur soi. Comme nous l'avons explicité, si nous considérons que l'écriture sur soi est transmédia, notre méthode de récolte des données se devait de saisir l'ensemble des lieux virtuels sur lesquels les informateurs réalisent des activités d'ESS. Pour cette raison, nous avons opté pour des entretiens de type « visite guidée ».

Ces entretiens filmés se déroulent face aux dispositifs (ordinateur, smartphone, tablette, etc.) utilisés par les informateurs (Collard *et al.*, 2017, p. 2). Cette technique possède une ressemblance avec la méthode des entretiens topographiques décrite par Claire Oger (2003, 2009), qui ont pour caractéristique de se dérouler en mouvement, tout au long d'un parcours dont l'informant est le guide. Dans notre cas, le mouvement ne se déroule pas entre des lieux physiques, mais bien entre des lieux virtuels. Les entretiens que nous réalisons ont donc pour thème la description des pratiques transmédiatiques des acteurs et leur commentaire. Il s'agit d'interroger les acteurs à propos de « ce qu'ils ont fait », « comment ils l'ont fait », etc. Cette description de l'action n'est pas sans rappeler la méthode des entretiens d'explicitations de Pierre Vermersch (1994).

Ces entretiens ont pour but d'amener les acteurs, par la mise en mots de leurs actions, à prendre conscience de leur propre cognition. Ainsi, ils favorisent les informations directes et les « éléments fonctionnels de l'action singulière tels que les connaissances théoriques effectivement utilisées dans l'action décrite, les buts effectivement visés, et les représentations effectivement mobilisées » (Balas-Chanel, 2002, p. 7). Nous avons donc choisi de réaliser des entretiens de type « visite guidée d'explicitation », réalisés dans l'environnement quotidien des acteurs et orientés vers « la description du faire » (Vermersch, 1994, p. 49). Le guide d'entretien a été construit sur base de notre revue de la littérature et comprend notamment des questions visant à recueillir des informations à propos des situations dans lesquelles s'actualise l'ESS, les ressources utilisées par les individus lors de l'ESS et les finalités poursuivies. Cette approche est à la fois hypothético-déductive et inductive. Nous avons en effet fait le choix de ne pas limiter notre étude à la validation d'une définition de l'ESS construite sur base de nos lectures théoriques, mais également de « comprendre les acteurs, en partant de la façon dont ils vivent et appréhendent ce qui leur arrive » (Lejeune, 2014, p. 20).

La méthode de recrutement des informateurs a été choisie de façon à favoriser l'hétérogénéité. Nous souhaitons en effet interroger des personnes de tous âges, genres et de tous milieux socioprofessionnels afin d'avoir accès à une variété de pratiques. Concrètement, nous avons publié sur Facebook des messages visant à recruter des personnes vivant un « changement de vie ». L'accent sur le changement nous permet

d'interroger des personnes qui vivent une phase de remise en question de leur identité et donc, peut-être, de leurs pratiques d'ESS. À l'heure d'écrire ces lignes, les entretiens sont en cours et nous avons déjà rencontré une personne débutant sa propre entreprise, une étudiante enceinte et une personne expatriée commençant un nouvel emploi.

Premiers résultats

Comme annoncé plus haut, nous sommes au début de la récolte des données. Cependant, plusieurs pistes se révèlent suite aux entretiens réalisés. Bien entendu, ces premiers constats sont à considérer avec précaution. Premièrement, concernant le caractère transmédiatique des pratiques d'ESS, nous n'avons, pour le moment, pas de donnée établissant que l'ESS se déroule sur des plateformes multiples et variées. Ainsi, les personnes interrogées cantonnent leurs activités d'ESS à trois plateformes (Facebook, LinkedIn et les e-mails) et à deux dispositifs : l'ordinateur portable et le smartphone. Ensuite, concernant la manière dont les informateurs ont appris à utiliser les dispositifs, il se révèle que l'apprentissage est essentiellement informel et se réalise par « essais-erreurs ». Cette remarque confirme le constat réalisé par David Buckingham (2007, p. 7) à propos de l'apprentissage d'Internet :

« Children's everyday uses of computer games or the Internet involve a range of informal learning processes, in which participants are simultaneously 'teachers' and 'learners'. They learn to use these media largely through trial and error –through exploration, experimentation and play; and collaboration with others, both in face-to face and virtual forms, is an essential element of the process. »

Concernant les finalités de l'ESS poursuivies par les personnes que nous avons interrogées, à ce stade, nous avons pu en identifier plusieurs dont la plupart sont celles que nous avons déjà listées à la suite de notre revue de la littérature. Ainsi, les finalités suivantes ont été identifiées dans les entretiens déjà réalisés : « affirmer son identité », « créer et/ou entretenir un répertoire de contacts », « observer, naviguer, lire », « gérer la *privacy* », « se cacher/marquer un aspect de sa personnalité ». Nous les expliquons ci-après.

La finalité « affirmer son identité » concerne la mise en commun de ses marqueurs individuels (Merzeau, 2009, p. 4). L'une des motivations de l'ESS pour les personnes que nous avons interrogées est en effet d'affirmer qui ils sont, leurs goûts, leurs opinions et leurs centres d'intérêt. Ensuite, l'ESS est réalisée dans le but de « créer et/ou entretenir un répertoire de contacts » (Cardon, Delaunay-Téterel, 2006, p. 4). Cette finalité est notamment très perceptible lors de l'entretien que nous avons réalisé avec la personne débutant sa propre entreprise, qui nous a, par exemple, décrit LinkedIn comme son « carnet de contacts ». L'une des finalités de l'ESS la plus présente chez les personnes que nous avons interrogées est celle que nous intitulons « observer, naviguer, lire ». Celle-ci est liée, pour Bastard *et al.* (2017, p. 15), à l'obtention d'une information : « Les réseaux

sociaux sont aussi utilisés comme un outil, plutôt passif, de navigation, d'observation et de lecture qui ne requiert pas de compétences expressives. » Les personnes que nous avons interrogées nous ont effectivement décrit les longues minutes passées sur Facebook ou LinkedIn à parcourir les informations de leurs contacts, des pages médias ou des groupes Facebook pour « s'informer ». Une préoccupation commune à l'ensemble des personnes interrogées concernait la finalité d'ESS que nous nommons « gestion de la *privacy* » (Georges 2012, p. 9 ; Granjon, 2014, p. 11). De nombreux choix posés par les informateurs (sélection de photo, suppression de contacts ou de statuts, etc.) ont pour but d'assurer la protection de leur vie privée. Une dernière finalité de l'ESS poursuivie par les informateurs est celle que nous nommons « se cacher/marker un aspect de sa personnalité » (Perea, 2010, p. 9). Les individus interrogés ont tous le souhait de dévoiler des pans choisis de leur vie privée. Ainsi, ils sont tous à même d'expliquer les critères de sélection des informations qu'ils publient.

À ce propos, une tendance nette est apparue lors de nos entretiens : celle de la sélection d'informations positives. Les individus interrogés désirent montrer au public (sur les réseaux sociaux) seulement les moments de bonheur, les accomplissements, les victoires, tandis que les moments plus négatifs, les « coups de mou » et les doutes sont davantage réservés à la sphère privée (conversations privées sur Facebook ou e-mails). L'une des finalités de l'ESS que nous n'avions pas identifiée dans la littérature et qui semble très présente dans nos entretiens concerne la construction identitaire (EDS). Certains informateurs ont mentionné l'importance de Facebook pour « retracer leur histoire personnelle » ou « se souvenir ». Ce dernier constat nous amène à considérer le lien étroit qu'entretient l'ESS avec l'EDS (écriture de soi). Les traces (Galinon-Méléneq, 2015) des activités d'ESS (statuts, photos, mails, commentaires, mentions « j'aime », etc.) constituent, pour la plupart des informateurs que nous avons rencontrés, des éléments importants. Les personnes interrogées nous ont d'ailleurs fait part de « moments » ou de « périodes » pendant lesquels elles parcourent ces traces, les modifient, les suppriment ou les pérennisent (par exemple, par l'impression de photos publiées sur un réseau social).

Si la gestion des traces a, en partie, pour finalité la gestion de la *privacy*, nous percevons qu'elle a également un rôle à jouer dans la structuration identitaire des individus interrogés, qui nous ont tous confié « tenir » à certaines traces. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle certains de nos informateurs n'envisagent pas de supprimer leurs comptes sur les réseaux sociaux : car ceux-ci renferment leurs souvenirs.

