

Les enfants du numérique

Mélanie Bourdaa

# Les Fans

Publics actifs et engagés



Dans la collection *Les enfants du numérique* :

*Grandir connectés*, les adolescents et la recherche d'information,  
Anne Cordier, sept. 2015 – ISBN 978-2-915825-49-7

*C'est compliqué*, les vies numériques des adolescents,  
danah boyd, mai 2016 – ISBN 978-2-915825-58-9

*Culture participative*, une conversation sur la jeunesse,  
l'éducation et l'action dans un monde connecté,  
Henry Jenkins, Mizuko Ito, danah boyd,  
septembre 2017 – ISBN 978-2-915825-73-2

*À l'école du partage*, les communs dans l'enseignement,  
Marion Carbillet et Hélène Mulot  
avril 2019 – ISBN 978-2-915825-93-0

*(cyber)harcèlement*, sortir de la violence, à l'école et sur les écrans,  
Bérangère Stassin  
juillet 2019 – ISBN 978-2-915825-94-7

Catalogue complet :  
<https://cfeditions.com>

Cet ouvrage est publié sous licence Édition Équitable  
(<https://edition-equitable.org>).

ISBN 978-2-37662-029-7

ISSN 2491-391X

C&F éditions, septembre 2021

35 C rue des Rosiers – 14000 Caen

# Les Fans

Publics actifs et engagés

Mélanie Bourdaa

Collection  
Les enfants du numérique

C&F éditions  
2021



# TABLE DES MATIÈRES

Introduction	9
Partie 1 – Politique(s) du et des fans : activisme et engagement social	25
Chapitre 1 – Les Fan studies en question : définitions et méthodologies	26
Culture de la convergence et culture de la participation	30
Études de fans et <i>fan studies</i>	39
Définitions des fans et de la communauté de fans	44
Méthodologies et méthodes des études de fans	55
Chapitre 2 – Activisme culturel et social des fans	65
Quand les fans défendent leur série favorite	66
Le personnage, étendard de l'activisme fan	77
Wonder Woman, héroïne féministe	80
Superman, DreamAct et immigration	83
Leia, symbole de la résistance	86
Le collectif, force de proposition et d'action	89

<b>Chapitre 3 – Representation Matters :</b>	
<b>Les représentations fictionnelles à l'écran</b>	
<b>et leurs réceptions par les fans</b>	<b>95</b>
L'importance de la représentation des minorités sexuelles	
dans les productions audiovisuelles	95
Le statut du personnage lesbien dans les émissions de	
télévision américaines : rapide contexte historique	97
Exemples de représentation dans les séries télévisées	102
Le coming out, révélation identitaire	102
Contexte télévisuel et narratif des trois séries	104
Révélation au cercle amical	108
Révélation à la famille	112
Réactions des fans : un miroir représentatif	
et une aide au coming out	121
L'impact des représentations sur les fans :	
l'activisme en action	135
Au-delà du sentiment de trahison :	
queerbaiting, les fans de <i>The 100</i> et l'activisme	136

## Partie 2 – Pratiques de fans 159

<b>Chapitre 1 – L'individu et le collectif :</b>	
<b>être fan dans une communauté de fans</b>	<b>160</b>
S'éloigner de l'analogie au religieux	161
La communauté de fans :	
un collectif composé d'individualités	164
Multi-fandom : les multiples résidences des fans	178
Héritages familiaux et affiliations numériques	181
Le mentorat : entre clivages et entraide	187

<b>Chapitre 2 – Pratiques de fans et acquisitions de compétences</b>	196
Archivage, préservation et bases de données :	
la mémoire sérielle conservée par les fans	199
Battlestar Galactica Museum :	
la construction d'un musée virtuel	205
La construction collective du wiki de fans :	
l'exemple de <i>Westworld</i>	212
Travail de fans vs cadeau à la communauté	217
Le cosplay : performance et corps	
comme vecteur de l'activité de fans	222
Créations de fans et construction d'un univers commun	241
 <b>Chapitre 3 – Earpers : le « fandom », la communauté comme famille</b>	 248
Identités numériques des fans	
et de la communauté des fans de la série	252
La communauté, une famille choisie	262
L'activisme et l'engagement civique des Earpers	268
Activités et créativité des fans de la série	276
 <b>Conclusion</b>	 290
 <b>Bibliographie</b>	 294



# Introduction

Il suffit de faire une recherche sur Google pour s'apercevoir que les fans intéressent énormément les médias. Cependant, les termes qui sont associés au mot « fan » sont souvent liés à l'hystérie, la folie, l'obsession<sup>1</sup>. Cette couverture médiatique, même si elle est parfois négative, témoigne de l'importance du phénomène des fans dans la société contemporaine et d'une certaine hypervisibilité de ces publics, dans la presse écrite, les médias radiophoniques et audiovisuels. Dans ces reportages, les fans sont souvent décrits comme des publics extraordinaires.

