

« Les Séries télévisées sur Internet : le cas des « fanfictions » », *Médiamorphoses (INA) : Les Raisons d'aimer les séries*, numéro dirigé par Eric Maigret et Guillaume Soulez, Janvier 2007, Hors Série 3.

PROPOS

La présence des séries sur Internet s'est d'abord limitée à des sites dédiés (officiels et non officiels) recouvrant des rubriques aussi diverses que photos, fiches pour les acteurs ou les personnages, guide des épisodes, éventuellement interviews, forum et chat. Le peer-to-peer et la VOD ont, par la suite, diversifié les canaux de diffusion de ces productions télévisées.

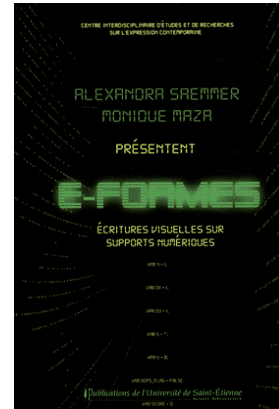
Cependant, l'Internet 2.0 agit, plus nettement, sur d'autres aspects de la réception : si les récits de fans (fanfictions) existent depuis longtemps (grâce aux fanzines sur papier), leur rédaction et leur diffusion sont facilitées par de nouveaux outils de publication web (en particulier les blogs). L'écriture et la lecture d'épisodes ou de saisons de séries s'émancipent, ici, des communautés traditionnelles de fans : elles ne touchent que marginalement les séries habituellement reconnues comme cultes (moins *Le Prisonnier*, donc, que *Buffy*). L'appellation même de fanfic(tion), largement diffusée sur le web, semble finalement assez trompeuse.

On peut, dans la lignée des cultural studies, concevoir ce phénomène comme une modalité du « braconnage » intellectuel décrit par Certeau ; cependant une telle approche ne permet pas de comprendre les raisons de l'hégémonie des séries télévisées dans les sites de fanfictions : il faudra donc s'intéresser à ce qui, dans la construction et dans la diffusion des séries, incite, spécifiquement, à l'écriture de fictions.

Nous pensons que la notion d'interstice permet de rendre compte tout à la fois du phénomène de culte et des conditions d'écriture de fanfics. L'Internet, lui-même, semble conforter le caractère disjoint de la narration à l'œuvre dans les séries ; aussi, un nouveau phénomène de culte s'instaure-t-il sur les fragments disponibles sur le web : fragments écrits, certes, mais aussi filmés devenus « viraux » (voir l'exemple récent de *Starwreck*).



« L'irruption d'une nouvelle forme narrative : les 'alternate reality games' » in *E-formes : écritures visuelles sur supports numériques*, éd. A. Saemmer et M. Maza, Saint-Etienne, Publications de l'Université de Saint-Etienne, 2008.



PROPOS

Depuis quatre ans est apparu un nouveau type de jeu en ligne ne se limitant pas au web mais recourant à l'ensemble des médias (en particulier journaux sur support papier), aux créations des industries culturelles (cinéma) ainsi qu'aux moyens de communication interpersonnelle (fax, téléphone). Les « alternate reality games » construisent, à travers des pages Internet créées entièrement par leurs concepteurs (disons pour aller vite de l'ordre de la fiction) mais aussi par l'utilisation de sites existants (une documentation ? le réel ?), un récit hermétique qui donne lieu à l'interprétation de lecteurs/joueurs.

On pensera aux supercheries littéraires (romans par lettres, fausses autobiographies...) ; mais, avec cette différence de taille, qu'à l'avènement du numérique, il n'y a pas de différence entre un mail « fictif » ou « dans le jeu » que je reçois normalement (ou presque) et un mail authentique alors qu'un choix de lettres (par exemple) se donnait déjà, à travers l'objet du livre imprimé, comme une copie, une représentation : voici sans doute l'une des forces de ces fictions. La capacité du récit à contaminer l'ensemble du réseau, en laissant entendre que telle page anodine pourrait être la solution codée du jeu, renvoie clairement au mode de fonctionnement du « discours alchimique » (Eco, *Les Limites de l'interprétation*).

