

Évaluation à mi-parcours



Appropriations et transpositions amateurs des mass-médias sur Internet

Deux études de cas : les fanfictions et les vidéos amateurs

Directrice de thèse : Dominique PASQUIER

Jury : Judith LYON-CAEN ; Jean-Samuel BEUSCART

Mars 2010

Encore peu connu en France, le roman de Geraldine Brooks, *March*, a pourtant reçu en 2006 le prix Pulitzer pour la meilleure œuvre de fiction¹ : cette distinction atteste sans aucun doute des qualités littéraires de l'ouvrage, mais elle peut aussi avoir de quoi surprendre quand on sait que *March* n'est ni plus ni moins qu'une œuvre dérivée ; Brooks y dépeint en effet une partie de l'intrigue des *Quatre filles du Docteur March* du point de vue du père, le fameux docteur March, ce grand absent des lignes de Louisa May Alcott. Dans un autre genre, une œuvre parodique comme l'improbable *Orgueil et préjugés et zombies* a quant à elle reçu outre-Atlantique un accueil critique et populaire largement favorable en 2009. Les soupçons qui pèsent habituellement sur les œuvres, voire les produits dérivés, disparaîtraient-ils donc progressivement, ce qui indiquerait une mutation culturelle importante au sein de nos sociétés contemporaines ?

Le chemin est probablement encore long – les signes en terres francophones n'étant encore que très sporadiques² –, mais voir de telles productions accéder à la publication « officielle » ou « légitime », si l'on veut parler comme Pierre Bourdieu³, fait écho à la multiplication, sur la toile notamment, de créations d'amateurs qui elles aussi s'inspirent de succès littéraires et/ou audiovisuels. Nous pensons en particulier aux fanfictions, à savoir ces récits que certains fans écrivent pour prolonger, amender ou même totalement transformer le produit médiatique qu'ils affectionnent, qu'il s'agisse d'un roman, d'un manga, d'une série télévisée, d'un film, d'un jeu vidéo ou encore d'une célébrité⁴. De même, les plateformes de partage de vidéos en ligne, telles YouTube ou Dailymotion, ont accueilli de nombreux contenus déposés par les amateurs et inspirés par des œuvres existantes : cela va de la reprise pure et simple d'extraits jusqu'au court-métrage quasi-professionnel, en passant par toute une déclinaison de montages et autres *remix*. La liste est vaste puisque pourraient venir la compléter les créations picturales (*fan art*), les dérivations musicales, à l'image du « Wizard Rock » dérivé de la saga Harry Potter, ou encore tous les sites de fans dont la vocation est de rapporter l'actualité autour d'un produit médiatique ou de devenir de véritables encyclopédies en ligne... Toutes ces productions amateurs ont acquis une plus grande visibilité grâce à leur présence sur Internet : il arrive de plus en plus fréquemment que certaines atteignent une notoriété excédant le public de niche dans lesquelles on voudrait les enfermer, alors même que ces réutilisations de produits soumis au droit d'auteur ne sont pas sans poser des défis commerciaux et juridiques.

¹ BROOKS, 2005. Voir <http://www.pulitzer.org/citation/2006-Fiction>.

² On peut penser par exemple aux soubresauts judiciaires autour de la suite des *Misérables* écrite par François Cérésa, *Cosette ou le temps des illusions* en 2001 : au terme de sept ans de procédure, la justice française a finalement donné raison à l'auteur contre les héritiers de Victor Hugo.

³ BOURDIEU, 1992.

⁴ Pour une introduction au phénomène, voir MARTIN, 2007 ou FRANCOIS, 2008.

La multiplication de ces œuvres secondes ne peut toutefois être simplement interprétée comme la résultante du développement d'Internet et de la diffusion accrue de divers outils (logiciel de capture et de traitement d'images, caméscopes numériques, disques durs de grande capacité, etc.), c'est-à-dire comme le fruit d'un déterminisme technologique. À l'image de ce que suggèrent nos exemples liminaires, toutes ces appropriations amateurs témoignent de transformations culturelles plus larges ou tout du moins de la conjonction, sur Internet, d'un besoin ressenti par de nombreux consommateurs des mass-médias. Toujours est-il qu'avant de pouvoir tirer des conclusions de l'existence croissante de ces pratiques, il est absolument nécessaire de mieux les connaître pour savoir qui sont celles et ceux qui s'adonnent à ce type de créations, comment ils s'organisent entre eux et par rapport aux produits dont ils s'inspirent, mais aussi afin de pouvoir différencier ces productions dérivées le cas échéant. La thèse que nous essayons de mener au département de Sciences Économiques et Sociales de l'école d'ingénieurs Télécom ParisTech tente justement d'apporter des réponses à ces interrogations que la recherche sur les pratiques culturelles n'a pour l'instant abordées que trop souvent par défaut ; le présent rapport se propose justement de décrire plus en détail notre projet de recherche et comment nous tentons de le mener à bien.

Conformément à la procédure mise en place par l'École Doctorale Informatique, Télécommunications et Électronique (EDITE), depuis septembre 2008⁵, pour faciliter le suivi des doctorants par les laboratoires d'accueil, ce rapport présentera l'état d'avancement de notre thèse débutée le 1^{er} octobre 2008. En particulier, nous voudrions qu'il soit l'occasion de préciser les contours du cadre théorique que nous avons bâti ces derniers mois : si notre recherche s'inscrit pleinement dans le cadre de la sociologie de la culture et des médias, tout en donnant de l'importance à des dimensions comme l'âge et le genre des amateurs, ainsi qu'aux problèmes économiques et juridiques soulevés par leurs créations, nous avons souhaité ne pas négliger les apports des études littéraires et de l'histoire des pratiques de l'écrit. C'est en effet à l'aune de cette approche pluri- et même transdisciplinaire qu'il faut comprendre la méthodologie que nous avons adoptée pour traiter le foisonnant matériau au cœur du sujet. Forts des données que nous avons commencé à collecter et que nous collecterons, nous espérons pouvoir montrer, au terme de cette recherche, que ces activités d'amateurs sont loin de constituer un épiphénomène culturel, et qui plus est homogène : les producteurs de ces contenus seconds ne jouent pas avec les produits originaux seulement pour prolonger leur plaisir, mais ils se servent surtout de ces références issues de la culture populaire à des fins identitaires et relationnelles ; à ce titre, les

⁵ Voir <http://edite-de-paris.fr/spip/spip.php?article11> (accédé le 19 mars 2010).

industries culturelles peuvent difficilement éviter d'en tenir compte et c'est pourquoi il convient d'étudier leurs stratégies actuelles et à venir, à l'aune de nos résultats.

Dès lors, après avoir resitué les origines et le contexte institutionnel dans lequel se déroule notre recherche de doctorat, nous évoquerons les terrains qu'elle nous a conduit à identifier et à analyser : nous verrons que ce volet empirique n'est pas sans poser des questions sur la constitution des corpus, pour le moins hétérogènes, mais c'est justement de leur comparaison que pourraient ressortir des résultats fructueux. Il sera alors temps d'aborder les principales voies de réflexion qui se dégagent de l'exploration menée jusqu'ici : même si l'analyse est toujours en cours et même s'il faudra encore du temps pour complètement cerner le fonctionnement de ces productions amateurs, les premiers coups de sonde semblent plutôt encourageants. Ils témoignent de l'usage à la fois complexe et profond des références de la culture médiatique contemporaine chez les populations étudiées, ces appropriations et transpositions de contenus mass-médiatiques devant aujourd'hui faire pleinement partie des enquêtes sur les pratiques culturelles, ce que, nous l'espérons, ce rapport s'efforce déjà de souligner.

1. Retours sur le projet initial

a. Point de départ de la thèse

La recherche que nous essayons de mener depuis maintenant près d'un an et demi n'est pas un projet de circonstances, né d'une demande de l'institution d'accueil ou d'un souhait exclusif de notre directeur de thèse. Au contraire, nous portons un intérêt pour la sociologie de la culture et des médias depuis nos premiers pas dans le domaine de la recherche scientifique et c'est par le biais des études sur la réception des productions culturelles qu'il n'a fait que s'amplifier.

Pour nous, les évolutions théoriques qu'a connues ce sous-domaine lors du dernier quart du XX^{ème} siècle ont été décisives, d'autant que les transformations contemporaines, permises par les nouvelles technologies, autour de l'accès à la culture, sont venues les confirmer : ainsi, la figure du récepteur actif, mais peut-être plus encore les conséquences de sa présence et de ses activités sur de multiples scènes sociales, peuvent aujourd'hui être au cœur d'une recherche en sciences sociales, car on perçoit de plus en plus leur incidence sociologique ou économique. C'est le résultat des coups de butoirs successifs contre la théorie des effets opérés notamment par le courant des *cultural studies* : depuis les intuitions de Richard Hoggart sur l'« attention oblique » des lecteurs de journaux et des auditeurs de radio dans les classes populaires⁶,

⁶ HOGGART, 1970.

jusqu'au regard critique détecté chez la majorité des téléspectateurs d'information⁷ comme de *soaps*⁸, quelle que soit leur classe sociale d'ailleurs, la réception a cessé de n'être appréhendée que sous le versant de la passivité. *A fortiori*, les fans ont attiré l'attention des chercheurs des *cultural studies* puisque ce sont eux qui incarnent la forme la plus aboutie du réception active et qui, par leurs pratiques, peuvent en laisser le plus de traces : le travail fondateur de Henry Jenkins en 1992 a ainsi ouvert la voie au courant des *fan studies*, non seulement en s'attaquant aux clichés habituels autour de ces populations, mais aussi et surtout en montrant que leurs activités et les sociabilités qui en découlaient étaient une incitation à repenser la valeur des produits mass-médiatiques qu'ils consommaient.