Conclusion

Le lien existant entre l'ESS et l'EDS semble être un élément fondamental de la construction identitaire des individus que nous avons interrogés. Cette observation réaffirme la nécessité d'une définition de l'écriture sur soi afin de bien comprendre en quoi elle se situe au cœur de la vie des individus contemporains.

En 2010, Renée Hobbs mettait en avant la nécessité, pour les individus, de maîtriser plusieurs compétences clés afin de pouvoir participer activement à la vie de leur communauté de plus en plus connectée :

« Today full participation in contemporary culture requires not just consuming messages, but also creating and sharing them. To fulfill the promise of digital citizenship, Americans must acquire multimedia communication skills that include the ability to compose messages using language, graphic design, images, and sound, and know how to use these skills to engage in the civic life of their communities. » (2010, p. 8)

Ces compétences s'actualisent notamment dans les activités d'ESS et constituent d'ores et déjà des atouts de poids sur les *curriculum vitae* des candidats à l'emploi. Le monde de l'éducation pourrait donc, selon nous, trouver opportun de ne pas cantonner l'apprentissage de l'ESS aux situations informelles, « de la vie quotidienne qui n'ont rien d'éducatives *a priori* : conversations, promenades, télévision et autres spectacles, activités de la vie quotidienne » (Brougère, 2002, p. 11). Si l'ESS est un élément des CV contemporains et des activités transmédiatiques des internautes, elle pourrait en effet être au menu des formations scolaires, et ce, d'autant plus que son importance dans la construction identitaire des internautes est cruciale.

Bibliographie

- Balas-Chanel, A. (2002). L'Entretien d'explicitation. Accompagner l'apprenant vers la métacognition explicite. *Recherches & éducations*, 1.
- Bastard, I., Cardon, D., Charbey, R., Cointet, J.-P., & Prieur, Ch.. (2017). Facebook, pour quoi faire ? Configurations d'activités et structures relationnelles. *Sociologie*, 8(1), p. 57. Doi: <https://doi.org/10.3917/socio.081.0057>.
- Bosman, Ch., Gerard, Fr.-M., & Roegiers, X. (2000). *Quel avenir pour les compétences ?* Louvain-la-Neuve : De Boeck Supérieur.
- Brougère, G. (2002). Jeu et loisirs comme espaces d'apprentissages informels. *Éducation et sociétés*, 10, pp. 5-20.
- Buckingham, D. (2007). Media Education Goes Digital: An Introduction. *Learning, Media and Technology*, 32(2), pp. 111-119. Doi: <https://doi.org/10.1080/17439880701343006>.
- Cardon, D., & Delaunay-Téterel, H. (2006). La production de soi comme technique relationnelle. Un essai de typologie des blogs par leurs publics. *Réseaux*, 138(4), p. 15. Doi: <https://doi.org/10.3917/res.138.0015>.
- Collard, A.-S., & Jacques, J. (2015). Appropriation des réseaux sociaux numériques et compétences médiatiques. In *Communication au colloque LUDOVIA*, 12. Retrieved from https://www.researchgate.net/profile/Jerry_Jacques/publication/304778432_Appropriation_des_reseaux_sociaux_numeriques_et_competences_mediatiques/links/577a599c08ae213761c9b29b.pdf.

- Coutant, A. (Éd.) (2011). Des techniques de soi ambivalentes. *Hermès*, 59 : Ces réseaux numériques dits sociaux, pp. 53-66. Paris : CNRS éditeur.
- Galinon-Méléneq, B. (2015). *L'Homme-trace. Inscriptions corporelles et techniques*.
- Georges, F. (2008). L'identité numérique dans le Web 2.0. *Le mensuel de l'Université*, 27. Retrieved from http://fannygeorges.free.fr/doc/georgesf_mensueluniversite.pdf.
- (2012). « À l'image de l'Homme » : cyborgs, avatars, identités numériques. *Le Temps des médias*, 18(1), pp. 136. Doi: <https://doi.org/10.3917/tdm.018.0136>.
- Gerard, Fr.-M. (2009). *Évaluer des compétences : guide pratique*. (2^e éd.). Louvain-la-Neuve : De Boeck.
- Goffman, E. (1973). *La mise en scène de la vie quotidienne. T. 1 : La présentation de soi*. Paris : Minuit.
- Granjon, F. (2014). Du (dé)contrôle de l'exposition de soi sur les sites de réseaux sociaux. *Les cahiers du numérique*, 10(1): pp. 19-44. Doi: <https://doi.org/10.3166/lcn.10.1.19-44>.
- Hobbs, R. (2010). *Digital and Media Literacy: A Plan of Action : A White Paper on the Digital and Media Literacy Recommendations of the Knight Commission on the Information Needs of Communities in a Democracy*. Washington, D.C.: Aspen Institute.
- Hollan, J., Hutchins, E., & Kirsh, D. (2000). Distributed cognition: toward a new foundation for human-computer interaction research. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction (TOCHI)*, 7(2), pp. 174–196.
- Jauréguiberry, Fr. (2000). Le moi, le soi et Internet. *Sociologie et sociétés*, 32(2), pp. 136-152.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. NYU Press.
- Le Boterf, G. (2008). *Construire les compétences individuelles et collectives : agir et réussir avec compétence*. Paris : Eyrolles.
- Lejeune, Ch. (2014). *Manuel d'analyse qualitative analyser sans compter ni classer*. Louvain-la-Neuve : De Boeck Supérieur.
- Ligurgo, V., Philippette, Th., Fastrez, P., Collard, A.-S., & Jacques, J. (2017). A method combining deductive and inductive principles to define work-related digital media literacy competences. In *Information Literacy in the Workplace: 5th European Conference, ECIL 2017, Saint Malo, France, September 18-21, 2017, Revised Selected Papers*, 245. Saint-Malo: Springer.
- Mead, G. H. (1963). L'esprit, le soi et la société. *Revue Française de Sociologie*, 4(2), p. 224.

- Merzeau, L. (2009). *Présence numérique : les médiations de l'identité*. Retrieved from <http://www.cairn.info/revue-les-enjeux-de-l-information-et-de-la-communication-2009-1-page-79.htm%5D>.
- Oger, Cl. (2003). Communication et contrôle de la parole : de la clôture à la mise en scène de l'institution militaire. *Quaderni*, 52(1), pp. 77-92. Doi: <https://doi.org/10.3406/quad.2003.1582>.
- (2009). Recueil de la parole et inscription dans l'espace: l'expérimentation d'entretiens « topographiques ». *Questions de communication*, 16, pp. 229–248.
- Perea, Fr. (2010). L'identité numérique : de la cité à l'écran. Quelques aspects de la représentation de soi dans l'espace numérique. *Les Enjeux de l'information et de la communication*, 2010(1), pp. 144–159.
- Rigaux, N. (2008). *Introduction à la sociologie par sept grands auteurs : Bourdieu, Durkheim, Godbout, Goffman, Sennett, Tönnies, Weber*. Bruxelles : De Boeck.
- Romainville, M. (2007). Conscience, métacognition, apprentissage : le cas des compétences méthodologiques. *La conscience chez l'enfant et chez l'élève*, pp. 108–130.
- Scallon, G. (2009). *L'évaluation des apprentissages dans une approche par compétences*. Bruxelles : De Boeck.
- Tardif, J. (2006). *L'évaluation des compétences : documenter le parcours de développement*. Montréal : Chenelière Éducation.
- Vachey, Fr. (2011). Narration interactive ludique : les jeunes lecteurs se réapproprient la culture populaire sous forme de persona-fictions. *Strenæ. Recherches sur les livres et objets culturels de l'enfance*, 2 (juin). Doi: <https://doi.org/10.4000/strenae.357>.

Translittératie et expérience transmédiatique

Une étude de cas d'*Alternate Reality Game* (ARG)

Thibault Philippette

Centre de recherche en communication (ReCOM)
Groupe de recherche en médiation des savoirs (GReMS)
Laboratoire jeux et mondes virtuels (LabJMV)
Université catholique de Louvain

Résumé : Cette contribution propose d'explorer un type particulier de production transmédiatique, les *Alternate Reality Games*, au travers de l'exemple du jeu *Drake a disparu*, en interrogeant les activités de leurs concepteurs et de leurs utilisateurs à la lumière du concept de translittératie. Ce faisant, nous réfléchissons aux liens qui peuvent être établis entre une conception transmédia et les compétences requises par ses utilisateurs, en nous gardant bien d'établir des rapports de causalité.