Récit et jeu initiatique, l'ARG, en questionnant son rapport aux (hyper)textes qui constituent le web, invite le lecteur à se transformer pour atteindre une compréhension plus haute. Significativement, la recherche des joueurs n'est possible que dans et par la collaboration dans le cadre de communautés qui rappellent (ou veulent rappeler ?) l'origine du Net. Mais qu'en est-il de cette promesse de plus haut sens ? Ces jeux sont le plus souvent des outils de marketing viral pour des produits très étrangers à cette quête...



Sous la direction de
Fred Dervin et Yasmine Abbas

TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES DU SOI
ET (CO-)CONSTRUCTIONS IDENTITAIRES



Questions contemporaines

L'Harmattan

En collaboration avec Karim Chibout,
« Militaires en mobilité : Web 2.0 et
construction de l'identité », *Nouvelles
technologies du soi, mobilités et (co-)constructions
identitaires*, Paris, L'Harmattan, 2009.

PROPOS

La fonction de militaire impose, traditionnellement, une mobilité : par son affectation tout d'abord puis par les mouvements éventuels de son corps d'arme, l'individu est amené à gérer un rapport particulier à l'espace. Les nouvelles technologies d'expression de soi (blogs, flickr...) permettent de se réinscrire dans un espace identitaire de se « reterritorialiser ».

L'espace personnel reconstruit au travers du support multimédia n'est pas l'espace privé mais

un prolongement du terrain des opérations. Les références identitaires révèlent une appropriation du territoire « de circonstances » qu'est l'environnement militaire : le groupe, les « collègues-amis », les gradés, les opérations ou encore les postures de combat. Même de retour au domicile, la mise en scène de la vie quotidienne s'attache à montrer les habits d'apparat et des postures d'assaut contre un ennemi supposé. (Les images et le discours sont d'ailleurs sensiblement les mêmes dans un corpus proche, constitué des discours des *conjointes de militaires*. L'éloignement gomme le médiocre de tout un chacun révélé dans le quotidien et au contraire renforce l'idéalisation du sujet dans un perpétuel renvoi au groupe de référence).

La situation particulière des « warblogs » depuis la guerre d'Afghanistan (2001) et particulièrement avec les développements de la seconde guerre du Golfe ou encore lors des opérations israéliennes dans le Sud Liban (juillet-août 2006) amène, cependant, à questionner plus fondamentalement les enjeux des dispositifs d'expression de soi liés au web 2.0. Si, dans un premier temps, profitant de la proximité des qualités attendues du soldat et des caractéristiques des techniques mises en œuvre (souplesse, instantanéité, réactivité), ils apparaissent comme des espaces « immédiatisés », de liberté et de résistance, ils s'avèrent, avec le temps, une pièce essentielle, pour les états-majors qui mettent en place des structures de contrôle, dans ce qui a été nommé infoguerre (infowar). Ce retournement peut attirer l'attention sur la nature véritable de ces dispositifs, et révéler leur poids dans les dérives bien connues de la mise en scène de soi et des autres (Abou Gharib).



En collaboration avec Karim Chibout, « Différents discours de la maladie sur le web : Logiques de construction d'un soi en souffrance dans des lieux anthropologiques virtuels forts (blogs) et faibles (forums de discussion) », revue en ligne <http://www.magma.analisiqualitativa.com/>, 2010.

PROPOS

Facilitée par les forums ou les outils de blogging, l'expression des malades est structurée, du fait des caractéristiques des techniques employées, par le classement chronologique (du plus récent au plus ancien) : elle donne la primauté au temps présent (en se centrant sur le corps, sur la sensation et le sentiment) mais permet la lecture d'une « antéchronique » de la souffrance et du traitement (avec l'essentielle question de la durée de vie).

