

Fan 2.0, quand l'univers d'une oeuvre geek envahit le web : le cas Star Wars



Préparé sous la direction de Dimitri Vezyroglou

Maxime BALLUAIS

Promotion 2021 - 2022

Remerciements

Je tiens à remercier les personnes qui m'ont aidées durant la réalisation de ce mémoire.

Je voudrais remercier dans un premier temps mon tuteur de mémoire Monsieur Dimitri Vezyroglou pour son accompagnement et ses conseils qui ont soutenu mes réflexions durant ce projet.

Je remercie également l'équipe enseignante du Master 1 Cultures et métier du web, ainsi que mes camarades de promotion, pour l'ambiance dynamique de groupe qui m'a apporté beaucoup de motivation.

Enfin, je remercie tous nos mes enquêtés pour leur disposition, leur amabilité et leurs expériences qui m'ont permis de construire l'argumentaire de ce mémoire. Un grand merci à Garikover, Sidemaul, Absolute, Wilhem Horn et Death Star Bricks.

De sincères remerciements à ma relectrice, Alice Poncet.

Table des matières

Remerciements	3
Table des matières	5
Introduction	6
I. Les origines de la communauté de Star Wars en France.	13
<i>A. Le panorama épistémologique des différentes approches scientifiques autour de l'œuvre cinématographique de Star Wars.</i>	13
1. Transmédialité : Star Wars, bien plus qu'une œuvre cinématographique ?	14
2. La place de Star Wars dans la société : la réception de l'œuvre par les fans.	22
<i>B. La genèse d'une communauté en perpétuelle mutation</i>	28
1. De 1977 à nos jours : Star Wars, une œuvre intergénérationnelle.	28
2. D'une communauté physique à virtuelle : l'héritage du web des années 2000.	31
3. Catégoriser Star Wars d'œuvre de la sous culture geek ?	35
II. Les caractéristiques d'une communauté numérique	42
<i>A. Le web, un lieu d'expressions et d'échange pour les fans de Star Wars</i>	43
1. Les plateformes numériques : un espace de socialisation des fans de Star Wars.	43
2. Une organisation communautaire sans comparaison ?	50
<i>B. Fan de Star Wars: consommer pour prolonger son expérience</i>	54
1. Les Jeux vidéo, symbole de liberté ?	54
2. Quand la littérature Star Wars déchaîne les passions sur le web	60
3. Typologie des différentes de pratique de fan de Star Wars	64
III. Quand l'intensité des fans devient passionnelle : l'univers étendu de Star Wars	71
<i>A. L'univers étendu de Star Wars : entre débat et désaccord</i>	73
1. L'Univers étendu de Star Wars, des divergences sur sa définition ?	73
2. Une fracture entre fans et producteurs.	78
3. L'univers "Légende" est-il en danger ?	85
<i>B. Participer pour renforcer son appartenance</i>	88
1. Pratique de fans : quand le fan devient "produser"	88
2. La réappropriation du travail des fans par les producteurs	92
Conclusion	98
Bibliographie	100
Annexes	103
Entretiens	106
Enquêtes	125

Introduction

« *Je suis ton père !* ». Cette phrase que j'ai tellement entendue depuis mon plus jeune âge, alors que je n'avais pas vu la moindre seconde d'un film de la saga *Star Wars*. Pour moi, cela résume le rayonnement de ce « monstre culturel ». Aujourd'hui, je ne sais pas si un autre produit culturel, autre que *Star Wars*, peut provoquer ça.

J'ai commencé à entendre cette phrase dans les années 2000. Si je dois qualifier l'ancêtre des réseaux sociaux, c'est sans hésiter mon ancienne cours de récréation de l'école primaire. Il faut savoir que toutes les informations transitent par cet espace de socialisation de l'enfant. Tu es fan de football, mais tu n'as pas pu regarder le match de ton équipe préférée ? Quand j'étais petit c'était mon cas. J'adorais le football, mais je n'avais pas le droit de regarder la télé le dimanche soir. Ce n'était pas un souci, car je savais qu'un camarade de classe se précipiterait vers moi le lundi matin pour me raconter les moindres détails du match. Entre nous, on utilisait ce système, on pouvait vivre la consommation d'une œuvre par le seul biais d'un prescripteur. À cette époque, on prenait le temps de se parler, la technologie ne remplaçait pas encore la rencontre et les échanges authentiques entre amis. Vous pouvez me l'accorder, je parle sûrement avec un brin de nostalgie, comme tout le monde pour défendre son époque. C'est dans ce même espace de socialisation que j'ai connu mes premières références culturelles. Qu'ils s'agissent des cartes *Pokémons*, des jouets *McDonald's* ou bien du super-héro *Spider-Man*. Ce qui est étonnant lorsqu'on était enfant, c'est que l'on pouvait jouer à *Spider-Man* sans avoir vu le film. On connaissait tout, sans tout connaître.

Un matin d'école, un camarade me surprit en me criant dessus « *je suis ton père !* ». Cette réplique mythique, que je venais d'entendre, n'avait pas la moindre résonance culturelle à ce moment-là. En 2 minutes, mon camarade m'avait raconté l'histoire de *Star Wars*. Ce que j'en avais déduit, *Star Wars* c'est l'histoire d'un grand méchant, vêtu de noir, avec un sabre de feu et qui est invincible. De quoi faire frissonner n'importe quel enfant. Cette scène a dû se passer quand j'avais 5-6 ans, soit en 2005. C'est cette même année que sort en salle le dernier opus de la deuxième trilogie : *Star Wars, épisode III : La Revanche des Sith*. À ce moment-là, je ne me suis pas rendu compte de la puissance culturelle du produit *Star Wars*. Ce que venait de me décrire mon camarade, c'était le méchant *Dark Vador*. Sa dernière apparition date du dernier film de la première trilogie en 1983 : *Star Wars : Le Retour du Jedi*. Rendez-vous compte, mon camarade venait de me parler d'un film qui est sorti au cinéma il y a 25 ans en arrière. Il aurait pu me parler des films *Star Wars* qui sont sortis dans les années 2000. On peut l'expliquer par une passion générationnelle. L'enfant observe ses aînés, et l'applique au sein de son groupe social, c'est un effet boule de neige. C'est à partir de ce moment, jusqu'à aujourd'hui, que ma passion inconditionnelle de *Star Wars* est née.

C'est assez tardivement que j'ai eu mon premier contact avec un produit *Star Wars*. Jusque là, mon rapport avec la saga se limitait à des batailles de bouts de bois en guise de sabre laser. J'ai reçu à l'âge de mes 6 ans mon tout premier DVD, qui était le premier opus de la seconde trilogie, *Star Wars épisode I : La Menace Fantôme*. Tout de suite, j'étais fasciné et marqué par la jaquette du DVD. Je pouvais y apercevoir un enfant qui devait avoir le même âge que moi, accompagné d'un grand monsieur qui maniait le sabre laser. Ce film était une sorte d'échappatoire, je le regardais en boucle et m'imaginai en *Anakin Skywalker* qui quittait sa petite planète natale de *Tatooine* pour vivre l'aventure à la façon *Jedi*.

Cette passion s'est rapidement développée, jusqu'à franchir la frontière du jeu vidéo. Je me souviens de la vieille console poussiéreuse de mon père, la *Nintendo 64*. Par chance, il y avait des jeux *Star Wars* comme *Rogue Squadron*, sortie en 1998. C'était un jeu de tir de vaisseau à la 3ème personne, ou l'on devait éliminer l'*Empire* sur des modes de jeu rapides. Un autre jeu était présent dans ma

collection, *Star Wars épisode I : Racer*. Il reprend le concept de course de module qu'on voit dans le film *Star Wars épisode I : La Menace Fantôme*. Le dernier jeu était mon préféré, car j'adorais les jeux de course, et là, c'était la course emblématique d'*Anakin Skywalker* dans les déserts de *Tatooine*. Des souvenirs... Pour moi, *Star Wars* c'est plus qu'un film, c'est une « attitude » et un « style de vie¹ ». Plus tard, je me suis grandement intéressé et émerveillé par les jeux en monde ouvert. Imaginez un enfant de 8-9 ans qui parcourt librement son univers préféré, sans contrainte de déplacement, pour nourrir et stimuler sa curiosité. C'est un moyen de canaliser l'énergie d'un enfant, pour développer l'imaginaire. Dans mon cas, j'ai connu mon premier jeu en monde ouvert sur la *Nintendo DS Lite avec Star Wars : Le pouvoir de la force* sorti en 2008. C'était un jeu avec un monde semi-ouvert, où l'on pouvait naviguer librement sur des portions de planètes. Mais c'est en 2011, avec l'arrivée du MMORPG *Star Wars : The Old Republic*, que je me suis lié d'amitié avec ce genre vidéoludique. L'objectif était simple, créer un personnage pour le faire vivre dans un monde sans frontières et sans limites.

C'est à ce moment que le mémoire entre en scène. J'ai très vite su que je voulais travailler proche de l'univers de *Star Wars*. J'ai toujours apprécié cet univers, sans aucun doute. Mais ma pratique se limite uniquement aux jeux vidéo, aux différents contenus cinématographiques et aux séries animées. En clair, uniquement des produits *Star Wars* qui sont accessibles, destinés au grand public. Selon moi et ma propre perception, la pratique d'un fan de *Star Wars*, c'est un individu qui se déplace dans différents rassemblements de fans pour exposer des costumes ou assister à des avants-premières. J'ai l'image de la célèbre convention à San Diego, la *Comic-Con*, où l'on voit des milliers de fans déguisés. Je n'aurais jamais douté qu'il y avait une véritable communauté de fans, avec des codes. Même si l'objet d'étude porte autour de l'oeuvre fictionnelle de *Star Wars*, il faut aussi noter qu'elle a un lien avec la *culture geek*². Je me suis tout de suite posé des questions autour de la communauté de *Star Wars* en France. Quelles en sont les caractéristiques ? Comment peut-on définir un fan de *Star Wars* ? Comment expliquer un engagement aussi fort pour une oeuvre culturelle ? Des questions qui renforcent l'idée que j'ai choisi un sujet qui m'intéresse et qui me donne envie de l'explorer.

¹ Jullier, L. (2005). *Star Wars Anatomie d'une Saga*. Armand Colin. (p.159).

² Peyron, D. (2013). *Culture Geek* (1re éd.). FYP. (p.11).

Cette étude est en lien avec la révolution du numérique. Le « tournant technologique³ » de l'information et de la communication est arrivé dans les années 1990. La communauté de *Star Wars* était déjà présente à ce moment-là, mais il a fallu s'adapter, comme toutes les communautés de fans. Ces communautés, appartenant à l'identité culturelle *geek*, ont su prendre le virage avant tout le monde. Pour maîtriser les technologies du web, rien de mieux que d'avoir dans son entourage, des bidouilleurs, hackers, maîtrisant cette nouvelle technologie. Avec cette révolution, l'objectif est d'identifier les nouvelles pratiques de fans. Pour commencer à y répondre, il faut puiser dans *fans studies* ou études de fans en Français. Dans ce registre, il y a un pionnier mondialement reconnu, Henry Jenkins. C'est le maître incontesté du genre. Il développe cette discipline, pour en faire un incontournable quand on étudie une communauté de fans. Il écrit un article⁴ qui fait une mise au point de la discipline. Avec l'arrivée du numérique, les pratiques ont considérablement évolué, ils réinventent la discipline pour élargir le champ des possibles des études de fans. Jusqu'à aujourd'hui, les *fans studies* « reste solidement ancrée dans ses racines féministes ». Il veut que d'autres groupes de tout horizon aux *fans studies*, il va étudier le soap opera⁵, les sports, la célébrité, les musiques populaires.

Avec les années, les communautés issues de *la culture geek* ont réussi à faire leur place au sein de la discipline des *fans studies*. On va retrouver une personnalité qui sera citée abondamment dans ce mémoire, c'est Mélanie Bourdaa. Docteure en Sciences de l'Information et de la Communication, elle est spécialisée dans l'analyse des médias audiovisuels et les pratiques culturelles des téléspectateurs. Elle s'intéresse à l'impact sociologique que provoquent les séries télévisées, ainsi que les nouvelles pratiques de fans. En effet, avec l'arrivée du numérique et le développement de nouveaux outils, les pratiques des fans ont considérablement évolué. Autrefois de simple spectateur, elle étudie plus spécifiquement les pratiques

³ Peyron, D. (2013). *Culture Geek* (1re éd.). FYP. (p.46).

⁴ Jenkins, H. (2015). Panorama historique des études de fans. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 7. <https://doi.org/10.4000/rfsic.1645>

⁵ Esquenazi, J. (2014). Chapitre 6. Les séries « immobiles ». Dans : , J. Esquenazi, *Les séries télévisées: L'avenir du cinéma ?* (pp. 105-118). Paris: Armand Colin.

actives des fans⁶. Mélanie Bourdaa explique que pour renforcer l'appartenance à un groupe ou une communauté, les fans montrent leur attachement par la création. Une autre notion importante pour la lecture de ce mémoire, qui appartient à l'univers des *fans studies*, c'est le *transmédia storytelling*⁷. Les pratiques des fans ont évolué, mais aussi les produits consommés. C'est encore Henry Jenkins qui parle pour la première fois de cette notion en 2006. Selon lui, **le transmedia storytelling est un « processus dans lequel les éléments d'une fiction sont dispersés sur diverses plateformes médiatiques dans le but de créer une expérience de divertissement coordonné et unifié. »** Mélanie Bourdaa développe en profondeur le sujet dans une série d'articles et d'ouvrages que vous retrouverez tout au long de ce mémoire. L'objectif est de commencer à étudier ce que consomment les fans de *Star Wars* : *que consomment-ils ?*

Nous pouvons citer un auteur, qui est d'autant plus essentiel, c'est David Peyron. Il est auteur d'une thèse⁸ sur la *culture geek*. Il a ensuite écrit un ouvrage, beaucoup plus accessible, *culture geek*. C'est un élément pilier pour les premières recherches de ce mémoire. Il était important d'analyser la sphère d'action de l'objet *Star Wars* au cœur de la *culture geek*. La question importante, c'est de montrer si l'univers de *Star Wars* appartient uniquement au mouvement culturel geek. Pour en savoir plus sur les pratiques et la définition de l'univers de *Star Wars*, c'est-à-dire où elles commencent et où elle s'arrête, l'appel aux fans est nécessaire. C'est pour ça qu'un certain nombre d'entretiens seront fortement présents dans le mémoire, pour appuyer les propos scientifiques.

Pour appuyer les différentes thématiques de sciences humaines et sociales précédemment citées, il est important d'investiguer un terrain accessible et crédible. Il faut pouvoir accéder à des données faciles d'accès. Le web et le digital ont un potentiel de ressources quasiment illimitées. Il faut donc effectuer un travail

⁶ Bourdaa, M. (2016). La promotion par les créations des fans: Une réappropriation du travail des fans par les producteurs. *Raisons politiques*, 62, 101-113. <https://doi.org/10.3917/rai.062.0101>

⁷ Manileve, V. (2014). Comprendre le transmédia en cinq points. *La revue des médias de l'INA*. <https://larevuedesmedias.ina.fr/comprendre-le-transmedia-en-cinq-points>

⁸ La construction sociale d'une sous-culture : l'exemple de la culture geek. (2012, décembre). École doctorale Sciences de l'éducation, psychologie, information et communication (Lyon). <http://www.theses.fr/2012LYO30089>

préliminaire pour sélectionner les bonnes informations. Pour ce mémoire, nous avons retenu deux sites web et une application.

Premièrement, nous avons un forum, intitulé *Star Wars Univers*⁹. C'est un site généraliste, qui traite l'actualité de l'univers de *Star Wars*. Ce site a la particularité de produire du contenu qui vise aussi bien les amateurs que les spécialistes. Ce qui va nous intéresser, c'est d'analyser les catégories de ce forum qui génère le plus d'interactions : *la saga Skywalker, la littérature et les jeux vidéo*.

Deuxièmement, nous allons parler d'un wiki, *Star Wars Wiki en Français*¹⁰. Cette plateforme a un rôle pédagogique et de consultation. Ce qui n'empêche pas de trouver de nombreux échanges dans les espaces dédiés des différentes pages. On va retrouver massivement des contributeurs qui vont produire des articles ou des fiches sur une thématique de l'univers de *Star Wars*.

Enfin, nous avons un serveur communautaire qui provient de l'application *Discord, Planète Star Wars*¹¹. C'est le plus grand Discord communautaire de fan de *Star Wars* en France. L'objectif est d'analyser les échanges entre les fans, avec une dimension vocale. C'est un canal de communication plus accessible pour les fans, on traite de l'actualité chaude.

Il est également nécessaire d'avoir des sources crédibles. C'est-à-dire des individus avec une expertise dans un domaine et qui peuvent nous apporter des réponses aux différents questionnements qu'on peut se poser au travers de nos études de sociologie. Pour ce mémoire, nous allons faire appel à cinq individus. D'un côté, nous avons Absolute et Sidemaul. Ils produisent des vidéos sur l'actualité et l'explication de l'univers de *Star Wars*, ils sont à la tête de communautés constituées de plusieurs centaines de milliers de personnes. De l'autre côté, nous avons Garikover et Wilhem Horn. Ce sont des créateurs de podcasts, ils nous racontent l'histoire de *l'univers étendu de Star Wars*, notion qui sera développée dans la dernière partie de ce mémoire. Enfin, nous avons Death Star Bricks, auteur d'une fanfiction *Star Wars*.

⁹ Annexe 1

¹⁰ Annexe 2

¹¹ Annexe 3

La réflexion générale de ce mémoire porte sur la longévité de l'œuvre fictionnelle de *Star Wars*. Il faut remonter jusqu'en 1977 pour voir la sortie du premier *Star Wars* au cinéma. C'est presque cinquante années qui nous séparent de cette date, et aujourd'hui encore, *Star Wars* reste un phénomène culturel. On pourrait se poser plusieurs questions. Quels ont été les ingrédients pour entretenir ce mythe culturel ? Il faut savoir que *Star Wars* à travers les générations, on se demande donc :

En quoi le web à donné un second souffle à la communauté de fans de Star Wars alors que la première génération de fans remonte aux années A70 ?

Pour répondre à cette question, nous allons nous intéresser dans un premier temps aux origines de la communauté de *Star Wars* en France. Dans cette partie nous étudierons les caractéristiques du produit *Star Wars*. Tout d'abord, sous un angle scientifique, nous allons comprendre le succès de *Star Wars*, aussi bien du point de vue des ayants droits, que des fans. En faisant appel aux *fans studies*, nous allons analyser, de façon générale, la réception d'une œuvre par les fans. L'objectif est de faire des ponts entre les sciences sociales et notre objet d'étude, *Star Wars*. Nous commencerons ensuite à nous faire une idée de ce que sont les pratiques de fans. À partir de cela, nous allons pouvoir commencer à dessiner les caractéristiques propres de la communauté de *Star Wars*.

Dans un second temps, nous allons analyser les caractéristiques de la communauté de *Star Wars* en France sur le web. Il faut savoir, avec l'arrivée du numérique, les pratiques ont considérablement changées. L'objectif sera d'identifier ces nouvelles pratiques, pour les comparer avec d'autres communautés. Une typologie des activités de fans sera effectuée avec toutes les informations récoltées de notre enquête sociologique.

Dans un dernier temps, nous allons introduire la notion d'univers étendu de *Star Wars*. C'est la partie de ce mémoire qui nous amène à être au contact des fans. Les fans sont en perpétuelle confrontation. Que ça soit entre eux, pour définir une notion importante à leur univers, ou avec les ayant droit direct. Quand on parle d'univers étendu, il faut prendre ça avec des pincettes. Pour étudier cette communauté, il faut montrer une certaine bienveillance. On découvrira leur combat, leur conviction, leur production, ce qui les définit en tant que fans de *Star Wars*. Nous verrons que le web est un moteur de créativité pour les fans.

I. Les origines de la communauté de *Star Wars* en France.

Pour comprendre et décrypter les caractéristiques de la communauté de *Star Wars* en France, il faut d'abord comprendre les mécanismes qu'utilisent les producteurs au travers des différentes œuvres de la saga. La force de George Lucas, c'est de proposer une combinaison entre plusieurs références culturelles pour les réunir en une seule, *Star Wars*. On peut qualifier ce géant du cinéma de « machine narrative¹² ». Il vous fait voyager au temps du western américain, en passant par de véritables combats de samourais, des abordages de pirates, ou bien faire un lien avec la littérature du Moyen-Âge¹³. Lucas veut élargir le champ des possibles pour toucher un maximum de personnes, que ce soit par le scénario ou les différentes plateformes utilisées. À travers le temps, la licence a su se transformer et s'adapter à un nouveau public à travers le temps.

A. Le panorama épistémologique des différentes approches scientifiques autour de l'œuvre cinématographique de *Star Wars*.

¹² Boillat, A. (2006b). Introduction : des films, un monde. Lectures de *Star Wars*. *Décadrages*, 8-9, 9-41. <https://doi.org/10.4000/decadrages.273>

¹³ Corbellari, A. (2006). *Star Wars* et la littérature médiévale. *Décadrages*, 8-9, 42-51. <https://doi.org/10.4000/decadrages.276>

1. Transmédialité : Star Wars, bien plus qu'une œuvre cinématographique ?

C'est quoi le transmédia ?

Aujourd'hui, *Star Wars* est l'une des licences les plus prolifiques dans une multitude de domaines. Nous avons à faire à une communauté de fans passionnés et engagés. Pour comprendre cette genèse et la montée en puissance de celle-ci, il est nécessaire de s'intéresser aux fondements de ce que ces dévoués vénèrent, à savoir, le monde fictionnel de *Star Wars*. Comment *Star Wars* a fait pour cultiver, nourrir et étendre son univers au fur-et-à-mesure des années ? Au **vue** de l'ancienneté de la saga et du comportement des fans, on peut parler de « renouvellement générationnel », c'est-à-dire, que de nouveaux fans se greffent à la communauté de *Star Wars* au fur et à mesure des années et des nouvelles productions. Le tout, en créant une association de passionnés ayant des profils diversifiés. Ce qui renforce le caractère singulier de cette communauté, c'est que l'on retrouve un mélange d'âge hétérogène. Mais comment se produit ce renouvellement ? Une réponse apportée par *le transmédia*, une notion utilisée par les sciences de l'information et de la communication. Avant de définir le cadre de cette notion, il faut comprendre qu'elle est la clé de voûte de ce mémoire. S'il fallait citer une œuvre qui représente le parfait exemple du *transmédia*, c'est bien l'univers fictionnel de *Star Wars*.

Il faut savoir que *le transmédia* est apparu grâce à l'arrivée du numérique dans les années 1990. On peut justifier cette entrée par la multiplication des nouveaux supports¹⁴ (les jeux vidéo, les films, les séries, les forums, ect.) motivée par l'effervescence des nouvelles technologies. L'objectif est de développer une expérience de consommation du média différente. Il faut quand même souligner qu'on ne parle pas ici d'adaptation, mais d'un nouveau contenu exclusif.

Mélanie Bourdaa, maîtresse de conférence HDR en Science de l'information et de la communication à l'université Bordeaux Montaigne et chercheuse au laboratoire

¹⁴Bourdaa, M. (2011). *Les nouvelles pratiques de production et de réception télévisuelles*. La revue des médias de l'INA.
<https://larevuedesmedias.ina.fr/les-nouvelles-pratiques-de-production-et-de-reception-televisuelles>

MICA, va employer le mot « *cross média*¹⁵ » pour définir l'adaptation ou la multiplication d'une même œuvre sur plusieurs supports. On peut prendre l'exemple du film *Harry Potter et la coupe de feu* réalisé par Mike Newell en 2005. Ce film tiré d'une saga populaire a eu le droit à son adaptation vidéoludique la même année de sa sortie, en 2005. On parle alors de *cross média*. Au contraire, *Star Wars Jedi Fallen Order* est un jeu vidéo de l'univers fictionnel de *Star Wars*, qui développe l'histoire du personnage Carl Kestis. C'est un personnage qu'on ne retrouve dans aucun des films de la saga, son existence dépend donc de ce jeu vidéo. On parle ici de *transmédia*.