Mots-clés : *Alternate Reality Games*, ARG, translittératie, transmédia, *Drake a disparu*

Le concept de transmédia a été porté par Henry Jenkins, qui le définit comme « un processus dans lequel les éléments d'une fiction sont dispersés sur diverses plateformes médiatiques dans le but de créer une expérience de divertissement coordonnée et unifiée » (Bourdaa, 2013 ; Jenkins, 2006). Cette contribution, qui prolonge mon intervention faite lors de la journée d'étude sur le transmédia qui se déroula le 6 novembre 2017 au Quai 22 à Namur (Belgique)¹, propose d'interroger ce concept en se penchant sur un type particulier de productions transmédia, les *Alternate Reality Games*, au travers d'une étude de cas du jeu *Drake a disparu* (2012, Loïc Rakotondramanana et Rémi Rollet), tout en orientant notre regard sur les activités induites par le système de jeu. Ce faisant, nous questionnerons les compétences potentiellement mobilisées par les joueuses² et joueurs

¹ Voir : <https://heaj.be/wp-content/uploads/2017/10/mat-jde-brochure-a5-v1.pdf>, consulté dernièrement le 6 juin 2018.

² Les études montrent que ce type de jeu attire femmes et hommes dans des proportions similaires (voir notamment Kim, Allen, & Lee, 2008).

au travers d'un autre concept qui peut être rapproché de celui de transmédia, à savoir celui de *translittératie*. Ce travail exploratoire nous permettra *in fine* de dégager quelques pistes et perspectives prometteuses dans l'étude de ces expériences.

Du média au transmédia

Le préfixe « trans », comme le relève Olivier Le Deuff (2014) citant Le Gaffiot, provient du latin et indique une logique de dépassement de type géographique (« par-delà de », « au-delà de »). Ce préfixe est intéressant, car, adossé à celui de « média », il fait prendre conscience qu'un texte médiatique – écrit, sonore et/ou visuel – ne répond pas uniquement à une logique narrative temporelle, mais aussi à un déploiement dans des espaces de diffusion *par-delà* le point d'entrée du lecteur. Il dépasserait dès lors le « multimédia » par sa logique de cohérence d'ensemble à partir d'une fragmentation organisée (Le Deuff, 2014). Transmédia, crossmédia, multimédia, plurimédia... il n'est pas évident de s'y retrouver parmi toutes ces terminologies ayant émergé à des périodes et dans des contextes de communication relativement différents³. Mélanie Bourdaa (2013) relève qu'Internet et son développement ont contribué à des pratiques de production et de consommation s'appuyant sur des convergences techniques et culturelles favorisant les narrations augmentées et immersives et, donc, l'intérêt pour le concept de « transmédia ». Les formes de transmédiatité peuvent cependant être diverses, dès lors que le récit est pensé de manière linéaire, arborescente ou autogénérée (Genvo, 2002). Les travaux de Serge Bouchardon (2008) sur le « récit littéraire interactif » sont à ce titre intéressants pour aborder ces rapports non évidents entre histoire (événements), narration (modes de représentation) et interaction (interventions matérielles du lecteur) suivant les angles non exclusifs par lesquels on les aborde : celui de la lecture non linéaire (hypertextualité), des modalités manipulatoires (cinétique), du traitement informatique et génératif (algorithmique), ou encore de l'œuvre collaborative produite (collectif).

Si nous pouvons entrevoir à partir de là, même de manière floue, ce que le « trans » peut couvrir, il nous semble nécessaire de nous arrêter également sur le suffixe « média ». La notion de média pourrait être longuement discutée, et nous ne ferons ici qu'esquisser la réflexion. Il est évident que les premiers modèles fonctionnalistes de la communication médiatisée, envisageant « les médias » (sous-entendu les mass media) comme les véhicules d'un message préétabli depuis un émetteur vers un récepteur, résistent peu aux pratiques médiatiques contemporaines. Entre autres, les systèmes programmés et algorithmiques, ajustant leurs contenus en temps réel et de manière individualisée

³ Les rédacteurs du blog du Transmedia Lab (société Orange) expliquent, par exemple, dans une tribune sur le sujet, que le terme *multimédia*, aujourd'hui obsolète, est hérité des années 1980-1990 et des recherches sur le minitel et les CD-Roms, celui de *crossmedia*, apparu quelques années plus tard, provient de la publicité et de la presse pour qualifier un même contenu/message décliné sur de multiples supports, alors que celui plus récent de *transmédia* recouvre des contenus différents contribuant à un « programme » unique. Voir : <http://www.transmedialab.org/the-blog/opinion/trans-media-crossmedia-multimedia-plurimedia-et-si-nous-devions-expliquer-ces-notions-a-quelquun/>, consulté le 6 juin 2018.

aux comportements et actions des utilisateurs finaux, bouleversent l'idée même d'un contenu stabilisé à transmettre et d'une « simple » transmission depuis un émetteur vers un récepteur. Une définition qui nous semble éviter cet écueil, et qui garde encore actuellement tout notre intérêt, est celle proposée par James Anderson (1988) lorsqu'il dit qu'un média est « une activité humaine distincte qui organise la réalité en textes lisibles en vue de l'action ». Cette définition a le mérite de considérer les médias avant tout comme des actes sociaux construits sur et pour une expérience commune, et traduits en opérations, instruments techniques (en ce compris systèmes d'automatisation ou intelligences artificielles) et industries⁴ qui vont en retour modifier le contexte même de cette expérience. Prolongeant cette perspective, un transmédia ne doit pas seulement être vu comme une diffusion distribuée d'un récit médiatique sur un ensemble de supports aux modalités technosémiotiques variées, mais bien un co(n)-texte médiatique produit conjointement par les concepteurs et les récepteurs. Cette construction partagée permet d'augmenter l'expérience médiatique « au-delà de » sa conception de départ. Que ce soit dans le chef des concepteurs ou des récepteurs, un tel acte de co-design (Gee, 2005) appelle potentiellement un grand nombre de compétences.

Du transmédia à la translittératie

D'après plusieurs sources, le concept de translittératie est apparu suite aux travaux du *Cross-disciplinary Transliteracies Project Group* piloté par Alan Liu, chercheur reconnu en *digital humanities* de l'université de Californie à Santa Barbara (Ipri, 2010 ; Le Deuff, 2014). Le terme provient au départ du mot anglais *transliterate* qui consiste à donner une correspondance la plus proche d'une lettre, d'un mot ou d'une expression spécifique à une langue dans une autre langue, comme la lettre Я en russe qui devient « je, moi, moi-même » en français⁵, ou le nom générique anglais « John Smith » traduit généralement par « Jean Dupont » en français.

Sue Thomas, qui a assisté aux travaux du groupe de recherche piloté par Liu, a étendu le concept de translittératie à l'analyse des pratiques médiatiques en le définissant comme « l'habileté à lire, écrire et interagir par le biais d'une variété de plateformes, d'outils et de moyens de communication, de l'iconographie à l'oralité en passant par l'écriture manuscrite, l'édition, la télé, la radio et le cinéma, jusqu'aux réseaux sociaux » (Thomas *et al.*, 2007 traduit dans Le Deuff, 2014). Hélène Bourdeloie (2012) souligne que le concept dépasse les simples capacités opératoires et doit inclure des capacités plus critiques, autrement dit « [...] un ensemble de compétences "méta" [...] qui relèvent aussi de la lecture et de l'écriture numériques, de la culture des médias, de la culture de

⁴ Nous pouvons arguer que l'aspect industriel ne se situe pas que du côté de la production et que, d'une certaine manière, des utilisateurs qui adoptent de manière massive certaines pratiques se constituent également en « industrie » dès lors que ces comportements vont influencer de manière significative les productions culturelles et médiatiques dominantes.

⁵ Exemple repris du site <https://www.merriam-webster.com/dictionary/transliterate>, consulté le 9 juin 2018.

l'information et de la culture informatique, etc. » (Bourdelloie, 2012, p. 7). L'expression rencontre aujourd'hui un certain succès en France, notamment dans le domaine de l'infodocumentation. Malgré cela, il n'est pas évident d'identifier, par exemple, les spécificités de cette « trans »littératie par rapport à des définitions plus classiques de la littératie médiatique (Fastrez, 2012). Comme le propose Pierre Fastrez (2012), on peut néanmoins s'interroger sur cette spécificité de plusieurs manières. Tout d'abord, on peut s'intéresser aux compétences permettant d'intégrer des expériences médiatiques distribuées sur différents objets médiatiques (l'auteur reprenant ici la dimension de *transmedia navigation* à Jenkins *et al.*, 2006), ou *a contrario* de distinguer des aspects de cette expérience pour pouvoir mieux répartir son attention (*multitasking*, voir Jenkins *et al.*, 2006) ou comprendre les normes spécifiques à chaque sous-contexte (*negotiation*, voir Jenkins *et al.*, 2006). Ensuite, Fastrez souligne qu'on peut aussi s'intéresser aux activités qui articulent différentes tâches, notamment en réception et en production, par exemple celles permettant la sélection, la curation et le réagencement de contenus médiatiques (*appropriation*, voir Jenkins *et al.*, 2006) ou celles visant à identifier l'information pertinente, la reformater et la distribuer au sein de sa communauté (*networking*, voir Jenkins *et al.*, 2006). Enfin, le « trans » peut renvoyer à l'idée de « transfert » et aux conditions permettant l'apprentissage et la réutilisation adaptée de compétences informationnelles, techniques ou sociales d'un sous-contexte à un autre (Fastrez, 2010a).