Même si le phénomène n'est pas nouveau, des évolutions techniques, narratives et participatives ont permis de l'amplifier.

---

1. Un exemple emblématique : Adrien Delage, « Shame : les fans hystériques de *Game of Thrones* saccagent Dubrovnik », *Konbini*, 28 sept. 2018. Un article dans lequel on insiste à la fois sur l'aspect honteux et péjoratif des pratiques fans tout en relevant leur violence. <https://biiinge.konbini.com/series/fans-game-of-thrones-tourisme-dubrovnik/>.

Le paysage médiatique est en évolution constante, impacté par l'arrivée des technologies numériques et leur appropriation par les usagers et les téléspectateurs.

Tout d'abord, les technologies, et plus particulièrement Internet, ainsi que l'interactivité, ont été intégrées dans les stratégies de production des séries télévisées. À la suite de NBC, qui a créé en 2006 la plateforme interactive NBC 360, les chaînes de télévision américaines se sont très tôt dotées de sites internet compagnons et complémentaires aux programmes qu'elles diffusent. Jennifer Gillan appelle ce procédé *must-click TV*, la télévision à cliquer. Pour elle, cette forme d'interactivité «*part du principe que le contenu disponible à travers les différents médias doit être interconnecté pour faire partie d'une expérience globale (par exemple Heroes Evolution), une expérience construite pour encourager les téléspectateurs à s'engager émotionnellement et qui conduirait idéalement à des investissements économiques.*»<sup>2</sup> La plateforme dédiée à *Heroes*, par exemple, proposait des contenus complémentaires sur les personnages sous forme de sites internet satellites, un *webcomix* se concentrant sur les personnages secondaires de la série et un jeu interactif dans lequel le joueur se créait un personnage avec des capacités particulières et interagissait dans l'univers de la série. Cette expérience engageante, puisque facilitant la réception active des fans, et augmentée, puisque proposant des contenus narratifs complémentaires, permettait ainsi aux téléspectateurs de la série de découvrir des informations complémentaires sur les personnages et leur univers. Pour Gillan, outre le fort aspect marketing et économique du dispositif pour les chaînes de télévision, cela mettait également en avant le lien étroit entre télévision et Internet, tout en créant un aller-retour continu entre média en ligne

---

2. Jennifer Gillan, *Television and New Media. Must-click TV*, Routledge, 2011.

et média hors-ligne. Cette première mutation technologique lancée par NBC et systématiquement déployée aujourd'hui dans le sens où chaque *network*, chaque chaîne a désormais sa plateforme interactive, marque bien la mise en relation entre un média traditionnel, la télévision, et un média participatif, Internet, pour en tirer toutes les potentialités possibles en matière d'extension de la narration.

Ensuite, les productions télévisuelles connaissent des changements à la fois structurels, économiques et culturels auxquels elles doivent s'adapter. Une concurrence de plus en plus importante, par exemple autour des séries télévisées, a poussé à la création de formes de narration plus engageantes, intellectuellement et émotionnellement. Ainsi, Jason Mittell constate l'émergence d'une forme de « narration complexe »<sup>3</sup>, une forme de production des épisodes qui implique une forte sérialité. La sérialité n'est bien entendu pas nouvelle puisque nous pouvons la retrouver dans les écrits de Dickens et de Dumas ou dans les feuilletons radiophoniques des années 1940 et 1950. Mais c'est aujourd'hui autour de la production de séries télévisées qu'elle se manifeste pleinement. Avant le début des années 1980 et l'arrivée de la saison 2 de *Dallas* et de la série policière *Hill Street Blues*, les séries, dans leur grande majorité, avaient une forme épisodique, chaque épisode étant une entité autonome (comme pour la série *Colombo* par exemple). Pour les téléspectateurs, il n'y avait nul besoin de suivre tous les épisodes semaine après semaine pour comprendre la trame narrative générale et les arcs narratifs de la série. À la fin des années 1990, les chaînes du câble et notamment HBO ont commencé à produire et à diffuser des séries télévisées. Fidèle à