Pour résumer, le fan d'Harry Potter pourra suivre la même histoire, que ce soit via le film ou le jeu vidéo, c'est un copier-coller du film. Au contraire, si le fan de *Star Wars* souhaite connaître l'histoire de Carl Kestis, il se retrouve dans l'obligation de jouer au jeu vidéo dédié, car ce personnage n'est pas développé dans les films. Il est important de faire la différence entre une œuvre cross médiatique et une œuvre transmédiatique, pour juger de la richesse de son univers. Une œuvre transmédiatique sera bien plus riche et développée qu'une œuvre cross médiatique.

Pour être encore plus précis dans la définition de cette notion, on parlera plutôt de « *transmédia storytelling*¹⁶ ». Définition introduite par l'un des pionniers des études de fans aux Etats-Unis, Henry Jenkins. Selon lui, le *transmédia storytelling* est un « processus dans lequel les éléments d'une fiction sont dispersés sur diverses plateformes médiatiques dans le but de créer une expérience de divertissement coordonné et unifié. ». Résumé en quelques mots, cette notion précise bien son caractère spécifique, notamment avec le mot « dispersés ». Les producteurs veulent raconter une histoire, mais l'objectif principal n'est pas forcément scénaristique mais plutôt motivée par le fait de prolonger l'expérience des fans. C'est là que le *storytelling* entre en jeu. On va proposer au fan de découvrir une autre facette de l'univers de *Star Wars* en mobilisant d'autres supports que les initiaux. Vous voulez connaître l'histoire des parents du personnage principal des films ? Allez voir du côté

¹⁵Bourdaa, M. (2012). Le transmédia : entre narration augmentée et logiques immersives. La revue des médias de l'INA.

<https://larevuedesmedias.ina.fr/le-transmedia-entre-narration-augmentee-et-logiques-immersives>

¹⁶ Manileve, V. (2014). *Comprendre le transmédia en cinq points*. La revue des médias de l'INA.
<https://larevuedesmedias.ina.fr/comprendre-le-transmedia-en-cinq-points>

de la littérature. Vous voulez contrôler un tout nouveau personnage jamais présenté dans les films ? Les jeux vidéo sont faits pour vous.

Bien évidemment, la survie du *transmédia* dépend du bon vouloir des fans. Les producteurs d'œuvres fictionnelles comptent sur la participation des fans dans l'élaboration de leurs différentes productions. Prenons l'exemple des fans de *Hunger Games*¹⁷. Les producteurs misent gros sur la participation des fans à l'élaboration de la saga. « Avant même la sortie au cinéma *Hunger Games*, Lionsgate a créé de nombreuses plateformes permettant aux fans de prendre part à l'univers du film. Cette communauté a ainsi à la fois **créer** du contenu et participé à la promotion du film à travers le monde. ». Avec cet exemple mis en avant par le journaliste Vincent Manilève, on peut faire un parallèle avec un mécanisme présent dans *Star Wars*, avec la série *The Mandalorian*¹⁸.

Dans la série, l'icône Luke Skywalker est présent. La série se situe dans la période où le personnage a une trentaine d'années, mais nous savons que l'interprète du personnage, Mark Hamill, est bien plus vieux et a aujourd'hui 70 ans. Pour remédier à ce problème de corrélation, les producteurs ont réalisé des effets spéciaux pour rajeunir l'acteur. Cette opération, bien qu'elle n'ait été appliquée que sur un épisode, fût un grand parti pris de la part de la production. Cette prise de risque a eu des conséquences. En effet, suite à la parution de cet épisode, un bon nombre de critiques ont éclaté. Les fans se sont insurgés car pour eux l'effet était très mal exécuté. Parmi ceux et celles qui ont des compétences en effets spéciaux, certains se sont amusés à recréer cet effet pour le publier sur le réseau social Youtube. Le créateur de contenu « Shamook » est spécialisé dans les effets spéciaux, il a publié plusieurs vidéos sur ce thème, dont l'une qui a eu beaucoup de succès. Dans cette vidéo, le protagoniste s'est amusé à recréer l'effet de rajeunissement sur Mark Hamill. Celle-ci n'a pas tardé à arriver aux oreilles des producteurs, au point que la *Walt Disney Company* lui aurait proposé de rejoindre ses équipes pour la saison 2 de *The Mandalorian*. Aujourd'hui, grâce à sa vidéo¹⁹

¹⁷ Bourdaa, M. (2015). *Les fans de Hunger Games, de la fiction à l'engagement*. La revue des médias de l'INA. <https://larevuedesmedias.ina.fr/les-fans-de-hunger-games-de-la-fiction-lengagement>

¹⁸ Série sortie en 2019, rapportant les épopées d'un Mandalorien. Histoire qui suit chronologiquement les événements de l'épisode VI : Le retour du Jedi.

¹⁹ Shamook. (2020). *The Mandalorian Luke Skywalker Deepfake* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=wrHXA2cSpNU>

virale sur le remake de l'effet spécial du dernier épisode de la saison de *The Mandalorian*, Shamook a été recruté par les équipes de production pour réaliser les futurs effets spéciaux sur Mark Hamill. On peut ici voir quel impact les réseaux sociaux peuvent avoir et ce encore plus quand un univers fictionnel en a le thème. Shamook a identifié un problème, a proposé une solution. Grâce à la viralité, il s'est vu accorder un poste. Le pouvoir du transmédia est indéniable.

Le transmédia dans l'univers de Star Wars

Après avoir égayé les caractéristiques du *transmédia*, nous allons observer les principaux supports utilisés par *LucasFilm* pour faire vivre cet univers fictionnel, et surtout, qui animent les débats entre les fans de la communauté de *Star Wars* sur le web. Nous allons voir dans un premier temps les supports « non numérique », pour finir avec les supports « numérique ». Bien évidemment, tous les supports font l'objet de nombreux débats sur les différentes plateformes d'échange entre fans. Elles feront l'objet d'une analyse dans la seconde grande partie de ce mémoire.

Du côté des contenus non numériques, on retrouve la littérature de *Star Wars*. C'est un support central dans une logique de *transmédialité*. Il faut comprendre que la littérature représente un poids important²⁰ de l'univers fictionnel de *Star Wars*. Avec l'arrivée du numérique, on peut retrouver une multitude d'écrits de fans sur les forums ou wiki spécialisés. Ce support a effectué sa transition numérique. On peut retrouver des œuvres littéraires de fans sur les différentes plateformes, comme les blogs ou forums. Dans ces récits, on trouve des histoires inexplorées dans les films de la saga, le développement de nouveaux personnages ou des écrits d'inventions de fans.

Pour poursuivre avec le non numérique, on peut inclure les produits dérivés de *Star Wars*. On observe que les fans ont une réelle passion pour la collection d'objets. Que ce soit des figurines à accumuler, des cartes à empiler ou des objets du quotidien signés *Star Wars* (en passant des tasses jusqu'au tapis de douche). Ce n'est pas un hasard si les objets dérivés sont un réel hobby aux yeux des fans. Nous avons mené une enquête sociologique auprès des fans de *Star Wars* (l'analyse de cette enquête interviendra dans la seconde grande partie de ce mémoire), et les

²⁰ Enquête sociologique menée le 29 mars 2022, auprès d'un panel de 100 fans actifs. Réponse ouverte de Mathieux : "La littérature, c'est 80% de *Star Wars*".

résultats à propos des objets dérivés sont stupéfiants. À la question consommez-vous d'autres produits de l'univers de *Star Wars* (autre que les jeux vidéo ou la littérature), sur 74 réponses, 48 individus évoquent les objets dérivés et de collections. Il semblerait que les fans abolissent les limites du fictionnel en s'entourant de celui-ci dans leur quotidien, la frontière entre le réel et le fictionnel semble s'amincir. Cette enquête sociologique a été envoyée de manière méthodique. J'ai fait le choix de la publier uniquement sur des plateformes de fans comme des wiki ou des forums, afin de récolter des réponses authentiques et bien cibler le profil que je cherchais à étudier. Sur les 100 répondants, ce sont des individus qui ont développé des pratiques de fans avancées. Cependant, le fait d'avoir autant de réponses sur les objets dérivés confirme l'idée d'expansion de l'univers autour des objets dérivés. Les producteurs n'ont pas investi ce marché pour rien, leur portefeuille se remplit et les fans adorent. Aujourd'hui, on peut retrouver de nombreuses organisations qui effectuent des collaborations (Celio, Undiz,...). L'image de *Star Wars* attire les fans, mais aussi les partenaires.

En ce qui concerne les principaux supports numériques de l'œuvre fictionnelle de *Star Wars*, le poids est bien plus important. D'un côté, on retrouve les productions audiovisuelles avec les films des différentes trilogies, les séries live action, les séries d'animation et les spin offs. De l'autre côté, c'est tout l'univers vidéoludique. C'est le support qui va permettre de créer cette interactivité avec les fans en jouant avec des facteurs d'immersion. Par exemple, lorsque l'on regarde un film, bien que l'on puisse s'immerger dans l'univers grâce aux sons et images, on va être spectateur de ce qu'on nous propose. Au contraire, dans un jeu vidéo, on en sera l'acteur principal. À la question : « *Les jeux vidéo Star Wars, c'est :* », pour 50% des répondants la réponse est : « *être un acteur de l'univers de Star Wars* ». On comprend qu'en jouant à un jeu vidéo, les fans souhaitent agir sur l'univers qui leur est mis à disposition. Cela leur permet de se l'approprier et en quelque sorte et de développer des voies qui leurs sont personnelles. Certains vont privilégier un mode de jeu contemplatif, dans lequel ils vont chercher à explorer chaque recoin du monde qui les entoure, d'autres vont chercher à réaliser les scores les plus surprenants. Pour certains, ils vont y voir un refuge et un moyen de se glisser dans la peau d'un autre le temps d'une partie. Avec le jeu vidéo, les opportunités sont multiples, c'est pour cela que c'est un thème intéressant à étudier.

La notion de transmédiatité de l'univers fictionnel de *Star Wars* intervient sur tous les différents supports qui ont précédemment été cités. C'est à partir de là que les fans vont construire leur propre support. Les fans vont contribuer à cette transmédiatité pour approfondir l'univers, bien que dans la plupart des cas, cela reste des contenus non-officiels du point de vue des producteurs. En effet, cette construction de l'univers n'est pas officielle. Nous développerons ces nouveaux supports créés par les fans dans la seconde et troisième partie de ce mémoire.

Les jeux vidéo Star Wars

Nous avons précédemment cité les caractéristiques du jeu vidéo au sein de l'univers de *Star Wars*. Après avoir analysé l'impact des jeux vidéo sur les fans, nous allons comprendre les raisons qui ont poussé *LucasFilm LTD* à investiguer ce secteur.

L'univers vidéoludique a une place importante au sein de l'écosystème de *LucasFilm LTD*. On peut le dire, entre George Lucas et les jeux vidéo, c'est une véritable histoire d'amour. Très vite, George Lucas est devenu l'un des pionniers en la matière. Pour comprendre ce lien étroit entre la licence *Star Wars* et les jeux vidéo, il est nécessaire d'établir un historique des investissements de George Lucas dans le jeu vidéo.

Avec la notion de transmédia, *Star Wars* c'est bien plus que l'univers présent dans les films. C'est à partir des années 1980, que George Lucas a su que le jeu vidéo allait prendre un tournant important²¹. 1982 est une date clé dans l'histoire du jeu vidéo chez *Lucasfilm*. En effet, c'est la première fois de l'histoire de l'industrie du cinéma qu'une compagnie de production de film développe sa propre filiale exclusive au jeu vidéo : *LucasFilm Games*²². Qu'est-ce que cela veut dire ? On le voit dès les années 1980, George Lucas veut ériger un mastodonte culturel, le produit *Star Wars*. Il veut casser les frontières et étendre son univers au-delà de la télévision et des cinémas. C'est précisément ici qu'on retrouve les débuts du *transmédia* au sein de l'univers fictionnel de *Star Wars*. George Lucas a toujours été un pionnier dans le

²¹ Arsenault, D., & Perron, B. (2006). *L'empire vidéoludique : comment les jeux vidéo ont conquis l'univers de Star Wars*. *Décadrages*, 8-9, 98-105. <https://doi.org/10.4000/decadrages.287>

²² Ibid.

secteur du jeu vidéo. Dès le début du jeu vidéo grand public, il éprouvait une réelle fascination pour ce support²³.

Au cours des décennies après la création de la filiale *LucasFilm Games*, on a pu assister à quelques changements politiques. De sa création en 1982 jusqu'en 1990, *LucasFilm Games* garde son appellation. C'est à partir de 1990 où le groupe change de direction en changeant le nom de la division dédiée au jeu vidéo par *LucasArts*. C'est avec le rachat de la *Walt Disney Company* que *LucasFilm Games* reprend son nom d'origine en 2013. Pourquoi ce changement de direction en 1990 ? Avant 1990, *LucasFilm Games* sous-traite sa production de jeux vidéo à des tiers. C'est à partir de 1990, où *LucasFilm Games* devient *LucasArts Entertainment Company* pour développer et éditer ses propres jeux. Pour un éditeur dont la création est encore récente, les dangers de rater sont présents. Malgré cette prise de risque, le jeune studio remporte le prix du meilleur personnage original au *Game Developers Choice Awards*²⁴ de 2004. Plus tard on verra que *LucasArts* vendra ses droits de nouveau à d'autres éditeurs comme *EA*, un acteur majeur dans le développement des jeux *Star Wars*.

Aujourd'hui, *Star Wars* est un véritable « escadron vidéoludique²⁵ ». Il faut savoir que le joueur dispose d'un choix impressionnant pour prendre part à l'aventure. La franchise *Star Wars* dispose d'une centaine de jeux, avec autant de spécificités de jeu. Ce qui est une aubaine pour le joueur, qui peut choisir son style de jeu entre les jeux de tirs, les jeux de pilotage, les jeux de plateaux, les jeux de stratégies ou les jeux de rôle.

Les produits dérivés Star Wars

Comme pour les jeux vidéo, nous allons essayer de mieux comprendre cet engouement que les fans ont pour les produits dérivés de *Star Wars*. On peut rapporter que l'utilisation d'objets dérivés comme expansion de l'univers est unanime

²³ Entretien de George Lucas dans *Chronique d'une mutation annoncée dans cahier du cinéma*, il déclare : « Le jeu vidéo, c'est la chose la plus excitante que j'aie découverte depuis que je suis dans le cinéma. C'est une combinaison de toutes les choses auxquelles je suis intéressé ».

²⁴ Arsenault, D., & Perron, B. (2006). L'empire vidéoludique : comment les jeux vidéo ont conquis l'univers de *Star Wars*. *Décadrages*, 8-9, 98-105. <https://doi.org/10.4000/decadrages.287>

²⁵ Ibid.

du côté des fans²⁶. On va retrouver dans les collections des fans des produits de manufacture différentes²⁷. D'un côté on aura les produits d'exceptions comme des maquettes, du modélisme, des jouets qui ont accumulé une grande rareté avec le temps ou des cartes à collectionner. D'un autre côté on va avoir des objets plus communs avec de la vaisselle, du prêt à porter, des jouets *Lego* ou encore des jouets en plastique à faible coût.

Le produit dérivé qui rapporte le plus à *Lucasfilm Ltd*, c'est les figurines à collectionner. Dans l'histoire des figurines à collectionner de l'univers de *Star Wars*, il y a un acteur **endémique** qui se détache très largement, c'est la société *Hasbro*²⁸. Une première phase de production voit le jour entre 1977 et 1985. Cette période correspond à la sortie de la première trilogie de *Star Wars*. Pour *Lucasfilm*, c'est un secteur extrêmement prolifique, dès la fin des années 1970, c'est 10 millions de dollars en royalties rien que pour les figurines.

C'est la société *Kenner* qui se voit octroyer la licence *Star Wars* pour produire ses figurines, jusqu'à que la société soit rachetée par *Hasbro* en 1991. L'arrivée de ce dernier est synonyme d'évolution dans la manufacture des figurines. En effet, les produits deviennent amovibles, avec de véritables articulations. L'expérience utilisateur est poussée beaucoup plus loin. Mais c'est dès les années 1997 que le géant du jouet américain prend un tournant décisif. *LucasFilm* annonce des « Éditions Spéciales »²⁹. Suite à l'annonce de *LucasFilm* à propos d'une nouvelle trilogie (1999- 2005), *Hasbro* prolonge l'acquisition de la licence *Star Wars* pour ses futurs produits jusqu'en 2018.

Que ça soit pour les fans ou les producteurs, tous ces supports représentent un prolongement de l'univers de *Star Wars*, c'est la caractéristique principale du *transmédia*. La force de la licence *Star Wars*, c'est de mettre en lumière plusieurs récits sur différentes plateformes, pour proposer différentes expériences aux fans.

²⁶ Enquête sociologique menée le 29 mars 2022, auprès d'un panel de 100 fans actifs. Réponse ouverte à la question : "Consommez-vous d'autres produits de l'univers de *Star Wars* ? (autre que les jeux vidéo ou la littérature)". Sur 77 réponses, 58 fans prétendent détenir ou collectionner des produits dérivés.

²⁷ Liste énumérée par les fans à travers l'enquête sociologique précédemment citée.

²⁸ Boillat, A. (2006). Du personnage à la figurine : les produits dérivés de *Star Wars* comme expansion d'un univers. *Décadrages*, 8-9, 106-136. <https://doi.org/10.4000/decadrages.290>

²⁹ Ibid.

Pour les producteurs, c'est une recette miracle pour inciter les fans à consommer leurs différentes productions. Pour les fans, ils ont accès à un vivier de contenu phénoménal. Pour aller plus loin, on peut dire que George Lucas est l'inventeur des objets dérivés. En effet, *La Guerre des étoiles* est un produit dérivé en lui-même. George Lucas a utilisé une panoplie de maquettes pour fabriquer les scènes du film. Les fans sont toujours à la recherche d'objets fidèles à ceux du film, comme des maquettes de reconstitution, à l'échelle de celles utilisées pour le film.

2. La place de *Star Wars* dans la société : la réception de l'œuvre par les fans.

Nous venons de voir quels sont les différents contenus qu'on retrouve dans l'univers fictionnel de *Star Wars*. Plus largement, on a vu que *Star Wars* est une œuvre transmédiatique. Pour rappel, cette notion se réfère au fait de briser les frontières entre les différents supports, afin de construire un univers, que l'on pourrait définir de sans limite et expansible. C'est avec cette recette qu'on propose les meilleures expériences pour les consommateurs. Les fans se nourrissent des différents contenus proposés par l'univers de *Star Wars* de ces différents contenus que propose l'univers de *Star Wars*, ils s'exercent à des activités de fans (consommer, débattre, créer, ect.). Afin d'observer la manière dont ils réceptionnent les contenus, nous ferons appel à la discipline des *fans studies*, un concept tout droit venu des Etats-Unis (aussi dit « *études de fans* » en français). En France, on retrouve de nombreux universitaires qui traitent de ce sujet. Pour notre recherche, nous allons nous appuyer principalement sur les travaux de Mélanie Bourdaa, qui contribue à la traduction d'œuvres Anglo-Saxonnes autour de travaux menés par le pionnier des études de fans, Henry Jenkins.

Grâce aux *fans studies*, il est possible d'analyser la manière dont les fans réceptionnent les contenus de l'œuvre. À la suite de cela, il est possible de comprendre et d'anatomiser leurs différentes pratiques. Nous avons l'habitude de comparer les fans à une simple pratique de consommation passive. Ici, l'enjeu

repose sur le fait de prouver que les fans de *Star Wars*, voire les fans en général, s'impliquent dans des pratiques actives. Il souhaitent prolonger leur expérience sur un produit culturel par des « productions officieuses au sein de réseaux d'amateurs passionnés. »³⁰. Mélanie Bourdaa nous indique que les fans vont prolonger leur expérience, pour passer d'une position passive (consommateur), à une position active (créateur). Encore une fois, on peut faire le parallèle avec les fans de *Star Wars*. Pour prolonger leur expérience, les fans de *Star Wars* vont organiser des réseaux ou des groupes de fans pour partager leurs avis sur des productions sorties. Pour illustrer cela, prenons l'exemple de Death Star Bricks, fan de *Star Wars*, qui nous a accordé un entretien³¹ dans le cadre de ce mémoire. Il est l'auteur d'une *fan fiction* « *Star Wars : Capitale Fatale* » et nous indique que : « C'est une très bonne question. Dans mon cas, je pense que ça a été la frustration de ne pas voir certaines choses que j'aurais aimé voir dans *Star Wars*. Je m'explique : Quand j'ai entendu parler du jeu vidéo *Star Wars 1313* et de la série *Star Wars Underworld*, j'ai immédiatement commencé à fantasmer sur des histoires assez sombres et adultes, proches du *Cyberpunk*, se déroulant dans les bas-fonds de *Coruscant*. Le problème, c'est qu'aucun de ces deux projets n'a vu le jour. Alors moi, je suis un peu resté sur ma faim. ».

À travers cet exemple, on observe que le fan de *Star Wars* a une volonté de prolonger son expérience. Aujourd'hui, « Grâce à la réappropriation des nouvelles technologies dans lesquelles ils voient un moyen d'exprimer leur créativité et de se retrouver dans une même communauté.³² ». Mélanie Bourdaa l'explique très bien en avançant l'idée que cette « convergence technologique » est le résultat d'une augmentation des pratiques de fans et d'activités collaboratives qui se passent dans un même lieu : *le fandom*. Cette notion avancée par le sociologue Ed Wiltse et relayée par Mélanie Bourdaa, nous montre que l'espace d'interaction des fans se concentrent en un seul endroit. On peut prendre comme exemple la sociologue Dominique Pasquier qui met en avant cette notion de *fandom* dans ses travaux de recherches. Pour elle : « ce qui fait la force du *fandom* : une communauté, des

³⁰ Mélanie Bourdaa, M. B. (2021). *Les fans - publics actifs et engagés*. Hachette.

³¹ Entretien n°1

³² Bourdaa, M. (2015). Les fans studies en question : perspectives et enjeux. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 7. <https://doi.org/10.4000/rfsic.1644>

pratiques de réception actives, des activités collaboratives. ». Ce propos vient renforcer cette notion de pratique active, précédemment citée.

Pour ce qui est de notre exemple avec l'univers de *Star Wars*, la technologie apporte de nouveaux outils aux fans. Nous le verrons plus tard dans ce mémoire, les fans vont organiser *le fandom* de *Star Wars* à travers les blogs, les forums, les chaînes Youtube, les wikis, ect.

Après la réception de l'univers fictionnel de *Star Wars* sous toutes ses formes par les fans, il est nécessaire d'étudier plus en détail la réception. Pour recenser toutes les activités que les fans produisent dans *le fandom* de *Star Wars*, nous peut proposer une *typologie*³³ qui repose sur 5 piliers.

Dans un premier temps, nous avons la *création du lien social*. C'est-à-dire que les fans vont s'organiser par groupe sur les réseaux sociaux selon les préférences de chacun. Par exemple, les fans de littérature seront organisés autour de la plateforme collaborative *Le Star Wars Wiki*, tandis que les fans des jeux vidéo de *Star Wars* seront regroupés sur le serveur Discord *Planète Star Wars*³⁴.

La deuxième activité de fan c'est le « *fan-subbing* », c'est-à-dire la traduction ou le sous-titrage en français des différents contenus cinématographiques de l'univers de *Star Wars*. Ce procédé est moins courant dans le *fandom* de *Star Wars*, mais on peut retrouver cette pratique courante chez les fans de *Game of Thrones*. Cette pratique permet notamment aux contenus nationaux de « circuler dans d'autres espaces culturels. ».

Ensuite, il y a « *l'intelligence collective* », elle se définit par la mise en commun d'informations sur une même plateforme. Dans le *fandom* de *Star Wars* c'est une activité extrêmement répandue. Les fans vont créer un wiki, de véritables encyclopédies de l'univers narratif de *Star Wars*. L'objectif est de mettre en commun les différentes découvertes des fans sur l'univers de *Star Wars*, c'est une véritable collaboration communautaire.