En France, les études proprement dites sur les fans sont plus rares et ne se rattachent pas nécessairement aux *cultural studies*⁹. Mais il reste que les travaux sur les récepteurs les plus actifs se logent parfois dans des espaces inattendus, ce qui renforce à nouveau l'idée selon laquelle ce type de recherche a encore beaucoup à apprendre : nous en voulons pour preuve, par exemple, les travaux de l'historienne Judith Lyon-Caen sur les lecteurs de Sue et de Balzac au XIX^{ème} qui ont franchi le pas et écrit à leur écrivain favori¹⁰. À partir de ce matériau inédit, il est en effet possible de reconstituer des pans entiers de l'histoire culturelle, mais aussi sociale et politique de la première moitié de ce siècle. Or, il est frappant de voir à quel point ce type d'étude peut entrer en résonance avec les travaux anglo-saxons les plus récents sur les fans où les objets d'attachement et les pratiques qu'ils réussissent à faire naître se diversifient de plus en plus¹¹. Nous sommes donc convaincu qu'il faut poursuivre ces enquêtes capables d'approfondir notre connaissance du fonctionnement des phénomènes culturels et du lien social.

En outre, la nécessité d'étudier les formes de réception active se fait d'autant plus sentir de nos jours que sur Internet, elle laisse encore davantage de traces. Les activités amateurs que nous avons décrites en introduction y trouvent en effet des espaces de stockage et de partage sans précédent ; de même, les créateurs ont de plus en plus d'outils à leurs disposition, parfois uniquement en ligne d'ailleurs, pour collecter, modifier et diffuser les contenus médiatiques qu'ils consomment et apprécient. Pour parler comme Henry Jenkins, la « *grassroots productivity* »¹² y gagne en ampleur et en visibilité et c'est une occasion supplémentaire d'étudier les individus qui s'investissent le plus dans des activités longtemps considérées comme secondaires et futiles. De surcroît, la place croissante occupée par les fanfictions, les

⁷ MORLEY, 1981 & 1986.

⁸ KATZ, 1993.

⁹ Voir par exemple PASQUIER, 2000 ; LE GUERN, 2002 ou encore SEGRÉ, 2003 & 2007.

¹⁰ LYON-CAEN, 2006.

¹¹ GRAY, SANDVOSS & LEE HARRINGTON, 2007.

¹² JENKINS, 2006.

vidéos amateurs ou encore le *fan art* sur la toile implique aujourd'hui la prise en compte des réactions des auteurs et/ou des industries culturelles à l'origine des produits originaux car ils se retrouvent plus facilement au contact de ces créations dérivées dont la légalité est loin d'être assurée, et les interactions, qu'elles soient cordiales ou hostiles, s'en trouvent facilitée. En somme, il paraît donc essentiel de juger des permanences et des ruptures que représentent la numérisation progressive des contenus culturels, ainsi que le passage sur la toile des activités des amateurs.

La raison d'être de notre sujet de thèse commence donc à se dessiner : si les activités amateurs ont de façon générale gagné en importance, ce dont attestent les études sur les pratiques culturelles des Français¹³, la place qui est accordée aux productions dérivées de contenus médiatiques dans la sociologie de la culture reste restreinte. Il est vrai que créer à partir d'un produit médiatique existant soulève des suspicions quant à la possible tentation de l'amateur de vouloir bénéficier de l'aura, voire du succès de l'original ; le spectre de la copie, du plagiat ou plus généralement de la violation du droit d'auteur est présent dans les esprits, mais nous ne pensons pas, bien au contraire, que ce soit une raison suffisante pour écarter ces pratiques du bain culturel dans lequel vivent les individus. Plus fondamentalement, il reste en France des réticences à étudier ce qui relève de la culture « populaire » au sens de Grignon et Passeron¹⁴ : le poids de l'héritage bourdieusien qui ne voit ces pratiques que sous le mode de la compensation culturelle¹⁵ ainsi que la méfiance récurrente vis-à-vis des *cultural studies* – que certains chercheurs français ont pourtant bien identifiée¹⁶ – expliquent pourquoi les recherches sur les fanfictions n'en sont qu'à leurs balbutiements, tandis qu'elles sont étudiées depuis plus de vingt ans aux États-Unis¹⁷. Il existe donc un espace de recherche à ouvrir et à défendre pour des études sur ces appropriations médiatiques. L'objectif ne sera pas cependant de reproduire ce qui a déjà été fait en adaptant les approches anglo-saxonnes à la situation française : certes, il est utile de connaître les travaux existants¹⁸, mais il nous semble possible d'adopter un questionnement qui ne se contente pas de regarder toutes les productions amateurs comme des textes à (sur-)interpréter, à l'image de trop nombreux travaux qui s'inscrivent dans la lignée des *cultural studies*.

¹³ DONNAT, 1996 ; DONNAT & TOTILA, 2003. La dernière enquête menée par la Direction des Études et de la prospective (DONNAT, 2009) va toujours dans ce sens, tout en prenant la mesure des transformations majeures apportées par Internet.

¹⁴ GRIGNON & PASSERON, 1989.

¹⁵ BOURDIEU, 1979.

¹⁶ PASQUIER, 2004 ; MAIGRET & MACÉ, 2005.

¹⁷ Voir PENLEY, 1992 ; BACON-SMITH, 1992 ; JENKINS, 1992.

¹⁸ Voir par exemple HELLEKSON & BUSSE, 2007.

À la manière des travaux les plus innovants en sociologie de la littérature, qui tentent de rendre compte de phénomènes littéraires non seulement par ce qu'ils observent dans les textes, mais surtout par le positionnement social de ceux qui y ont recouru et par une fine analyse de ses différents contextes d'émergence historiques¹⁹, nous souhaitons comprendre le sens social du développement contemporain de ces pratiques d'appropriation et de transposition. Cela signifie être sensible à l'identité de ceux qui les produisent et à leurs façons de faire, tout en respectant la probable diversité, interne et externe, de ces créations : nous nous demandons par conséquent quelles sont les motivations qui peuvent conduire un individu à ce mode d'expression très particulier, tandis qu'existent à l'évidence d'autres répertoires ; il faut voir que ces créations dérivées excèdent en vérité très souvent le seul attachement au produit original. Dans le même temps, il faut analyser et rendre compte des règles et normes qui régissent ces pratiques et qui sont le fruit du fonctionnement collectif de ces créations amateurs. Celles-ci ne peuvent être interprétées comme le seul résultat d'initiatives idiosyncrasiques et isolées, ce qui en fait précisément un phénomène social analysable par la sociologie. L'objectif est de mettre en évidence l'inscription de ces activités dans une organisation relativement informelle, mais qui ne permet pas de créer n'importe quoi, de n'importe quelle façon, ni à destination de n'importe qui. Nous ferons dès lors apparaître la configuration historique, juridique et économique particulière au sein de laquelle émergent ces activités et où existent un rapport spécifique aux œuvres originales et, à l'inverse, où les auteurs premiers et les industries culturelles adoptent des postures elles aussi spécifiques. Telle sera notre approche pour tenter de saisir les transformations culturelles à l'œuvre et dont ces pratiques amateurs sont un signe émergent.

Pour que notre recherche reste réalisable, nous avons bien entendu renoncé à embrasser toutes les productions dérivées des contenus mass-médiatiques, pour centrer notre étude sur deux formes particulières d'appropriations, à savoir celles sous la forme de textes et que recouvrent le terme de fanfictions, et celles sous la forme de vidéos où les transformations effectuées sont encore nombreuses. Néanmoins, même avec ce premier resserrement de la focale, le domaine à couvrir reste large, hétéroclite ainsi qu'en perpétuelle expansion et mutation. C'est la raison pour laquelle nous avons par ailleurs délimité notre terrain de recherche en partant d'une œuvre originale en particulier, à savoir la saga littéraire et cinématographique *Harry Potter* : ce choix remonte à notre Master 2 qui nous avait ouvert les portes de l'univers des fanfictions, et il se justifiait déjà à plus d'un titre. Pour des raisons historiques, *Harry Potter* est en effet devenu dans les années 2000 la première source des

¹⁹ Nous pensons en particulier à l'impressionnant travail de Paul Aron sur le pastiche qui, à notre sens, révolutionne la manière dont les études littéraires parleront dorénavant de ce procédé. Voir ARON, 2008.