---

3. Jason Mittell, « Narrative Complexity in Contemporary American Television », *The Velvet Trap*, n° 58, 2006, p. 29-40.

son slogan « *This is not TV, this is HBO* », la chaîne du câble visait à proposer des programmes plus complexes pour s'inscrire dans un tournant qualitatif<sup>4</sup>. Cette notion de « télévision qualitative » est cependant à nuancer, tant les débats autour de la définition sont vifs entre les chercheurs. En effet, aux premiers abords, nous avons l'impression d'être face à un jugement de valeur qui placerait les séries de telles chaînes sur un niveau supérieur à celles d'une autre chaîne. En général, ce sont les arguments que font valoir les chaînes du câble pour expliquer une prétendue supériorité par rapport aux autres chaînes, et notamment aux *networks*. C'est oublier qu'il existe des systèmes de production, des systèmes de diffusion, des contraintes narratives et des enjeux économiques différents pour les chaînes du câble et les *networks*. Cependant, Kristin Thompson donne une définition permettant de s'appuyer sur des critères tangibles : « *la quality TV doit avoir un pedigree de qualité, suivre de nombreux personnages tout au long de la série, marquer la création d'un genre nouveau à travers le mélange de genres existant, avoir une tendance prononcée pour les controverses et le réalisme* ». Les débuts de cette télévision sont concomitants avec les critiques amateurs et les sites internet de fans qui analysent les séries et les épisodes.

Pour Jason Mittell, la structure narrative se transforme en forme multidimensionnelle, elle devient modulaire. La structure de la série introduit des couches de narrations de l'intrigue principale A, et l'intrigue B quant à elle reste spécifique à l'épisode. Cela permet de progressivement développer la psychologie et les relations entre les personnages ainsi que l'intensité et la complexité du récit. Par exemple, une série comme

---

4. Pour une analyse de la stratégie de HBO, voir Mélanie Bourdaa, « This is not Marketing, This is HBO: Branding HBO with Transmedia Storytelling », *Networking Knowledge*, vol. 7, 1, 2014. <https://ojs.meccsa.org.uk/index.php/netknow/article/view/328>.

*The Good Wife* propose des intrigues juridiques ou politiques hebdomadaires (des *cases of the week*) tout en prolongeant la trame narrative plus globale de la série. Cette nouvelle forme narrative implique des stratégies de la part des producteurs et scénaristes pour capter leur envie d'engagement : la mise en place de *cliffhangers*<sup>5</sup> à la fin des épisodes ou des saisons permet de maintenir le suspense, les *previously on*, ces séquences narratives placées en début d'épisode, stimulent quant à elles la mémoire des téléspectateurs.

Enfin, la troisième évolution découle des deux premières. En effet, les nouvelles pratiques des récepteurs et plus particulièrement des fans forment un terreau fertile pour le développement de stratégies narratives. Les fans de médias sont des « *consommateurs qui produisent, des lecteurs qui écrivent et des spectateurs qui participent* »<sup>6</sup>, prêts à s'engager dans un univers narratif. Les fans se réunissent en communautés de pratiques, les *fandoms*, provoquant un fort sentiment d'appartenance<sup>7</sup> comme nous le verrons, dans lesquelles ils discutent, échangent, partagent et performant des activités.

---

5. Le *cliffhanger* est une séquence narrative ouverte en fin d'épisode ou de saison qui permet de maintenir le suspense et qui favorisera l'attente des téléspectateurs. C'est l'écrivain Thomas Hardy qui propose le premier *cliffhanger* dans son roman *A pair of Blue Eyes* paru en 1873. Il laisse en effet son héros, Henry Knight, littéralement suspendu à une falaise à la fin d'un chapitre. En séries télévisées, un des plus célèbres *cliffhangers*, est le fameux « *qui a tiré sur JR Ewing ?* » dans le dernier épisode de la saison 3 de *Dallas*. Cette stratégie narrative fait partie des ingrédients de la continuité narrative, puisqu'elle entretient un suspense qui ne sera élucidé que plus tard, dans les épisodes voire saisons suivants.

6. Henry Jenkins, « La filk et la construction sociale de la consommation des fans de science-fiction », in Hervé Glevarec, Éric Macé & Éric Maigret, *Cultural Studies. Anthologie*, Armand Colin, 2008, p. 212-222.