Le quatrième pilier est *la créativité des fans* ou « le phénomène de performance » avancé par Henry Jenkins. Ici, les fans deviennent créateurs, et ils peuvent s'initier

³³ Ibid.

³⁴ *Partie II - Les caractéristiques d'une communauté numérique.*

aux *fanfictions*, *fanvidéos*, le montage de *fanarts*, la création de *podcasts*, et bien d'autres encore. L'objectif de montrer son appartenance par la création, et c'est une caractéristique majeure des fans de *Star Wars*. Jusqu'à présent, nous avons mentionné des pratiques de fans littéraires ou de vidéastes, ce qui montre bien la créativité de ces derniers.

Le dernier pilier est « l'engagement civique et l'activisme ». On peut prendre quelques exemples chez les fans de *Star Wars*. D'un côté nous avons le « militantisme » de certains fans concernant le rachat de *Lucasfilm* par la *Walt Disney Company*. En effet, certains protagonistes observent une dégradation sur la qualité des nouvelles productions, c'était « mieux avant »³⁵. On peut aussi trouver un autre engagement de la part des fans de *Star Wars* autour des problèmes éthiques sur l'utilisation de l'image de défunts. Par exemple, l'utilisation de l'image de Carrie Fisher dans le film *Rogue One* sortie en 2016. Pour rappel, Carrie Fisher est l'interprète du personnage de Leia Organa, et cela a fait un débat entre les fans de *Star Wars* sur son apparition à la fin du film, alors que l'actrice est décédée quelques semaines plus tôt. La question que les fans se sont posée : *est-ce éthique de faire revivre une personne disparue au travers du cinéma grâce aux nouvelles technologies d'effets spéciaux ?*

À travers ces cinq piliers, Mélanie Bourdaa nous montre une première observation de la réception d'une œuvre par les fans. Bien évidemment, on peut noter d'autres études qui portent sur les études de fans.

Nous pouvons citer les travaux de Paul Booth, professeur en études médiatiques à l'Université DePaul de Chicago, qui avance l'idée que la force d'un *fandom*, c'est « l'appartenance à une communauté³⁶ ». En effet, pour avoir tous les ingrédients pour constituer un *fandom*, la notion de groupe est primordiale. Paul Booth prend l'exemple des blogs de *fanfictions*. C'est des plateformes qui font appel à un travail collaboratif au sein d'une même communauté. Pour être plus précis, Paul Booth nous explique que les commentaires laissés à la fin des publications d'un blog servent de « points de départ » au débat. Pour lui, le blog est la « rencontre entre l'*intertextuel* et l'*intratextuel* ».

³⁵ Enquête 1

³⁶ Bourdaa, M. (2019). *Qu'est-ce que la culture de fan ?* La revue des médias de l'INA. <https://larevuedesmedias.ina.fr/quest-ce-que-la-culture-fan>

L'exemple des wikis *Star Wars* reprend cet exemple. On retrouve une partie « *intertextuel* », avec la notion de collaboration. On invite les fans à contribuer, à modifier les propos. À côté de ça, nous avons « *intratextuel* », qui est une forme définie, complète du texte. Pour résumer, d'un côté on retrouve un espace collaboratif qui permet à chacun d'apporter un propos différent et modelable. Et de l'autre côté, on a un texte qui est fixe, défini. Tout l'intérêt c'est de proposer un équilibre entre *intratextuel* et *intertextuel*. Il faut montrer qu'on propose un système collaboratif, tout en indiquant une expertise unique dans le texte. Les blogs de *fanfictions* représentent parfaitement ce mélange entre *intratextuel* et *intertextuel*. La *fanfiction* c'est un texte s'inspirant d'un texte déjà existant ou une « forme de réécriture d'un texte médiatique ».

Pour promouvoir une culture de fan, les communautés ont besoin de défendre une même cause³⁷. Henry Jenkins propose un panorama des différentes études qui portent sur les *fans studies*. Dans un premier temps, il va émettre l'idée que les communautés partagent la même éthique. Les groupes vont s'organiser pour résoudre leurs conflits, c'est là qu'on voit apparaître l'idée de « pratiques participatives ». Dans ces pratiques on peut observer plusieurs modèles, les sites en ligne de pétitions, « le phénomène de *fansubbing* » (précédemment cité) ou encore les plateformes de financements participatives ou de dons. En réalité, toutes ses actions contribuent à l'idéologie d'un groupe. C'est aussi un objectif pédagogique, les différentes valeurs du groupe ou d'une communauté vont être « inculquées aux nouveaux fans ».

Toujours dans les études de fans de Jenkins, il met en avant la notion d'activisme³⁸ des fans. C'est l'une des autres manières pour promouvoir une culture de fan. Cet activisme des fans peut se définir sous plusieurs angles.

On peut tout d'abord noter que les fans produisent un « activisme consommateur ». C'est-à-dire qu'ils vont militer à la réintroduction d'un personnage dans une série ou un film. Souvenez-vous, dans la série *Game of Thrones*, l'interprète du personnage de John Snow, Kit Harington, meurt soudainement à la fin de la saison 8. Coup de

³⁷ Jenkins, H. (2015). *Panorama historique des études de fans*. Revue française des sciences de l'information et de la communication, 7. <https://doi.org/10.4000/rfsic.1645>

³⁸ Ibid.

tonnerre au cœur de la communauté de fans de *Game of Thrones*. Les fans s'associent pour militer contre cette décision scénaristique, notamment en organisant des pétitions et en effectuant des protestations dans des conventions. Résultat, on observa la réintroduction de ce personnage plus tard dans la série.

On peut observer ce phénomène avec *Star Wars*. Depuis le rachat de *LucasFilm* par la *Walt Disney Company*, de nombreux fans sont mécontents des choix scénaristiques adoptés par les producteurs. Pour prendre un exemple récent, dans le dernier épisode de la saison 2 de *The Mandalorian*, il y a une mauvaise exécution de l'effet spécial de rajeunissement sur Mark Hamill, l'interprète du personnage de Luke Skywalker. On observe que les équipes de productions changent d'équipe pour modifier l'exécution de cet effet spécial pour les prochaines saisons de *The Mandalorian*.

Nous pouvons observer que les *fandoms* constituent un rôle majeur pour donner un espace de créativité aux fans, pour constituer une forme de « résistances culturelles³⁹ ». Pour les fans, ces lieux sont des lieux d'expressions, représentés par des « formes de performance » ou au « travers de pratiques sociales ». L'enjeu de cette partie, c'est d'étudier la réception d'une œuvre par les fans. La réception d'une œuvre par les fans se définit par le *fandom*. Pour analyser le retour d'expérience des fans, il est nécessaire d'observer et de décrypter les activités des fans au travers des *fandoms*, cet espace est le lieu d'expression des fans. C'est le rôle des sociologues, universitaires ou des producteurs de contenu cinématographique.

Le *fandom Star Wars* propose un réel « style de vie ». La manifestation des fans envers l'univers de *Star Wars* se traduit en « culture implicite⁴⁰ » au contraire d'être « explicite ». C'est-à-dire que le *fandom Star Wars* met en avant davantage les modes de pensée plutôt que les objets. On retiendra que les fans de *Star Wars* préfèrent « produire plutôt que de consommer ». Les fans déploient une telle énergie à développer leurs différentes pratiques (*fanfictions, fanvidéos, blogs ect.*). Pour étudier ce fandom, il est nécessaire d'appréhender les personnes qui y cohabitent.

³⁹ Crombet, H. (2017). Fan Studies/Gender Studies. La Rencontre, sous la direction de Mélanie Bourdaa, Arnaud Alessandrin. Revue française des sciences de l'information et de la communication, 11. <https://doi.org/10.4000/rfsic.3143>

⁴⁰ Jullier, L. (2005). *Star Wars Anatomie d'une Saga*. Armand Colin. (p. 156).

C'est ce qu'on analysera dans la prochaine partie : *La genèse d'une communauté en perpétuelle mutation*.

B. La genèse d'une communauté en perpétuelle mutation

1. De 1977 à nos jours : *Star Wars*, une œuvre intergénérationnelle.

Star Wars est une des seules œuvres de la sous-culture *geek* qui touche et fédère plusieurs générations. Il faut avoir à l'idée que la saga a commencé en 1977 avec le premier opus *La Guerre des étoiles*. Fort de son succès, on retrouve des suites à succès encore aujourd'hui. En tout, il y a trois différentes trilogies. On peut affirmer que la saga *Star Wars* a traversé pas moins de trois générations. Dans la partie précédente, nous avons analysé le *fandom* de *Star Wars* au sens large. Nous nous sommes focalisés sur les différentes pratiques des fans. Nous voulons en connaître davantage sur le type de profil des fans de *Star Wars*. On peut se poser la question suivante : *Comment définir un vrai fan de Star Wars ?*

Les fans ont un besoin d'entretenir la flamme avec cette saga, c'est ce qui va les motiver à créer du contenu multimédia. On retrouvera en ligne plusieurs moyens d'interactions (blog, podcast, vidéo, émissions en streaming, ect.). Du côté de *LucasFilm*, ces nouveaux contenus représentent une menace. En effet, ces individus sont hyper-focalisés⁴¹ sur certains détails. Ils vont faire face à des fans de plus en plus exigeants, le tout, en l'exposant au grand public sur internet. Pour éviter d'accumuler des retours négatifs, les producteurs ont un devoir de satisfaire. Ce qu'on va observer, c'est que les fans vont créer des supports de discussion en ligne.

⁴¹ Peyron, D. (2013). Culture Geek (1re éd.). FYP. (p. 126).

À travers ces discussions, il va y avoir une réelle expertise, reflétant l'intensité⁴² de l'engagement. David Peyron met en avant les travaux de recherches de Lars Konzack, qui intensifient l'idée que le portrait des *geeks* ou des fans de *Star Wars* se caractérise par une attitude « de focalisation, de passion, d'expertise, [...] ».

Star Wars, qu'est-ce qui justifie d'un tel succès ?

Nous l'avons compris, la saga dystopique a marqué les esprits dès sa sortie. On peut s'interroger sur les différentes raisons qui expliquent cela. On peut référencer trois critères propres aux thèmes sociétaux. Premièrement, il y a une raison économique⁴³. En effet *Star Wars* appartient à la sphère culturelle, celle du cinéma, elle-même dépendante des pressions de l'économie des médias et des marchés. Avec une explosion des entrées en cinéma et des scores de ventes élevés concernant les produits dérivés, la saga au sabre laser s'avance comme un marqueur de l'histoire économique du cinéma.

Deuxièmement, il faut dire que *Star Wars* a marqué l'histoire par l'utilisation de techniques avancées. C'est l'un des premiers films avec des effets spéciaux qualitatifs. Entre explosions, voltiges, maquettes de vaisseaux spatiaux ou encore lévitation, la saga a pu développer de nombreuses techniques d'effets spéciaux et de montages. Le travail investi a été rentable, aujourd'hui encore les premiers publics restent subjugués par la première fois qu'ils ont pu visionner les films. On n'en dira pas tant pour les fans de la dernière génération qui regardent les premiers films.

Enfin, la troisième raison est culturelle. En effet, les scénarios, les décors et les personnalités des personnages ont marqué les publics par leur subversivité. Également, le côté anti conformiste, la dimension politique de l'univers, le thème de la justice couplés à ceux des histoires familiales et amoureuses sont des thèmes récurrents dans notre société. En effet, ils nous touchent tous par le biais de notre nature humaine : nous sommes des êtres sensibles et grégaires. Ces deux points qui nous définissent sont présents dans toutes les cultures et les vies de chacun. En scénarisant des problématiques sociétales récurrentes, la production s'assure déjà le traitement de thèmes intemporels. Ces thèmes là sont indémodables et peuvent être retravaillés et actualisés à l'infini selon les avancées de notre société

⁴² Ibid. (p. 63).

⁴³ Jullier, L. (2005). *Star Wars Anatomie d'une Saga*. Armand Colin. (p. 125).

avec par exemple l'inclusion de personnages féminin en corrélation avec la montée de l'importance du féminisme. Chacun peut ainsi s'y retrouver, peu importe son âge ou son appartenance sociale. C'est en ça que nous pouvons dire que Star Wars est une œuvre qui rassemble une communauté intergénérationnelle. L'épopée a permis à la culture geek de s'avancer sur le devant de la scène, de se renforcer et d'évoluer. *Star Wars* peut être assimilé à un carrefour qui a permis à plusieurs branches de communautés geek de se réunir et d'échanger. Toutefois, il faut noter qu'elle n'a pas su convaincre tout le monde.

Pouvons-nous donc parler de succès cinématographique ?

Si pour certains la relation qu'ils entretiennent avec l'œuvre peut se rapprocher du culte, on observe une dualité dans l'esprit de certains. En effet, si *Star Wars* a marqué l'histoire des techniques, des cultures et de l'économie, on ne peut pas vraiment tant en dire pour l'histoire cinématographique. Attention, par là il faut comprendre histoire cinématographique en termes d'œil artistique. En effet, de nombreux spectateurs ont pu qualifier l'œuvre de trop « marketing⁴⁴ ». En effet, certains scénarios ainsi que l'introduction de certains éléments ont parfois été critiqués car, selon eux, inutiles dans l'avancée de l'histoire et volontairement introduits par *Lucasfilms* dans un objectif commercial.

On remarque que ce modèle perdure dans les dernières créations de la production. Par exemple, dans la série *The Mandalorian*, un petit personnage dénommé Grogu a été grandement utilisé dans l'objectif de vendre des produits dérivés : peluches, magnets, stickers... En ça, on peut dire qu'en voulant communiquer pour promouvoir sa dernière création, *Lucasfilms* peut perdre en crédibilité dans l'esprit de ses fans qui se voient alors victimes d'une histoire légèrement modifiée dans un but totalement marketing. Aussi, on peut dire que les grandes lignes du scénario ne sont pas tant innovantes d'un point de vue cinématographique, *Star Wars* ne répond pas aux codes de films d'auteurs, qui eux, ont su réellement marqué l'histoire du cinéma.

Il faut dire aussi que *Star Wars* a toujours été observé comme une œuvre pionnière, comme son créateur George Lucas. Il faut remonter dans les années 1970 pour comprendre cette envie de changer les choses. George Lucas s'inscrit dans une

⁴⁴ Ibid.. (p. 125).

logique de modernité. C'est un jeune étudiant et il veut changer le monde, il est proche de la contre-culture⁴⁵. Il veut faire front à l'Hollywood des années 1970 et à la culture dominante. C'est pour cela qu'un certain nombre de personnes s'identifient à sa vision du monde, notamment les *geeks*. À cette époque, plusieurs de ses confrères partagent cette vision, dont Steven Spielberg. Ils vont former ce qu'on appelle le « *New Hollywood*⁴⁶ ». Ce côté avanguardiste, on le retrouve aussi dans le discours des fans. Wilhem Horn, fan et auteur du podcast *Hyperdrive*, nous donne sa vision de *Star Wars* dans un entretien : « *Star Wars est intemporel. Ses mécaniques narratives fonctionnent encore aujourd'hui, ses messages sont toujours aussi pertinents aujourd'hui et les effets techniques avant-gardistes de l'époque (et remasterisés depuis deux fois) lui ont permis d'atteindre une longévité que seuls de rares films comme les Dents de la mer, retour vers le futur ou Indiana Jones sont capables de tutoyer*⁴⁷. ».

Ce propos est unanime du côté des fans. Pour eux la force de la saga *Star Wars* c'est une œuvre qui a su marquer les enfants tout en apportant la complexité et la maturité nécessaires pour plaire aux adultes. C'est pourquoi ceux qui l'ont découvert enfants continuent de l'aimer une fois adultes, et font découvrir à leurs enfants cette saga culte qui a forgé leur imaginaire.

2. D'une communauté physique à virtuelle : l'héritage du web des années 2000.

La communauté de *Star Wars* s'est considérablement développée avec l'apparition du *web* dans les années 1990. Même si les conventions et rassemblements de fans restent une activité importante, l'apparition et le développement des nouveaux outils numériques ont fait évoluer les pratiques des fans et ont considérablement métamorphosé le *fandom* de *Star Wars*. Pour comprendre cette transition, il est nécessaire d'appréhender l'historique de la création du web et d'internet. Les

⁴⁵ Peyron, D. (2013). *Culture Geek* (1re éd.). FYP. (p. 49)

⁴⁶ Ibid. (p. 50)

⁴⁷ Entretien n°5

communautés de fans suivent l'évolution de la technologie, ce qui est le cas pour les fans de *Star Wars*. Pour les pratiques de fans, le numérique est une révolution.

1970, l'ébullition dans les campus américain

Le point de départ de la transition entre une communauté physique à virtuelle c'est la seconde révolution culturelle et technologique⁴⁸. Il faut remonter dans les années 1970 pour observer la naissance de l'informatique grand public. Aux États-Unis, l'informatique est très élitiste. Elle est destinée strictement au secteur militaire. C'est la jeunesse américaine qui cassera les codes, pour une utilisation davantage personnelle. Cette jeunesse, on la retrouve aujourd'hui à la tête de grands groupes informatiques et technologiques. On peut citer Bill Gates et Paul Allen, qui fondent *Microsoft* en 1975. Steven Levy est un spécialiste et journaliste dans le domaine de l'informatique, renforce cette idée avec la *culture hacker*. Il veut montrer que les informaticiens, bidouilleurs, évoluent entre « le monde des affaires » et « l'université ». Les universités américaines vont contribuer grandement à ce développement. En effet, ils vont mettre en place des espaces de développement pour permettre à la jeune génération d'entreprendre. Parmi ces espaces, on peut noter l'emblématique *Xerox Parc* à Palo Alto. Le développement de cette *informatique moderne* repose sur le partage et l'échange. Ces paramètres indispensables, on les retrouvent dans un premier temps avec le *peer-to peer*⁴⁹, qui permet le partage de données entre les individus, de façon gratuite et transparente. C'est aussi sur ce fondement que seront bâties les communautés sur le web quelques années plus tard.

Une personnalité incontournable de l'émergence de l'internet, le programmeur Alan Kay, utilise une métaphore « géographique » en expliquant que « cette idée d'un monde numérique comme celui d'un territoire à fabriquer puis à explorer⁵⁰ » est encore d'actualité aujourd'hui dans les discours des grands dirigeants des entreprises technologiques. On voit que cette communauté a besoin de croire en des pionniers pour conquérir ces territoires inexplorés. Cette métaphore peut s'appliquer à la communauté de *Star Wars*, les fans chercheront toujours des personnalités leader en qui croire pour fonder des nouveaux outils de partage au sein de cette communauté.

⁴⁸ Peyron, D. (2013). *Culture Geek* (1re éd.). FYP. (p. 42).

⁴⁹ Flichy, P. (2010). *Le sacre de l'amateur : sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*. Seuil. (p.34).

⁵⁰ Peyron, D. (2013). *Culture Geek* (1re éd.). FYP. (p. 43).

1980, les premières communautés numériques

Le lien entre cet imaginaire et l'informatique se témoignera sur les premiers réseaux numériques. Dans un premier temps, on observe l'ancêtre « de tous » avec l'Arpanet, premier réseau à transfert de paquets de données conçu aux États-Unis par la Defense Advanced Research Projects Agency. Le projet fut lancé en 1966, mais Arpanet ne vit le jour qu'en 1969. Sa première démonstration officielle date d'octobre 1972. Ce suivra ensuite en 1980 l'arrivée de l'Usenet, qui est un réseau dans lequel tout utilisateur peut poster des informations qui sont rapidement distribuées, permettant à tout autre utilisateur d'accéder à ces informations, par lecture ou téléchargement. Usenet est un précurseur des forums de discussion que l'on trouve en abondance sur internet. Il faudra attendre 1989 pour voir arriver Internet. Pour observer les premières traces de réseaux numériques, il faut remonter en 1979 avec la première « mailing-list » de l'histoire, SF-Lovers⁵¹. Ce sont des discussions entre étudiants, développeurs ou informaticiens. Ils vont engager des conversations autour de sujets informatiques. C'est l'ancêtre de nos forums, ou blogs d'aujourd'hui. David Peyron le résume très bien : « c'est sur ces premiers réseaux numériques que vont émerger et se solidifier les représentations modernes sur les nouvelles technologies [...] ». Officiellement, la première communauté numérique est née en 1980 en Californie et se nomme *The Well*⁵², et on trouve notamment les premiers débats sur un groupe de rock de l'époque, *The Grateful Dead*. Le secteur de la musique y est pour quelque chose dans le développement des communautés numériques. Aujourd'hui, 45%⁵³ des lecteurs de blogs viennent pour lire de la musique. On observe que internet a été rapidement investi par les fans⁵⁴. Ce tournant sera pris par les fans de *Star Wars*, plus généralement les fans de la *geek culture*, où l'on verra voir apparaître les premières communautés numériques dans les années 1996 avec « The Rise of the Geeks⁵⁵ » la version numérique du magazine *Wired*. Pour s'échanger des musiques, on voit apparaître les premiers réseaux de *peer-to-peer*, ils facilitent et accélèrent les échanges entre

⁵¹ Paloque-Berges, C. (2012). La mémoire culturelle d'Internet : le folklore de Usenet. *Le Temps des médias*, 18(1), 111. <https://doi.org/10.3917/tm.018.0111>

⁵² Flichy, P. (2010). Le sacre de l'amateur : sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique. Seuil. (p. 33).

⁵³ Source : Médiamétrie.

⁵⁴ Flichy, P. (2010). Le sacre de l'amateur : sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique. Seuil. (p. 34).

⁵⁵ Peyron, D. (2013). *Culture Geek* (1re éd.). FYP. (p. 59).

plusieurs ordinateurs au sein d'un réseau. Avec l'arrivée du *Web* en 1989, créée par Tim Berners-Lee, on voit que le *web* propose un service et des outils pour les fans, dans n'importe quel endroit du monde.

Le tournant des années 2000

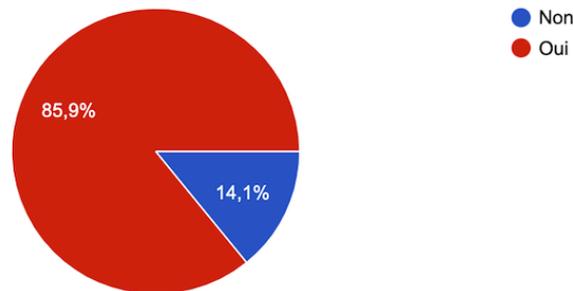
Si l'on devait citer une période à propos de l'explosion des communautés numériques de fans, c'est bien les années 2000. On notera surtout l'arrivée du Web 2.0, qui prend appuie sur les technologies qui suivent la forme initiale du web, mais Le web 2.0 favorise l'échange entre les utilisateurs et la création de réseaux sociaux. C'est pendant cette période qu'on verra l'explosion des réseaux sociaux avec *MySpace, Facebook ou Twitter*. Pour les communautés de fans, ils voient arriver une multitude de médias qui leur proposent de développer leur pratique de fans. Parmi ces pratiques, on va retrouver le *deep média*⁵⁶. *Le deep média propose aux fans un contenu immersif et interactif. C'est un phénomène « d'immersion intense », où l'on retrouve les ARG ou Alternate Reality Game « une forme hybride entre le jeu et l'histoire. L'histoire est racontée en fragments ; le jeu sert à rassembler ces fragments. La tâche est alors trop compliquée pour une seule personne. Mais grâce au pouvoir de connexion d'Internet, un groupe intelligent apparaît pour rassembler les éléments, résoudre les mystères, et dans ce processus, raconter encore et encore l'histoire en ligne »*

Le développement du fandom de *Star Wars* ne s'est pas fait en un jour. Le développement du numérique et d'Internet y est pour quelque chose. La technologie offre un éventail incroyable aux fans de *Star Wars* pour pratiquer des activités de fans. L'héritage du web des années 2000 y est pour quelque chose. Il a permis de mettre en avant la créativité des fans par le biais des forums par exemple.