fanfictions publiées sur Internet, ce qui facilite la constitution d'échantillons de taille raisonnable, mais cette œuvre a aussi la particularité d'avoir un canon – soit l'ensemble des productions reconnues par les amateurs comme la base à partir desquels ils vont créer – relativement limité, avec les sept romans de J. K. Rowling, auxquels on peut ajouter, selon les cas, les huit long-métrages et les trois autres livres signés de la main de l'auteure. En conséquence, nous souhaitons poursuivre nos investigations autour de cette source qui a aussi engendré moult vidéos visibles notamment sur YouTube. Il arrivera cependant que nous fassions entorse à ce principe pour au moins un corpus de vidéos qu'il nous semble important d'adjoindre à l'enquête : la deuxième partie du rapport, centrée sur les terrains que nous allons étudier, nous permettra alors de revenir sur ce problème méthodologique posé par l'hétérogénéité des matériaux de recherche.

b. Inscription institutionnelle

Pour terminer cette présentation générale, il peut être utile de rappeler pourquoi ce doctorat a pris place au sein du département Sciences Économiques et Sociales de Télécom ParisTech et surtout ce que nous permet ce rattachement institutionnel. En effet, notre projet, tel que nous venons de le décrire, a été retenu en juin 2008 pour bénéficier d'une bourse « Futur et Ruptures » de la Fondation Télécom. Même si ce programme est généraliste et ouvert sur tous les usages émergents des nouvelles technologies pour les thèses en sciences humaines, il comporte certaines exigences que nous avons tenté de faire coïncider avec notre recherche. Nous en voyons au moins deux : d'une part, il nous faut évidemment prendre en compte les spécificités de notre sujet liées à l'usage des nouvelles technologies. Nous traitons des appropriations et des transpositions des contenus mass-médiatiques sur Internet et c'est ce qui nous a renforcé dans la nécessité d'élargir notre terrain aux vidéos amateurs, en plus des fanfictions. Il s'agit d'un autre format que les utilisateurs manipulent, ou au moins consomment de façon croissante, et les plateformes qui hébergent ces contenus créés par les utilisateurs ont été parmi les premiers sites internet à avoir eu un fonctionnement assez typique de ce qu'on appelle aujourd'hui le « Web 2.0 ». Nous restons donc sensible aux potentialités, mais aussi aux contraintes que recouvrent ces lieux de publication et d'expression de soi en ligne. En revanche, comme nous y invite régulièrement notre approche transdisciplinaire, nous évitons de regarder ces pratiques amateurs par l'unique prisme de la nouveauté : il est essentiel de les replacer dans des généalogies plus longues, que ce soit au niveau du support utilisé ou du type de transformation réalisé à partir de l'œuvre originale.

Le programme « Futur et ruptures » a d'autre part un versant prospectif affirmé, ne serait-ce que dans son appellation, et nous espérons y répondre en abordant, en parallèle de l'identité et des motivations des créateurs secondaires, les stratégies et attitudes des industries culturelles face à ces créations dérivées. Il sera sans doute difficile d'obtenir un niveau de précision aussi élevé que dans l'étude des amateurs, mais nous tenons à cette autre dimension qui rappelle que ces derniers n'évoluent pas dans un environnement neutre et selon leur seul bon vouloir, et qui dès lors apporte une véritable plus-value au projet.

Le programme est par ailleurs ce qui assure notre intégration au sein du département de Sciences Économiques et Sociales de Télécom ParisTech. Nous y apprécions tout d'abord les conditions de travail afin de réaliser notre recherche : la mise à disposition d'un bureau et d'un ordinateur connecté à Internet facilite à l'évidence notre collecte de matériaux sur la toile. Plus encore, le département nous procure une aide précieuse tant d'un point de vue logistique, avec la prise en charge rapide et efficace de nos déplacements à des conférences en France ou à l'étranger (voir IV), que d'un point de vue scientifique. Outre nos discussions régulières avec notre directrice de thèse, nous avons pu avoir des échanges éclairants avec différents membres du département, en fonction de leurs domaines de spécialité : Valérie Beaudouin au sujet des méthodologies à employer lors d'une recherche sur Internet, Nicolas Auray pour les questions autour des productions amateurs – grâce à ses travaux sur les machiminas notamment, ces courts-métrages que certains internautes réalisent à partir de jeux vidéos –, ou encore Annie Gentès, en ce qui concerne l'esthétique « basse définition », c'est-à-dire d'une mauvaise qualité intentionnelle. En outre, nous avons facilement inscrit notre sujet de doctorat au sein de l'axe structurant MICEN (Mutations des Industries culturelles et de la Création à l'Ère Numérique) du département : récemment créé, il a pour tâche de fédérer les chercheurs travaillant partiellement ou à temps complet sur les effets de la numérisation sur les différentes filières culturelles.

Enfin, nous avons eu l'opportunité d'incorporer notre recherche au sein du projet de recherche PANIC (Pro-activité des Audiences et Numérisation des Industries Culturelles) financé par l'Agence Nationale pour la Recherche (ANR), dont Télécom ParisTech est une des institutions partenaires et porteuses. Projet ambitieux et pluridisciplinaire, puisqu'il associe économistes et sociologues, PANIC développe des thématiques autour du nouveau rôle des consommateurs de contenus médiatiques, en particulier en tant que prescripteurs, et surtout sur la transformation de la chaîne de valeur suite à la numérisation croissante de ces contenus : notre recherche ne pouvait donc que s'y insérer aisément, ce qui nous permet de participer à une réflexion plus générale et d'imaginer quelques collaborations. Plus précisément, nous avons pu inclure la partie de notre travail sur les fanfictions au sein du pool de recherche qui va traiter de

la numérisation de la filière « livre » (à côté des trois autres filières : « musique », « audiovisuel » et « jeux vidéos »). Bâti sur notre expertise en ce domaine, le livrable que nous devons produire est un rapport sur la situation des fanfictions en France, dont l'échéance est prévue aux alentours de l'achèvement théorique du doctorat ; ce rapport sera par conséquent un moyen direct de valoriser le travail réalisé pour la thèse. Par ailleurs, nous espérons que le fait de côtoyer les chercheurs rattaché à la filière « audiovisuel » nous fera également avancer du côté de l'étude des vidéos amateurs. Ils disposeront en effet de données quantitatives sur la réception de vidéos des plateformes de partage, dont certaines sont proches de mes corpus puisqu'ils s'intéressent à l'avenir des contenus télévisuels sur la toile. Il y a donc matière à échange et pourquoi pas à collaboration.

Nous venons brièvement de décrire le cadre globalement favorable dans lequel nous avons élaboré notre questionnement scientifique sur les appropriations des mass-médias sur Internet et où nous tentons d'y apporter des réponses. Afin de comprendre pourquoi les productions amateurs semblent être entrées dans une période faste et pourquoi certaines formes s'imposent plus que d'autres en ces années 2000-2010, nous avons dû nous confronter directement à ces matériaux et à ceux qui les créent : nous allons justement tâcher de présenter maintenant la manière dont nous avons essayé de délimiter ces contenus à la fois foisonnants et fragiles, et parmi lesquels il est si aisé de se perdre en chemin.

2. Terrains en cours...

Il serait vain de vouloir traiter de toutes les productions amateurs sur un mode généralisant, non seulement parce que ce serait nier l'existence de différences internes entre ces créations, mais aussi parce que ce serait donner l'illusion que l'on peut toucher à l'exhaustivité en ce qui concerne un phénomène sur Internet. En vérité, nous avons dû faire des choix et procéder à la construction de corpus numériques spécialisés et hétérogènes, mais ce type de sélection n'est pas sans avantages : il permet de travailler en détail sur certains « genres » de productions amateurs et ouvre sur des possibilités de comparaison. Ce matériau issu d'Internet est en parallèle complété par des entretiens auprès de créateurs et de consommateurs de ces produits seconds, ainsi qu'auprès de professionnels des industries culturelles confrontés au développement croissant et de plus en plus visible de cette créativité.

a. Constitution de corpus numériques

Les corpus de productions amateurs récupérés sur Internet sont pour l'instant au nombre de quatre. Si la collecte est déjà bien avancée pour certains corpus, d'autres posent plus de difficultés comme nous le verrons.

- [1] Un corpus généraliste de potterfictions : nous sommes en train de constituer un vaste échantillon de fanfictions inspirées par la saga *Harry Potter*, à savoir entre 500 et 1000 – nous ne savons pas exactement de quelle manière dont nous allons décider de clore le corpus – à partir du site généraliste fanfiction.net. Cet échantillon est dans la continuité de celui que nous avons réalisé pour notre Master 2 ($n = \pm 150$) : nous sélectionnons par tirage aléatoire les potterfictions du site écrites en français, en nous assurant de disposer de textes produits sur toute la période disponible, à savoir depuis 2002 pour les plus anciens ; nous avons aussi lissé le corpus en ne prenant que des fanfictions écrites par des auteurs habitant la France – l'identification étant possible grâce aux fiches de présentation des auteurs lorsqu'elles sont renseignées.

L'objectif est de disposer d'une base solide pour l'analyse de contenu, susceptible de recouvrir une assez bonne diversité de textes en termes de taille, de genres ou de personnages mis en scène... Toutefois, au fil de discussions avec des auteurs, nous avons compris la nécessité de contrôler les biais dû à cette sélection sur un seul site : si fanfiction.net est la source la plus fournie car la plus ancienne, elle apparaît dans le même temps comme une sorte de fourre-tout, puisqu'il n'y a que très peu de barrières à l'entrée, la censure d'une fanfiction ne s'effectuant qu'*a posteriori*, après le signalement d'autres utilisateurs. Dès lors, nous ferons des comparaisons avec des corpus, évidemment plus restreints, issus de sites spécialisés, comme ceux de fan-clubs dédiés à Harry Potter. Ils ont en effet souvent une politique de publication plus prudente avec des vérifications de l'orthographe et/ou du contenu des fanfictions : l'existence de ces règles n'est en effet pas sans conséquence sur les textes finalement à disposition et aboutit à un paysage plus contrasté dont nous devons tenir compte.