7. Mélanie Bourdaa, « Taking a break from all your worries: *Battlestar Galactica* et les nouvelles pratiques télévisuelles des fans », *Questions de*

Ces activités sont nombreuses, variées et témoignent d'une grande organisation et d'un grand engagement de la part des fans dans les univers narratifs. Nous pouvons les classer en cinq catégories. La première consiste en une re-cr  ation du lien social    travers les discussions sur les forums et les live-tweets qui participent    une forme de visionnage en communaut   et en direct. Ce lien social se manifeste   galement lors des conventions, qui rassemblent des fans *cosplayers* se d  guisant comme leur personnage pr  f  r   et interagissant dans l'univers favori. Le *fansubbing*, cette pratique des fans qui sous-titrent des s  ries   trang  res, quant    lui, participe    l'activit   de m  diation culturelle, les fans proposant des s  ries au-del   des fronti  res de langues, cr  ant un ph  nom  ne de s  rieophilie. Les fans peuvent ensuite, gr  ce    l'intelligence collective, mettre en place des tactiques de r  ception li  es aux strat  gies transm  dia et collecter et partager les informations compl  tes afin de re-cartographier l'univers cr   . Ils jouent alors diff  rents r  les : celui d'arch  ologues allant chercher les informations sur les diff  rentes plateformes m  diatiques, et celui d'architectes de la reconstruction de l'univers. La cr  ation est une activit   inh  rente    la qualification du fan si l'on s'en tient    la d  finition de Jenkins donn  e pr  c  demment. Cette cr  ativit   peut s'exprimer de plusieurs man  res    travers l'  criture de fanfictions, le montage de fan vid  os, la tenue de Tumblr par exemple. La derni  re activit   se rapproche d'un engagement activiste qui va du simple fait de s'organiser en lobbies pour sauver sa s  rie    un ph  nom  ne d'« acupuncture culturelle »<sup>8</sup>

— —

*communication*, n   22, 2012, p. 235-250.

8. Henry Jenkins, «“Cultural acupuncture”: Fan activism and the Harry Potter Alliance», *Transformative Works and Cultures*, Special issue «Transformative Works and Fan Activism» edited by Henry Jenkins & Sangita Shresthova, vol. 10, 2012. <https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/305/259>.

qui consiste à rediriger les valeurs de la fiction vers des causes sociales, politiques et culturelles réelles.

Ces trois évolutions témoignent du façonnage d'un nouvel écosystème médiatique modelé par la diffusion des technologies numériques et plus particulièrement d'Internet, et d'une montée en visibilité des publics fans. Il est nécessaire de préciser d'emblée que ces publics, leurs pratiques, activités et engagements ne sont pas un phénomène nouveau. Mais force est de constater qu'Internet a permis aux fans de se rassembler plus rapidement et plus facilement, de se créer des espaces de rencontre et de tisser des liens, et de multiplier leurs activités.

Les séries télévisées apparaissent aujourd'hui comme une forme culturelle qui domine le paysage économique, médiatique, culturel et social. Elles ont acquis une légitimité certaine grâce à l'émergence d'une forme de *sériephilie*<sup>9</sup> auprès des publics, des critiques mais également dans les recherches universitaires. Aux États-Unis, elles colonisent les cases des grilles de programmation des *networks* et des chaînes du câble. Il y a, depuis plusieurs années aux États-Unis, un phénomène qui se nomme *Peak TV*. Il est marqué par la production et la diffusion de 532 séries télévisées en 2019<sup>10</sup> sur les chaînes américaines, *networks* et chaînes du câble confondus, offrant ainsi un catalogue quasi inépuisable aux publics. En France, les séries télévisées ont détrôné il y a quelques années les films pour gagner la tranche horaire du dimanche soir. Mais, au-delà de ces aspects industriels et économiques, les éléments narratifs et la construction même des séries télévisées contemporaines permettent à la fois de comprendre l'intérêt pour cette forme culturelle

---

9. Hervé Glevarec, *La sériephilie. Sociologie d'un attachement culturel*, Ellipses, 2012.

10. En 2020, du fait de la pandémie due à la Covid-19, la production et la diffusion des séries télévisées ont chuté.

mais également de positionner la série dans la continuité d'une longue tradition liée à la sérialisation dans les médias.