⁵⁶ Bourdaa, M. (2019). L'expérience immersive du deep media. La revue des médias de l'INA. <https://larevuedesmedias.ina.fr/l'experience-immersive-du-deep-media>

Le développement du web et des outils numériques sont-ils bénéfiques pour l'univers étendu de Star Wars ?

99 réponses



Annexe enquête : Enquête sociologique menée le 29 mars 2022, auprès d'un panel de 100 fans actifs. Réponse à la question : Le développement du web et des outils numériques sont-ils bénéfiques pour l'univers étendu de Star Wars ?

Encore plus explicite, à travers l'enquête sociologique menée auprès des fans de Star en France, on s'aperçoit que le numérique **à contribuer** au développement de l'univers de *Star Wars*. C'est encore plus de contenu pour les fans, puisque pour 85,9% d'entre eux, ils estiment que le développement du web et des outils numériques sont bénéfiques pour l'univers étendu de Star Wars.

3. Catégoriser *Star Wars* d'oeuvre de la sous culture geek ?

Aujourd'hui, s'il y a bien un débat qui fait couler de l'encre, c'est bien la question sur la « catégorisation » de *Star Wars* comme une oeuvre de la *culture geek*. Dans un premier temps, il y a l'avis des fans. Certains assument leur appartenance à la *culture geek*, mais d'autres trouvent ça trop réducteur. Dans la société qu'on connaît, de nombreux stéréotypes peuvent être soulevés. Pour les *geeks*, de nombreuses étiquettes leur sont attribuées, certaines plus dégradantes que d'autres. On peut trouver ça pertinent que les fans ne souhaitent pas être « catégorisés ». En France, un universitaire s'est penché sur le sujet, il s'agit de David Peyron. Ses recherches autour d'une *sous culture*, qui est la *culture geek*, ont fait l'objet d'une thèse

universitaire⁵⁷. Dans ses travaux de recherches, David Peyron définit très bien la notion de *culture geek*. Pour une œuvre comme *Star Wars*, il est important d'y définir ses origines. Plusieurs œuvres issues de la *culture geek* présentent des points de liaisons. Cela permet d'effectuer des ponts entre les œuvres, afin d'y définir les paramètres pour qu'une œuvre prétende (ou non) à appartenir à la *sous-culture geek*.

Les origines du mot geek

Si le mot *geek*⁵⁸ prend son origine durant la période moyenâgeuse, la signification moderne prend tout son sens au travers des pratiques des individus. C'est-à-dire qu'on définira un individu ou un objet de *geek* selon des critères bien précis. Tout d'abord, la *culture geek* est un mouvement culturel, comme l'a pu être le mouvement *hippies* dans les années 1960 ou les *punks* bien plus tard. Si l'on demande à une personne « *qu'est-ce qu'un geek ?* », il nous répondrait dans la majorité des cas : « *c'est une personne qui ne sort pas de chez lui, il est addictive aux jeux vidéo, il a coupé toute vie sociale, c'est un pro de l'informatique, il regarde en boucle Star Wars, c'est un nerd, ect.* ». Un nombre supplémentaire d'adjectifs péjoratifs pourrait être encore cité. À travers son ouvrage, David Peyron explique que la culture *geek* est basée sur un stéréotype. L'objectif de David Peyron, est de rendre moins réducteur la *culture geek*, afin de réduire les stéréotypes et de montrer au travers de ses travaux de recherches, que la *culture geek* c'est un courant culturelle moderne, qui rapproche les individus autour de passions communes, au contraire, c'est plutôt une bonne choses socialement.

Pour donner une définition de la *culture geek*, on va parler de « *convergence culturelle*⁵⁹ ». L'idée est que la *culture geek* est la réunion entre deux phénomènes : le médiatique et le social.

D'un côté nous avons le médiatique. Il est caractérisé par la création de ponts et d'inter-échange entre les œuvres. C'est ce qui était expliqué précédemment avec la notion de pont entre les œuvres.

⁵⁷ La construction sociale d'une sous-culture : l'exemple de la culture geek. (2012, décembre). École doctorale Sciences de l'éducation, psychologie, information et communication (Lyon). <http://www.theses.fr/2012LYO30089>

⁵⁸ Peyron, D. (2013). Culture Geek (1re éd.). FYP. (p. 19).

⁵⁹ Ibid. (p. 16).

De l'autre côté, on a le public. Il va s'approprier les différentes œuvres de la *culture geek* pour en faire une pratique active. Les œuvres vont être déclinées sur plusieurs supports (*le transmédia*). Il vont faire vivre l'univers de l'œuvre afin d'en faire « une part de soi ».

David Peyron nous indique, que le terme *culture geek*, est une version évoluée de la culture populaire, autrefois *hippie*, *punk* ect. Il y a de réels enjeux derrière la *culture geek* : économique et social.

On va retrouver un enjeu social au travers des individus qui vont se voir attribuer un groupe. On peut soulever des questions autour de l'appartenance à un groupe.

L'enjeu économique prend également une place importante. Les fans vont se retrouver au cœur des enjeux de l'industrie et des œuvres geeks. D'où l'importance d'observer la réception des œuvres par les fans, que nous avons analysé dans une partie précédente de ce mémoire. Les fans sont de plus en plus engagés et exigent, ils construisent l'identité de la sous-culture geek.

David Peyron le résume bien : « *Les geeks sont un modèle et un laboratoire pour appréhender les changements à l'œuvre dans le monde médiatique d'aujourd'hui. Peut-être ne sommes-nous pas tous geek, mais ce mouvement nous tous tous, à divers degrés.* ».

L'importance du mouvement « pulp ».

Pour la *culture geek*, les années 60/70 sont importantes. Elle a puisé ses racines avec la période *pulp*. On peut noter l'expression « c'est très *pulp*⁶⁰ ». C'est un qualificatif pour parler des œuvres geeks qui présentent un univers fantastique. Les *pulp*, c'est un produit qui est destiné à procurer de l'émerveillement. Le style *pulp* va passer outre « les banalités » de description des personnages principaux. La plupart du temps, c'est des super héros avec des pouvoirs. On va avoir une esthétique pulp qui va émerger, qu'on va l'utiliser dans la *culture geek* à travers l'expression « c'est *pulp* ». L'objectif est de créer des histoires avec de l'action rapide, des aventures sidérantes. Il faut immerger le plus possible de spectateurs dans un univers incroyablement développé. ». Aujourd'hui, le *pulp* désigne des genres comme la

⁶⁰ Ibid. (p. 28).

science fantasy, c'est-à-dire incorporer la science dans un monde fantastique. C'est l'exemple parfait du style *steampunk.*, qui reprend une esthétique qui entrechoque la technologie présente durant le XIXème siècle avec des éléments fantastiques et de sciences fictions. On prône le progrès technologique basé sur la machine à vapeur.

Le *pulp* est intégrée à la *culture geek* et reprend les mêmes codes.

Après la Seconde Guerre Mondiale, le mouvement *pulp* perd en régime. On ne veut plus voir le merveilleux à travers la science.

Un regain de la pulp dans les années 1960

Le mouvement *pulp* prend un second souffle dans les années 1960 avec les comics. Jugé trop enfantin, *DC comics* va ajouter davantage de science-fiction dans ses productions, ce qui relance l'image « très pulp ». *Marvel* suit le pas avec des personnages qui vont suivre cette vague *pulp*. Les personnages de sont méprisés par la société, avec des pouvoirs lourds à porter, à ajouté cela, l'informatique et la cyberculture contemporaine : les lecteurs se reconnaissent en eux. George Lucas s'inspirera de cette culture *pulp* pour réaliser la saga de *Star Wars* à partir de 1977.

Une institution de la *culture geek* américaine c'est les magasins de comics, mais on ne parle pas encore du mot *geek*. C'est plus tard que viendra se greffer les jeux vidéo et l'informatique qu'on évoquera le mot *geek*. *Il représente* : « livre, magazine, livre de poche, pulp, affiche de film, planches originales, jouet ancien, vieux disques, carte à collectionner, vidéocassette, poster, fourniture pour comic, jeux de rôle, article star trek, ect. ». Tout ce qu'on trouve dans une boutique de comics. Au fur et à mesure du temps, c'est la convergence culturelle qui fera son travail pour allonger la liste d'objets appartenant à la *culture geek*.

Des stéréotypes encore présents ?

Aujourd'hui, il reste toujours des stéréotypes qu'on essaye de réduire. On ne veut pas non plus les supprimer⁶¹. Des mauvaises habitudes persistent comme « *l'asociabilité, obsession, évasion, bon élève maltraité par leur camarade.* ». Pour limiter les stéréotypes dans le temps, on compte sur l'accumulation des travaux universitaires, comme le fait David Peyron. Pour John Katz, historien, il faut transformer la *culture geek*, en identité dont on est fier. Pour lui, les *geeks* ont des

⁶¹ Ibid. (p. 61).

passions pour des objets culturels comme *Star Wars* ou *Le Seigneur Des anneaux*. C'est aussi une forme d'ascension sociale en termes de réussite. L'exemple d'un geek à la tête d'une multinationale *Microsoft*, ou plus largement à la tête de toutes les puissances numériques. Les geeks sont d'abord des passionnés en informatique et *ensuite* « fans de certains pans de la culture populaire ».

Faut-il pour autant émettre l'idée que tout le monde est geek⁶² ? Pour David Peyron, la nuance est de mise. En effet, il soumet l'idée que tout le monde à un rapport, de près ou de loin, avec un objet de la *culture geek*. Aujourd'hui, la *culture geek* est ancrée dans notre culture sociale. Avec la convergence culturelle, il se porte à croire que tout est *geek*. L'idée est d'appuyer sur le fait que tout monde à un rapport avec la *culture geek*, c'est ce que nous montre la publication d'un magazine « Technikart », qui a consacré un hors-série spéciale *geek*. On peut y voir l'acteur Zachary Quinto qui est l'interprète du personnage Spock dans le film *Star Trek*. Le magazine affiche cette accroche « *60 millions de geeks ! Tous super-héros, tous gamer, tous fanboy, tous cyber* ». On peut dire que chaque individu est touché de près ou de loin par un produit de la sous-culture *geek*. Du côté des fans, c'est un peu mitigé. En général, on affirme son appartenance à *la culture geek*. Le problème, c'est quand on parle de sous-culture, c'est compliqué à comprendre du côté des fans, comme nous l'explique Wilhem Horn pendant un entretien⁶³ : « *Je ne pense pas que Star Wars soit une œuvre de la sous-culture. Quand on remporte 9 oscars, on fait partie de la culture tout court. La culture cinématographique, mais surtout populaire. Cela dit, SW a longtemps été considérée comme tel, par une forme d'élitisme culturel qui considérait que le cinéma (et/ou la SF) se devait d'être un genre grave, sérieux, complexe. C'est toujours le cas aujourd'hui, d'ailleurs. Mais c'est faire fausse route. Le cinéma a été créé pour être populaire et parler à tous. C'est sa fonction.* ».

Aujourd'hui la *culture geek* fait partie intégrante de la *culture populaire*. Mais on ne peut pas renier l'appartenance de l'œuvre *Star Wars* à la *culture geek*. On le voit au fur et à mesure des années, avec le mouvement pulp. George Lucas reprend les codes du pulp, qui est lui même repris par les codes de la *culture geek*. Dire qu'il

⁶² Ibid. (p. 12).

⁶³ Entretien n°1

existe des sous-cultures de la *culture populaire*, oui. Mais il ne faut pas tomber dans des problématiques de comparaisons pour éviter les frustrations des fans qui se considèrent *geeks*, et donc, retomber dans des stéréotypes.

Conclusion de partie

Quand on parle d'origine de la communauté de *Star Wars* en France, notre argumentation est d'abord construite sur la base de notions tirées d'ouvrages scientifiques ainsi que d'observations personnelles. Afin d'identifier ce groupe, il est important de le définir et de l'expliquer. Cette méthode permet de poser un cadre sur l'échantillon de population analysé et ainsi d'éviter de trop s'émanciper du sujet principal (bien qu'il est intéressant de faire des corrélations avec d'autres sous cultures). Dans cette partie de ma réflexion, l'objectif consiste premièrement à définir l'objet que les fans « réceptionnent » les contenus, j'ai pu par cela identifier leurs habitudes. En identifiant les comportements, cela m'a conduit à l'analyse de la relation que les fans entretiennent avec *Star Wars*. Pour justifier mon raisonnement, je me suis appuyé sur des concepts scientifiques qui touchent à l'univers du *transmédia* et, dans cette même dynamique, sur des ouvrages qui traitent du thème des *fans studies*.

Tout la délicatesse de cette partie réside dans la définition de la *culture geek*. Suite à mon analyse, on peut d'abord conclure que les origines de la communauté de *Star Wars* se sont développées en 3 phases. Premièrement, on retrouve la phase de pratique. En effet, les fans vont s'approprier l'objet par tous les biais. Nous avons pu explorer cela à travers la notion de consommation active. Les fans sont fidèles à la saga, et cela se traduit par une consommation des médias (films, livres, etc.) mais aussi par des consommations commerciales. Nous l'avons vu, au-delà de s'immerger dans l'univers, ils étendent l'univers au sein leur propre réalité en s'entourant d'objets dérivés (décorations, peluches) et en l'incluant dans leur quotidien car ils développent des loisirs et des activités en lien avec elle (conventions, réunions sur des forums).

Dans un second temps, les fans vont construire une figure idéale de leur public, un profil type du fan de *Star Wars*. Ce profil est construit autour des valeurs de groupes partagés par les membres. Pour faire partie intégrante de la communauté et être reconnu comme un membre à part entière, l'individu doit répondre à plusieurs critères établis par la communauté. Cela peut se traduire par la participation aux actions de militantisme pour assurer que les choix de scénarios concordent bien avec les premières histoires établies, l'alimentation d'une intelligence collective (wikis, historique des populations) aux travers de différents médias, ou bien encore l'animation de réunions ou conventions. Pris à part, chacun des individus peut se réunir en un tout (une communauté) s'ils sont portés par une cause similaire, par un but commun. Les critères énoncés précédemment sont ceux que l'on pourrait attribuer à une société propre qui font que tous ces individus réunis, forment une communauté propre aux critères définis. On comprend donc que l'on peut se considérer comme un fan de *Star Wars*, mais pour être reconnu comme tel par la communauté, il faut cocher certaines cases. On peut donc se demander si les fans de *Star Wars*, selon leur degré, appartiennent tous à « LA » communauté *Star Wars* ou si celle-ci se divise en arborescence.

Enfin dans un troisième temps, les fans construisent une identité collective et culturelle au travers de la *culture geek*. Cette union est motivée non seulement par leur propre existence mais aussi par la relation qu'ils entretiennent avec *Star Wars*. La communauté *Star Wars* permet aux individus de s'attribuer des critères d'identification, de développer un sentiment d'appartenance primordiale dans le développement de la vie d'un Homme. Avec ses valeurs communes, ses centres d'intérêts similaires et les échanges entre fans, on assiste à l'alimentation d'une réelle identité commune. On peut aussi parler d'identité culturelle dans le sens où l'intelligence collective créée représente une marque dans l'histoire de la création de la communauté. Avec une communauté grandissante et qui existe à l'échelle internationale, la communauté de fans de *Star Wars* marque l'histoire de la culture geek.

II. Les caractéristiques d'une communauté numérique

Pour débiter un travail d'analyse de la communauté numérique de *Star Wars* en France, il nous a fallu comprendre les valeurs et les enjeux de la *culture geek*. Nous avons observé que les individus qui composent ce groupe (à savoir des *geeks*, des bidouilleurs, des hackers et nerds⁶⁴), ont contribué à la création d'internet. Ils intègrent pleinement les valeurs de la *culture geek*, cette passion pour « l'électronique, l'informatique, les univers fantastiques (comics, science fiction, Heroic Fantasy, ect.) ». Cette passion s'exprime concrètement à travers de nombreuses activités. Parmi elles, on retrouve *le jeu de rôle* qui permet de s'immerger dans la peau d'un personnage et d'un univers, de s'approprier des critères déjà définis, le tout en ayant une certaine liberté de les changer. Également, il y a le cinéma et les séries télévisées qui donnent l'occasion de s'évader, découvrir et de s'imprégner des codes des œuvres. On peut aussi lister les jeux vidéo ou encore la programmation informatique. Ce sont ces individus qui vont créer les forums, les serveurs Discord, les encyclopédies en ligne, des sites web, ect. Ils vont faire vivre des débats passionnels autour du *fandom* de *Star Wars* sur le web. Cette implication ainsi que les créations de contenu vont nourrir l'*univers étendu* de la saga mais elles représentent aussi une mémoire dans l'histoire de celle-ci. On assiste à l'effervescence d'une intelligence collective et de données supplémentaires. Ainsi, il est nécessaire de comprendre les mécanismes de ce groupe par le biais de leur pratique de fan. Pour nous aider à identifier ces différentes pratiques, nous avons mené une enquête de terrain⁶⁵ auprès d'un panel de 106 individus, ainsi que 5 entretiens⁶⁶, qui comprennent des individus fans et des individus qui exercent une pratique fan comme une *fonction*.

⁶⁴Peyron, D. (2013). Culture Geek (1re éd.). FYP.(p. 24).

⁶⁵ Enquête 1

⁶⁶ Entretien n°1,2,3,4,5

A. Le web, un lieu d'expressions et d'échange pour les fans de *Star Wars*

1. Les plateformes numériques : un espace de socialisation des fans de *Star Wars*.

Pour analyser la réception des œuvres par les fans, il est nécessaire de se concentrer sur les plateformes de discussions telles que les forums ou encore les réseaux sociaux (on peut citer Discord ou encore Jeuvideo.com). Pour les fans, ces espaces sont des zones de libre expression où ils s'adonnent à leur activité de fans, à savoir : l'échange. Il faut se rappeler que le fan a une consommation active du produit, c'est-à-dire qu'il va évoluer sur les différents médias que lui propose un univers. Dans notre cas, l'univers transmédiatique de *Star Wars* est sans limite. Le fan peut toujours être occupé et naviguer à travers les très nombreux médias qui lui sont mis à disposition. Ce qui est formidable du point de vue du consommateur, c'est qu'il devient difficile pour lui de se lasser des contenus et des expériences. Par sa liberté de navigation, on peut affirmer que le fan est en quelque sorte maître de son « pouvoir⁶⁷ ». Aujourd'hui, on distingue très nettement qu'il existe une influence de la part des communautés de fans sur les réalisateurs et producteurs de contenu. Il semblerait que les fans soient en position de force et que les productions s'adaptent, comme le ferait un prestataire, aux attentes du *fan service*. En effet, quand on parle de la communauté de *Star Wars*, on s'attaque à une masse monumentale.

Nous avons réalisé un entretien avec Absolute. C'est un fan et un créateur de contenu de vidéos sur Youtube, où il analyse *l'univers étendu*⁶⁸ de *Star Wars*. Il nous raconte : « Je ne sais pas si on peut dire que la communauté *Star Wars* est singulière, je pense qu'on peut retrouver des « prototypes » de fans similaires dans

⁶⁷ Peyron, D. (2018). Auteurs fans et culture geek un nouveau rapport entre producteurs et consommateurs dans la culture de masse contemporaine ? <https://davidpeyron.wordpress.com/textes-et-extraits/auteurs-fans-et-culture-geek-un-nouveau-rapport-entre-producteurs-et-consommateurs-dans-la-culture-de-masse-contemporaine/>

⁶⁸ La notion d'*univers étendu* est traitée dans la partie III de ce mémoire.

toutes les communautés. Cependant *Star Wars* est une franchise avec un immense public, qui a touché au moins trois générations, de ce fait, lorsque des réactions se font entendre, le nombre fait que cela peut paraître disproportionné par rapport aux autres communautés. Mais je ne doute pas que les fans d'autres univers tels qu'*Harry Potter* ou le *Seigneur des Anneaux* puissent avoir d'intenses conversations parfois musclées, concernant cet univers dont ils sont fans, c'est juste qu'il s'agit de débats à une échelle légèrement plus petite que pour *Star Wars*.». Cette réflexion est rejoint très largement par d'autres fans, elle montre que le public de *Star Wars* est dans l'attente d'un produit à leur image. Il faut donc s'attendre à des réactions tumultueuses en cas de mécontentement de la part des fans. On peut les qualifier de fans « interventionnistes ».

Ci-dessous est représenté le paysage des espaces de discussion en ligne entre les fans de *Star Wars* en France. Nous analyserons ces différentes plateformes pour comprendre la diversité des activités des fans de *Star Wars* en France. L'objectif est de mettre en avant la forte activité de ce public, les individus qui le composent ont un rôle direct à jouer sur les productions des œuvres *Star Wars*. Cette communauté fédère énormément de contenu communautaire, on peut y compter un grand nombre d'espaces de discussions. Parmi l'ensemble des plateformes, on peut les regrouper en famille : les forums, les wikis (*fandoms*) et les réseaux sociaux. Il faut noter que, pour chacune des différentes familles, une plateforme sera étudiée. Pour chaque famille, nous avons analysé la plateforme qui nous semble la plus pertinente. Un certain nombre de paramètres entrent en jeu. Dans un premier temps, il y a la dimension de popularité. Nous avons relevé les chiffres qui nous permettent d'identifier où se concentrent le plus de fans, avec, par exemple, l'aide d'un indicateur du nombre d'inscrits. Un second paramètre entre en jeu, la longévité. Plus la date de création d'une plateforme est reculée dans le temps, plus le contenu est crédible. Enfin, dans un dernier temps, il y a le paramètre d'échange. L'objectif est de travailler sur des plateformes où les interactions entre les fans prolifèrent grandement. On peut mesurer le poids des échanges avec le nombre de messages

présents sur une plateforme par exemple. C'est à l'aide de ces différents indicateurs que nous avons sélectionné les plateformes les plus pertinentes pour étudier notre objet d'étude : la communauté de *Star Wars* en France .

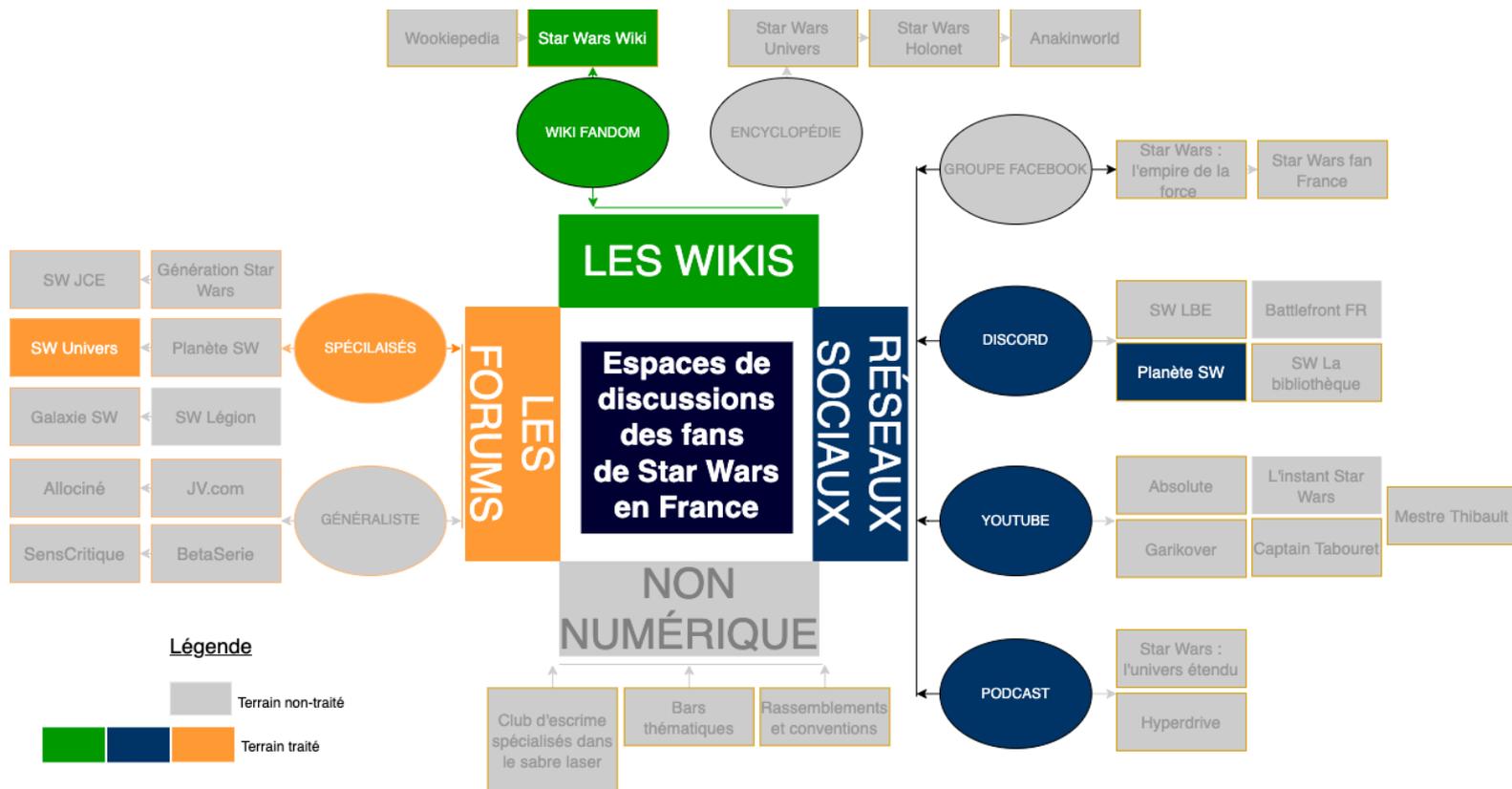


Figure 1 : Espaces de discussions des fans de Star Wars en France.