- [2] Un corpus spécifique de potterfictions autour du thème de la « première fois » : à l'intérieur du corpus [1], nous avons cherché à isoler les fanfictions où intervient, de façon explicite ou implicite, la première relation sexuelle entre les personnages mis en scène. Nous expliquerons ci-dessous les raisons précises pour lesquelles nous avons besoin de ce sous-corpus, mais l'idée est d'avoir une entrée un peu

plus marquée sur le thème de la sexualité au sein des fanfictions. Alors que même parmi l'ensemble des potterfictions on trouve une majorité de textes abordant les relations amoureuses et/ou sexuelles, nous avons voulu collecter des textes autour de la première fois pour donner une image fine des diverses façons dont les auteurs traitent ce moment marquant de la biographie des personnages qu'ils manipulent.

Pour ce faire, nous avons fait un premier tri au sein de notre premier corpus en identifiant les textes dont le titre ou le résumé répondait à notre critère, mais il nous faudra encore lire en détail le reste des textes pour ne pas faire d'oubli. Enfin, nous compléterons éventuellement ce corpus par d'autres sondages sur fanfiction.net ou d'autres sites afin d'obtenir un échantillon d'une taille critique d'au moins 150 à 200 textes.

- [3] Un corpus de vidéos amateurs qualifiées de *mash-up trailers* autour d'Harry Potter²⁰ : grâce au logiciel de *crawling* ContextMiner, nous avons identifié plus de 150 vidéos présentes sur YouTube où des extraits des films (et surtout des bandes-annonces) des films *Harry Potter* sont remontés pour proposer une nouvelle bande-annonce ou un pseudo-générique de série télévisée autour des aventures du jeune sorcier. Après quelques observations sur les plateformes de partage, nous avons en effet repéré l'expression « *Harry Potter Style* » dans les titres ou les tags associés aux vidéos qui nous intéressaient ; en entrant cette expression comme requête sous ContextMiner, nous avons obtenu un premier échantillon que nous avons complété grâce aux liens proposés par le site YouTube lui-même.

Nous avons choisi ces vidéos car elles présentent de multiples avantages : elles sont à mi-chemin entre les reprises pures et simples d'images (même si on peut juger qu'il y a déjà un travail éditorial dans le choix de rediffuser des extraits) et les films de fans où il n'y a plus réutilisation d'images originales, mais une nouvelle création « à la manière de » ; elles constituent aussi une ouverture sur le portefeuille culturel des créateurs, puisqu'elles croisent chaque fois *Harry Potter* avec un autre produit médiatique ; enfin, elles sont relativement bien identifiables au travers de tags caractéristiques comme celui que nous avons utilisé. Néanmoins, comme le suggère l'expression en anglais, nous avons pu remarquer au cours de la collecte qu'il y avait peu de créateurs français, ce qui

²⁰ Les *mash-up trailers* (qu'il nous est arrivé de nommer « *homemade cross-over* » lors d'une communication) sont des vidéos où les créateurs utilisent des images d'un film par exemple pour créer une bande-annonce (*trailer*) grâce à la bande sonore d'un autre *trailer* ou du générique d'une série télévisée

peut dénoter par rapport à d'autres ensembles de vidéos, tout en constituant un résultat en soi.

Nous nous demandons en outre s'il faudra créer un ou plusieurs autres corpus aussi spécialisés pour montrer toute la diversité des vidéos dérivées d'Harry Potter, mais sans pour autant nous perdre dans la multitude des réutilisations de la saga. Nous avons pensé aux vidéos qui relèvent du *vidding* – c'est-à-dire le montage d'images pour illustrer une chanson de variété –, mais elles ont déjà été beaucoup étudiées aux États-Unis, aux bandes-annonces de fanfictions, ce qui ferait le lieu avec notre autre terrain, ou encore aux courts-métrages réalisés par les fans évoqués à l'instant. Nous attendons donc d'avoir un peu plus avancé dans le dépouillement de ce corpus avant d'en ouvrir éventuellement un autre.

- [4] Un corpus de « *YouTube Poop* » (YTP)²¹ : il s'agit du fameux corpus dépareillé, puisque non centré sur Harry Potter et il atteint aujourd'hui plus de 200 vidéos également sélectionnées grâce à ContextMiner. Certes, notre collecte nous a amené à trouver deux YTP dérivées des aventures du jeune sorcier, mais la majorité des « *French YouTube Poop* » – ce genre de vidéos ayant quant à lui bien réussi à s'imposer en France – mettent en scène bien plus fréquemment les personnages des univers de *Mario Bros.*, *Zelda* ou encore *Tintin*.

Le point d'entrée sur ce corpus ne s'est donc pas fait par la source d'inspiration des amateurs, mais par le genre des vidéos. Cela pourrait poser un problème de comparaison, mais cette approche nous semble nécessaire pour tenir compte des particularités de ces vidéos : elle ne peuvent en effet se comprendre sans connaître les emprunts aux jeux vidéos CD-i, à l'image des YTP qui étaient centrées sur *Harry Potter* ; de plus, elles semblent avoir un mode de fonctionnement spécifique au sein des vidéos de *remix*, puisqu'elles ne se placent dans une logique de célébration d'un produit original, mais plutôt du côté de la déconstruction des sources.

Nous n'ambitionnons pas d'aboutir à des corpus qui seraient représentatifs de toutes les productions amateurs, et ces premiers corpus issus d'Internet visent plutôt à montrer l'existence de formats et de logiques très différentes dans la création amateur : non seulement ils sont

²¹ Cette dénomination désigne des vidéos assez particulières où s'enchaînent, dans un montage volontairement grossier et visibles, des images et des sons issus de dessins animés à la qualité d'animation souvent médiocre, notamment des extraits de jeux vidéos rudimentaires, sortis sur la plateforme CD-i de Philips au début des années 1990, malgré des titres prestigieux comme *Mario Bros.* ou *Zelda*.

chacun riches d'enseignement, mais ils peuvent être comparés à de multiples niveaux, depuis l'opération de transformation qu'ils opèrent sur les sources jusqu'aux thématiques qu'ils abordent dans leurs narrations.

b. Entretiens

Nous complétons ces analyses de contenus par des entretiens ethnographiques auprès des acteurs décisifs pour notre sujet. Nous avons bien entendu pensé tout d'abord aux auteurs et aux lecteurs de potterfictions : nous avons déjà conduit 8 entretiens de ce genre afin d'en avoir réalisé entre 20 et 25 au terme de la thèse. Notre grille d'entretien porte notamment sur l'entrée dans la pratique amateur, en termes de consommation, puis de production. Nous évoquons ensuite plus précisément leurs habitudes en ces deux domaines, avant d'aborder le contenu de leurs propres productions. Cela nous débouche sur leur rapport à l'œuvre originale, soit ici *Harry Potter*, avant de terminer sur les sociabilités qu'ils ont développé à partir de cette activité, que ce soit *online* ou *offline*. Le recrutement s'est opéré par l'entremise de sites de fans où nous avons obtenu un accueil favorable et de nombreux accords de principe.

Nous pensons interroger en parallèle des créateurs de vidéos, en particulier en relation avec les corpus constitués. Hélas, ils sont beaucoup moins accessibles car ils ne sont pas regroupés autour de sites consacrés au genre de vidéos qu'ils produisent. Nous sommes encore à la recherche de la meilleure stratégie pour les contacter, même s'il reste toujours la possibilité d'utiliser l'approche directe, mais risquée, via leur compte YouTube. Nous espérons pouvoir mettre en place une dizaine d'entretiens, où nous poserons des questions semblables à celles employées pour les auteurs de fanfictions, mais cette fois adaptées à la création de vidéos.

Nous voudrions enfin avoir le point de vue de professionnels des industries culturelles, pour avoir une idée des attitudes et des stratégies de ces dernières vis-à-vis de l'engagement des amateurs. Nous espérons réaliser au moins cinq entretiens de ce type, compte tenu de la difficulté à obtenir des rencontres avec ces personnes et de la difficulté à les faire parler sur ces sujets. Deux entretiens ont déjà été effectués : l'un auprès d'un responsable Nouveaux Médias de Canal + et l'autre auprès du responsable de l'édition des contenus à l'Institut National de l'Audiovisuel (INA). Nous avons pu aborder avec eux des sujets comme la protection des vidéos que leurs entreprises mettent en ligne (notamment avec le tatouage des images) ou de leurs stratégies éditoriales pour présenter et orienter la consommation des internautes, avec par exemple la mise en place et l'amélioration constante du service de catch-up chez Canal +.

Les matériaux empiriques dont nous disposons s'étoffent donc peu à peu, au point d'avoir parfois le sentiment d'une surabondance de données. Néanmoins, c'est bien à partir de cette base que nous avons pu commencer à répondre à notre problématique et aboutir à nos premières conclusions.