Le rythme, particulier, régulier, est ce qui caractérise une série, dans sa forme mais également dans sa narration. Et ce rythme, ce séquençage, s'avère un facteur d'engagement fort, puisque la temporalité d'une série peut renforcer l'impatience des publics. Les narrations des séries télévisées se déploient sur trois échelles temporelles spécifiques : les saisons, les épisodes et la série dans son ensemble. Cela permet d'entrelacer, de croiser de multiples arcs narratifs et de constituer un canevas narratif, duquel des fils peuvent être tirés et tissés. Ce rythme se retrouve dans la production même de la série télévisée américaine qui met en place un processus en flux tendu qui mêle écriture, tournage, production et diffusion dans un temps resserré. Sarah Sepulchre met en avant ce phénomène : *«chaque épisode reproduit le même schéma : écriture, préparation du tournage, table read, tournage, postproduction, livraison. Pour tenir ce rythme, plusieurs épisodes sont produits simultanément, chacun à un stade différent. Comme les décisions d'annulation sont prises en fin de saison, vers le mois de mai, le tournage d'une saison s'arrête sans que l'on connaisse son avenir, d'où certaines fins abruptes de séries»*<sup>11</sup>. Ce processus est caractéristique des séries de *networks* qui peuvent, plus facilement que les séries du câble dont le processus de création diffère, coller à la temporalité quotidienne des téléspectateurs et à l'actualité. La série se construit donc comme une «matrice à récits»<sup>12</sup>.

L'écriture collective est un élément spécifique à la série télévisée américaine, qui va là aussi influencer sur la réception

---

11. Sarah Sepulchre, *Décoder les séries télévisées*, De Boeck Supérieur, 2011, p. 57-58.

12. Alain Boillat, *Cinéma, machine à mondes*, Georg, 2014, p. 170.

des publics et s'inscrire dans cette recherche de croisement des temporalités. Ces séries télévisées sont supervisées par des *showrunners*, garants de la cohérence narrative<sup>13</sup>. Ils sont épaulés par un *pool* de scénaristes qui écrivent les épisodes ; la série n'appartient donc pas dans cette configuration à un seul auteur mais devient une œuvre collective. Cependant, il est essentiel de rappeler que les séries de *networks* et les séries du câble, et encore plus les séries produites par les plateformes de streaming, ne sont pas soumises aux mêmes contraintes d'écriture et de production. De fait, comme le rappelle Raphaël Baroni, il ne faut pas envisager les séries du câble comme des productions improvisées car «*elles sont écrites dans l'assurance que l'intégralité de la saison sera diffusée, ce qui permet une planification relative de la saison et la création d'effets rétrospectifs à cette échelle*»<sup>14</sup>. Les séries de *networks* sont quant à elles plus souples dans leur écriture, car elles sont soumises aux aléas de l'audimat, aux contraintes de production et à cette écriture particulière. Cette écriture collective s'apparente à un ensemble de jazz, entre partition prédéterminée et improvisation d'un collectif qui connaît parfaitement l'univers à déployer.

Enfin, le temps long de la série, qui la différencie du cinéma par exemple, permet un engagement des publics dans l'univers et un attachement aux personnages qui évoluent au fil du développement narratif. Le personnage est la figure narrative avec laquelle le téléspectateur a rendez-vous semaine après

---

13. Parmi les plus célèbres, nous pouvons citer Aaron Spelling (*Beverly Hills, Santa Barbara, Dynasty, Melrose Place*), Shonda Rhimes (*Grey's Anatomy, Scandal, How to Get Away with Murder*), J.J. Abrams (*Alias, Lost, Fringe*) ou bien Greg Berlanti (*Arrow, The Flash, Supergirl, Legends of Tomorrow, Black Lightning, Riverdale, The Chilling Adventures of Sabrina*).

14. Raphaël Baroni, «*Intrigues et personnages des séries évolutives : quand l'improvisation devient une vertu*», *Télévision*, vol. 1, n°7, 2016, p. 31-48.

semaine, il est le point d'ancrage dans l'univers. «*Les héros de ces histoires qui se constituent sur des semaines, des mois, voire des années, vivent, vieillissent, aiment ou souffrent dans la même temporalité que nous*»<sup>15</sup>. En effet, le temps long de la série télévisée permet de créer et de faire évoluer des personnages complexes, porteurs de représentations et d'identification pour les publics. Le personnage demeure donc un pilier de ces œuvres médiatiques évolutives.