Ces quelques éléments de cadrage nous seront utiles pour la suite de notre analyse (cf. *infra*). Terminons ce point par une note de positionnement. S'il n'est pas impossible d'en étudier purement les caractéristiques formelles, il nous semble en revanche inévitable, pour pouvoir analyser une production transmédia en tant qu'activité humaine, de s'intéresser au développement de cette translittératie des utilisateurs, condition *sine qua non* de l'expérience. En outre, comme nous le verrons particulièrement avec les ARGs, et suivant le principe de co-design énoncé précédemment, une expérience « transmédiatique » de ce genre implique également une translittératie des concepteurs qui doivent pouvoir suivre l'évolution de l'expérience et ajuster les contenus en conséquence.

Les Alternate Reality Games

S'il existe plusieurs types d'ARGs, leurs caractéristiques communes sont une approche « pervasive » (se fondant sur des plateformes réelles et fictionnelles, en ligne et parfois hors ligne) et un *storytelling* interactif (O'Hara *et al.*, 2008) à la lisière entre fiction sérielle, jeu traditionnel et jeu numérique (Di Crosta & Chantôme, 2016), le tout créant pour le joueur une expérience de réalité « alternée », collaborative et éphémère (Bakioglu, 2015). Ces jeux se fondent principalement sur nos imaginaires narratifs construits autour de faits d'actualité, comme le jeu *In Memoriam* (Ubisoft, 2003) inspiré du tueur du Zodiaque ayant sévi dans les années 1960 et 1970 aux États-Unis, ou inspirés d'univers fictionnels, comme le jeu *The Lost Experience* (ABC et Channel 4, 2006) créé dans l'intersaison 2 et 3 de la série TV éponyme *Lost* (Martin, 2011). Un *Alternate Reality Game* débute par

une annonce ou une série d'indices étranges, renvoyant le plus souvent vers un site Web dédié, qui sert de « point d'entrée », appelé également *Rabbit Hole* ou *Trail Head* en anglais (Örnebring, 2007). Un des ARGs le plus souvent cité comme précurseur, *The Beast* (2001), lancé comme outil de promotion du film *A.I.* de Steven Spielberg, débuta aux États-Unis par plusieurs indices éparpillés sur les posters du film, renvoyant vers un site Web suggérant qu'un des personnages de l'univers de *A.I.*, Evan Chan, venait d'être assassiné. Un autre ARG, *I Love Bees*, fut lancé en 2004 pour promouvoir le jeu *Halo 2* sur Xbox par, d'un côté, l'envoi d'un paquet contenant une bouteille de miel à différents acteurs de l'industrie des jeux vidéo et responsables de sites dédiés aux ARGs et, d'un autre côté, une image indiquant très brièvement l'adresse url « ilovebees.com » dans le *trailer* du jeu (Kim, Allen, & Lee, 2008). Comme le relève Henrik Örnebring (2007), ces scénarii brouillant volontairement les frontières entre producteur et consommateur, faisant en outre la promotion d'une culture participative, ont reçu un très bon accueil des chercheuses et chercheurs qui se sont mis à les étudier. Ce fut le cas par exemple du jeu précurseur *Majestic* (2001), décrit par Taylor et Kolko (2003) comme une forme de *gameplay* multimodal original mélangeant appels téléphoniques, télécopies, messageries instantanées et courriels, ou encore de vrais et faux sites Web. Cependant, les quelques exemples commerciaux décrits plus haut montrent que les industries qui les développent n'ont pas forcément « [...] pour besoin primaire de créer de nouvelles opportunités d'interaction, de mise en réseau et de participation du public à ces récits [trans]médiatiques, mais simplement de créer une expérience agréable qui va construire la marque de la franchise dans l'esprit de l'audience » (Örnebring, 2007, p. 450, notre traduction). Néanmoins, Örnebring admet qu'à côté de la fonction marketing qu'on peut leur reconnaître, il y a également de plus en plus de productions originales et moins liées à un univers de référence principal (« *grassroots-produced* »), plus globales et surtout plus organisées, avec des sociétés qui se sont spécialisées dans leur production (Örnebring, 2007, p. 447). Autrement dit, si les premiers ARGs servaient essentiellement de produit d'appel vers la consommation d'un média principal, plusieurs expériences récentes ont été développées pour elles-mêmes.

Le cas *Drake a disparu*

Drake a disparu est typiquement un de ces ARGs pensé comme une production transmédia non promotionnelle. Il faut dire que le contexte de sa réalisation est particulier, puisqu'il s'agit d'une création d'étudiants en deuxième année (à l'époque) de l'Institut de l'Internet et du multimédia à Paris – Rémi Rollet, Loïc Rakotondramanana, Harris Puisais et Clément Loubière – qui tourna pendant plusieurs mois de l'année 2012. Le contexte amateur de sa production ne doit pas cacher l'ambition initiale du projet. En avril 2012, sur le site openclassrooms.com, Rémi Rollet, ayant adopté le pseudo Dem@n, introduit le projet et en explique la genèse :

« Salut à tous, Je viens ici pour vous présenter un projet réalisé avec 3 potes sur le thème du paranormal. C'est un ARG et il est en français. Pour l'initiateur, c'est deux d'entre nous (dont moi). J'aime le Web, il aime les jeux vidéo⁶, et on aime tous les deux le paranormal, donc c'était tout vu. :) L'idée est partie d'un ensemble d'expériences. J'avais complètement adoré imbeingfollowed.com et un pote avait aimé [inmemoriam](http://inmemoriam.com), deux ARG. Pour la petite info : un ARG, c'est mot pour mot "Jeu en réalité alternée" ou "Alternative reality game" en anglais. En fait c'est un jeu qui se passe à la fois dans le virtuel, mais aussi dans la vie réelle (Flash mobs, emails, articles de journaux) où le joueur peut se servir de ce qu'il a autour de lui pour progresser. Dans le cas de drakeadisperu.fr, c'est principalement via les réseaux sociaux, mails, Internet en général... Vu qu'il y en a à la pelle en anglais, on s'est dit : faisons découvrir le principe aux Frenchies ! [...] On ne peut pas vraiment dire que le projet soit forcément original dans son concept. On espère que l'histoire saura se démarquer et surprendre les utilisateurs. On n'a pas encore planifié la longueur du projet. On a la fin, on a le début, le milieu se construira en fonction de l'activité et des réactions (systèmes de votes pour choisir des points de l'histoire, par exemple). Voilà un petit résumé. Si vous voulez jeter un petit coup d'œil et retourner quelques critiques, merci bien. :) <http://www.drakeadisperu.fr> » (post sur [openclassrooms](https://openclassrooms.com), 2 avril 2012 à 21 h 53)⁷

Cette présentation relève plusieurs points fondamentaux de ce type de production transmédia. Tout d'abord, il y a une culture d'un genre dans le chef des concepteurs qui leur permet de mobiliser des codes et *habitus* ludiques (Berry, 2012) qui sont apparus au départ de parangons. Ensuite, la construction narrative inscrit l'indétermination de l'interactivité avec les participants-joueurs et la nécessité de « faire avec » (« on a le début, on a la fin, mais au milieu... ») et d'anticiper le fait qu'ils vont devoir guider l'histoire en fonction des comportements de la communauté et de la durée accordée au projet. Il n'est d'ailleurs pas étonnant que l'expression *Puppet Masters* (« marionnettistes »), faisant référence au monde du théâtre et de l'improvisation, soit utilisée pour qualifier les concepteurs et animateurs d'ARGs (Kim *et al.*, 2008 ; O'Hara *et al.*, 2008 ; Örnebring, 2007). À côté du responsable de la narration ou du support technique des plateformes, le rôle de responsable de la communauté (*community lead*) est dès lors essentiel à ce genre de projet⁸ (Kim *et al.*, 2008). Sur le plan ludique, ces jeux ont moins à voir avec de nombreuses formes de jeux vidéo en ligne qu'avec des jeux de rôle grandeur nature, en

⁶ Il fait référence ici à Loïc Rakotondramanana, présenté comme *Experience Designer* du projet.