3. Questions de recherche émergentes et premiers résultats

a. Reprises médiatiques et expression de soi

La première voie qu'il nous paraît essentiel d'explorer concerne l'interprétation de ces démarches individuelles de réappropriation : nous souhaitons ainsi connaître davantage la population qui s'adonne à ces pratiques. Cela implique d'observer les variables sociodémographiques traditionnelles des créateurs comme l'âge, le sexe ou encore le niveau de diplôme ; les pratiques et les goûts culturels viendront compléter le tableau. Même s'il sera sans doute difficile de parler de portraits représentatifs, nous pensons pouvoir identifier des tendances comme nous avons déjà commencé à le faire avec les fanfictions. Les auteurs de potterfictions sont par exemple en majorité des jeunes filles et des jeunes femmes, ayant fréquemment un bon rapport à l'écrit et au français, mais ne suivant pas nécessairement des études littéraires. Cette polarisation des amateurs donnent par conséquent à réfléchir, au regard notamment du contenu des textes, très orientés vers les relations entre les personnages et où la pornographie et/ou la violence sont parfois explicites ; on comprend que les *gender studies* anglo-saxonnes aient inspiré de nombreux chercheurs intéressés par les fanfictions²².

De la même façon, nous devons constituer des données solides sur les créateurs de *mash-up trailers* ou de YTP, qui pour l'instant nous apparaissent justement être majoritairement des hommes. Cette différence d'importance est à confirmer et, le cas échéant, à analyser, puisqu'elle indiquerait alors une spécialisation sexuée dans le choix d'un mode de réutilisation des contenus médiatiques et surtout parmi les registres de l'expression de soi. Effectivement, ces productions amateurs sont bien à envisager sous le mode de l'exposition de soi face à autrui, alors même qu'elles prennent place sur la toile et à travers le prisme de produits de la culture populaire médiatique. Les amateurs ne se lancent pas dans ce type de pratique pour satisfaire simplement un désir personnel, mais bien en pensant aussi à la manière dont vont être reçues leurs productions secondes et dont ils vont être perçus : la description des interactions qu'elles rendent possibles seront donc évidemment au cœur de nos investigations sociologiques.

De là, nous prendrons bien entendu au sérieux les contenus eux-mêmes et ce qu'ils « racontent », ce qui signifie rester attentif, ne serait-ce que pour les fanfictions où il s'agit bien

²² Voir par exemple PENLEY, 1992 ; BACON-SMITH, 1992 ou HELLEKSON & BUSSE, 2006.

de narrations, au recours à la fiction dans les sociétés contemporaines. Plusieurs travaux sociologiques ont ouvert la voie aux premiers rangs desquels Sabine Chalvon-Demersay avec son enquête réalisée à partir de l'étude du millier de scénarios qui avaient été envoyés à la télévision publique dans le cadre d'un concours en 1990²³ : la sociologue réussissait en effet à déceler au sein de ce corpus d'importantes régularités susceptibles de restituer, par contraste, une partie de l'imaginaire social du tournant des années 1990. Cette méthode a par la suite été reprise par d'autres chercheurs pour tenter de capter la quintessence de corpus textuels, à l'image de Nathalie Heinich sur l'abondante littérature critique qui a fustigé l'art contemporain au XX^{ème} siècle²⁴ ou Gabriel Segré sur les réactions hostiles au lancement de l'émission de télé-réalité *Loft Story* dans les journaux à la fin des années 1990²⁵. Ce type d'approche explique en partie l'existence de notre large corpus de potterfictions (voir [1]) puisqu'il nous semble possible, à notre tour, d'identifier des trames ou des constructions récurrentes qui éclairent encore davantage la jeune population de créateurs à laquelle nous avons affaire. Il faudra enfin être capable de procéder à ce même type d'analyse face aux vidéos – *mash-up trailers* comme YTP – qui entrent elles aussi à l'intérieur de schèmes narratifs normés et qui ne sont pas sans signification pour ceux qui les créent. Notre objectif sera donc de décrire l'imaginaire ou plutôt les imaginaires portés par ces appropriations et transpositions de contenus médiatiques, afin de comprendre pourquoi elles se développent de façon croissante ces dernières années.

Nous souhaitons au passage porter un coup de projecteur particulier sur les questions de sexualité qui émergent au sein des créations que nous étudions. Cela rejoint sans aucun doute les différences sexuées observables à travers ces pratiques, mais la régularité des mentions relatives aux relations amoureuses et sexuelles incite à creuser cet aspect des productions amateurs. Plus encore que l'identification et la description des répertoires dans lesquels s'inscrivent ces modes d'expression, nous y voyons une occasion d'éprouver le concept interactionniste de « script », proposé par Gagnon et Simon, pour comprendre comment une situation peut devenir sexuelle pour ceux qui sont en train de la vivre²⁶. Pour ces auteurs, c'est le résultat concomitant de trois modes d'appréhension d'une situation par les individus, qui sont autant de dimensions d'un script : la sexualité apparaît en effet à un niveau intrapsychique, correspondant aux émotions et pulsions de l'individu ; elle ne peut toutefois naître qu'à un niveau interpersonnel également, c'est-à-dire en fonction des circonstances d'une rencontre et des interactions qui vont s'en suivre entre les participants ; enfin, il faut aussi reconnaître la prégnance de schèmes culturels, qui

²³ CHALVON-DEMERSAY, 1994.

²⁴ HEINICH, 1996.

²⁵ SEGRÉ, 2008.

²⁶ Voir par exemple GAGNON, 2008 qui rassemble et traduit trois articles classiques où a été exposée cette théorie depuis les années 1970.

peuvent être très divers, tels une norme juridique, des représentations communes ou encore une prescription scientifique, et qui participent à l'identification du caractère sexuel, autorisé ou non, de la situation.

De la même manière que Le Gall et Le Van ont pu recourir à ce cadre théorique pour interpréter les récits de « premières fois » qu'ils avaient collecté auprès d'étudiants²⁷, nous voudrions observer l'existence de scripts au sein des fanfictions (voir corpus [2]) et de certaines vidéos amateurs. Cela doit d'ailleurs se faire à un double niveau : d'un côté, à un niveau intra-diégétique, c'est-à-dire au sein des histoires que mettent en scène les productions amateurs, il est possible de rechercher les scripts sexuels selon lesquels fonctionnent les personnages et leur éventuel passage à l'acte. De cette manière, pour le corpus lié à la première fois dans les fanfictions, le lieu où se déroule l'acte a souvent des implications sur l'avenir du couple concerné ; de même, il faut noter la quasi-absence d'expériences sexuellement ratées – même si le couple peut mal finir – ce qui dénote fortement par rapport aux expériences réelles des adolescents ou des jeunes adultes²⁸ ou aux descriptions des romans contemporains²⁹.

Mais, d'un autre côté, il est possible d'envisager les scripts à l'échelle des interactions entre auteurs et lecteurs de fanfictions (ou des spectateurs si l'on parle des vidéos). On peut ainsi se demander si le fait de parler de sexualité à travers ces biais si particulier n'est pas un moyen pour tester des scripts auprès d'autrui, afin, si possible, d'obtenir une confirmation de l'acceptabilité, voire de la normalité de ces scripts. La façon dont deux adolescents – éventuellement homosexuels, comme dans le genre des *slashes* – franchissent l'étape de la relation sexuelle est rarement un long fleuve tranquille et l'auteur d'une fanfiction peut vouloir vérifier si la version qu'elle propose dans son texte correspond à l'idéal ou au moins à une possibilité acceptable pour d'autres. Du côté des YouTube Poop, mais cela reste à approfondir, la façon désinvolte et grossière dont sont abordées les relations sexuelles, peut aussi recouvrir le besoin de vérifier que cette dérision vis-à-vis du sexe est aussi partagée.

Une comparaison plus systématique de nos terrains pourrait donc permettre de cerner les dimensions identitaires présentes dans ces productions amateurs : il s'agit effectivement non pas seulement de célébrer ou de parodier un produit médiatique connu, mais de s'exprimer grâce aux références communes qu'il véhicule. Plus encore, en interprétant les fanfictions ou les vidéos amateurs comme des modes d'expression de soi, on rappelle par là la dimension collective de ces pratiques : or, c'est précisément l'organisation de ces collectifs d'amateurs que nous aimerions aussi aborder dans notre recherche.

²⁷ LE GALL & LE VAN, 2003.

²⁸ *Ibidem.*

²⁹ ISAKSSON, 2004.

b. Les productions amateurs en contexte collectif

Comme nous avons commencé à le suggérer, les internautes qui réutilisent les contenus mass-médiatiques dans leurs créations sur Internet n'agissent pas indépendamment les uns des autres. Le regard d'autrui est essentiel pour positionner son identité, mais force est de constater que le processus de création lui-même est façonné par les interactions entre créateurs et leurs audiences. Une voie de recherche est par conséquent de rendre compte de ces relations et finalement de l'organisation collective des amateurs, ce que nous proposons de faire à travers une interprétation en termes de « monde de l'art ».