La série télévisée est par conséquent un objet fascinant à exploiter tant du point de vue de l'écriture collective et polyphonique, que des différentes temporalités qui favorisent un engagement des publics dans les univers et le suivi et l'identification aux personnages. Les séries télévisées sont un exemple de pouvoir des récits fictionnels<sup>16</sup> et surtout elles créent des horizons d'attente mais aussi des interstices et béances narratives que les publics, impatientes de connaître la suite du récit, vont combler de leurs propres productions. Elles sont également porteuses de représentations. Comme le souligne Olivier Caïra<sup>17</sup>, la fiction, et *a fortiori* la fiction télévisuelle, peut être envisagée comme un reflet du social, dans lequel se manifestent des stéréotypes, mais également des contre-stéréotypes et des anti-stéréotypes<sup>18</sup>. De plus, les séries télévisuelles peuvent

---

15. Pascale Goetschel, François Jost & Myriam Tsikounas, «La promesse d'une fin», *Sociétés et Représentations*, n° 39, p. 9-12.

16. Voir par exemple Jean-Pierre Esquenazi, «Le pouvoir des séries télévisées», *Communication*, vol. 32, n° 1, 2013 et Raphaël Baroni & François Jost, «Repenser le récit avec les séries télévisées», dirigé par Raphaël Baroni & François Jost, *Télévision*, vol. 1, n° 7, 2016, p. 9-12.

17. Olivier Caïra, *Définir la fiction. Du roman au jeu d'échecs*, Éditions de l'EHESS, 2011.

18. Éric Macé, «Des "minorités visibles" aux néostéréotypes. Les enjeux des régimes de monstration télévisuelle des différences ethnoraciales», *Journal des anthropologues*, Hors-Séries, 2007, p. 69-87.

fonctionner comme une performance, un révélateur de sens des contenus proposés à des publics, « *un système porteur de sens, en tant qu'identificateur de problèmes et de solutions destinés à entrer en congruence avec un public large* »<sup>19</sup>. Dès lors, les interprétations des publics peuvent être envisagées comme des interprétations actives, des lectures et des décodages spécifiques.

Qui sont réellement les fans ? À quoi ressemblent leurs communautés de pratiques ? Comment leurs activités peuvent-elles toucher la vie culturelle, sociale, voire politique ?

Les trois premiers chapitres de cet ouvrage vont proposer une définition de la notion de fans ainsi qu'un éventail des méthodologies possibles pour les chercheurs afin d'analyser ces publics. Grâce à une revue de la littérature, à la jonction des *Cultural Studies* et des sciences de l'information et de la communication, il est possible de croiser les approches et les théories anglo-saxonnes et françaises pour saisir qui sont les fans et comment se composent leurs communautés. Ce premier chapitre sera l'occasion de mettre en tension les notions de participation culturelle et de convergence culturelle et de voir comment les fans, en tant qu'individus, se fondent dans un collectif, appelé le *fandom*. L'affiliation numérique, le lien social, l'identité individuelle et sociale seront autant de notions convoquées pour souligner les spécificités des fans et leur construction identitaire. Les fans constituent le socle d'une culture de la participation que nous allons appréhender, une culture qui s'appuie sur un partage collectif des univers narratifs, des économies partagées et la création d'une identité collective et collaborative.

---

19. Sabine Chalvon-Demersay, « Une société élective : scénarios pour un monde de relations choisies », *Terrain*, n° 27, 1996, p. 81-100.

Activités	Exemples	Rôles et actions
Lien social	Appartenance à la communauté, participation à des conventions, live-tweet	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Individus vs collectif</li> <li>– Communauté comme famille</li> <li>– Pseudo-activités en commun</li> </ul>
Médiation culturelle	<i>Fansubbing</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Médiateurs</li> <li>– Construction d'une sériephilie</li> <li>– Curateurs</li> </ul>
Intelligence collective	Création de wiki	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Fans comme archéologues et géographes</li> <li>– Reconstruction d'une cartographie des univers sériels</li> <li>– Travail de mémoire collective</li> </ul>
Créations	Écriture de fanfiction, vidding, fan art, cosplay, création de Tumblr et sites web	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Pratiques numériques</li> <li>– Analyse des traces numériques</li> <li>– Participation active dans la réception</li> <li>– Créativité</li> </ul>
Engagement civique	Levée de fonds, défense de causes sociales et politiques	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Organisation dans le <i>fandom</i></li> <li>– Narration et personnage comme leviers de l'engagement</li> <li>– Questions identitaires (minorités sexuelles, ethniques)</li> </ul>