Les forums

Date de création	Nombre de sujets	Messages échangés	Nombre d'utilisateurs
1997	18 614	1 376 264	23 529

Depuis 1997, *Star Wars Univers* a accompagné différentes générations de fans de l'ère *Star Wars*. De la réalisation à la prélogie par le créateur en passant par la saga George Lucas, puis par le rachat de *Lucasfilm* par la *Walt Disney Company* en 2012. Aujourd'hui, on recense des discussions autour des différents types de supports,

que ce soit les nouveaux films avec la postlogie, les séries *live action*, les jeux vidéos ou encore, les produits dérivés. *Star Wars Universe* est un site généraliste à vocation d'information autour de l'actualité de l'univers de *Star Wars* qui a la particularité de traiter de tous les sujets de la saga. Avec des contenus destinés aussi bien aux débutants qu'aux spécialistes, *Star Wars Univers* est le forum de référence des fans de *Star Wars*. C'est une plateforme qui génère beaucoup d'audience ce qui en fait un terrain fertile pour identifier les différents mécanismes et comportements des fans sur cette plateforme. Le fer de lance de ce forum sont l'actualité et la création de contenus. En analysant les différentes catégories de ce site riche en ressources, on peut déjà nettement distinguer ce qui génère le plus d'interactions. Nous avons sélectionné les 3 catégories avec le plus de messages échangés.

Saga Skywalker

Image représentant la catégorie « Saga Skywalker » sur le forum Star Wars Univers

La littérature

Image représentant la catégorie « littérature » sur le forum Star Wars Univers

Les jeux vidéo

Image représentant la catégorie « jeux vidéo » sur le forum Star Wars Univers

On peut commencer à dégager les premières tendances à partir des données chiffrées observables. On s'aperçoit que le sujet qui génère le plus d'interactions est « la Saga Skywalker ». Dans cette catégorie, nous retrouvons uniquement des discussions qui s'articulent autour des films des différentes trilogies de la saga de

Star Wars. Pour rappel, il existe une première trilogie publiée entre 1977 et 1983, par la suite arrive la seconde trilogie entre 1999 et 2005, et enfin nous retrouvons la dernière trilogie entre 2015 et 2019. Dans ces sujets, on retrouve les scènes préférées des fans ou encore le développement de certains personnages, mais toujours en lien avec les différentes trilogies. Il y a un fil conducteur.

En seconde position nous pouvons citer la littérature. Cette autre activité de fans occupe une place essentielle dans l'univers de *Star Wars*, nous le verrons. On peut recenser près de 154 000 messages échangés entre les fans autour de ce thème. Un extrait⁶⁹ d'une réponse d'un fan à propos de la littérature nous en apprend plus : « *Tu es déçu de Boba Fett dans la trilogie, mais tu aimerais en voir plus sur sa vie ? Pas de problème, il a des séries de comics à lui. Tu veux savoir comment Vador s'est adapté à sa nouvelle vie ? Pareil, tu as des tas de comics dessus. C'est la découverte et l'envie d'en voir plus qui fait que l'univers étendu est aussi présent. J'adore l'univers étendu !* » Pour la majorité des fans, la littérature est au cœur de l'univers de *Star Wars*.

Enfin, dans un dernier temps, 86 000 messages sont échangés à propos des jeux vidéo de l'univers de *Star Wars*. On trouve principalement la liste de centaines de jeux *Star Wars* qui ont été publiés depuis les années 1980. Mais aussi, de nombreuses aides, et de secrets présents dans les jeux, pour aider les joueurs à les résoudre.

Les encyclopédies

Nom	version	nombre de pages	Nombre d'utilisateurs
<i>Star Wars Wiki</i>	Française	26 000	23 529

Nous voilà dans un tout autre registre. Cette plateforme est un *wiki*. Elle a le rôle d'instruire et quiconque s'intéresse à l'univers peut consulter la plateforme

⁶⁹ Entretien n°4

gratuitement. On y trouve principalement des contenus descriptifs autour de personnages, moments clés de l'histoire de l'univers de Star Wars, des descriptifs des différentes planètes, ect. Cette plateforme présente moins d'interactions entre les fans qu'un forum pourrait le faire. Toutefois cela n'empêche pas d'échanger dans les espaces dédiés des différentes pages. On va retrouver massivement des contributeurs qui vont produire le contenu des différentes pages. Dans un *wiki*, on va cibler les contributeurs. Pour se concentrer sur ces individus, nous retrouvons une page d'historique des contributions. On peut observer les dernières modifications des pages avec le contributeur qui en est l'auteur. On peut remarquer un autre onglet « activité sociale », qui recense l'historique des messages dans les espaces de commentaires des pages. Celui-ci est moins utile dans le wiki car l'objectif est de cibler les contributeurs. Ensuite, on peut choisir un article qui a été mis à jour, et aller sur le profil du contributeur. Il y a la possibilité d'analyser l'ensemble de ses contributions, de ses messages et de son activité en général. On peut reprendre les notions « d'intratextuel » et « d'intertextuel⁷⁰ », que nous avons analysé dans la première partie de ce mémoire. Pour rappel, « *intertextuel* » renvoie à la notion de collaboration. On invite les fans à contribuer, à modifier les propos. À côté de cela, nous avons « *intratextuel* », qui est une forme définie et complète du texte.

Discord

Nom	Type	Version	Nombre de membres
Planète Star Wars	Discord	Française	2 278

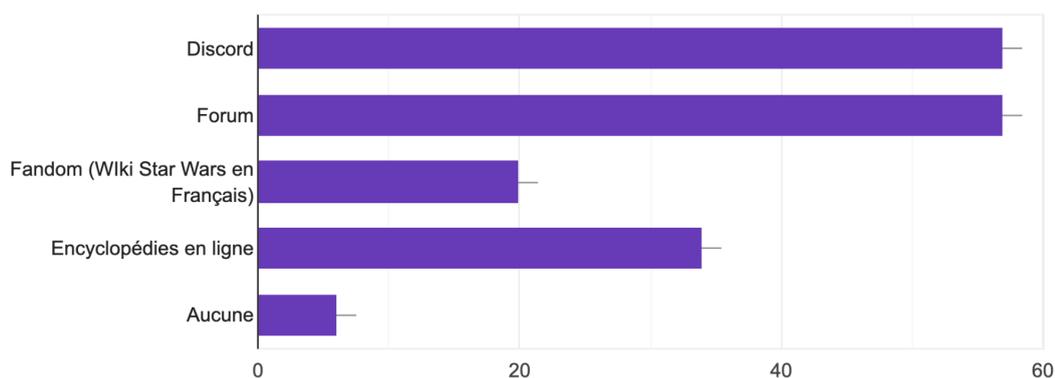
Nous allons terminer par analyser le grand serveur Discord qui réunit de nombreux adeptes de *Star Wars* en France. Les échanges sur ce type de plateforme se concentrent sur une dimension vocale. Discord est la plateforme la plus communautaire. Elle est plus accessible pour les fans et c'est le moyen le plus simple d'y intégrer une communauté. Les fans y sont extrêmement engagés.

⁷⁰ Bourdaa, M. (2019). *Qu'est-ce que la culture de fan ?* La revue des médias de l'INA. <https://larevuedesmedias.ina.fr/quest-ce-que-la-culture-fan>

Discord est même connu comme le réseau préférentiel des geeks. Ce réseau social est très accessible, que ce soit sur téléphone ou sur ordinateur personnel.

On observe que la communauté est très organisée. Tout est catégorisé, classé, et les membres ont un rôle particulier avec des nominations d'individus présents dans *Star Wars* (Jedi, Sith, ect.). En comparaison à un forum, les conversations d'un serveur communautaire Discord vont avoir un temps de vie beaucoup plus court. On va plus facilement lire les derniers messages d'un forum, alors que dans un Discord les messages se perdent très vite. Nous avons des échanges sur de l'actualité chaude.

99 réponses



Annexe enquête : Enquête sociologique menée le 29 mars 2022, auprès d'un panel de 100 fans actifs. Réponse à la question : Êtes-vous inscrit sur des plateformes communautaires qui traitent de l'univers étendu de Star Wars et/ou de son actualité ? Lesquels ?

Avant de commencer à analyser les différentes plateformes dont disposent les fans de *Star Wars* pour échanger sur leurs pratiques, il est intéressant d'observer ce résultat obtenu durant l'enquête de sociologie qui a été menée. On voit qu'une grande majorité de fans sont inscrits principalement sur des serveurs Discord ou des forums. Ce sont des plateformes facilement accessibles et compréhensibles par tous.

On observe très vite que chaque plateforme a ses codes. Les plateformes vont proposer des activités différentes aux fans. Les envies des fans dans un même groupe peuvent différer. Certains sont plus attirés par une partie de l'univers de *Star Wars* qu'une autre. C'est certain, l'arrivée du web et du numérique a développé les pratiques des fans. Un fan nous raconte son ressenti sur la digitalisation de l'univers de *Star Wars*, il émet toutefois une réserve⁷¹ : « La facilité, déjà. C'est disponible tout de suite et quand on veut. Mais aussi la pléthore de contenu *Star Wars*, qui pousse à aller chercher de l'information. Soit parce qu'on voudrait rattraper son retard avant de lire ou voir une œuvre, soit pour prolonger une réflexion sur un sujet. Mais 90% de ce qu'on y trouve à ce niveau manque encore de fond aujourd'hui. ».

On voit que pour certains fans, comme Wilhem Horn, pense que la masse d'information à propos de l'univers de *Star Wars* est gigantesque. On peut trouver un tas d'informations sur un sujet, si l'on souhaite écrire une fiction, on ne manquera pas de matière pour trouver le lieu de l'action. Mais en fait, quand il y a trop d'informations, on se dirige vers du contenu quantitatif, plutôt que qualitatif. Ce que revendique Wilhem Horn, c'est que les informations qu'on trouve sur internet à propos de l'univers de *Star Wars* ne sont pas assez développées. Pour la plupart des fans néophytes, nous ne verrons pas la différence. Mais pour des fans plus engagés et experts, comme Wilhem Horn, qui propose une série de podcasts qui parlent de l'univers étendu de *Star Wars*, c'est un peu plus frustrant. Il devra faire plus d'effort pour faire ses recherches. À ce niveau là, c'est un effort collectif qu'il faudrait mettre en place pour limiter ce manque de profondeur dans les informations qui circulent sur les plateformes de discussions de fans de *Star Wars*.

2. Une organisation communautaire sans comparaison ?

⁷¹ Entretien n°5

Nous avons pu observer que les fans de *Star Wars* ont certaines habitudes. Dans cette partie, nous nous interrogerons sur les pratiques des autres communautés de fans afin de faire des parallèles (ou discernements). Pour précéder, nous analyserons l'une des communautés de fans majeures sur la scène de la *culture geek* : les fans d'*Hunger Games*. Il est à noter que chacune des productions, *Star Wars* ou *Hunger Games*, se distingue des autres par leur genre et leur support. Pour certaines, le scénario est une adaptation de livre et pour d'autres, pas du tout.

Hunger Games, quand une oeuvre se construit autour de problématiques sociétales réelles

Hunger Games est une trilogie de films américains sortis dès 2012 et jusqu'en 2015, produite par *LionsGate Film*. Avant d'être convertie en films, la saga était une trilogie de romans écrits par Suzanne Collins. C'est un récit de science fiction qui conte l'histoire d'une jeune adolescente, Katniss Everdeen qui évolue dans une société dystopique (voire futuriste) en Amérique du Nord. Cette société est divisée en plusieurs « districts » (quartiers) plus ou moins modeste. Chaque année, des enfants de chaque district sont sélectionnés pour s'affronter dans un combat à mort dans un tournoi qui divertit les plus riches, eux, exemptés de cette sélection barbare. Katniss va faire partie des enfants sélectionnés et, au fil des films, tentera d'affronter tant bien que mal le peuple riche et la politique mise en place via des coups d'État, dans le but d'arriver à une société plus égalitaire. La saga gravite autour de thèmes activistes⁷² car elle est très orientée sur la justice et l'équité.

Tout comme pour les fans de *Star Wars*, les passionnés par *Hunger Games* adhèrent aux valeurs véhiculées par l'œuvre. Ils éprouvent tous un devoir de justice, et sont sensibles aux thèmes des inégalités sociales, l'abus de pouvoir, ou encore la pauvreté. Ce sont des thèmes profondément explorés au travers des scénarios. L'œuvre de Suzanne Collins porte en elle un message de rébellion, de courage et de motivation contre l'ordre établi qui semble souvent injuste et dépourvu de sens. Au

⁷² Bourdaa, M. (2015). Les fans de *Hunger Games*, de la fiction à l'engagement. La revue des médias de l'INA. <https://larevuedesmedias.ina.fr/les-fans-de-hunger-games-de-la-fiction-lengagement>

travers des livres et des films, les fans ont pu s'identifier aux personnages et faire corrélés les problématiques des films (et livres) avec celles du monde réel dans lequel nous vivons. En effet, les thèmes de politique et de militantisme sont transférables aux problématiques actuelles, et cela, au travers de toutes les époques et dans le monde entier.

Quelles actions et quels outils mobilisés par les fans de Hunger Games : l'exemple de l'action contre la faim

Au travers de ses différents espaces d'échanges, le fandom d'*Hunger Games* s'est efforcé de faire valoir les valeurs d'*Hunger Games* sur le terrain de la vie réelle⁷³. Avec l'aide de la grande communauté de fans de la *Harry Potter Alliance*, les fans d'*Hunger Games* ont organisé une campagne d'action contre la faim en partenariat avec l'organisation non lucrative dénommée *Oxfam*. Un engagement activiste qui permet de montrer l'influence positive que peut avoir l'existence d'une communauté sur la société.

Avec cette alliance de deux communautés de fans issues de deux univers distincts, on peut dire qu'appartenir à une communauté issue de la *culture geek* peut souvent mener à se retrouver au carrefour entre les différentes branches d'autres communautés. Appartenir à une communauté *geek*, c'est souvent interagir avec les différentes branches de celle-ci, qu'on partage des valeurs communes aussi bien qu'on s'oppose à d'autres. Les communautés sont des masses complexes. Ici, on retrouve la notion de « convergence culturelle⁷⁴ », qui, pour rappel, rejoint l'idée que la *culture geek* est l'union entre deux phénomènes : le médiatique et le social.

Le médiatique se caractérise par la création de ponts et d'inter-échange entre les œuvres. C'est pour cela qu'on trouve en plusieurs communautés et œuvres des points communs, comme pour la communauté d'*Harry Potter* et d'*Hunger Games*, précédemment citées.

⁷³ Grossman-Cohen, B. (2012). The Hunger Games fans join Oxfam America, Harry Potter Alliance to say : "Hunger is Not a Game". Oxfamameric.
<https://www.oxfamamerica.org/press/the-hunger-games-fans-join-oxfam-america-harry-potter-alliance-to-say-hunger-is-not-a-game/>

⁷⁴ Peyron, D. (2013). *Culture Geek* (1re éd.). FYP. (p. 16).

Pour répandre leurs idées, ils ont privilégié plusieurs outils numériques en vogue, à savoir : les réseaux sociaux et les selfies. Dans cette campagne de lutte contre la faim, les fans ont mobilisé les codes du film et cela n'a pas plu à la production *Lionsgate* qui y a vu une menace pour ses droits d'auteurs. En effet les fans ont utilisé le *#Hungerisnotagame* sur *twitter* et ont appelé à publier des selfies en faisant le signe de la rébellion que l'on peut voir dans le film. Ils ont également créé un site intitulé *Odds in favour*. On peut dire que les thématiques centrales d'*Hunger Games*, à savoir l'activisme politique et la lutte pour une équité plus juste, dépassent les frontières de la fiction pour être pratiqué par les fans dans le monde réel. Les fans s'approprient les idées véhiculées dans l'œuvre et enrichissent leurs valeurs avec. C'est en ça que les productions culturelles influencent les comportements des fans, la communauté crée une dynamique d'action. Pour les nouveaux arrivants, c'est une manière pédagogique d'illustrer la ligne culturelle d'une communauté. Toutefois, tout le monde ne partage pas le même avis positif quant à ces comportements.

Avec cet exemple de la communauté de fans d'*Hunger Games*, on observe que les fans développent une activité de militantisme. Rappelez-vous, nous avons vu que « l'engagement civique et l'activisme » sont les piliers des différentes pratiques de fans. Même si le *fandom* de *Star Wars* est extrêmement bien structuré, notamment par son réseau de plateformes d'échanges entre fans, d'autres communautés peuvent être au devant de la scène. Même du côté des fans on n'a pas la prétention de dire que la communauté de *Star Wars* en France est unique et idyllique. Au contraire, les fans vont avoir tendance à « taper » sur cette communauté pour en montrer les points négatifs.

Nous avons interrogé le créateur Sidemaul. Pour rappel, c'est un youtubeur français qui traite de l'actualité de *Star Wars* et qui culmine un total de 220 000 abonnés sur Youtube, avec pas moins de 50 millions de vues cumulées. Nous lui avons posé la question sur la singularité de la communauté de *Star Wars* qui propose un degré d'engagement élevé, il nous répond⁷⁵ : « *La communauté Star Wars n'est pas plus virulente qu'on le croit, elle est seulement plus mise en avant que d'autres dans le*

⁷⁵ Entretien n°4

genre « pop culture ». En ayant plus de lumière, on découvre forcément d'anciennes zones d'ombres qu'on aimerait qu'elles restent cachées. Mais contrairement aux légendes d'internet, les râleurs sont finalement très peu, ce sont la plupart du temps les médias qui les mettent en avant eux en oubliant tous les autres. C'est comme ça qu'ils agissent pour faire du clique. Pour moi ils participent énormément à la stigmatisation de cette communauté comme ils avaient participé à l'époque au bash de la prélogie et des acteurs. Mais comme le dit Hayden Christensen « ils crient plus fort que les autres, mais ils ne sont pas beaucoup. » et surtout ils ne sont pas tous comme ça. Internet ce n'est pas la vraie vie, sinon Star Wars serait enterré depuis un sacré bail. ». À travers cet échange, nous pouvons analyser qu'aucune communauté n'est parfaite. Souvent la face cachée n'est pas visible et il peut y avoir des dérives. En ce qui concerne la communauté de *Star Wars* en France, du fait de son grand nombre de fans, les côtés négatifs se noient dans la masse. Pour Absolute, il y aura toujours des critiques, des personnes qui iront dans le sens contraire ou qui se prendront pour les garants du savoir et de la connaissance de l'univers de *Star Wars*. Comme nous l'indique Absolute dans cet échange, malgré les zones d'ombres qu'il peut y avoir au sein de la communauté de *Star Wars* en France, cela restera toujours une minorité. La majorité des acteurs qui constituent la communauté de *Star Wars* en France restent bienveillants, avec un seul objectif : promouvoir cette communauté pour mettre en avant les productions des fans.

B. Fan de Star Wars: consommer pour prolonger son expérience

1. Les Jeux vidéo, symbole de liberté ?

Pour renforcer leur appartenance à une communauté, les fans vont pratiquer et consommer le même produit. En ce qui concerne le jeu vidéo au sein de la communauté de *Star Wars*, il est extrêmement répandu. L'objectif n'est pas de parler des jeux vidéo de la licence *Star Wars*, mais plutôt de la pratique des fans, ce qu'il en ressort. Il est tout de même important de noter que l'univers de *Star Wars* détient

un escadron vidéoludique avec pas moins d'une centaine⁷⁶ de titres, et ce, sur plusieurs genres. Ce qui renforce à l'idée qu'un nombre élevé d'individus s'intéresse aux jeux vidéo, on peut noter que la licence *Star Wars* est l'une des œuvres culturelles qui a édité le plus de titres. Dans une optique de transmédiabilité, les créateurs de l'univers de *Star Wars* offrent une nouvelle expérience pour inviter les fans à faire part de l'aventure avec les jeux vidéo. Plutôt qu'avoir une activité passive devant les films de la trilogie, le spectateur a l'occasion de manipuler un média qui s'avère dynamique et interactif.

La notion de « fiction quantique »

« *Le fonctionnement quantique de la fiction industrialisée désigne ainsi cette capacité des industries du divertissement à proposer au public de multiples variations médiatiques autour d'un même univers, plusieurs développements narratifs à la fois liés et indépendants, souvent contradictoires*⁷⁷. ». La notion de fiction quantique est avancée par Alexis Blanchis, maître de conférences (71ème section du C.N.U) à l'université Sorbonne Nouvelle (histoire, économie et approches théoriques des jeux vidéo). C'est un pionnier en France dans les études qui combinent les travaux de recherches entre des thématiques cinématographiques avec une approche vidéoludique. Pour lui, l'adaptation d'une œuvre cinématographique dans l'exacitude est compliquée. En effet, chaque média a ses caractéristiques et son utilisation. Le roman se verra attribuer un récit, le film de cinéma aura la tâche de produire le visuel et le jeu vidéo invite « à explorer soi-même ces environnements . ». Pendant longtemps, la littérature était adaptée au cinéma. Aujourd'hui, des films utilisent les jeux vidéo pour produire une adaptation. Chaque média a sa spécificité, et la réalisation d'une adaptation qui fait le pont entre deux médias sera toujours difficile à exécuter.