La spécificité de ce récit de soi en souffrance pourrait tenir à la « coconstruction » du discours par les lecteurs via leurs commentaires. La prise en compte de l'autre parfois déjà connu (un autre malade, un thérapeute ou un membre de la famille) parfois nouveau car issu du web débouche sur une écriture « extime » (plutôt qu'intime) de la souffrance. Souvent, le lecteur est lui-même un être en souffrance à la recherche de soi dans le discours de l'autre, de modes d'échange plus adaptés à sa nouvelle condition révélée de malade, de mots capables de dire son propre mal. On verra, peut-être, là une « communauté du déplaisir ».

Cependant, la souffrance qui apparaît de prime abord comme la base de l'échange pourrait rendre impossible le dialogue ; dans son irréductibilité, elle amène, par delà l'expression convenue de la compassion, au développement de deux discours de la souffrance parallèles voire, ce sera notre hypothèse, concurrents.



En collaboration avec Karim Chibout, « Jouer et raconter en ligne : une affirmation des identités sous la contrainte », *Ethnologies* [Université de Laval, Canada], à paraître en 2010.

PROPOS

La réflexion présente est issue de l'analyse des fanfictions autour des jeux massivement multijoueurs (de type Wow). Nous portons un regard et sur la structure narrative des récits et sur les échanges relatifs à ces récits. En mettant en parallèle l'univers du jeu et l'univers recréé au travers des fanfics, le corpus fait apparaître des hypothèses qui questionnent les rapports entre liberté de création et besoins de contrôle.

La motivation à écrire autour du jeu : une histoire de compensations

Les jeux multijoueurs de type persistants se jouent sans limite de durée et sans but explicite (Natkin, 2004). L'activité ludique s'inscrit dans un cadre interactif fortement spatialisé (cartes, niveaux...) et dans l'**immédiateté**. Ces caractéristiques sont des points-clés à la mise en place de pratiques culturelles autour des jeux et les modalités de celles-ci.

Les récits relèvent du *bricolage* (Levi-Strauss, 1992), de l'*innutrition*, voire du *braconnage* (Certeau, 1990). L'écriture renvoie aussi à des **compensations** manifestes dans les multiples reconfigurations de l'univers et dans la réappropriation du jeu.

Les récits symbolisent des espaces de **résilience** qui, en marge du jeu et du fait de leur caractère figé, permettent de réduire l'incertitude ambiante d'un univers multi-contraint et sur lequel les joueurs n'ont qu'une influence minimale. L'auteur de fanfics a une emprise sur les événements qui n'ont plus de causes exogènes (contrôlées par l'auteur), l'espace réduit au micro-monde de l'histoire narrée dans laquelle la structure labyrinthique (prégnante dans le jeu) disparaît au profit d'une structure linéaire, le temps en lien avec la **finitude** du récit (*versus* la persistance du jeu).

Une activité narrative préprogrammée et récupérée par le jeu?

Si nonobstant les contraintes de départ liées à l'univers du jeu, la notion de liberté est au centre de l'activité d'écriture de fanfictions et des commentaires des lecteurs, il est étonnant de voir à quel point s'exprime un **contrôle social** dans la validation des histoires (par exemple dans le cadre des sites de guildes). Dans le même ordre d'idée, on sera sensible à l'encadrement de l'activité d'écriture par les studios développant les jeux (par le truchement de sites officiels en particulier).

L'invitation ou mieux l'injonction à respecter des règles narratives strictes frappe. Il semble possible d'expliquer cet impératif par les qualités narratives respectives des MMORPG et des fanfictions, particulièrement avec la notion de **chronotope** (Bakhtine, 1978) : univers en expansion contre route et itinéraire. Pour tenir, les mondes persistants doivent impérativement devenir des « espaces anthropologiques » (Quéré, 1995) propices à l'activité narrative. La narration permet aux mondes du jeu d'être agis par les joueurs ; ce n'est qu'en fonction d'une préfiguration (offerte par ces récits de fans) qu'ils peuvent s'assigner des buts (voir la notion d'*indéterminisme*, Natkin : 2004, p.7).