Le deuxième chapitre traitera de l'engagement civique et de l'activisme fan. Dans le contexte social et politique actuel, il est intéressant de regarder comment les fans se positionnent et réinvestissent les narrations fictionnelles et les imaginaires de la culture populaire pour mener des actions civiques de façon collective. Il existe alors un lien très fort entre la culture de la participation, les communautés de fans et la/le politique : *«ce que nous appelons les politiques participatives se réfère aux manières dont les mécanismes de la culture de la participation sont utilisés à des fins politiques»*<sup>20</sup>. Dans ce contexte, les personnages

---

20. Henry Jenkins, Mizuko Ito & danah boyd, *Culture participative. Une*

de fiction et les univers narratifs sont des leviers puissants qui favorisent les imaginaires civiques et encouragent les fans à défendre des causes caritatives. Nous prendrons plusieurs exemples de la culture populaire pour mieux comprendre les tactiques que mettent en place les communautés de fans. Cette partie mettra en avant les enjeux identitaires qui se déploient et se jouent en filigrane autour de cet activisme.

La créativité des fans sera au cœur de la deuxième partie. Lorsque l'on parle des fans, les activités telles que l'écriture de fanfiction, la création de gifs ou de fan arts, le montage vidéo sont des exemples des multiples créations et productions que peuvent partager les fans dans leur communauté. Cette créativité exacerbée par les univers sériels multiplateformes témoigne de l'activité des fans, de leur capacité à produire ou à reproduire du sens, à transformer l'œuvre culturelle originale, et à mettre en pratique ou acquérir des compétences techniques et intellectuelles. Nous prendrons deux exemples spécifiques. Tout d'abord, le travail d'archivage et de mémoire des fans à travers la création de musées virtuels et de wiki. Cette activité participe à la construction d'une histoire du *fandom* et à la conservation d'un patrimoine culturel important. Puis, nous analyserons la pratique du cosplay, un nom qui relie les termes *costume* et *play*. Le cosplay nous permettra de voir comment le corps peut devenir un média et un vecteur de créativité et comment la création de costumes façonne les identités des fans et favorise un mentorat et un apprentissage à l'intérieur de la communauté, à travers la création de tutoriels vidéo et de guides. Nous avons délibérément choisi de ne pas traiter de la fanfiction ou du *vidding*, qui sont des pratiques de fans

--

*conversation sur la jeunesse, l'éducation et l'action dans un monde connecté*,  
C&F éditions, 2017, p. 156.

largement étudiées, au contraire de l'archivage et du cosplay, « *des formes de production de fans qui restent sous-représentées dans les approches théoriques* »<sup>21</sup> relatives aux études de fans.

Le dernier chapitre proposera une étude de cas sous forme de résumé des notions que nous aurons abordées durant tout ce travail. La série *Wynonna Earp* et sa communauté de fans représentent un terrain fertile pour mettre en exergue, dans un premier temps, les liens sociaux et la création d'une identité collective dans une communauté de pratiques. Ensuite, les personnages et l'univers déployé sont autant d'éléments qui favorisent la créativité des fans de la série. Enfin, la communauté s'appuie sur les représentations positives des minorités, et notamment des minorités sexuelles, et sur les valeurs véhiculées par les personnages pour organiser des actions civiques. Cette étude de cas symbolise un exemple parfait de tout ce qui façonne et construit une communauté de fans aujourd'hui, et souligne l'importance de ces publics dans la société contemporaine.

---

21. Melissa A. Click, Jonathan Gray, Jason Mittell & Suzanne Scott, « Futures of fan studies. A Conversation », in Melissa A. Click & Suzanne Scott, *The Routledge Companion to Media Fandom*, Routledge, 2018, p. 437-450.