⁷ Le texte n'a pas été modifié sur le fond, mais quelques petites imperfections (majuscules/minuscules, déterminants manquants, etc.) ont été gommées afin de rendre la lecture du passage plus fluide.

⁸ Par exemple, Jane McGonigal, bien connue pour son intervention « Le jeu peut rendre le monde meilleur » sur Ted Talk (https://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world) et son ouvrage *Reality is broken* (McGonigal, 2011), a été la *lead community designer* de I Love Bees et aussi d'autres projets ARGs, comme *World without Oil* ou *Evoke* (Örnebring, 2007)

ce qu'ils visent l'équilibre entre règles et fiction (Kapp, 2015), ou les *escape games*⁹ pour la gestion du dévoilement de l'intrigue et de la progression des joueurs. Ils ont néanmoins pour spécificité de reposer sur l'utilisation combinée d'outils de communication (souvent numériques) pour gérer la communauté des participants.

Concepteur d'ARG : vers une littératie du *co-design*

L'ARG *Drake a disparu* a fait parler de lui sur différents sites spécialisés (jeuxvideo.com, transmedialab.org, therabbithole.fr, etc.¹⁰) et aurait attiré près de 30 000 joueurs¹¹. Le lancement s'est organisé au départ de la circulation d'une vidéo de présentation, encore disponible en ligne¹², débutant par une définition de l'exorcisme, suivi par une phrase intrigante (« Il a cherché à savoir... »), le tout sur un fond musical angoissant¹³ et des visuels alternant prises de vues en forêt et scènes de cérémonies ésotériques (non sans rappeler l'ambiance et le mode « caméscope en main » du film *Le projet Blair Witch*¹⁴), couplé avec la suite du texte de la phrase découpée (« jusqu'à s'aventurer trop loin », et enfin « oserez-vous découvrir la vérité ? ») avant d'afficher l'adresse de la page Web drakeadisparu.fr.



Figure 1. Page d'accueil du site drakeadisparu.fr [aujourd'hui inaccessible].

⁹ Comme les *escape rooms*, qui consistent à être enfermé en petit groupe dans une pièce inspirée par un contexte fictionnel particulier pendant un temps limité, à la recherche d'indices pour pouvoir atteindre la sortie et se libérer. Le groupe est aidé par l'équipe animatrice si sa progression est jugée trop lente par rapport aux différentes énigmes.

¹⁰ Aux États-Unis, les sites dédiés au phénomène sont notamment deaddrop.us et unfiction.com (Örnebring, 2007).

¹¹ D'après les chiffres communiqués par Loïc Rakotondramanana sur sa page de profil LinkedIn.

¹² Voir <https://youtu.be/pz0G-EteWfM>, consultée dernièrement le 13/06/2018.

¹³ *Le cirque à muses* d'un certain Antoine R.

¹⁴ Réalisé par Eduardo Sánchez et Daniel Myrick (1999).

Lorsqu'on arrivait sur cette page, le prologue débutait par un appel à l'aide d'un certain Drake Eamon, se présentant comme un « exorciste numérique » expérimenté, qui serait « tombé sur plus fort que lui » et qui a « besoin de notre aide » (le joueur comprend alors que ce personnage a été enlevé et que sa mission est de le retrouver). Ce prologue n'est pas sans rappeler celui d'*In Memoriam*, le jeu d'aventure et d'investigation conçu par Éric Viennot, qui démarrait avec l'enlèvement du journaliste Jack Lorski par un tueur en série.

L'interface du site drakeadissparu.fr (voir figure 1) est particulièrement intéressante, car, outre le scénario et les quelques règles explicatives de prise en main, il y avait surtout un renvoi de l'enquête vers les réseaux sociaux comme Twitter. En effet, l'écosystème du jeu ne se limitait pas au site Web, bien qu'il soit un passage obligé de l'expérience, mais comprenait un blog présenté comme le blog personnel de Drake Eamon, une newsletter pour recevoir les avancées de l'enquête et les nouveaux indices, une page Facebook officielle permettant à la communauté d'interagir entre elle et avec les concepteurs, le fil Twitter, sans oublier les discussions créées par les joueurs sur des forums comme sur jeuxvideo.com. Sur le plan de la narration, il y avait donc une diversité de supports, mais également une diversité d'énonciateurs puisque les messages provenaient tantôt des concepteurs, tantôt de « Drake », tantôt de participants, tantôt de ce qui semblait être « le démon » et, bien souvent, comme sur Facebook, d'un mélange de toutes ces énonciations.



Figure 2. Sur Facebook, les discussions mêlaient messages des participants, des concepteurs et du « personnage de Drake ».

Ce brouillage entre « effets fictionnels » et « effets de réel » a bien été décrit par Catherine Bouko et Giulia Dondero (2015) lorsqu'elles ont analysé plusieurs docufictions sur Facebook basées sur la Première Guerre mondiale. Comme le souligne Di Crosta et Chantôme (2016), ce brouillage des « marqueurs de fictionnalité » est d'autant plus fort que le joueur n'incarne aucun personnage précis autre que lui-même, si ce n'est un rôle d'enquêteur attribué par le scénario en début de jeu. Outre ce rapport volontairement ambigu à la fiction, on ne peut que constater, sur le plan ludique, un rapprochement entre jeux numériques et jeux plus traditionnels (Di Crosta & Chantôme, 2016), à travers notamment le rôle central du gestionnaire de communauté (cf. *supra*). En effet,

les différentes interventions des concepteurs dans l'écosystème de l'ARG témoignent tantôt d'une volonté de faire progresser les participants, tantôt de celle de brouiller les pistes et de les ralentir. La contrainte par rapport à un scénario classique est la gestion de la résolution des énigmes, puisque, d'une part, tout le matériel n'est pas accessible directement (logique sérielle de construction par épisodes) et prend du temps à être produit vu l'équipe restreinte de ce genre de projet¹⁵ et, d'autre part, l'intérêt majeur du design de l'expérience¹⁶ repose sur l'attente et l'observation des comportements des participants pour ensuite ajuster les indices et les nouvelles énigmes en conséquence. En somme, si la conception d'un ARG implique de nombreuses expertises techniques complémentaires en développement, conception d'ambiances visuelles et sonores, mise en scène d'acteurs, etc. (Kim *et al.*, 2008), le cœur de ces expériences tient avant tout à la capacité des concepteurs à animer leur communauté et à rythmer le déploiement de l'intrigue.

On peut se poser la question : est-ce qu'un ARG peut être qualifié de production transmédia ? Si on suit la définition devenue référence du *transmedia storytelling* donnée par Jenkins (cf. *supra*), qui l'avait construite au départ de son analyse d'extensions du film *Matrix*, on retrouve *a priori* dans les ARGs cette « [...] expérience de divertissement coordonnée et unifiée » (Bourdaa, 2013). Là où on pourrait davantage discuter, c'est sur « les éléments repris d'une fiction » (*ibid.*), puisque, comme relevé précédemment, un ARG va volontairement brouiller la frontière entre des éléments fictionnels construits ou empruntés, et d'autres repris du « réel ». Cependant, ne peut-on pas arguer qu'il y a dans l'ensemble narratif ainsi constitué un certain *effet de fictionnalisation* (Baroni, cité dans Baroni & Leiduan, 2012), permettant de conclure que les ARGs relèvent malgré tout des productions transmédia ? En concluant simplement cela, nous ferions l'impasse sur le fait que le *transmedia storytelling* ne concerne pas que le « texte » produit, mais qu'il influe également sur les conditions de production et de consommation (Scolari, 2009). Et, dans le cas des ARGs, qui relèvent autant du jeu que de la narration, la dimension coordonnée et unifiée de cette narration n'émerge qu'à la toute fin de l'expérience. En outre, elle reste hautement arbitraire, puisque cet aboutissement menant à l'unité n'est premièrement jamais garanti et, deuxièmement, les chemins narratifs déployés par les concepteurs et empruntés par les participants font l'objet de négociations régulières entre producteurs et participants, et au sein de la communauté des participants.