Le jeu vidéo, un espace créatif

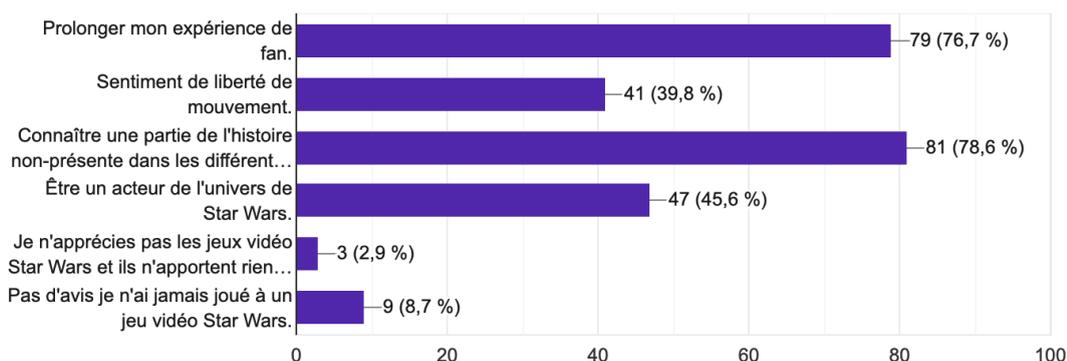
Pour poursuivre leur expérience au travers de l'univers de *Star Wars*, les fans vont s'initier à de nouvelles pratiques. On le sait, les fans disposent d'un éventail de

⁷⁶ Arsenault, D., & Perron, B. (2006). L'empire vidéoludique : comment les jeux vidéo ont conquis l'univers de *Star Wars*. *Décadrages*, 8-9, 98-105. <https://doi.org/10.4000/decadrages.287>

⁷⁷ El Mrabet, N. (2012). Alexis Blanchet : États possibles de la fiction dans « Halo ». *La revue des médias de l'INA*. <https://larevedesmedias.ina.fr/alexis-blanchet-etats-possibles-de-la-fiction-dans-halo>

contenu pour continuer à faire vivre un produit culturel. On va trouver la lecture et la création de *fanfictions*, c'est une pratique qui n'est pas solitaire, on va retrouver des contributeurs qui vont corriger les *fanfictions* de la communauté. Au contraire, le jeu vidéo est une pratique « solitaire⁷⁸ ». Les fans vont d'abord créer pour eux. Ils vont avant tout s'immerger dans un univers qu'ils connaissent au travers d'un autre média. Mais cette fois-ci, ils peuvent prendre des directions différentes, des choix qui leur sont propres. Ils peuvent fonder leur propre histoire ou créer leur avatar personnel. Ce sentiment de liberté est partagé par la plupart des individus. L'enquête sociologique que nous avons déployée pour questionner les fans sur leur pratique, nous délivre une information qui renforce cette idée, avec la question : *que penses-tu des jeux vidéo Star Wars ?*

103 réponses



Annexe enquête : Enquête sociologique menée le 29 mars 2022, auprès d'un panel de 100 fans actifs. Réponse à la question : *que penses-tu des jeux vidéo Star Wars ?*

À travers toutes les réponses, on voit que pour la majorité des fans (78,6%), le jeu vidéo permet de faire découvrir une partie de l'histoire non-présente dans les films de la trilogie. Juste derrière on va retrouver un ensemble de fans qui vont prolonger leur expériences de fans au travers du jeu vidéo (76,7). Un peu plus loin dans les statistiques, pour 40% des fans, le sentiment de liberté et de mouvement est un critère important à retrouver dans les jeux vidéo. Dans l'ensemble, on voit que la majorité des fans sont unanimes pour dire que les jeux vidéo de Star Wars sont une expérience unique qu'on ne retrouvera pas dans un autre média. Steven, nous

⁷⁸ Flichy, P. (2010). Le sacre de l'amateur : sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique. Seuil. (p. 37).

raconte son ressenti sur les jeux vidéo de *Star Wars*⁷⁹ : « C'est également pour moi un moyen de faire des liens avec d'autres œuvres de l'Univers Étendu. Il peut, dans un jeu, y avoir une référence à un autre jeu ou bien à un roman, une bande dessinée etc. Cela ajoute de la cohérence à l'Univers. ». Une fois de plus, ce témoignage montre l'importance de ce média dans l'écosystème de l'univers de *Star Wars*. Les fans ont une réelle envie d'explorer par eux même l'univers qui les fascine. Le jeu vidéo offre cette liberté visuelle que le fan a besoin de ressentir. Il ne pourra pas le trouver au travers des films, car même si ce média est visuel, le symbole de liberté est complètement absent. Le fan est dicté par les règles des réalisateurs et il est obligé de suivre la même histoire que tout le monde. Pareil pour la littérature, malgré un développement de l'histoire bien plus supérieur que les jeux vidéo, l'attache visuelle sera absente (physiquement parlant). Pour se sentir privilégié et unique, le fan va donc se tourner vers le jeu vidéo.

Le jeu vidéo est un média jeune, avec un public qui en maîtrise déjà les codes. À travers son ouvrage *Culture Geek*⁸⁰, David Peyron analyse les travaux d'Alexis Blanchet, qu'on a précédemment cité. Pour rappel, le sujet d'étude d'Alexis Blanchet est le lien entre le jeu vidéo et le cinéma. Les premiers jeux vidéo se sont inspirés des grandes œuvres cinématographiques. Par exemple, le jeu vidéo emprunte les codes de *Tolkien* ou de *La Guerre des étoiles*. Quand une nouvelle forme d'expression vient sur un nouveau marché comme le jeu vidéo, cela bouleverse les pratiques culturelles et on entre dans une nouvelle transformation. Avec le tournant du numérique on va parler de « transfert culturel », où une nouvelle génération commence à émerger. Une nouvelle forme d'expression apparaît, en reprenant les codes d'un phénomène culturel passé, mais tout en incluant des innovations.

Le jeu vidéo, garder un lien avec l'univers ?

Pour un grand nombre de fans, le jeu vidéo a une place prédominante dans l'univers de *Star Wars*, nous l'avons vu précédemment, le jeu vidéo prolonge l'expérience du fan, mais c'est bien au-delà de ça. En effet, on parle d'un véritable lien entre toutes les œuvres de l'univers de *Star Wars*. Ce propos⁸¹ de ce fan renforce cette idée : «

⁷⁹ Enquête n°1

⁸⁰ Peyron, D. (2013). *Culture Geek* (1re éd.). FYP. (p. 46-47).

⁸¹ Enquête sociologique menée le 29 mars 2022, auprès d'un panel de 100 fans actifs. Réponse à la question : Avez-vous quelque chose à ajouter concernant les jeux vidéo *Star Wars* ? (non obligatoire)

C'est également pour moi un moyen de faire des liens avec d'autres œuvres de l'Univers Étendu. Il peut, dans un jeu, y avoir une référence à un autre jeu ou bien à un roman, une bande dessinée etc. Cela rajoute de la cohérence à l'Univers. ». Au travers de ce témoignage, on voit l'importance du jeu vidéo au sein de l'écosystème de l'univers de *Star Wars*. Le média permet de remonter des doutes que certains fans peuvent avoir au travers des films.

Autre point de vue, certains fans trouvent dans le jeu vidéo, une autre alternative au cinéma. C'est-à-dire qu'il vont avoir une pratique de spectateur en observant d'autres personnes jouer. Au travers de notre enquête, même question précédemment citée, ce fan nous illustre parfaitement cette idée : *« J'ai peu joué mais j'aime regarder les autres jouer, ça fait comme un petit film/dessin animé en plus. »*. Avec le développement de jeux de plus en plus réalistes et scénarisés, les fans vont avoir tendance à suivre l'aventure d'une autre personne, à considérer les jeux vidéo comme une activité de spectateur. C'est là qu'interviennent des plateformes comme Twitch, où des *streamers* s'exercent à diffuser leurs parties en direct devant des centaines, voire des milliers de personnes. Dans certains cas, les fans ne disposent pas des technologies pour jouer aux différents jeux (console onéreuse, matériel informatique de plus en plus gourmandes énergie, ect.), ils vont alors s'orienter sur une activité de spectateur, comme le stream Twitch, pour profiter des mêmes avantages sans pour autant y jouer.

Star Wars: Knights of the Old Republic, le dernier jeu vidéo aimé des fans ?

Nous nous devons de parler de *Star Wars : Knights of the Old Republic* pour étudier l'univers vidéoludique de *Star Wars*, nous pouvons retrouver l'acronyme *KOTOR*, pour désigner ce jeu vidéo. Ce jeu vidéo est sorti en 2003, et c'est la référence incontestée pour tous les fans de *Star Wars*. *Star Wars : Knight of the Old Republic* a été le Jeu de l'Année 2003. Et pour cause puisqu'il contient tous les éléments nécessaires pour faire de lui un grandissime RPG. Il est un fin mélange d'action, d'aventure et de tous les aspects propres à un RPG comme le fait de posséder un excellent scénario, de pouvoir choisir sa voie, de choisir ce que l'on veut dire,

d'influer d'une façon ou d'une autre sur le cours du jeu. Tout ceci allié à des graphismes à couper le souffle, à une histoire prenante et à une ambiance musicale grandiose font de ce jeu l'un des meilleurs jeux Star Wars.

Depuis 2003, les fans sont un peu sur leur faim, et c'est une généralité avec toutes les productions de Star Wars depuis le rachat de *LucasFilm* par la *The Walt Disney Company*. Ce sentiment est très bien exprimé par Absolute, qui nous l'a résumé durant un entretien : « *De plus et pour répondre complètement à la question, l'actualité Star Wars au niveau des jeux-vidéos est particulièrement pauvre. Star Wars Squadrons est sorti en 2020, avec pour ainsi dire aucun suivi ce qui a condamné le jeu à être abandonné par les fans au bout de quelques semaines à peine. Et le dernier jeu Star Wars, est un jeu LEGO, ce qui ne colle pas forcément aux attentes du grand public, même si LEGO et Star Wars ont une longue et belle histoire commune. L'avenir des jeux vidéos semble assez trouble, nous savons que de nombreux projets sont lancés, mais nous n'avons aucun calendrier fixe, un remake de Star Wars : Knight of the Old Republic avec aucune date de sortie, un trailer de Star Wars Eclipse, mais on nous annonce une sortie pour 2025 ou plus tard encore, il n'y pas de quoi se réjouir.*

Bien sûr, tout n'est pas à jeter. On peut citer de très bons titres qui sont sortis ces dernières années comme *Star Wars : Jedi Fallen Order* et *Lego Star Wars : La Saga Skywalker*. C'est un effet boule de neige assez classique, un phénomène qu'on peut facilement expliquer. Quand un jeu vidéo, ou un autre contenu, obtient un adoubement absolu de la part des fans, la barre est mise très haute. Il est donc normal que les jeux qui lui précèdent soient perçus comme « moins bons ». L'un des fans nous résume⁸² ce raisonnement autour du jeu vidéo *Star Wars : Knight of the Old Republic* : « *L'un d'eux, Knight of the Old Republic, est considéré par de nombreux "fans experts" comme l'une des meilleures portes d'entrées possibles à l'Univers Étendue (la partie datant d'avant le rachat par Disney), les jeux vidéo ne sont donc pas à négliger pour certains.* ».

Les jeux vidéo *Star Wars* utilisent cette notion de « fiction quantique ». Ils vont mettre en place des variations médiatiques, pour proposer une autre expérience aux

⁸² Enquête sociologique menée le 29 mars 2022, auprès d'un panel de 100 fans actifs. Réponse à la question : Avez-vous quelque chose à ajouter concernant les jeux vidéo Star Wars ? (non obligatoire)

fans, au travers du jeu vidéo. En ce qui concerne les adaptations des films en jeux vidéo, nous ne trouverons pas cette pratique dans l'univers de *Star Wars*. En effet, pour éviter des complications scénaristiques, certaines sensations, qu'on retrouve dans le cinéma, ne peuvent pas se transférer dans le jeu vidéo. C'est pour cela que le jeu vidéo, au sein de l'univers de *Star Wars*, développe ses propres histoires, avec ses propres mécanismes. Le jeu vidéo est donc un nouveau produit culturel qui développe ses propres codes. Il témoigne tout de même d'un héritage qui se voit en la littérature et le cinéma.

2. Quand la littérature *Star Wars* déchaîne les passions sur le web

On le sait, le papier et les mots qui l'habillent pour composer des histoires des plus créatives et surprenantes forment depuis des siècles une fenêtre ouverte sur l'imaginaire et le divertissement. Roman, nouvelles, anthologies, les types sont nombreux et se distinguent par leur écriture et ossature, il en est de même pour les supports. On quitte le papier. Avec le développement des nouvelles technologies et l'avènement du numérique, les histoires ont migré sur les supports dématérialisés. On peut aujourd'hui lire un roman de 700 pages sur un écran, sans même avoir à porter son poids dans notre sac. Au-delà du confort que cela permet, cette optimisation de lecture représente aussi l'opportunité de diffuser un contenu à un plus grand nombre et presque de manière virale. Mais surtout, cela donne l'opportunité à n'importe qui de créer son propre contenu littéraire, cette fois avec les codes du web et des communautés qui l'habite. Avec la montée en flèche des communautés de fans, nous avons vu que de nouvelles formes de narration ont émergé. Également, des types de supports comme les fanfictions ont vu le jour, celles-ci répondent à de nouveaux codes de construction et permettent une grande liberté dans la création de contenu. En conséquence, l'univers de *Star Wars* s'étend jusqu'au clavier des fans de la saga.

La motivation des fans de Star Wars

Mais alors, pourquoi un fan s'entête-il à créer une ou des fanfiction(s) ? Afin de comprendre ses motivations, nous avons rencontré Death Star Bricks. Fan de *Star Wars* depuis plusieurs années, il est l'auteur d'une fan fiction intitulée « *Star Wars : Capitale Fatale* ». L'histoire s'imprègne de l'univers de la guerre des étoiles en reprenant ses caractéristiques (décors, personnages, politique). Toutefois le scénario se concentre sur des éléments appréciés par l'auteur lui-même. En créant cette fanfiction, Death Star Bricks modèle l'univers selon ses propres appétences, sans pour autant tourner complètement le dos au scénario initial. Au cours de notre rencontre, il nous livre sa vision des choses quant à ce projet : « *Capitale Fatale a été ma première œuvre littéraire auto-produite dans l'univers Star Wars, et sans doute mon projet le plus ambitieux jusqu'à présent. Avant ça, j'ai participé à un cadavre exquis humoristique sur Star Wars Universe, "Les Cailloux dans la Chaussure de l'Empereur", où le but était d'écrire, à tour de rôle, un chapitre à la fois, et de voir comment l'histoire évoluerait d'un auteur à l'autre. C'était très amusant, mais aussi un peu frustrant puisque je n'avais pas le contrôle sur ce que les autres allaient écrire (pour le meilleur ou pour le pire).* »

Au-delà de la fan fiction, le fan à la plume galactique nous apprend qu'il n'a pas seulement créé « *Capitale fatale* », il a également participé à l'élaboration d'un cadavre exquis en collaboration avec d'autres auteurs, encore sur le thème de *Star Wars*. Ce récit, « *Les Cailloux dans la chaussure de l'Empereur* » démontre que la littérature, fusionnée à *Star Wars* et sa tribue de fan, constitue un pont entre les différents individus. En effet, elle permet à plusieurs fans de participer à des projets communs, ensemble il peuvent élaborer des imaginaires créatifs tout en respectant des règles pré-établies par les films de Georges Lucas. Ainsi, pour certains, *Star Wars* est corrélé à un hobby : celui de la littérature. En effet, à la question « *est-ce que la littérature Star Wars est importante pour un fan ?* » Death Star Bricks nous répond : « *Oui, je pense que la littérature est très importante pour un fan, puisqu'elle permet non seulement d'enrichir ses connaissances sur l'univers, mais aussi de découvrir des histoires inédites qui n'ont jamais été racontées dans les films ou les séries. En tout cas c'est ce qui m'a motivé, personnellement, à me tourner vers la littérature Star Wars.*

En effet, le créateur de fanfiction nous indique que l'une des motivations à lire et à consommer des biens de littérature de *Star Wars* se résume à l'enrichissement des connaissances. On remarque que ces lectures pullulent d'un mix d'informations récoltées aussi bien dans les films que sur d'autres médias (encyclopédies en ligne, BD, interviews ...). Elles nous renseignent sur l'univers de *Star Wars* et certaines se concentrent sur certains détails du films (vie de certaines populations par exemple), ce qui en permet une analyse plus approfondie.

Death Star Bricks nous fait aussi part de son attrait pour la littérature de *Star Wars* pour son caractère inédit. Nous l'avons vu, la littérature de *Star Wars* permet de s'appropriier des codes de la saga tout aussi bien qu'il est possible de les détourner pour son compte personnel. Par là, il faut comprendre que certains fans créent des scénarios originaux et surprenants. Si cette caractéristique permet de découvrir et créer des contenus à l'infini au plus grand plaisir (ou pas) des admirateurs de l'œuvre, elle n'est pas sans limite.

Littérature de Star Wars, symbole de socialisation en ligne

Le contenu littéraire *Star Wars* érigé par les fans permet la socialisation en ligne. Sur certaines plateformes dédiées à la création de récits de fans, une section de critique permet aux différentes communautés d'échanger leurs points de vue et amène parfois à des altercations houleuses. La cause : la désinformation. En effet, il arrive parfois que certains créateurs de contenus se perdent dans les informations qu'ils insèrent dans leurs contenus, ce qui a le don d'énervier les fidèles de la saga.

Cependant, la littérature de *Star Wars* ne se résume pas seulement à la plume des fans les plus aguerris. Plusieurs œuvres littéraires de l'univers de *Star Wars* sont publiées d'années en années et ce grâce au marketing. Absolute, créateur de contenus sur youtube et passionné de *Star Wars* nous livre son ressenti : « *Je pense qu'il est maintenant reconnu que la littérature Star Wars dispose d'œuvres particulièrement intéressantes, et les auteurs de romans ou de comics ont souvent plus de libertés que les scénaristes des grandes productions (films ou séries) de plus les nombreux problèmes qui ont entouré les sorties de la majorité des films de l'ère disney ont pu pousser certains fans à essayer d'aller voir ailleurs ce qu'il pouvait se faire. Aujourd'hui, et c'est là une importante qualité de Lucasfilm sous l'ère Disney, les projets quels qu'ils soient peuvent disposer d'importantes*

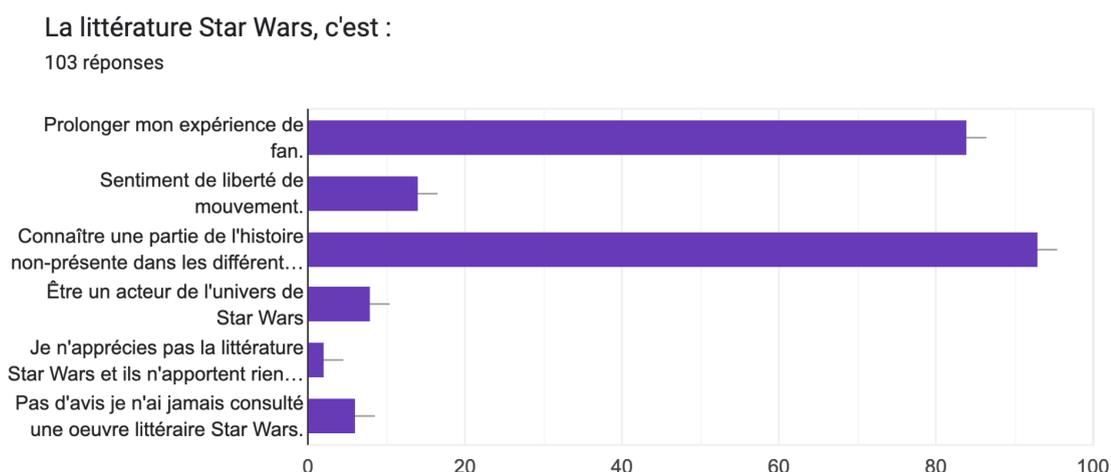
campagnes de marketing, ce qui n'était pas forcément le cas des années plus tôt. Par exemple le plus gros projet littéraire porté par Lucasfilm « la Haute République » dispose de bandes annonces qui sont publiés sur la chaîne youtube officielle de la Franchise. De ce fait, le plus grand nombre a accès à l'information suivante, Star Wars existe aussi en littérature, ce qui n'était pas forcément le cas avant, où la littérature Star Wars pouvait ne s'adresser qu'à un public bien ciblé.

Littérature de Star Wars, le coeur de l'univers

Comme le montre les réponses à ce questionnaire, pour certains, la littérature semble être un morceau non détachable des films de la saga. Pour d'autres, c'est une véritable plus value car elles permettent d'étendre l'univers et de prolonger son expérience, et donc son plaisir. Enfin, il y en a qui apprécient la littérature pour la richesse de ses mots et la construction du récit. En effet, la richesse de la langue permet de souligner et détailler des concepts complexes. Cette acuité rend justice aux thèmes de la saga que sont l'héroïsme, la politique, la loyauté...

Des concepts représentés bien plus grossièrement à l'écran.

Pour toutes les raisons citées précédemment, nous pouvons avancer que la littérature Star Wars permet aux fans et aux créateurs de contenu une grande liberté créative.



Annexe enquête : Enquête sociologique menée le 29 mars 2022, auprès d'un panel de 100 fans actifs. Réponse à la question : La littérature Star Wars, c'est :

Pour conclure, la littérature Star Wars est au cœur des échanges de fans. On peut qualifier cette thématique comme le cœur battant de l'univers de Star Wars. Ce témoignage d'un fan, au travers de notre questionnaire, le résume très bien : « *Sans le moindre doute, le meilleur mode de diffusion d'un tel univers, des images ne pourront jamais retranscrire quelque chose d'aussi complexe et beau que la Force. Tout ce qui peut passer par la force est bien trop important pour qu'une image puisse retranscrire ça. Les mots font passer tout ça parfois avec une extase incommensurable.* ». Aujourd'hui, pour les ayants droits de la *The Walt Disney Company*, la littérature passe sur un plan secondaire. Naturellement, cela provoque un mécontentement général de la part des fans. On peut donc observer une fracture entre les fans et les producteurs. Il ne faut pas oublier que les fans sont le cœur de cette licence, c'est grâce à eux si l'univers de *Star Wars* est des plus développé aujourd'hui. Nous aborderons ce sujet, qui est extrêmement important, dans la troisième grande partie de ce mémoire.

3. Typologie des différentes de pratique de fan de *Star Wars*

En 2009⁸³, se produit un événement particulier pour *la culture geek*. Le magazine de société urbain, prospectif et décalé, *Technikart*, propose un numéro « hors-série-geek ». David Peyron explique dans *Culture Geek*, que le magazine invite ses lecteurs à répondre à un quizz permettant de juger de leur *culture geek*. Le magazine propose à ses lecteurs de vérifier s'ils sont des *geeks*.

À l'instar du quizz développé par le magazine *Technikart*, nous souhaitons proposer une typologie des différentes pratiques de fan de *Star Wars*. L'objectif était de recenser les pratiques des fans de *Star Wars*, et de proposer à un panel d'individus, d'associer chaque pratique de fan à une définition de fan. Pour ce faire, nous avons réalisé une enquête sociologique⁸⁴ qui respecte une méthodologie bien précise. Le questionnaire a été réalisé de façon qualitative. Nous avons souhaité cibler des

⁸³ Peyron, D. (2013). *Culture Geek* (1re éd.). FYP. (p. 12).

⁸⁴ Enquête n°1

individus qui ont déjà une pratique de fan élevée. Pour ce faire, nous avons publié notre enquête sur le forum *Star Wars Univers*. Il y a 106 répondants.

Des fans avec une pratique différente

Dans ce travail de recensement, il n'y a aucune catégorie qui est plus importante qu'une autre. Chaque pratique de fan est sur le même pied d'égalité. Il est tout aussi intéressant d'étudier un fan avec une faible pratique, qu'un fan plus aguerri. Cette citation⁸⁵ d'Adas le résume très bien : « *L'important reste avant tout de chose qu'on est tous fan d'un même univers, même si chacun y pioche à une fréquence différente* ».