C'est un travail que nous avons largement entamé du côté des fanfictions lors de notre M2 et que nous aimerions élargir aux autres productions amateurs, d'autant que les processus et les règles au sein de ces mondes invitent à réfléchir en retour sur la création dans les mondes de l'art que l'on pourrait qualifier d'officiels : il s'agit ainsi de reprendre la démarche du sociologue américain Howard Becker qui indique qu'une œuvre n'est reconnue que comme telle, que par le truchement de nombreuses instances en interaction, loin du mythe de l'artiste solitaire et inspiré, et que ce sont justement l'installation dans le temps de relations entre ces instances qui aboutissent à l'existence d'habitudes créatives et de normes artistiques³⁰.

Nous avons par ailleurs montré que ce cadre théorique s'accordait très bien avec une attention portée aux supports de création, à l'image de ce que propose un historien de l'écrit et du livre comme Roger Chartier³¹ : les conditions concrètes de création et de publication d'un texte, mais pourquoi pas ici d'une vidéo, aboutissent en effet à un certain état de l'œuvre et c'est celui-ci qui est reçu par le public. De même, il est nécessaire de s'interroger sur les potentialités et les contraintes de la publication sur Internet et sur certains sites en particulier : nous avons pu noter, par exemple, l'incidence de la publication des fanfictions selon un système de mises à jour, les textes tendant à se distinguer en deux catégories, à savoir d'une part les *one shot*, c'est-à-dire écrits en un unique chapitre, souvent courts et les plus nombreux sur la toile, et d'autre part, les fictions à chapitres, plus longues et ambitieuses, mais très souvent inachevées. Les différents sites web représentent donc à leur tour des supports dont il faut étudier les propriétés et la manière dont les amateurs s'y adaptent.

La figure du créateur amateur en devient plus complexe et notre recherche voudrait s'attacher à cerner les compétences qu'ils mobilisent et qu'ils semblent parfois mettre en valeur. Pourquoi en effet indiquer sur les vidéos elles-mêmes ou dans le cartouche de commentaires proposé par YouTube les sources employées, le logiciel utilisé ou encore le temps mis pour la

³⁰ BECKER, 2006 [1982].

³¹ CHARTIER, 1996.

réaliser ? Pourquoi réécrire une fanfiction ou refaire une YTP à partir d'une histoire déjà reproduite maintes et maintes fois ? La dimension de défi, le désir de surpasser les autres dans la répétition et par là même les enjeux de réputation agitent donc nos objets de recherche : nous devons expliciter ces dimensions non négligeables, en les rapprochant – c'est une de nos hypothèses – du goût pour le travail bien réalisé, malgré une éventuelle répétitivité, ce qu'un sociologue comme Richard Sennett identifie par exemple dans le travail artisanal³².

Nous pensons enfin que les aspects collaboratifs sont prégnants dans le cas de ces productions amateurs, puisque les créateurs s'avancent parfois de façon assumée comme un groupe de créateurs – avec, par exemple, l'usage d'un seul pseudonyme pour plusieurs internautes. Leur étude nous sera utile pour continuer de montrer, comme l'avait fait Becker avec les artistes d'autres mondes de l'art, que les créateurs ne travaillent pas seuls dans leur tour d'ivoire. Plus encore, le fait de découvrir des collaborations effectives et revendiquées dans l'élaboration de textes comme les fanfictions indique bien l'existence de différences décisives avec le champ littéraire légitime notamment, où l'individualité de l'auteur et son unicité sont plus que valorisés. Le processus de création doit être décrit avec précision pour mieux comprendre les raisons qui guident ces amateurs : partant, il nous semble que les différentes instances constitutives d'un monde de l'art peuvent se retrouver – *mutatis mutandis* – sur nos terrains d'investigation.

De cette façon, nous voudrions savoir qui sont les acteurs qui ont un rôle d'adjuvant au sein du processus de création – ceux qui sont désignés comme le « personnel de renfort » dans le schéma de Becker. Dans le cas des fanfictions, il s'agit en particulier du rôle des beta-lecteurs qui proposent aux auteurs de relire leurs textes avant de les publier en ligne : or, comme le montre bien Angelina I. Karpovitch³³, ces derniers cumulent les fonctions (1) de lecteurs – puisqu'ils sont pour la plupart d'avidés consommateurs de fanfictions, voire eux-mêmes des auteurs –, (2) de correcteurs, leurs compétences dépassant souvent les remarques orthographiques et syntaxiques pour rappeler l'auteur à ses devoirs de cohérence avec l'œuvre originale, et (3) d'éditeurs, car il arrive qu'ils aient le dernier mot pour décider si la fanfiction est publiable ou non. Ce fonctionnement qui n'est pas sans rappeler celui des imprimeries du XVII^{ème} siècle décrits par Chartier démontre l'existence de normes dans la réutilisation des contenus mass-médiatiques directement issues des interactions entre les acteurs. Dès lors, ces descriptions restent à approfondir dans le cas des fanfictions et surtout à étendre aux vidéos amateurs : quel est par exemple le rôle des modes d'emploi publiés sur la toile ? Comment

³² SENNETT, 2009.

³³ KARPOVITCH, 2006.

trouver les courts extraits sonores et/ou visuels qui permettent de réaliser un *mash-up trailer* et surtout les YTP ? Qui met en ligne tous ces matériaux de travail ? L'exploration des conditions concrètes de production des transpositions médiatiques demande donc encore de nombreuses recherches.

Nous essaierons aussi d'observer la réception au sein de ces mondes de l'art. En écho à nos remarques initiales sur le plus grand nombre de traces laissées par les récepteurs sur Internet, il faut constater que la plupart des sites sur lesquels les amateurs publient offrent la possibilité aux lecteurs ou aux spectateurs de laisser des commentaires (*reviews*), ce qui est bien une trace de consommation. Certes, tous les internautes ne prennent pas le temps et la peine d'écrire ces messages, tandis que la majorité des commentaires, dans le cas des fanfictions en particulier, sont mélioratifs et peu approfondis ; cependant, nous voudrions soutenir l'idée que les *reviews* peuvent servir de rétribution symbolique au sein de ces mondes de création, au sens où ces commentaires sont recherchés par les auteurs comme un signe de succès et comme un véritable engagement à poursuivre leur production. En ce domaine, il nous reste surtout à comparer, là encore, ce que nous avons remarqué pour les récits de fans avec nos autres terrains.

Soulignons, *a fortiori*, qu'il s'est développé, au moins du côté des fanfictions que nous connaissons de mieux en mieux, l'existence d'un véritable pôle critique, à la manière dont il existe ailleurs des critiques d'art ou de cinéma. Sur certains forums, il est possible de trouver des analyses pointues de fanfictions, cette fois beaucoup plus incisives et justifiées que les *reviews* à la suite des textes. Nous trouvons donc intéressant de savoir comment certains amateurs décident de participer à ce pôle critique ou sur quel type d'arguments reposent leurs critiques. Plus fondamentalement, nous voudrions comprendre comment émerge une « bonne » fanfiction, une « bonne » vidéo, un « bon » auteur : des jeux de notoriété et de concurrence sont à l'œuvre et il s'agira pour nous d'exposer leurs conséquences.

Si l'on veut totalement respecter le cadre théorique posé par Becker, il faut tenir compte pour finir du contexte institutionnel dans lequel prend place le monde de l'art : pour les œuvres et les artistes traditionnels, c'est notamment regarder s'il existe des politiques publiques favorables, une éventuelle censure officielle... À notre échelle, cela correspond à l'observation des stratégies des industries culturelles et des contextes juridiques nationaux, plus ou moins hostiles aux productions dérivées, dimensions que nous comptons aborder à l'intérieur d'une réflexion plus macro-sociale sur la culture populaire.

c. Cultures populaires et industries culturelles

La multiplication des appropriations et des transpositions amateurs à partir de contenus mass-médiatiques a des implications à un niveau plus global encore. La diversité des opérations de transformations opérées sur les produits originaux, que nous pourrions observer grâce à nos différents corpus, doit effectivement nous questionner : s'agit-il simplement de la réutilisation de certaines œuvres à succès, avec les objectifs multiples que nous avons commencé à faire surgir, ou d'une réutilisation de formats littéraires et/ou audiovisuels plus généraux ? Pour les fanfictions par exemple, il n'est pas si simple de parler de pastiche, alors que le réflexe premier voudrait qu'on voie dans les potterfictions des imitations de l'œuvre de Rowling tentant de la compléter. En réalité, le pastiche se joue au sein même du monde des fanfictions avec plutôt l'imitation de certains genres typiques de ces écrits.

De même, les vidéos que nous étudions sont aussi à lire comme une mise à distance de formats comme la bande-annonce ou le zapping, et c'est qui incite à replacer ces productions amateurs au cœur de la culture médiatique contemporaine et non comme leur excroissance dissimulée. Les productions amateurs travaillent la manière dont doit être aujourd'hui reçu un produit médiatique et par conséquent les stratégies des industries culturelles. Une piste de réflexion pourra être par exemple de comparer nos objets avec les tendances actuelles de propagation d'un contenu sur plusieurs supports et sous différentes formes : nous ne voulons pas seulement parler des stratégies de produits dérivés, plutôt anciennes et qui sont le plus souvent imaginées *a posteriori*, c'est-à-dire une fois que l'œuvre originale a connu un succès, et selon une logique *top-down*, c'est-à-dire en considérant que les dérivés ne sont qu'un complément facultatif et nécessairement de moins bonne qualité que le premier produit. Aujourd'hui, les industries culturelles conçoivent des approches qui sont dès le départ *cross-media*, c'est-à-dire pensées d'emblée sur plusieurs supports, quand ce n'est pas *transmedia*, lorsqu'il y a une nécessaire complémentarité entre les déclinaisons, comme pour avoir une vision complète d'une histoire par exemple ; Henry Jenkins a vu dans la franchise *Matrix*, qui ne se limite pas aux trois films, mais inclut aussi des jeux vidéos, un film d'animation et des bandes-dessinées, un exemple concret de « *transmedia storytelling* »³⁴. Les produits médiatiques les plus innovants ont donc tendance à être de plus en plus diffractés, et ce qui était auparavant le contenu original tend à n'être plus qu'un élément parmi d'autres, ce qu'observe notamment Jonathan Gray lorsqu'il décrit la prolifération du « paratexte » autour des programmes télévisuels³⁵.