PARTIE I

# Politique(s) du et des fans : activisme et engagement social

# CHAPITRE I

## Les Fan studies en question : définitions et méthodologies

*« Tout le monde sait ce qu'est un fan. C'est quelqu'un qui est obsédé par une star en particulier, une célébrité, un film, un programme télévisé, un groupe ; quelqu'un qui peut fournir des informations sur l'objet de sa passion, peut citer ses dialogues ou ses paroles de chanson favorites, les vers ou chapitres qu'il préfère. Les fans sont très éloquents. Ils interprètent les textes médiatiques de diverses manières intéressantes et parfois inattendues. Et ils participent à des activités communes, ils ne sont pas des spectateurs/lecteurs isolés ni "socialement atomisés". Donc, comment les communautés de fans et les cultes médiatiques ont-ils été définis par les chercheurs universitaires ? Encore aujourd'hui, il est difficile de définir les communautés de fans à cause de (ou peut-être grâce à) la banalité du terme. »<sup>22</sup>*  
(Hills, 2002 : ix)

---

22. Matt Hills, *Fan Cultures*, Routledge, 2002.

Le terme « fan » n'est évidemment pas nouveau, et dès les premières apparitions du mot à la fin du xvii<sup>e</sup> siècle en Angleterre, il revêt une connotation négative et est d'emblée étroitement lié au culte religieux. Il est en effet le diminutif de « fanatique », terme qui met en avant l'excès, la dévotion et l'obsession, des termes encore souvent associés aux fans d'œuvres médiatiques ou populaires pour décrire leur côté marginal et extraordinaire. Le terme a ensuite été utilisé aux États-Unis, dès le siècle suivant, pour qualifier la passion des spectateurs de base-ball, pour ensuite passer dans le langage commun en rapport avec les œuvres médiatiques.

Être fan, appartenir à une communauté, à un collectif n'est bien entendu pas un phénomène nouveau. Shakespeare par exemple a suscité les passions après sa mort et son village de naissance, Stratford-upon-Avon, a ouvert sa maison aux visites dès la première moitié du xviii<sup>e</sup> siècle. Les premières sociétés autour de l'œuvre d'Arthur Conan Doyle, *Sherlock Holmes*, ont été créées au début des années 1930, notamment aux États-Unis en 1934 avec la naissance de *The Bakersstreet Irregulars*, et à Londres la même année avec *The Sherlock Holmes Society*. Ces premiers rassemblements physiques de fans du détective soulignaient déjà l'importance d'une communauté pour cristalliser et affirmer sa passion et son intérêt dans une œuvre fictionnelle. Outre les discussions autour de l'intrigue ou des personnages qui animaient ces rencontres, ces fans créaient des œuvres satellites, qui venaient enrichir l'univers imaginé par Conan Doyle : journaux, fanzines, fanfictions, pièces de théâtre. Naturellement, les exemples sont nombreux, qui précèdent l'avènement des nouvelles technologies et d'Internet : des premières fanfictions liées aux œuvres de Jane Austen, aux fans complétant les écrits de Charles Dickens en attendant la publication des chapitres suivants par l'auteur dans des journaux populaires.

Cet ouvrage, le sixième de la collection *Les enfants du numérique*, a été mis en page et illustré par Nicolas Taffin et Marine Kennerknecht. Il est composé avec le caractère Sabon Next de Jean François Porchez, dessinateur de caractères enfant du numérique et héritier d'une tradition typographique humaniste. Les titres sont composés en Verveine, de Luce Avérous, numérisé à partir de sa propre écriture. Le Vectora d'Adrian Frutiger est aussi présent ponctuellement.

Imprimé en France

Achevé d'imprimer en septembre 2021

Dépôt légal septembre 2021

ISBN 978-2-37662-029-7

<https://cfeditions.com>



Mélanie Bourdaa

# Les Fans

Publics actifs et engagés

Souvent réduits au rôle de consommateurs passifs et excessifs, les fans méritent pourtant l'attention particulière que leur portent les *fan studies*. Qui sont vraiment les fans ?

Le fandom prolonge un produit culturel *mainstream* par des productions officieuses au sein de réseaux d'amateurs passionnés. Les séries télévisées sont un vecteur majeur de mobilisation des fans : fan art, fanfictions, wikis, cosplay... Leurs personnages deviennent supports de revendications, de militantisme et d'activisme, en particulier concernant la recherche d'identité et les minorités sexuelles.

Au cœur de la culture participative, les fans explorent l'intersection du personnel et du sociétal.



Mélanie Bourdaa est maitresse de conférences HDR en Sciences de l'information et de la communication à l'université Bordeaux Montaigne, et chercheuse au laboratoire MICA. Elle analyse la réception par les fans des séries télévisées américaines contemporaines et les stratégies de productions (*transmedia storytelling*). Son travail explore la question des inégalités liées à l'extension des technologies numériques dans la société.