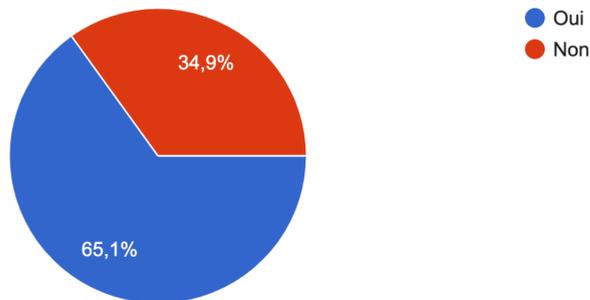
Pour réaliser cette typologie, nous avons fait appel à plusieurs paramètres. Nous avons analysé les différentes pratiques de fans au travers des différentes plateformes d'échanges que nous avons précédemment évoquées. Nous avons commencé à dresser une liste croissante, de la pratique la plus passive, à la pratique la plus active. Dans un premier temps, nous avons des pratiques passives, le fan a un rôle de spectateur. Il va consommer des produits audiovisuels de l'univers de *Star Wars*, comme les films des différentes trilogies, les séries, les dessins animés, les spin-offs, les documentaires, du contenu créé par des fans. Ensuite, nous avons des pratiques qui requièrent une activité davantage active. Par exemple, on retrouve le jeu vidéo, la collection d'objets, l'inscription à des sites communautaires de *Star Wars*. Dans un troisième temps, on va observer des pratiques toujours actives, mais qui requièrent un degré d'engagement un peu plus élevé. On va retrouver la création de contenu (type podcast, des vidéos Youtube, des fanfictions, contribution sur des wikis, ect.). Enfin, on retrouve une pratique de fan intellectuelle, avec une connaissance accrue dans *l'univers étendu* de *Star Wars*, l'actualité politique des ayants droits de la licence *Star Wars* ou bien la participation active dans des conversations et des débats sur des plateformes spécialisées dans l'univers de *Star Wars*.

Pour effectuer cette typologie, nous avons dans un premier temps demandé l'avis des fans, grâce à la diffusion d'une enquête sociologique. Nous leur avons demandé

⁸⁵ Enquête sociologique menée le 29 mars 2022, auprès d'un panel de 100 fans actifs. Réponse à la question : Après avoir rempli ce tableau, avez-vous une remarque à ajouter ? (Répétition d'un critère, suppression d'un profil de fan, ajout d'un critère pour un profil, ect.). (non obligatoire)

s'ils étaient d'accord avec cette idée de classer les pratiques de fans, de la moins active, à la plus active.

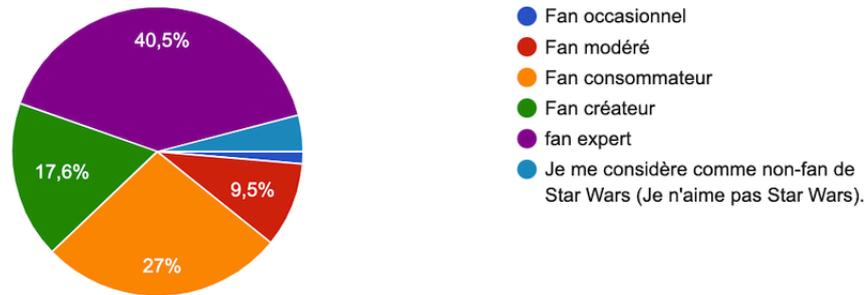
106 réponses



Annexe enquête : Enquête sociologique menée le 29 mars 2022, auprès d'un panel de 100 fans actifs. Réponse à la question : Êtes-vous d'accord avec cette typologie de pratique des fans de Star Wars en France, de la pratique la moins active à la pratique la plus active ?

On s'aperçoit que la majorité des répondants sont favorables à cette typologie des pratiques. Bien évidemment, il y aura toujours des individus qui sont contre des méthodes de classification. Nous avons voulu en savoir davantage, c'est pour cela que nous avons recueilli le ressenti de ces fans contre cette méthode, avec une question ouverte. Ce fan nous explique très bien sa réticence : « *Je suis contre l'idée qu'il y aurait des catégories de fans supérieurs aux autres parce qu'ils ont plus de connaissances ou qu'ils ne se sont pas contentés de ne regarder que les films par exemple.* ». Certains fans refusent d'être catégorisés. À travers notre démarche, nous voulons mener une enquête bienveillante, non concurrentielle. C'est pour cela que nous effectuons une typologie, qui est une simple observation du paysage des pratiques des fans de *Star Wars* en France. Nous pouvons quand même nous réjouir du nombre de fans qui sont en accord avec cette démarche. En effet, 65,1% des répondants dit être d'accord avec cette typologie de pratique des fans de *Star Wars* en France.

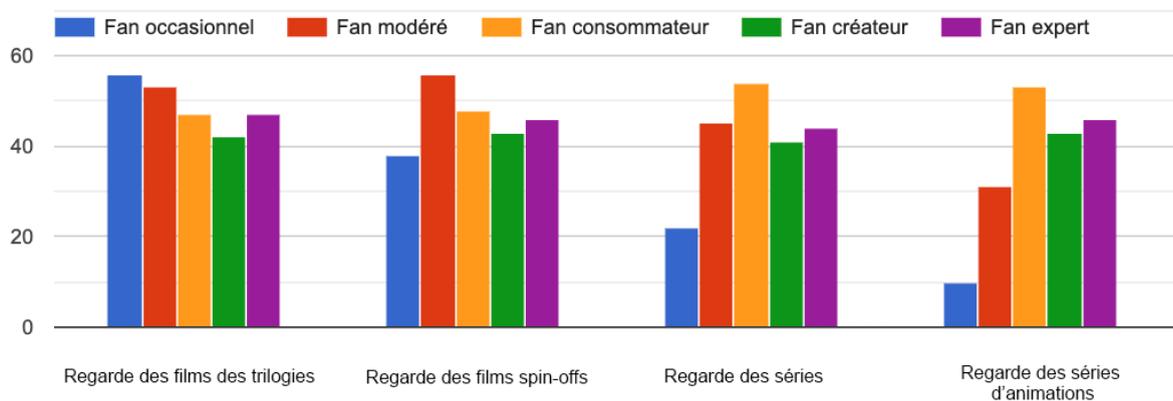
74 réponses



Annexe enquête : Enquête sociologique menée le 29 mars 2022, auprès d'un panel de 100 fans actifs. Réponse à la question : quelles catégories pensez-vous appartenir.

On le voit avec ces chiffres, on s'attaque à un panel qui exerce une pratique de fan avancée. En effet, 40,5% des répondants se considèrent comme « fan expert ». Cette question était importante à poser avant d'établir une typologie des pratiques.

Pour relier ces catégories avec les différentes pratiques, nous avons demandé aux répondants de remplir un tableau, en attribuant toutes les pratiques, avec une catégorie.



Annexe enquête : Enquête sociologique menée le 29 mars 2022, auprès d'un panel de 100 fans actifs. Réponse à la question : Attribuez pour chaque profil de fan de Star Wars, les différents critères, les différents critères qui lui correspondent. (Plusieurs, et même réponses sont possibles).

Ci-dessus, un extrait de graphique représentant le choix des votants pour attribuer une pratique. Nous pouvons observer que par pratique de fan est attribué un critère. Nous avons relevé le plus grand nombre de votes pour attribuer une pratique à un critère. Par exemple, pour la pratique « *regarde des films des trilogies* » est attribué au critère « *fan occasionnel* ».

Nous nous sommes basés sur ces réponses pour établir *le tableau des typologies des pratiques de fans de Star Wars en France*. Attention, il est nécessaire de consulter aussi ce document de manière horizontale. Par exemple, le critère « pratique créatrice et experte » englobe aussi l'intégralité des pratiques *consommatrices, modérées et occasionnelles*. De même pour le critère « Pratique consommatrice », il englobe également les pratiques *modérées*.

	Pratique créatrice et experte			
	Pratique consommatrice			
	Pratique modérée			
	Pratique occasionnelle			
Regarder des films Star Wars	XXXX			
Regarder des films spin-offs		XXX		
Regarder des séries			XX	
Regarder des séries d'animations			XX	
Regarder du contenu créé par des fans			XX	
Jouer aux jeux vidéo			XX	
Collectionner des objets dérivés			XX	
Inscription site, forum, discord, ect.				X
Création de communauté				X
Création du contenu type podcast, vidéos Youtube, stream twitch, fanfictions, contributeur				X
Connaissance de l'actualité et à la politique des ayants droits de Star Wars				X
Regarder des documentaires				X
S'intéresser à la littérature				X

Connaissance parfaite de l'univers étendu de Star Wars et de ses enjeux.				X
S'intéresse aux fanfictions				X
Participer activement dans des conversations et des débats sur des plateformes spécialisées dans l'univers de Star Wars.				X

Tableau 1 : Typologie des pratiques de fans de Star Wars en France

Pour établir ce document qui représente la typologie des pratiques des fans de *Star Wars en France*, elle peut évoluer dans le temps, nous avons fait le choix de sélectionner quatre types de pratiques : *une pratique occasionnelle, une pratique modérée, une pratique consommatrice et une pratique créative / experte*. La dernière pratique, qui se voit la plus exigeante, est le groupement d'une pratique experte et créative. Nous avons fait ce choix, à la demande des répondants de « *Rassembler créateur et expert*⁸⁶ ». En effet, un fan qui a une pratique créatrice, doit pouvoir manipuler des pratiques expertes. Nous avons posé la question à Absolute, créateur de vidéo sur Youtube, voici ce qui nous raconte à ce sujet : « *Je regardais énormément de vidéos, notamment de vidéastes américains, et la communauté francophone n'avait à l'époque pas forcément d'équivalent, si ce n'est Captain Tabouret. Je me suis donc lancé au mois d'août 2016, mes connaissances étaient alors assez limité, mais j'ai produit un contenu suffisamment intéressant pour atteindre les 100 abonnés au cours du mois de décembre avant d'atteindre le palier des 10 000 quelques semaines plus tard suite à l'impulsion donnée par la sortie du premier spin-off « Rogue One ». Je me suis ensuite petit à petit professionnalisé, en travaillant plus mon montage, en investissant dans du matériel d'enregistrement, mais en travaillant également plus le texte de mes vidéos, en ne me fiant plus exclusivement aux encyclopédies en ligne, mais en allant chercher de moi même les infos dans les livres. C'est au cours de cette période que je me suis procuré une importante partie des œuvres de l'univers étendu (plusieurs centaines de comics et romans). L'objectif était également de partager ma passion pour pouvoir en parler avec d'autres fans de la saga. De ce fait, je ne sais pas si je peux me revendiquer*

⁸⁶ Enquête sociologique menée le 29 mars 2022, auprès d'un panel de 100 fans actifs. Réponse à la question : Après avoir rempli ce tableau, avez-vous une remarque à ajouter ? (Répétition d'un critère, suppression d'un profil de fan, ajout d'un critère pour un profil, ect.). (non obligatoire)

comme un fan créateur, mais je suis bel et bien un fan de cette sage, et je produis du contenus autour de celle-ci, ce qui je pense lui permet de continuer à vivre, même dans les périodes de creux (absence de films, de séries, de jeux, etc) en animant la communauté. ». Avec ce témoignage, on voit qu'un fan avec une pratique créatrice, à besoin de cultiver sa connaissance de l'univers. À travers cet extrait d'entretien, Absolute nous confie qu'il faut cultiver sa connaissance pour pouvoir créer du contenu autour de l'univers de *Star Wars*.

Après avoir effectué ce travail de recensement, nous pouvons observer que les pratiques de fans de *Star Wars* sont nombreuses. L'objectif est de pouvoir identifier sa propre pratique à travers le document. Il est tout à fait normal de faire évoluer ce document dans le temps, les pratiques sont de plus en plus nombreuses. Le web est un espace créatif à lui seul, il n'est donc pas impossible de trouver des nouvelles pratiques de fans de *Star Wars* en France dans les mois qui suivent. Ce document a pu être possible uniquement avec la collaboration des fans. Nous avons voulu créer une typologie des pratiques avec l'aide de notre enquête de sociologie que nous avons mené auprès de 106 fans de *Star Wars* en France. Pour rappel, nous avons diffusé notre questionnaire sur le forum *Star Wars Univers*, nous nous adressons à un public qui a une pratique régulière au sein de la communauté de *Star Wars*.

Conclusion de partie

Dans cette partie, l'objectif était d'illustrer les caractéristiques de la communauté numérique de *Star Wars* en France. Le web ou le digital au sens large, permet de proposer de nouvelles expériences aux utilisateurs, pour enrichir leur offre. Nous avons vu que des plateformes sont mises à leur disposition pour pouvoir échanger, partager et s'engager.

À travers ces plateformes, nous avons pu observer que certaines thématiques sont davantage mises en avant que d'autres. En effet, le jeu vidéo et la littérature sont parmi les thèmes les plus abordés par les fans de *Star Wars* sur les plateformes d'échanges. En ce qui concerne le jeu vidéo, c'est un symbole de liberté totale. Ce média permet de raconter une autre histoire, avec des technologies différentes. Ici,

la notion de « fiction quantique⁸⁷ » prend tout son sens. En effet, la force de l'univers de *Star Wars*, c'est de proposer des variations médiatiques, scénaristiques sur plusieurs supports. Nous pouvons relier cette notion avec celle du transmédia storytelling avancée par Henry Jenkins, et nous obtenons une expérience sur-mesure, que les fans de *Star Wars* peuvent manipuler. D'autre part, nous avons aussi la littérature. C'est le noyau de l'univers de *Star Wars*. Sans la littérature, aucune création ne peut voir le jour, s'arrêter à la simple consultation des différentes trilogies serait trop pauvre. Wilhem Horn, auteur d'un podcast sur l'univers de *Star Wars*, nous rappelle durant un entretien qu'il existe « [...] des centaines de publications (300 romans, notamment). ».

Enfin, nous avons construit un document qui représente la typologie des différentes pratiques des fans de *Star Wars* en France. Ce qui est important à retenir, c'est qu'il existe de nombreuses pratiques de fans. Ces pratiques tournent autour d'un sujet commun, *l'univers étendu de Star Wars*. Nous n'avons pas évoqué cette notion jusqu'ici, pour pouvoir simplifier la structure de la communauté de *Star Wars* en France. C'est un document important, qui permet de mettre en avant la richesse des pratiques des fans. Grâce à ce travail de recensement, nous allons pouvoir ajuster notre viseur sur des points précis du travail des fans dans la prochaine partie de ce mémoire.

III. Quand l'intensité des fans devient passionnelle : *l'univers étendu de Star Wars*

Jusqu'ici, nous avons pu analyser et effectuer une typologie des pratiques de fans, c'était un travail important qui nous permet maintenant d'analyser le rapport aux fans à l'univers de *Star Wars*. Nous verrons à travers cette partie, que les débats sont houleux au sein de la communauté de *Star Wars*. On peut retrouver des désaccords

⁸⁷ Elmrabet, N. (2012). Alexis Blanchet : États possibles de la fiction dans « Halo ». La revue des médias de l'INA.

entre fans, par exemple sur la définition de notions importantes autour de l'univers de *Star Wars*. Nous retrouvons également des conflits entre fans et producteurs, les fans vont revendiquer les mauvais choix scénaristiques que peuvent prendre les producteurs des œuvres *Star Wars*.

Nous avons vu que les fans peuvent avoir une pratique créatrice. C'est-à-dire qu'ils vont basculer d'un mode de consommation de spectateur, à un mode de consommation de créateur. On va retrouver des fans qui vont s'initier à de nouvelles pratiques, notamment pour produire différents contenus. Par exemple, on va observer que certains fans sont des créateurs de vidéos Youtube. Nous retrouverons à travers ces vidéos des explications autour de l'univers de *Star Wars*, c'est notamment l'activité principale de Sidemaul et de Absolute, deux spécialistes qui nous ont accordé leur confiance pour répondre à nos questions durant un entretien. Le fan de *Star Wars* peut aussi avoir une activité de podcaster, nous pourrions nous appuyer sur les propos de Garikover et Wilhem Horn, spécialistes des podcasts sur l'univers de *Star Wars*. Enfin, nous pouvons aussi retrouver une pratique rédactionnelle, notamment au travers de fanfictions, encore une fois, nous pourrions récolter les propos de Death Star Brick, fan et auteur d'une fanfiction. Bien évidemment, il existe d'autres pratiques créatrices de fans. Nous estimons, au travers de nos entretiens, que nous avons sélectionné les plus populaires au sein de la communauté de *Star Wars* en France.

L'un des objectifs, est d'identifier les raisons de ce passage vers une activité créatrice. Pourquoi les fans migrent d'une pratique spectatrice vers une pratique créatrice ? Pour répondre à cette question, nous pourrions à la fois faire appel à nos différents spécialistes, mais aussi, à l'aide de sources scientifiques menées par Mélanie Bourdaa.

Avec toutes ces créations de fans, on peut se poser des questions autour de la réappropriation du travail des fans par les producteurs. C'est-à-dire, comment les fans se protègent pour éviter de se faire voler une œuvre, une idée. Par exemple, Death Star Brick, auteur d'une fanfiction publiée sur le forum de *Star Wars Univers*, comment peut-on garantir que son travail ne sera pas utilisé par les ayants droits de la licence *Star Wars* ? Nous développerons cette réflexion à la fin de cette partie.

A. L'univers étendu de *Star Wars* : entre débat et désaccord

1. L'*Univers étendu* de *Star Wars*, des divergences sur sa définition ?

Avant toute chose, il est important de définir le concept d'« *univers étendu* ». En effet, ce sera le mot-clé qui va prédominer dans cette partie de mémoire. Nous avons vu les différentes pratiques qui animent les fans de *Star Wars*, tous ces comportements s'articulent au travers de l'*univers étendu de Star Wars*, il est donc nécessaire de définir cette notion.

Qu'est-ce que nous dit le *Star Wars Wiki en Français* ?

Cette première définition fait appel aux fans et peut s'appliquer à toute œuvre qui introduit un univers vaste et immersif. On peut prendre comme exemple *Le Seigneur des Anneaux*, *Harry Potter*, les comics *Marvel* et bien d'autres. Mais on peut trouver une définition bien plus adaptée à l'univers de *Star Wars*.

En effet, dans l'univers de *Star Wars* on va opposer deux visions qui sont *Canon* et *Légends*. On va parler de *Canon* ou l'*Univers officielle de Star Wars en Français*, c'est-à-dire qui « regroupe toutes les œuvres considérées par *Lucasfilm* comme prenant place dans la même continuité que les films *Star Wars* ». À l'inverse on va évoquer *Star Wars Legends* ou *Univers étendu* en français tout ce qui « s'oppose à l'Univers officiel⁸⁸ de *Star Wars* et raconte donc des choses pouvant être considérées comme non-officielles. ».

Mais encore faut-il que ces définitions conviennent à tous les fans. On peut apercevoir à travers les espaces de discussions des forums, comme sur le *Fandom Wiki Star Wars* français, que les débats⁸⁹ sont animés autour des termes *Canon* et *Légendes*. Ce débat fera l'objet d'un premier travail de recherche préliminaire sur mon terrain d'étude.

⁸⁸ Annexe 4

⁸⁹ Annexe 5

L'Univers étendu de Star Wars, la définition des fans

Malgré une définition générique que peut nous proposer le *Star Wars wiki en Français*, on s'aperçoit que tout le monde n'est pas en accord avec cette dernière. En effet, cette définition porte deux visions : d'un côté *l'univers officiel* et de l'autre *l'univers étendu*. Durant nos entretiens, nous avons eu des réponses diversifiées. Nous pouvons commencer par l'interprétation de Sidemaul, créateur d'une chaîne Youtube sur l'univers étendu de *Star Wars*, il nous livre sa vision personnelle durant un entretien : « *C'est grâce au fait que Star Wars ne s'arrête pas uniquement aux films, mais va plus loin avec l'univers étendu qui est en réalité la face cachée de la lune de cette licence. L'univers étendu apporte énormément à Star Wars et aux films, il est vital pour la licence. L'envie de découvrir plus joue énormément. Tu es déçu de Boba Fett dans la trilogie, mais tu aimerais en voir plus sur sa vie ? Pas de problème, il a des séries de comics à lui. Tu veux savoir comment Vador s'est adapté à sa nouvelle vie ? Pareil, tu as des tas de comics dessus. C'est la découverte et l'envie d'en voir plus qui fait que l'univers étendu est aussi présent. J'adore l'univers étendu !* ». À travers cette vision, *l'univers étendu* représente *l'intégralité de l'univers de Star Wars*. Une réflexion qui n'est pas forcément partagée par ses autres confrères. Mais une chose est sûre, les fans sont unanimes : *l'univers étendu* est au centre de la licence *Star Wars*.

Dans une même logique, nous avons Absolute qui évoque l'idée que *l'univers étendu* représente l'intégralité de tous les contenus autour des films, voici un extrait de son entretien qui le résume bien : « *La majorité de mes vidéos prennent pour base ce qu'on appelle l'univers étendu, qui regroupe toutes les œuvres qui entourent les films sortis au cinéma, que ce soit des romans, des comics, des jeux vidéo etc.* ». Ici, Absolute applique une logique similaire à son confrère Sidemaul. Cependant, il va faire preuve de nuance à la définition de *l'univers étendu*. Voici l'extrait de sa réflexion, que nous commenterons par la suite : « *Star Wars a la particularité de disposer de deux univers étendus. Un renommé Legends suite au rachat par Disney, qui englobe (grossièrement) une immense partie des œuvres sortis avant 2012. Tandis que le Canon englobe toutes les œuvres sorties depuis le rachat, plus la série animée The Clone Wars qui est la seule exception.* ». Avec ce passage, nous commençons à définir les grandes lignes de *l'univers étendu* de *Star Wars*. Il y aurait

deux grandes périodes : une qui correspond à la période de 1977 à 2012 et l'autre de 2012 à aujourd'hui.

La première période de 1977 à 2012 dit « *Legends* », correspond à l'ensemble des œuvres et productions de *Star Wars* qui ont vu le jour (BD, jeux vidéo, objets dérivés, dessins animés, ect.).

La seconde période, de 2012 à aujourd'hui dit « *Canon* », correspond à l'ensemble des œuvres sorties sous l'ère *Disney*. On y trouve principalement les spin-offs, les nouvelles séries d'animations, les séries, et la dernière trilogie. On peut tout de même noter quelques exceptions, comme l'intégralité des films des différentes trilogies et la série d'animation *Star Wars : Clones Wars*, qui intègrent l'univers *Canon* de *Star Wars*.

On comprend bien que depuis le rachat de LucasFilm par la The Walt Disney Company en 2012, il y a une volonté des ayants droits d'asseoir son propre univers, à savoir, l'univers *Canon*. Nous avons évoqué ce sujet durant un entretien avec Wilhem Horn, il nous explique très bien ce nouvel élan engagé par Disney : « *Legends représente toutes les publications Star Wars (romans, comics, mais aussi jeux vidéos et jeux de rôles) qui sont sorties avant le rachat de Lucasfilm par Disney (de 1976 à 2012). Ce sont des centaines de publications (300 romans, notamment). Disney a décidé que tout ceci devait être mis de côté, pour repartir sur un « nouvel univers étendu » , qui lui, intégrerait le canon Star Wars. ».*

Grâce à ces nombreux témoignages, nous pouvons nous rendre compte de ce qu'est *l'univers étendu de Star Wars*. Il existe bel et bien deux axes : *l'univers Legends* et *l'univers Canon*. Ces deux univers forment *l'univers étendu de Star Wars*.

L'univers Legends

L'univers Legends est le plus riche. Il suit une logique bien précise mise en place par George Lucas à l'époque. Toutes les œuvres sous licence *Star Wars* étaient classifiées dans une immense base de données qu'on appelait « l'Holocron ». C'était

Leland Chee qui était responsable de la bonne cohérence de ce corpus d'œuvres. Cet univers était classé en 8 couches⁹⁰ de la plus à la moins importante.

Les productions de fans et la multitude de contenus connexes sur une diversité de médias qui étendent l'univers de *Star Wars* ont toujours été abordées comme une menace par Disney. *L'univers Legends* qui s'est créé au fil du temps autour de George Lucas a été menacé par sa propre extension, en résulte des incohérences dans les récits. Afin de modérer les modifications et les déraillements engagés par les fans, Disney a pris le parti de créer *l'univers Canon* à la suite de *l'univers Legends*. Univers non-modifiable, concret et aux règles distinctes. Il ne laisse pas la liberté aux fans de créer des contenus qui s'éloignent trop du scénario dont les faits sont présentés comme officiels, en opposition à *l'univers des Legends* qui avance des faits survenus non-officiellement. Ce dernier laisse plus de liberté aux fans pour les fanfictions. Dû à son ancienneté, *l'univers Legends* s'est vu constituer plusieurs œuvres gravitant autour de lui. On peut compter environ 200 romans, des centaines de bandes dessinées, des jeux vidéos et d'autres créations encore. Cet éclatement mène parfois à des incohérences de récits, l'histoire se voit parfois éloignée des valeurs premières de la production et s'imprègnent parfois trop des goûts propres à chacun. La chronologie est un outil complexe que tout le monde n'est pas en mesure de maîtriser ...