³⁴ JENKINS, 2006.

³⁵ GRAY, 2010.

À côté de ces stratégies commerciales concertées de la part des industries culturelles, la place des productions amateurs est posée : avec les fanfictions, nous trouvons ainsi un exemple relativement ancien de transposition de produits médiatiques vers l'écrit, et dans une visée, nous essayons de le montrer, qui n'est pas celle du simple supplément. On peut aussi se demander si parmi ces appropriations créées par des lecteurs ou des téléspectateurs, certaines sont susceptibles d'atteindre une cohérence et une qualité qui rendrait possible leur inclusion dans le paratexte officiel : nos exemples introductifs, où des textes qui auraient pu être des fanfictions viennent à être publiés de manière traditionnelle, plaident en ce sens. Le fonctionnement des productions peut donc être scruté non seulement pas le chercheur, mais aussi par les auteurs (légitimes), leurs maisons d'édition, leurs sociétés de production...

Néanmoins, l'attitude des industries culturelles est loin d'être univoque et les questions de droit d'auteur ou de *copyright* peuvent facilement refaire surface. Henry Jenkins, là encore, a proposé les notions de *prohibitionism* – lorsqu'une industrie culturelle tente d'interdire toute création dérivée par les amateurs – et de *collaborationism* – lorsque l'objectif est cette fois d'encourager la productivité des amateurs, tout en les contrôlant³⁶ : les industries culturelles évoluent en vérité à l'intérieur d'un continuum défini par ces deux termes et il serait important de savoir ce qu'il en est en France face à nos différents objets d'étude, car ces attitudes, qui peuvent être variées, modifient certainement les manières de faire des amateurs. Si les créateurs de YTP voient par exemple systématiquement disparaître leurs essais sur YouTube suite à des demandes des ayants-droits, il est vraisemblable que certains abandonneront tout simplement cette activité, que d'autres migreront vers d'autres lieux d'hébergement ou que d'autres encore innoveront dans leur vidéos pour échapper à ces sanctions. Nous voudrions donc mieux connaître la ou plutôt les démarches des industries culturelles et c'est ce qui nous pousse à interroger des professionnels des entreprises de médias.

Cette contextualisation serait incomplète sans avoir jeté un œil aux contextes juridiques nationaux qui eux aussi influencent les amateurs. À titre d'exemple, les amateurs américains peuvent se prévaloir de la doctrine du *fair use* pour défendre une partie de leur créations contre les desiderata des industries culturelles ; de même, le Japon, jusqu'à aujourd'hui, a permis l'existence d'un véritable marché de produits dérivés créés par les amateurs en parallèle du marché officiel des mangas. La situation française reste donc à éclairer et notre recherche devra collecter des éléments précis sur le cadre juridique officiel et les affaires passées ou en cours.

Au final, nos objets de recherche nous informent donc sur le statut des œuvres et de leurs auteurs en ce début de XXI^{ème} siècle. Le fait que l'on découvre toutes ces règles de création

³⁶ JENKINS, 2006.

autour des fanfictions ou des vidéos, qu'il existe de véritables luttes pour la reconnaissance des pairs et la réalisation de « belles » créations, ou encore que les industries culturelles se mêlent et jouent avec ces activités des amateurs, invite à discuter les thèses les radicales sur la fin des auteurs et la fin des œuvres. Nous pensons en particulier à la réflexion du philosophe Hiroki Azuma qui a travaillé sur les otakus, ces fans japonais de jeux vidéos et de mangas qui eux aussi réalisent des recreations à partir de ces sources³⁷. Si ses analyses nous semblent très pertinentes pour définir les opérations de transformations auxquelles se livrent les amateurs, puisque du côté des YTP notamment, nous observons aussi cette déconstruction de produits médiatiques en petites unités qu'il s'agit ensuite de réagencer, nous contestons en revanche sa lecture postmoderniste qui consiste à dire qu'il n'existe plus de hiérarchies entre les productions dérivées et l'œuvre originale, au sein même des créations amateurs et aussi entre les créateurs. Au contraire, toute notre approche tend plutôt à montrer que tout n'est pas permis lorsque l'on décline les mass-médias et que les interactions entre créateurs ne sont pas sans frictions, ni efforts pour exceller dans certains savoir-faire et ainsi faire mieux que les autres.

En conséquence, même si, avec ces productions amateurs, nous baignons dans un univers culturel et médiatique populaire, plutôt facile d'accès et que d'aucuns pourraient qualifier de bas de gamme, ce que font les créateurs avec ces sources n'implique pas un nivellement culturel total. En développant encore notre connaissance sur ces objets, nous espérons plutôt montrer qu'ils se situent entre la célébration de certains produits médiatiques et le recul critique vis-à-vis de ces mêmes produits. Cela réaffirmerait à nouveau la complexité des processus de réception médiatique et la nécessité de départir finement les permanences et les ruptures induites par le développement et la diffusion des nouvelles technologies.

Nous pensons que ces trois questions de recherche et leurs ramifications constituent une approche adaptée à notre problématique initiale et aux terrains qui nous occupent : elles permettent en effet de donner un véritable relief sociologique à ces pratiques d'amateurs, qui cessent définitivement d'être des initiatives purement individuelles et cantonnées à des niches. Le poids pris aujourd'hui par la culture médiatique n'en apparaîtra que plus flagrant et nous souhaitons dès lors que nos résultats soient une des clés pour comprendre les transformations à l'œuvre dans la réception et le rapport aux œuvres originales, dont les conséquences se font sentir jusque dans les stratégies des industries culturelles.

Certes, nous sommes conscient qu'elles représentent trois niveaux d'interrogation qui ne sont pas totalement étanches : ainsi, l'expression de soi au travers de productions secondes ne

³⁷ AZUMA, 2008.

peut se faire sans tenir compte de l'organisation interne de ces mondes amateurs ; de même, l'attitude des industries culturelles et plus généralement les contextes économiques et juridiques nationaux plus ou moins hostiles aux fanfictions et aux vidéos amateurs qu'ils abritent, ne font que parachever la description de ces mondes de l'art « à petite échelle ». Pour nous, il y a bien cohérence à mener notre recherche selon ces trois axes directeurs – qui pourront d'ailleurs peut-être structurer les parties de notre futur mémoire –, et c'est à travers eux que nous concevons les communications et les articles que nous tirons (et tirerons) de ce doctorat : la dernière partie de ce rapport aura justement pour objet la présentation de ce que nous avons déjà produit – et, d'une certaine façon, « dérivé » à notre tour – de notre travail de recherche.

4. Valorisation de la recherche à mi-parcours

a. Publications

[2009] « Fanf(r)ictions. Tensions identitaires et relationnelles chez les auteurs de récits de fans », *Réseaux*, vol. 27, n°153, pp. 157-189.

[2008] « Les fanfictions, nouveau lieu d'expression de soi pour la jeunesse ? », *Agora débats/jeunesses*, n°46, pp. 58-68.

b. Notes critiques

[2010] « Gabriel Segré, *Loft Story ou la télévision de la honte. La télé réalité exposée aux rejets*, Paris, L'Harmattan, 2008 », *Ethnologie française*, vol. XL, n°1, pp. 167-170.

[2009a] « La participation médiatique selon Henry Jenkins », *Terrains & travaux*, n°15, pp. 213-224.

[2009b] « Jonathan Gray, Cornel Sandvoss & C. Lee Harrington, *Fandom. Identities and Communities in a Mediated World*, New York, NYUP, 2007 », *Réseaux*, vol. 27, n°153, pp. 204-207.

c. Communications

[2010a] « “Premières fois” in the Potterverse: How to Depict Adolescent Sexuality in Fan Fictions? », colloque « Textual Echoes: Fan Fiction and Sexualities », Umeå, HUMlab de Université d'Umeå, 11-13 février 2010.

[2010b] « Les fanfictions : pastiche généralisé ou polarisé », conférence « Le Pastiche », Oxford, Maison française, 14 janvier 2010.

[2009a] « ‘Homemade crossover’ videos: are active audiences creating a new kind of hybridity between mass-media contents? », conférence « Transforming Audiences 2 », Londres, Université de Westminster, 3-4 septembre 2009.

[2009b] « D'une forme de textualité numérique aux interactions sociales : l'exemple de fanfiction.net », journée d'étude « Pratiques ethnographiques sur internet », Paris, École Normale Supérieure, 5 mai 2009.