En résumé, les ARGs nous semblent pouvoir relever de la « coproduction transmédia » ou de l'« expérience transmédia », soulignant par là le processus, plutôt que de la production ou narration transmédia qui fait davantage référence au résultat ou au « texte final », qui lui est beaucoup plus incertain. Dès lors, il convient de se tourner aussi du côté des participants pour comprendre les conditions de cette co-création.

¹⁵ Cette remarque est vraie en l'espèce et en général, mais pas dans tous les cas. Certains projets plus professionnels comme *I Love Bees*, et d'autres par exemple réalisés par la société 42Entertainment (<http://www.42entertainment.com/team>), impliquent de plus grosses équipes.

¹⁶ Voir note 6.

Joueur d'ARG : vers une translittératie transmédiatique

Il convient avant toute analyse de préciser quelques aspects méthodologiques. Les ARGs étant des phénomènes par définition éphémères, il est impossible de les étudier *a posteriori* sans avoir participé à l'expérience. La disparition quasiment complète du site principal et la dissolution de la communauté participante nécessitent un travail archivistique important afin de récupérer, même de manière partielle, les traces de l'activité (Örnebring, 2007). Par sérendipité, nous avons participé à l'expérience *Drake a disparu* à un moment où nous avons besoin d'une pause dans notre recherche doctorale. De plus, afin de tester quelques méthodes utilisées dans le cadre de notre thèse, nous avons eu la bonne intuition de garder pas mal de traces de notre activité de l'époque (notamment le début d'un carnet d'auto-ethnographie et de nombreuses captures d'écran), sans savoir précisément ce que nous allions en faire. Ces traces, combinées avec toutes celles qui ont pu être récupérées pour ce travail (notamment les pages encore activées sur les réseaux sociaux), nous permettent cette analyse. Il serait cependant péremptoire de ne pas souligner qu'il s'agit de données qui restent exploratoires et essentiellement basées sur notre propre activité. Notre revue de la littérature, à part le cas d'étude du jeu *MeiGeist* par O'Hara *et al.* (2008), ne relève d'ailleurs pas d'analyse complète et systématique d'une pratique d'ARG.

À partir du cadre d'analyse mentionné en début d'article (Fastrez, 2012 ; Jenkins *et al.*, 2006), un premier aspect de la translittératie que l'on peut voir mobilisé par les joueurs de *Drake a disparu* est la capacité au « multitâche » (*multitasking*¹⁷). Prenons l'exemple du prologue de l'ARG, intitulé « Malificium », où le joueur arrive sur une page affichant ce qui semble être une lettre parlant de l'enlèvement par un démon, d'un musée du surnaturel, d'un dessin bizarre avec un crucifix sur un livre ouvert, etc. (voir figure 3). Le joueur n'a à ce stade que la possibilité de taper du texte qui va apparaître sur l'écran d'un vieux PC IBM 5150 (nostalgie du MS-DOS 1.0 des concepteurs, probablement). Le test d'un mot au hasard donne le message « Error » sur l'afficheur.

¹⁷ Afin d'éviter les répétitions inutiles, nous renvoyons le lecteur aux définitions données plus haut dans le deuxième paragraphe de la partie consacrée à la translittératie.



Figure 3. Image du prologue de *Drake a disparu*.

Cet échec induit la nécessité de se concentrer sur les éléments saillants, à savoir le texte et l'image. La mention d'un « musée du surnaturel » attire notre attention et une requête sur un moteur de recherche nous conduit vers le site surnateum.org (qui n'a pas été créé par les concepteurs, mais existe toujours par ailleurs). Dans l'arborescence du site de ce musée du surnaturel, vu les thèmes du jeu, notre intérêt se porte, après exploration¹⁸, sur une rubrique des collections consacrées à la démonologie et une section intitulée « malificium ». La page illustrée par un livre ouvert avec l'image d'une main et sur lequel repose un crucifix confirme alors la bonne piste. La lecture du texte parlant de diable, d'un conteur, d'un chanoine et surtout d'un démon particulièrement puissant, un djinn, fait porter l'attention sur son nom : EBLIS. Les cinq lettres sont tapées de manière figurée sur l'écran de l'ordinateur du prologue du jeu, qui nous renvoie le message de confirmation « Success » et débloque l'énigme suivante. Cet exemple illustre bien le fait que ce genre de jeu stimule une forme d'attention sélective et développe « potentiellement » cette dimension *multitasking* décrite par Jenkins *et al.* (2006).

Un autre concept central à l'opérationnalisation de la translittératie proposé par Fastrez (cf. *supra*) est celui de navigation transmédia (*transmedia navigation*). Typiquement, le lancement d'indices par les concepteurs au sein de l'écosystème du jeu et la capacité des joueurs à les suivre permettent d'avancer dans l'intrigue. Par exemple, toujours en lien avec le prologue, un message présent depuis février 2012 sur le faux blog de Drake Eamon au titre « Mes chéris » montrait une photo de deux lapins et une légende indiquant que l'un d'eux s'appelait « Eblis » (la solution à la première énigme). Les concepteurs sollicitent régulièrement cette navigation transmédia comme modalité de résolution des

¹⁸ Pierre Fastrez identifie, dans son modèle de la littératie médiatique, des activités qualifiées de « navigation », pour lesquelles il distingue les activités de « recherche », avec un objectif préétabli, des activités d'« exploration », qui sont plus ouvertes (Fastrez, 2010b).

énigmes, en invitant tel ou tel joueur à aller regarder des indices du côté du blog ou ailleurs dans l'écosystème du jeu.

L'appropriation (*appropriation*) est quant à elle mobilisée par les outils que les concepteurs mettent à disposition des joueurs et les manipulations nécessaires pour pouvoir trouver la solution à une énigme. Ainsi, une image va renfermer un texte qui ne pourra être découvert qu'en utilisant un logiciel sténographique, une suite de chiffres va faire référence à une longitude et une latitude renvoyant vers le nom d'un lieu sur une carte, un texte ou une image va renvoyer vers le chiffre d'une sourate et d'un verset du Coran, etc. Ce genre de jeu sollicite par ce biais une série d'opérations techniques et de transformations sémiotiques pour lever le voile du mystère.

Enfin, la négociation (*negotiation*) et le réseautage (*networking*) sont particulièrement centraux à l'équilibre de ce type de jeu puisqu'à côté des concepteurs, c'est la communauté et le fait qu'elle participe sans toutefois trop dévoiler de l'intrigue qui vont garantir le plaisir partagé de l'expérience. Dans le cas de *Drake a disparu*, il suffit de lire les échanges entre joueurs sur les différents réseaux sociaux et forums pour constater effectivement des échanges de connaissances, notamment par rapport aux pistes et manipulations qui n'ont débouché sur rien, mais aucun dévoilement direct des solutions (en dehors de messages privés vers des joueurs arrivés tardivement sur le jeu). Certains joueuses ou joueurs se prenant même parfois pour les concepteurs, en communiquant de manière énigmatique et par bribes d'indices.

Conclusion... et épilogue

Nous n'avons fait ici qu'esquisser le rapprochement qui peut être fait entre (co) production transmédia et translittératie, au travers d'une étude des ARGs et plus spécifiquement du cas *Drake a disparu*. Malgré son caractère exploratoire, plusieurs pistes de réflexion et perspectives peuvent être épinglées à la suite de ce travail.

À travers l'association *transmédia-translittératie*, il nous est apparu indispensable de dépasser ce qui était produit pour nous intéresser à l'activité des joueurs et aux compétences que l'on pouvait identifier. Ce faisant, il est apparu assez vite impossible de distinguer cette activité des joueurs de celle des concepteurs. Bien sûr, le rapport initial au déroulement et à l'intrigue n'est pas le même, les concepteurs jouant les *marionnettistes* ou les maîtres du jeu, mais les rôles évoluent et se confondent parfois au fur et à mesure du dévoilement de l'intrigue et des contributions des participants. Dès lors, il nous semble important d'évaluer les compétences en translittératie tant du point de vue des joueurs qui participent que de celui des concepteurs qui alimentent les contenus et gèrent la communauté, pour cerner comment les uns contribuent au développement des capacités des autres. Il nous semble que c'est là une entreprise qui n'a pas encore été faite et qui offre une piste importante pour la bonne compréhension du phénomène.