[2008a] « Expliquer les formes d'une réécriture : l'exemple du “monde” des *potterfictions* », colloque « Harry Potter : la crise dans le miroir. Réflexivité, conflits et éducation à la complexité dans l'œuvre de J. K. Rowling et ses prolongements par le jeu, la lecture et la réécriture scolaires et privées », Nice, 12-14 novembre 2008.

[2008b] « Métatexte et *fanfictions* : un exemple de participation réflexive des publics », 1^{er} Forum de l'Association Internationale de Sociologie (ISA), séance thématique du comité de recherche sur la Sociologie de l'art (RC 37) : « La leçon des grands amateurs et autres fans », Barcelone, 6 septembre 2008.

[2008c] « Pour des “études médiatiques comparées” à la française ? Une lecture d'Henry Jenkins », journée d'étude du RT Médias de l'Association Française de Sociologie (AFS) : « Sociologie et Etudes des médias : quels terrains ? quelles méthodes ? quelles problématiques ? », Rennes, 13 juin 2008.

d. Intervention dans des séminaires

[2010a] « Fan fictions et vidéos amateurs : enjeux de l'appropriation des contenus audiovisuels sur Internet », intervention au Centre d'étude sur les Médias, les Technologies et l'Internationalisation (CEMTI) dans le cadre du séminaire « Permanence de la télévision » animé par Gilles Delavaud, Saint-Denis, 9 avril 2010.

[2010b] « Auctorialité et réécritures contemporaines : le statut des auteurs dans le monde des fanfictions », intervention au Pôle Métiers du livre de Paris Ouest Nanterre dans le cadre du séminaire « L'auteur et ses acteurs » animé par Sylvie Ducas et Barbara Revelli, Saint-Cloud, 4 mars 2010.

[2009] « Fanfictions et fanvids : enjeux de la participation des publics mass-médiatiques », intervention à Télécom ParisTech dans le cadre du séminaire du département animé par Jérôme Denis, Paris, 2 février 2009

[2007] « Introduction aux enjeux sociologiques des *fanfictions* », intervention à l'EHESS dans le cadre du séminaire « Médias et activités » animé par Daniel Dayan, Sabine Chalvon-Demersay et Dominique Pasquier, Paris, 30 novembre 2007.

e. Enseignements

[2008-2011] Moniteur à l'Université Paris Descartes, UFR de Sciences Humaines et Sociales ; deux travaux dirigés assurés :

- Préparation au Certificat Informatique et Internet (C2i) au niveau Licence 1 : fonctionnement et à la sécurisation de l'ordinateur ; messagerie électronique ; espace numérique de travail ; présentation assistée par ordinateur (Powerpoint) ; recherche documentaire sur Internet
- Initiation à la microéconomie au niveau Licence 2 : théories du consommateur et du producteur

[2009 et 2010] Intervenant à TELECOM ParisTech dans le cadre du cours « Enjeux des Technologies de l'Information et de la Communication » (ETIC) : encadrement d'un groupe d'élèves-ingénieurs dans l'analyse d'un débat lié aux nouvelles technologies (identification des acteurs et des arguments, cartographies du débat, etc.) ; sujets traités :

- 2009 : « Contenus générés par les utilisateurs versus industries culturelles : faut-il limiter la participation des audiences numériques des médias de masse ? »
- 2010 : « Sexting, dédipix, happy-slapping : faut-il surveiller les téléphones portables des adolescents ? »

[2007-2008] Professeur agrégé stagiaire en Sciences Économiques et Sociales au Lycée Léopold Sédar Senghor d'Évreux

Bibliographie

- ARON Paul (2008), *Histoire du pastiche*, Paris, PUF.
- AZUMA Hiroki (2008 [2001]), *Génération Otaku. Les enfants de la postmodernité*, Paris, Hachette Littératures, coll. « Haute Tension ».
- BACON-SMITH Camille (1992), *Enterprising Women: Television Fandom and the Creation of Popular Myth*, Philadelphie, University of Pennsylvania Press.
- BECKER Howard (2006 [1982]), *Les Mondes de l'art*, Flammarion, collection « Champs ».
- BOURDIEU Pierre (1979), *La Distinction*, Paris, Éditions de Minuit.
- Idem* (1992), *Les règles de l'art. Genèse et structure du champ littéraire*, Paris, Seuil.
- BROOKS Geraldine (2005), *March*, New York, Viking Books.
- CHALVON-DEMERSAY Sabine (1994), *Mile scenarios. Une enquête sur l'imagination en temps de crise*, Paris, Métailié.
- CHARTIER Roger (1996), *Culture écrite et société, L'ordre des livres (XIV^e-XVIII^e siècles)*, Paris, Albin Michel.
- DONNAT Oliver (1996), *Les Amateurs : enquête sur les activités artistiques des Français*, Paris, Ministère de la Culture.
- Id.* (2009), *Les pratiques culturelles des français à l'ère numérique : Enquête 2008*, Paris, La découverte.
- DONNAT Olivier & TOTILA Paul (dir) (2003), *Le(s) public(s) de la culture*, Paris, Presses de Sciences Po.
- FRANÇOIS Sébastien (2008), « L'appropriation des contenus audiovisuels : les enseignements des fanfictions », *Observatoire des média de l'INA*, dossier « L'avenir de l'audiovisuel passe-t-il par le web ? », mis en ligne le 12 décembre 2008 sur le site : <http://www.ina-sup.com/ressources/dossiers-de-laudiovisuel/lappropriation-des-contenus-audiovisuels-les-enseignements-des-f>
- GAGNON John (2008), *Les scripts de la sexualité : Essais sur les origines culturelles du désir*, Paris, Payot.
- Gray Jonathan (2010), *Show Sold Separately: Promo, Spoilers and other Media Paratexts*, New York, New York University Press.
- GRAY Jonathan, SANDVOSS Cornel & LEE HARRINGTON C. (dir.) (2007), *Fandom. Identities and Communities in a Mediated World*, New York, New York University Press.
- GRIGNON Claude & PASSERON Jean-Claude (1989), *Le Savant et le populaire*, Paris, Seuil/Gallimard.
- HEINICH Nathalie (1996), « L'art contemporain exposé aux rejets : contribution à une sociologie des valeurs », *Hermès*, n°20, pp. 193-204.
- HELLEKSON Karen & BUSSE Kristina (dir.) (2006), *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays*, McFarland & Company.
- HOGGART Richard (1970 [1957]), *La Culture du pauvre. Étude sur le style de vie des classes populaires en Angleterre*, Paris, Minuit.
- ISAKSSON Malin (2004), *Adolescentes abandonnées. Je narrateur adolescent dans le roman français contemporain*, thèse soutenue à l'Université d'Umeå, Suède, document relié.
- JENKINS Henry (1992), *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, New York, Routledge.
- Id.* (2006), *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, New York, New York University Press.
- KARPOVITCH Angelina I. (2006), « The Audience as Editor. The Role of Beta Readers in Online Fan Fiction Communities », in Hellekson Karen et Busse Kristina (2006), *op. cit.*.
- LE GALL Didier & LE VAN Charlotte (2003), « La première fois. Récits intimes », *Sociologie et sociétés*, vol. 35, n°2, pp. 35-87.

- LE GUERN Philippe (2002), *Les Cultes médiatiques. Culture fan et œuvres cultes*, Rennes, PUR, coll. « Le sens social ».
- LIEBES Tamar & KATZ Elihu (1993), *The Export of Meaning. Cross-Cultural Readings of Dallas*, Londres, Polity Press.
- LYON-CAEN Judith (2006), *La lecture et la vie. Les usages du roman au temps de Balzac*, Paris, Tallandier.
- MAIGRET Éric & MACE Éric (dir.) (2005), *Penser les médiacultures. Nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*, Paris, Armand Colin- INA.
- MARTIAL Martin (2007), « Les fanfictions sur Internet », *Médiamorphoses*, hors série n°3, Ina, Armand Colin, pp.186-189.
- MORLEY David (1980) *The 'Nationwide' Audience: Structure and Decoding*. Londres, BFI.
- Id.*, *Family Television. Cultural Power and Domestic Leisure*, Londres, Comedia, 1986.
- PASQUIER Dominique (2000), *La Culture des sentiments. L'expérience télévisuelle des adolescents*, Paris, Maison des Sciences de l'Homme.
- Id.* (2004), « La télévision comme expérience collective : retour sur les *Mondes de l'Art* », in Blanc Alain & Pessin Alain, *L'Art du terrain. Mélanges offerts à Howard S. Becker*, Paris, L'Harmattan, pp. 193-218.
- PENLEY Constance (1992), « Feminism, psychoanalysis, and the study of popular culture » in Grossberg Lawrence, Nelson Cary & Treichler Paula A. (dir.), *Cultural Studies*, New York, Routledge, pp. 479-500.
- SEGRE Gabriel (2003), *Le Culte Prestley*, Paris, PUF.
- Id.* (2007), *Au nom du King : Elvis, les fans et l'ethnologue*, Paris, Aux Lieux d'être.
- Id.* (2008), *Loft Story ou la télévision de la honte. La télé réalité exposée aux rejets*, Paris, L'Harmattan.
- SENNETT Richard (2010 [2009]), *Ce que sait la main : La culture de l'artisanat*, Paris, Albin Michel.