Nous constatons également que *ce qui fait transmédia* dans le cas des ARGs dépasse les choix scénaristiques multimodaux et les techniques interactives, et tient aussi (et peut-être surtout) à l'extension de l'expérience par l'activité des joueurs et la façon dont les concepteurs s'y accommodent. Cette coproduction ou cocréation nous fait rejoindre le constat posé par plusieurs auteurs, à savoir que les ARGs tiennent davantage du théâtre d'improvisation ou des jeux de rôle grandeur nature que des jeux vidéo ou fictions littéraires interactives (cf. *supra*). Au-delà d'analyses formelles de ces productions, il convient dès lors de s'attarder sur les conditions de leur production et réception ; les études théâtrales ou portant sur les jeux de rôle (Kapp, 2013 ; Lourtioux, 2015) peuvent apporter des clés de lecture prometteuses en ce sens.

Enfin, par rapport au concept de *translittératie* que nous n'avons fait que survoler à travers le modèle générique proposé par Jenkins, il nous apparaît crucial de considérer cette translittératie à travers ses multiples dimensions, pour pouvoir aborder la richesse des pratiques de consommation des productions transmédia. Par exemple, dans le cas de *Drake a disparu*, les échanges sur les réseaux sociaux démontrent que la résolution des intrigues et la progression des joueurs à travers le récit transmédia peuvent se faire par des voies différentes, tantôt par navigation, tantôt par appropriation, tantôt et bien souvent par négociation et réseautage (cf. *supra*). De cette variabilité dans les parcours transmédiatiques et dans les manières de jouer découle une variabilité dans la translittératie développée. Alors, peut-être convient-il mieux, au final, de parler de *translittératies* au pluriel ou de compétences en translittératie.

Vous vous demandez certainement comment finit l'aventure *Drake a disparu* ? Après trois mois très actifs jusqu'à la fin du chapitre 1, le jeu a fortement baissé en activité et donc en attractivité. Cela démontre d'ailleurs la difficulté de porter bénévolement un tel projet durant plusieurs mois. Nous avons suivi les actualités pendant quelques semaines, puis le travail de thèse a repris le dessus. Aux dernières nouvelles, l'épilogue a été apporté par une dernière énigme en décembre 2012..., mais nous ne sommes pas en mesure de vous la dévoiler.

Bibliographie

- Anderson, J.A. (1988). Examen de quelques concepts éclairant la position de l'éducateur aux médias. *Rencontres de la recherche et de l'éducation*, vol. 23, pp. 11-23. Lausanne, Suisse, 27-30 juin 1988.
- Bakioglu, B.S. (2015). Alternate Reality Games. *The International Encyclopedia of Digital Communication and Society*. Doi: 10.1002/9781118767771.wbiedcs052.
- Baroni, R., & Leiduan, A. (2012). La narratologie à l'épreuve du panfictionnalisme. Entretien avec Raphaël Baroni. *Modèles linguistiques*, 65, pp. 41-68.
- Berry, V. 2012, *L'expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes, Presses universitaires de Rennes.

- Bouchardon, S. (2008). Le récit littéraire interactif : une valeur heuristique. *Communication et langages*, 155, pp. 81-97.
- Bouko, C., & Dondero, G. (2015). My friend is a WWI soldier: docufictions on social networks. *Punctum*, vol. 1, 1, pp. 94-107.
- Bourdaa, M. (2013). Le transmedia storytelling. *Terminal [En ligne]*, 112. En ligne : <http://journals.openedition.org/terminal/447>. Consulté le 06/06/2018.
- Bourdeleioie, H. (2012). L'appropriation des dispositifs d'écriture numérique : translittératie et capitaux culturel et social. *Études de Communication [En ligne]*, 38. En ligne : <http://edc.revues.org/3378>. Consulté le 05/06/2018.
- Di Crosta, M., & Chantôme, A. (2016). La conception de jeux en réalité alternée reliés aux séries télévisées. La scénarisation de fictions ludiques hybrides, entre jeu traditionnel et jeu numérique. *Sciences du jeu [En ligne]*, 5. En ligne : <http://sdj.revues.org/587>. Consulté le 15/06/2017
- Fastrez, P. (2010a). Littératie médiatique : quelles compétences poursuivre ? *Actes du colloque du CLEMI*, Strasbourg, France, 16-18 novembre 2010.
- Fastrez, P. (2010b). Quelles compétences le concept de littératie médiatique englobe-t-il ? Une proposition de définition matricielle. *Recherches en Communication*, 33, pp. 35-52.
- Fastrez, P. (2012). Translittératie et compétences médiatiques. *Actes du 5^e séminaire du GRCDI*, Rennes, France, 7 septembre 2012.
- Gee, J.P. (2005). Learning by Design: Good Video Games as Learning Machines. *E-Learning*, vol. 2, 1, pp. 5-16.
- Genvo, S. (2002). Transmédialité de la narration vidéoludique : quels outils d'analyse ? *Comparaison*, 2, pp. 103-112.
- Ipri, T. (2010). Introducing transliteracy: What does it mean to academic libraries? *College & Research Libraries News [S.I.]*, vol. 71, 10, pp. 532-567.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Jenkins, H., Purushotma, R., Clinton, K., Weigel, M., & Robison, A.J. (Eds) (2006). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. White paper. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation.
- Kapp, S. (2013). *L'immersion fictionnelle collaborative : une étude de la posture d'engagement dans les jeux de rôles grandeur nature*. Thèse en Sociologie, École des hautes études en sciences sociales de Paris/Université libre de Bruxelles.
- Kapp, S. (2015). Un jeu qui réconcilie les règles et la fiction : le jeu de rôles grandeur nature. *Revue du Mauss*, vol. 1, 45, pp. 91-103.
- Kim, J.Y., Allen, J.P., & Lee, E. (2008). Alternate Reality Gaming. *Communication of the ACM*, vol. 51, 2, pp. 36-42.

- Le Deuff, O. (2014). Translittératie et transmédia. Quelles compétences pour de nouvelles productions « délivrées » ? *Les Cahiers du numérique*, vol. 10, 3, pp. 55-72.
- Lourtioux, J. (2015). *Les nomades de l'imaginaire : approche ethnographique d'un jeu de rôles grandeur nature belge*. Mémoire de master en anthropologie (finalité approfondie), UCLouvain, Louvain-la-Neuve, Belgique.
- Martin, M. (2011). La situation instable du public de *Lost sur Internet*. Entre licence et contrainte. *Réseaux*, vol. 1, 165, pp. 165-179.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. London: Vintage Books.
- O'Hara, K., Grian, H., & Williams, J. (2008). Participation, Collaboration and Spectatorship in an Alternate Reality Game. *Communication au colloque OZCHI 2008*, Cairns, QLD, Australia, ACM Press, pp. 130-139.
- Örnebring, H. (2007). Alternate reality gaming and convergence culture. The case of Alias. *International Journal of Cultural Studies*, vol. 10, 4, pp. 445-462.
- Scolari, C.A. (2009). Transmedia Storytelling: Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production. *International Journal of Communication*, 3, pp. 586-606.
- Taylor, T. L., & Kolko, B.E. (2003). Boundary Spaces. Majestic and the uncertain status of knowledge, community and self in a digital age. *Information, Communication & Society*, vol. 6, 4, pp. 497-522.
- Thomas, S., Joseph, C., Laccetti, J., Mason, B., Mills, S., Perril, S., & Pullinger, K. (2007). Transliteracy: Crossing divides. *First Monday (Peer-reviewed Journal on the Internet)*, vol. 12, 12. En ligne : <http://ojphi.org/ojs/index.php/fm/article/view/2060/1908>. Consulté le 18/08/2017.

Présentation des auteurs

Anne-Sophie Collard est professeure en information et communication et directrice de l'Unité Communication et Internet du Centre de recherche Information, Droit et Société (CRIDS) à l'Université de Namur, en Belgique. Ses recherches se centrent sur la littératie médiatique numérique, l'éducation critique à la technologie et les pratiques collaboratives dans des environnements de travail numérique. Elle est à l'origine de la création d'une chaire de recherche interdisciplinaire en éducation au numérique, rassemblant des chercheurs en sciences informatiques, en éducation aux médias, en sciences de l'éducation et en philosophie.

Stéphane Collignon enseigne la narration, la théorie de l'animation, l'histoire de l'art, l'analyse de l'image et le transmédia, au sein de la haute école Albert Jacquard à Namur, en Belgique. Il a une formation en journalisme et en analyses et écritures cinématographiques, suivie à l'Université libre de Bruxelles. Sa thèse de doctorat, défendue en cotutelle auprès de l'ULB et de l'Université de Liège, portait sur l'esthétique de l'animation et ses liens avec le « cartoon » imprimé, la caricature et la théorie de l'Uncanny Valley. Ses intérêts de recherche incluent la phénoménologie du cinéma, l'esthétique empirique, les genres narratifs, la narration visuelle (y compris les dessins animés, les bandes dessinées, etc.), le transmédia, et le catch !

Meggie De Fruytier est assistante en anthropologie culturelle à l'UCLouvain (Louvain-la-Neuve, Belgique). Ses domaines de recherche sont dédiés aux technologies, aux sciences humaines numériques et aux jeux vidéo. Elle réalise actuellement une thèse de doctorat sur l'étude des acteurs impliqués dans les communautés *Overwatch* (FPS – jeux vidéo – Blizzard).

Laurent Di Filippo est maître de conférences en sciences de l'information et de la communication après avoir obtenu un double doctorat en SIC et en études scandinaves. Il est membre du Centre de recherche sur les médiations (CREM – EA 3476, université de Lorraine). Ses recherches portent principalement sur la réception des mythes nordiques entre le Moyen Âge et les médias contemporains. Il s'intéresse également aux questions relatives à la transmédiatité, à la réflexivité en sciences et à l'interdisciplinarité.

Professeur à l'École de communication de l'Université catholique de Louvain (UCLouvain) et coordinateur du GIRCAM (Groupe interdisciplinaire de recherche sur les arts et cultures en mouvement), **Sébastien Fevry** travaille dans le champ des Memory Studies et s'intéresse particulièrement au cinéma et aux univers transmédia. En 2016, il a coordonné l'édition d'un ouvrage intitulé *Regards croisés sur Incendies. Du théâtre de Mouawad au cinéma de Villeneuve*. Il est aussi l'auteur de nombreux articles dans des revues comme *Image & Narrative*, *Espacetemps.net*, *Studies in French Cinema*, *Memory Studies*, *Intermédiatités...*

Esther Haineaux est doctorante en information et communication au Centre de recherche Information, Droit et Société (CRIDS) de l'Université de Namur (Belgique). Ses recherches portent sur les compétences (numériques, médiatiques, sociales), les dispositifs (forums de jeux de rôles, réseaux sociaux, etc.) et leur utilisation dans une perspective de construction identitaire.

Johnny Lourtoux est doctorant au Laboratoire d'anthropologie prospective de l'Université catholique de Louvain. Ses recherches se focalisent principalement sur les formes de sociabilité et d'appropriation que suscitent les jeux de rôle grandeur nature. Il examine, entre autres, le caractère transmédiatique (en ce compris, le ludique connecté) des activités susvisées.

Thibault Philippette est professeur associé à l'École de communication de l'Université catholique de Louvain (UCLouvain). Il est membre du Groupe de recherche en médiation des savoirs (GRéMS) et du Laboratoire Jeux et Mondes virtuels (LabJMV). Ses domaines de recherche portent sur l'appropriation sociale des technologies, les compétences numériques et la littératie médiatique, l'étude des activités de jeu (*play studies*) et la place du ludique dans les formes médiatiques contemporaines (ludologie médiatique).

Sarah Sepulchre est professeure à l'École de communication de l'Université catholique de Louvain (Belgique). Ses recherches et enseignements portent principalement sur les cultures médiatiques, les séries télévisées, les personnages et les questions de genre. Elle a dirigé l'ouvrage *Décoder les séries télévisées* aux éditions De Boeck Supérieur (2017). Elle est cofondatrice du Groupe interdisciplinaire de recherche sur les cultures et les arts en mouvements (GIRCAM), membre de Sophia (www.sophia.be) et vice-présidente de l'Association internationale des chercheurs en littératures populaires et cultures médiatiques (<http://www.flsh.unilim.fr/lpcm>).

Marie Vanoost est chargée de recherches du FRS-FNRS au sein de l'Observatoire de recherche sur les médias et le journalisme (ORM). Elle est également chargée de cours invitée à l'École de Communication de l'UCLouvain. Ses recherches portent principalement sur la production et la réception du journalisme narratif, les nouveaux formats d'information et la narratologie médiatique.

Table des matières

INTRODUCTION

Anne-Sophie Collard et Stéphane Collignon 3

INTO THE WILD : UN EXEMPLE DE NARRATION JOURNALISTIQUE TRANSMÉDIA ?

Marie Vanoost 5

Le transmédia : de la fiction au journalisme 6

Les principes de la narration transmédia 7

Into the Wild, au-delà du livre et du film 9

Un univers transmédia ? 11

Conclusion 14

Références 16

L'ESSAI EN MODE TRANSMÉDIA.

LE CAS DU COLLECTIF CATASTROPHE

Sébastien Fevry 19

Introduction 19

1. Présentation du collectif Catastrophe 21

2. Une double question à l'aune des théories de l'énonciation 22

3. Un « nous » expansif 23

4. Le style d'une pensée 25

Conclusion 28

Bibliographie 29

**MULTIGENRE, MULTISUPPORT, PARFOIS CONTRADICTOIRE,
LE PERSONNAGE TRANSMÉDIATIQUE REPRÉSENTE UN DÉFI
MÉTHODOLOGIQUE**

<i>Sarah Sepulchre</i>	31
Une version « faible » de transmédia	32
Les nouvelles narratologies, le retour en grâce du personnage ?	34
La complexité de l'étude du personnage	36
Le personnage de série télévisée	38
Le personnage transmédiatique	40
Bibliographie	44
Sériographie	46

**LES MONDES D'ADVANCED DUNGEONS AND DRAGONS
AU SPECTRE DU TRANSMÉDIA : L'EXEMPLE DE DARK SUN**

<i>Laurent Di Filippo</i>	49
1. La boîte de base, un objet transmédiatique	50
2. La gamme éditoriale de jeu de rôle	52
3. Une évolution à travers les éditions	55
3.1. L'édition étendue et révisée	55
3.2. Adaptations aux nouvelles éditions de D&D : des modèles variés	56
4. Projets connexes	58
Conclusion	58
Bibliographie	59
Sources primaires	61

**DRAGONNER DES MONDES TRANSMÉDIAUX :
L'EXEMPLE DU COLLEGE OF WIZARDRY**

<i>Johnny Lourtou</i>	63
Prélude : terrain, méthode et perspective	63

Table des matières

1. Les formes de production d'un univers en extension	64
2. Les formes de réception transmédia	67
2.1. Vers une reconsidération des audiences	67
2.1. L'exemple du <i>College of Wizardry</i> : une émancipation fictionnelle à l'origine d'un tournant diégétique	68
2.2. Contextualisation du dispositif	70
2.3. Le <i>sandbox</i> , une amorce à l'engagement, à la créativité et à la performance	71
2.4. Le ludique connecté comme outil de reliance entre les réalités et entre les espaces	72
2.5. La fonction nodale des collectifs	74
2.6. Du trans- au <i>deep media</i>	74
En guise de conclusion	75
Bibliographie	77

DES VAGUES ET DES COURANTS.

AU CENTRE DES LOGIQUES TRANSMÉDIATIQUES COMME FONDATEURS DES NÉGOCIATIONS ET DES APPROPRIATIONS DES PRODUCTIONS DES ACTEURS COMMUNAUTAIRES D'*OVERWATCH*

<i>Meggie De Fruytier</i>	81
Ethnographie d' <i>Overwatch</i> : culture-industrie et contexte propices aux pratiques transmédiatiques	83
<i>The Soldier: 76 case</i> : l'appropriation d'un personnage fondateur	86
<i>The Sombra case</i> : un <i>alternative reality game</i> à la recherche d'un nouveau personnage	90
Extrait romancé du carnet de terrain de l'événement (novembre 2016)	94
Conclusion	96
Bibliographie	97

L'ÉCRITURE SUR SOI : COMPÉTENCE LIÉE À DES PRATIQUES TRANSMÉDIA ?

<i>Esther Haineaux</i>	99
Écriture sur soi et Identité	101
Les compétences liées à l'écriture sur soi	103
L'écriture sur soi : une méthode particulière	103
Premiers résultats	105
Conclusion	106
Bibliographie	107

TRANSLITTÉRATIE ET EXPÉRIENCE TRANSMÉDIATIQUE. UNE ÉTUDE DE CAS D'ALTERNATE REALITY GAME (ARG)

<i>Thibault Philippette</i>	111
Du média au transmédia	112
Du transmédia à la translittératie	113
Les <i>Alternate Reality Games</i>	114
Le cas <i>Drake a disparu</i>	115
Concepteur d'ARG : vers une littératie du <i>co-design</i>	117
Joueur d'ARG : vers une translittératie transmédiatique	121
Conclusion... et épilogue	123
Bibliographie	124

PRÉSENTATION DES AUTEURS 127