L'univers Canon

L'univers Canon se doit d'être plus cohérent. Il réunit l'ensemble des œuvres de LucasFilm qui intègrent la même continuité que les films *Star Wars*, à savoir la saga Skywalker. Nous l'avons vu précédemment, les œuvres qui ne respectent pas les codes de *l'univers Canon* sont regroupées dans *l'univers Legends*. En clair, toutes les nouvelles productions *Star Wars* produites après 2012, sont considérées comme partie intégrante de *l'univers Canon*. Disney a fait le choix de créer son propre univers, abandonnant les innombrables récits de *l'univers legends*.

Nous pouvons observer cette infographie, qui représente la chronologie des médias audiovisuels de *l'univers Canon* ou *l'univers officiel*. On voit que chronologiquement,

⁹⁰ Annexe 6

Disney a fait le choix de garder une période restreinte, coupée en trois parties : *l'âge de la république, l'âge de la rébellion et l'âge de la résistance*. En analysant cette chronologie, on observe qu'elle est simple de lecture. Il suffit de connaître ces différentes productions pour maîtriser les codes de *l'univers Canon*. Au contraire, l'ancien univers, dit *Legends*, semble beaucoup moins accessible et plus fermé à la création de contenus connexes.

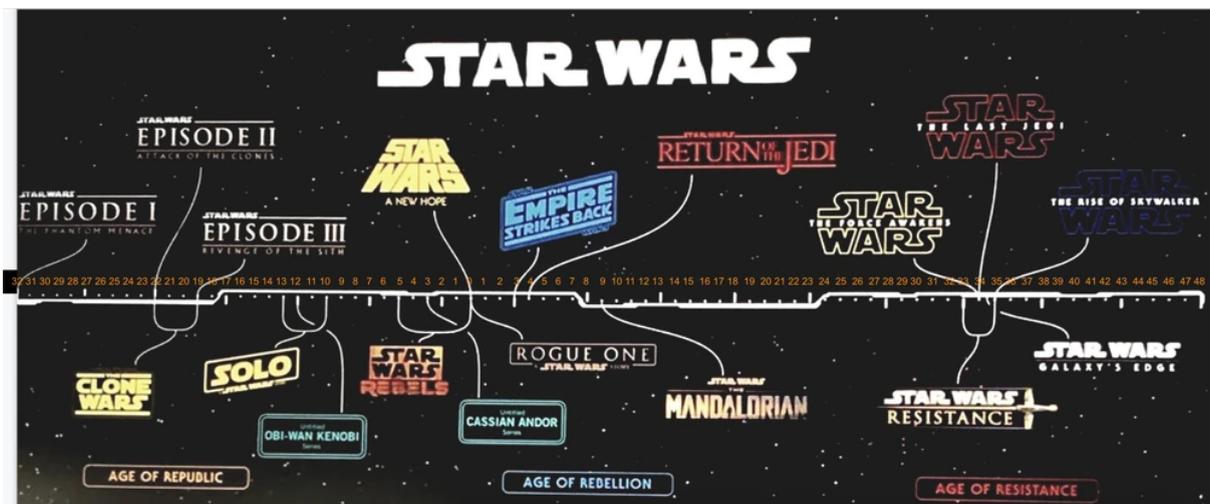


Figure 2 : Chronologie simplifiée des médias audiovisuels de l'Univers officiel.

L'univers étendu de l'œuvre fictionnelle de *Star Wars* est une notion complexe. Nous avons posé une définition dessus en analysant sa construction bipolaire et en tentant d'établir ses limites.

Quand on parle *d'univers étendu*, on évoque l'intégralité de l'univers de *Star Wars* sous toutes ses formes. Cet univers est séparé en deux morceaux, pour le rendre plus digeste. Nous avons d'un côté *l'univers legends, ou l'ancien univers* qui regroupe toutes les œuvres de l'univers de *Star Wars* avant 2014 (sauf les films de la trilogie et la série d'animation *Star Wars : Clone Wars* qui sont les exceptions à la règle). De l'autre côté, nous avons *l'univers Canon ou univers officiel* qui représente

l'ensemble des œuvres sorties après 2012, et qui intègrent les exceptions, à savoir les films de la trilogie et la série d'animation *Star Wars : Clone Wars*.

Nous avons donc observé les raisons qui justifient cette dissociation entre *univers legends* et *univers canon*. Pour une partie des fans, cette séparation est synonyme d'abandon d'une grande partie de *l'univers legends* par *Disney*. Si cette partie est négligée, elle reste pour toujours les fondements de la saga. Pour beaucoup de fans, *Disney* a fait l'impasse sur des décennies d'histoire, pour mettre en place un marketing bien rodé, ce qui a le don de les rendre mécontents. Nous verrons que cette séparation de l'univers étendu de *Star Wars* a des conséquences sur les relations des fans avec les producteurs, une réelle fracture s'est opérée.

2. Une fracture entre fans et producteurs.

Le rachat de *LucasFilm* par la *The Walt Disney Company* en 2012 est le sujet de nombreux débats parmi les fans. Il y a d'un côté les protestataires, qui refusent d'accepter le sort de *l'univers legends*, et de l'autre une réflexion qui émet à l'idée que le rachat a été une bonne chose, afin de donner un second souffle à la saga.

Les fans, un rachat positif de Lucasfilm par la The Walt Disney Company

Il peut être entendu qu'une partie des fans soit en confrontation avec les ayants droits. Imaginez-vous qu'une personne néglige les fondements de votre passion que vous cultivez depuis des années ? Forcément, nous pouvons comprendre cette revendication. Nous avons demandé ce qu'en pensait Garikover durant un entretien, auteur d'un podcast sur l'univers étendu de *Star Wars*, il nous répond : « *Tout dépend des fans, certains sont à 100% derrière Disney, d'autres pas du tout. Je comprends la nécessité de Lucas de vendre à Disney pour assurer la pérennité de son univers, mais pour les fans, ce fut ressenti comme une trahison, trahison qui n'existe pas pour ceux qui ont majoritairement connu l'ère Disney. Ce sont ces deux factions qui s'opposent majoritairement.* ». On s'aperçoit que ce ressenti dépend aussi de l'âge des fans. En effet, une personne qui a connu *Star Wars* sous l'ère

Disney, sera très satisfaite de l'univers mise en place par Disney. De plus, on sait par le biais de fans ou de créateurs, comme Garikover, que *Star Wars* était à bout de souffle. Ce rachat était presque inévitable, c'est une bonne nouvelle de voir cet univers en perpétuelle mutation.

Parfois, *l'univers legends ou l'ancien univers*, étaient difficiles d'accès pour certains fans qui n'étaient pas très renseignés. L'arrivée du nouvel univers canon en 2012 était une porte d'entrée vers l'univers étendu de Star Wars pour certains fans. Death Star Bricks nous raconte son expérience au travers d'un entretien qu'il nous a accordé : « *Portant les films Star Wars dans mon cœur, rêvant longtemps d'une troisième trilogie dans un avenir incertain, c'est en 2015, avec la sortie tant attendue de Star Wars épisode VII : Le Réveil de la Force, que j'ai réellement commencé à m'intéresser à l'univers étendu. N'ayant pas eu le temps ou le courage de m'aventurer dans l'ancien Univers Étendu (aujourd'hui appelé Legends), j'ai vu ce nouvel "Univers Officiel" (ou Canon) comme une porte d'entrée vers les œuvres annexes, sans craindre d'être passé à côté de certaines histoires sorties il y a bien des années.* »

On le voit bien, à travers ce témoignage, certains fans ne sont pas contre les productions de *Disney*, au contraire. L'accessibilité et la compréhension d'un univers sont très importantes pour les fans. Disney a simplifié les choses, elle a rendu l'accès à Star Wars beaucoup plus ludique. Des fans, comme Death Star Bricks, n'auraient pas osé mettre les pieds au sein de ce mastodonte, s'il n'y avait pas eu ce processus entamé par *Disney*. Pour rappel, Death Star Bricks est l'auteur d'une fanfiction, ce nouvel univers lui a permis d'apprendre les codes pour pouvoir écrire son œuvre.

Comme précédemment énoncé, le rachat de LucasFilm par la Walt Disney Company est synonyme de renouveau. Il faut dire qu'après 32 ans de longévité, on peut penser que c'est l'heure de se réinventer. Sidemaul nous partage cette vision sur cet extrait d'entretien : « *Forcément avec le rachat, le canon est instauré pour créer une nouvelle timeline toute propre avec ses propres histoires et redonner à Star Wars un petit vent de fraîcheur.* ».

Malgré une division entre les fans, tout n'est pas à jeter. Au contraire, pour certains fans et spécialistes de l'univers étendu de Star Wars, l'arrivée de Disney est une bonne chose. Du renouveau, de la fraîcheur et un univers cohérent. Cette vision n'est pas forcément partagée à l'unanimité, parfois la fracture est très profonde.

Une fracture entre l'impérialisme américain et la nostalgie indépendantiste ?

Malgré une impulsion favorable au nouvel univers de *Star Wars* de la part de certains fans, il y a une véritable fracture, une plaie ouverte, entre fans et producteurs. Pour les anciens fans, il y a eu un changement trop brutal. Entre cinéma indépendant, représentant la contre culture, à un cinéma presque marketing, mené par la puissante machine qui est *The Walt Disney Company*. Ce schéma est très bien illustré par *Whilhem Horn*, auteur d'un podcast sur l'univers étendu de *Star Wars* : « *Star Wars* est passé de cinéma d'auteur et indépendant (ce qui est sa définition stricte, un réalisateur écrivant son film et le finançant sans les grands studios) à du pur cinéma d'exploitation (utiliser des thèmes et univers forts, déclinés à l'infini pour faire un maximum d'argent rapidement) pour la plus grande entreprise de divertissement du monde. Donc forcément, il y a une fracture. ».

Selon lui, c'était inévitable. *Star Wars*, c'est un mythe construit par George Lucas. Pour les fans, voir ce grand monsieur raccrocher, c'est une sorte de crève de cœur. Forcément, ce changement brutal, cette nouvelle orientation ne s'est pas faite en douceur. Il est vrai, une partie des fans ont un sérieux problème avec les ayants droits actuels, mais cette fracture peut s'avérer beaucoup plus profonde...

Une fracture qui génère des tensions entres fans

Chaque individu est chauvin et veut défendre son époque. Avec *Star Wars*, il y a un éternel débat pour élire la meilleure des trois trilogies. Forcément, chaque génération qui a grandi avec sa trilogie souhaite la défendre. Ce qui amène des tensions entre les fans, comme nous l'explique une nouvelle fois *Whilhem Horn* au cours d'un entretien : « *Certains fans, souvent jeunes, découvrent pour la première fois une saga Star Wars au cinéma avec la Postlogie. Ils aiment Star Wars et ont entendu (ou bien souvent lu sur internet) toute leur vie que découvrir ces films au cinéma était incroyable. Ils furent peut-être un peu frustrés. Mais la postlogie est*

arrivée et ce fut à leur tour d'avoir leur saga ! Et (parfois), cette envie d'avoir SA trilogie Star Wars rien qu'à soit, a poussé certains fans à refuser les visions divergentes et à la défendre quoi qu'il en coûte. Une forme de déni des défauts inhérents de ces films... car tous les star wars en ont, ce depuis toujours. Dis-moi quel est ton Star Wars préféré, je t'expliquerai pourquoi il est nul ! »

On le voit à travers ce témoignage, les fans sont toujours dans la confrontation. Chacun ajoute son interprétation, souvent faite avec le cœur, ce qui décrédibilise le discours des fans, chaque trilogie a ses forces et ses faiblesses, les fans ne sont pas objectifs. Ce qui peut amener ces derniers à la confrontation pour défendre bec et ongles sa génération. Nous sommes dans un duel des générations, ce qui n'a pas de sens, car chaque génération a eu son heure de gloire. Il faut pouvoir vivre avec son temps, les demandes ne sont pas pareilles qu'il y a 10 ans.

Ce débat et cette confrontation sont intimement liés avec la structure de la communauté de *Star Wars* en France. Les fans sont constamment dans le débat, ils sont exigeants envers tout, ils vont avoir davantage la critique négative facile que positive. Mais il est vrai que dans la dernière trilogie, il y a eu énormément de débats. Il faut dire que cette dernière a été mal accueillie par les fans, que ça soit du point de vue scénaristique qu' au niveau de la technique. Whilhem Horn nous explique cette montée en pression : *« Ils ont oublié que cette critique constante est intrinsèquement liée au fandom Star Wars. L'échange, le débat, et parfois même le duel ! Les fans de Star Wars sont très exigeants et globalement jamais contents. On ne tombe pas d'accord entre fans, jamais. La bronca était inévitable. Elle a déjà eu lieu avec la prélogie déjà. »*

On le sait, quand il y a une histoire d'envergure comme précédemment citée, les réseaux sociaux enflamment ce conflit. On peut l'affirmer, le web est rempli de bonnes choses, mais quand il s'agit de réseaux sociaux, il est difficile de fermer les yeux devant certains comportements. Une nouvelle fois, Whilhem Horn nous explique sa vision des choses : *« Et cette partie du Fandom qui n'a pas supporté qu'on s'en prenne à ces films a remis une pièce dans la bronca générale, transformant cette déception habituelle de certains en bataille rangée. Les réseaux sociaux ont terriblement amplifié ce phénomène et les influenceurs (Youtubeurs, podcasteurs, etc.) ont leur part de responsabilité. Ils n'ont pas conscience de*

l'impact de leurs remarques lancées à la va-vite, d'un côté comme de l'autre. Comme s'ils n'étaient qu'un fan parmi d'autres. Cette fracture là est sans doute celle qui m'inquiète le plus. Car elle va mettre longtemps à cicatriser. »

Ici, Whilhem Horn pointe du doigt les créateurs. À force d'énumérer les points négatifs des nouvelles œuvres de l'univers de *Star Wars*, ils sont indirectement liés à la production de conflits au sein de la communauté de *Star Wars* en France. Être créateur à la tête de communautés de plusieurs milliers de fans, c'est aussi prendre le risque d'envenimer les conflits.

Face à ce soulèvement, les producteurs répondent

Face à ça, Disney multiplie les communiqués pour défendre ses intérêts. Il vont notamment pointer du doigt les comportements abusifs de certains fans, Whilhem Horn nous l'explique : *« Au centre se trouvent effectivement les producteurs, qui vont beaucoup communiquer sur les abus de quelques fans, renforçant encore la bataille. Et certains acteurs vont se jeter dans la mêlée, défendant l'un des deux camps, parfois les deux ! (n'est-ce pas Mark Hamill ?). Mais le péché originel fut le choix du soft-reboot pour l'épisode 7. Une décision visant à ne froisser personne, mais qui va froisser tout le monde, malgré son succès insolent au box-office. »*

Ici, Whilhem Horn dénonce le choix scénaristique des producteurs, le soft-reboot. C'est une variante de reboot qui s'apparente à un sequel. Il est supposé relancer la franchise tout en n'excluant pour autant pas l'existence de ses prédécesseurs. Cette tactique vise à renouveler le public, sans perdre les fans de la première heure. En clair, Disney veut asseoir son nouvel univers dès l'épisode VII sorti en salle en 2015. On peut comprendre que *Disney* souhaite faire oublier l'*univers legends* en un claquement de doigts, mais ça ne plaît pas forcément aux fans les plus anciens.

Avec Georges Lucas, *Star Wars* s'est construit dans la radicalité. La trilogie originale allait complètement à l'encontre de la SF de l'époque (très dystopique). La prélogie quant à elle, est un virage à 180 degrés qu'aucun producteur n'aurait osé faire. Les fans auraient peut-être préféré prendre une claque venue de nulle part (comme *La Menace Fantôme*), plutôt que quelque chose de tiède. *Star Wars* épisode VIII a essayé, mais prenant racine dans un soft-reboot et n'allant pas jusqu'au bout de son traitement, c'est un échec qui n'a fait que décevoir tout le monde concernant cette postlogie. Et créer un véritable schisme dans le fandom.

Une méfiance des fans

En plus de cette confrontation avec les ayants droits, les fans ont un sentiment d'être « entourloupé » continuellement par la production. En effet, les fans sont en attente de plusieurs projets, mais souvent, des projets qui n'aboutissent pas. On peut prendre l'exemple du spin-off sur le personnage Han Solo, intitulé *Solo : A Star Wars Story*. Ce hors série est sorti au cinéma en 2018, mais malheureusement, il n'a jamais eu de suite jusqu'à aujourd'hui. Ce n'est pas nouveau qu'une œuvre soit annulée par les producteurs de *Star Wars*.

Autre sujet plus récent, la série *Star Wars : Rangers of the New Republic*, annoncée en 2018 vient d'être annulée. Cette série devait être centrée sur un des personnages principaux de *The Mandalorian*, à savoir Cara Dune. Une nouvelle déception au sein de la communauté de *Star Wars*, la goutte de trop ? Whilhem Horn nous dévoile son ressenti sur ces nombreux changements de dernières minutes au sein du studio de production de *Star Wars* : « *De même, les changements de feuille de route (réalisateur limogés, films annulés, séries reportées, déclarations à l'emporte pièce, etc.) ne sécurisent pas les fans, qui attendent certains de ces projets avec ferveur. Cela génère au fil du temps une méfiance vis-à-vis des producteurs Lucasfilm et Disney, qui est partie pour durer TRÈS longtemps. Cela peut s'avérer douloureux pour certains fans.* ».

La bataille fait rage entre producteur et fans, une plaie qui n'est pas près de cicatriser, d'autant plus que les fans sont toujours sur leur faim. Même si certains projets sont annulés au sein des studios de production de *Star Wars*, il pourrait y avoir une offre enrichissante qui serait tout de même proposée aux fans, même sur ce point, *Star Wars* reste aux abonnés absents.

Un contenu encore pauvre

Aujourd'hui, le catalogue des productions est extrêmement pauvre, pourtant il ne manque pas d'idées pour créer du nouveau contenu. Est-ce un problème de budget ou de choix scénaristique ? Ce qui est dommage, c'est que l'ancien univers, dit *legends*, regorgeait de contenus et d'histoires à raconter. Sur ce sujet, Whilhem Horn nous en dit un peu plus : « *Cerise sur la gâteau, le nouvel univers canon ne*

propose pas beaucoup de contenu pour le moment (la première véritable saga littéraire non dérivée d'un film ou d'un jeu vidéo a démarré sa publication près de 10 ans après le rachat). Sans compter le fait que ce nouveau canon est complexe (le land des parcs Disney américains sont canon, tout comme le nouvel hôtel !). »

Pour conclure sur ce point, avec son univers canon, Disney délaisse une partie de la communauté qui est pro univers legends. Il faut l'admettre, *LucasFilm* appartient à la *The Walt Disney Company*, elle forge l'univers comme elle l'entend. Whilhem Horn nous l'explique très bien avec ce passage de son entretien : *« Certains fans de l'univers Legends sont donc amers. Mais je ne pense pas qu'il y ait une volonté de re-canonisation de leur part, simplement une envie qu'on leur propose quelque chose d'aussi complet, fort et surtout abouti. Mais d'autres fans considèrent que le patron étant désormais Disney, ils sont libres de faire ce qu'ils veulent. Certains considèrent même désormais les œuvres Legends comme des "Fan-fictions" (ce qui est faux, dans sa définition même), cela en dit long sur la perception du bagage culturel que représente Star Wars... et l'attachement de certains à un simple contrat, qui supprime leur relation à la saga. Etonnant. »*

On le voit à travers le long témoignage que nous a accordé Whilhem Horn sur le débat autour de la méfiance des fans à l'égard des ayants droits de la licence *Star Wars*, à savoir le mastodonte de la *The Walt Disney Company*. On observe que c'est aussi un problème générationnel. On peut voir que les anciens fans, qui ont grandi avec *l'univers legends*, sont bien plus réticents envers les producteurs, que les fans qui ont connu *Star Wars* sous l'ère *Disney*. Cette réflexion est appuyée Whilhem Horn, qui nous raconte une chose importante sur *l'univers legends* : *« Mais l'univers Légendes est dans le cœur des fans depuis plus de 40 ans. Et pour beaucoup d'entre eux, il reste quelque chose de fort qui traversera les années à venir de manière parallèle (il suffit de voir la cotation de certains romans légendes en occasion pour s'en apercevoir). Il est donc mort pour les producteurs, mais vivra éternellement chez certains fans, qui sont plus nombreux qu'on ne l'imagine. »*.

3. L'univers "Légende" est-il en danger ?

Nous avons pu définir ce que signifie l'univers *legends* (ou légende en Français). À savoir, l'intégralité des contenus publiés avant 2012. Nous avons également analysé les nombreux débats qui divisent, à la fois les fans entre eux, et à la fois les fans avec les producteurs des ayants droits de la licence de *Star Wars*. Une des observations qu'on pouvait analyser, c'est le choix scénaristique de la part de Disney de rompre avec l'ancien univers ou l'univers *legends*, pour instaurer leur propre univers, l'univers *canon*. Il est légitime de se demander si l'univers *legends* est en danger, puisqu'il est mis de côté par *Disney*. Pour rappel, l'univers *legends* « représente toutes les publications *Star Wars* (romans, comics, mais aussi jeux vidéos et jeux de rôles) qui sont sortis avant le rachat de *Lucasfilm* par *Disney* (de 1976 à 2012). Ce sont des centaines de publications (300 romans, notamment). *Disney* a décidé que tout ceci devait être mis de côté, pour repartir sur un "nouvel univers étendu", qui lui intégrerait le canon *Star Wars*. »⁹¹. Il n'est pas pensable de s'asseoir sur une telle ressource. Malheureusement, l'univers *legends* est bien en danger, nous allons appuyer nos propos à l'aide d'extraits d'entretiens que nous avons menés pour appuyer la crédibilité de ce mémoire.

Un constat pessimiste pour l'univers legends

Il n'est plus l'heure de débattre sur la mise en place d'un nouvel univers par *Disney*, il faut l'accepter. Il faut maintenant se poser la question sur qu'en est-il des nombreuses œuvres de l'univers *legends* ? Est-ce que c'est à mettre à la poubelle ? La réponse fracassante de Whilhem Horn en dit long sur la réalité des choses : « *Il n'est plus en danger, il est malheureusement déjà mort. Ce n'est donc plus qu'un souvenir qu'on entretient avec quelques rééditions, mais amené à disparaître... tout en servant de vivier pour beaucoup d'œuvres canon. Une sorte de buffet créatif dans lequel les auteurs se servent pour inventer autre chose, tout en y faisant constamment des clins d'œil.* ».

Ce constat plutôt négatif porté par Whilhem Horn montre qu'il sera difficile de donner un second souffle à cet univers. Mais pour autant, l'univers *legends* reste dans le coeur des fans, et à un rôle de création. Même si *Disney* a mis une croix sur cet

⁹¹ Entretien n°5

univers, rien n'empêche les fans de l'allègement et de créer un contenu autour de *l'univers legends*.

Il est important de rappeler que l'univers legends est construit sur 36 années. Il est tout à fait légitime d'être contre la politique de *Disney*. Imaginez-vous, l'un des plus grands univers de la culture geek balayé en quelques années. Whilhem Horn nous illustre une métaphore pour nous faire réagir : « *C'est comme-si je prenais des sets de légos, que je les démontais pour tous les jeter dans une caisse, avant que chacun se serve pour en faire autre chose... tout en rappelant continuellement qu'il s'agit de pièces de ces sets qui n'existeront plus jamais.* »

La mort de l'univers legends ? Pas tout à fait

Il y a certains signes qui montrent un effort de la part de *Disney*. Notamment la volonté d'entretenir *l'univers legends* avec la réédition de certains romans. Il y a aussi la mise à jour de certains jeux, qui se déroulent en dehors de l'univers canon de *Disney*. On voit que des efforts sont réalisés, notamment en entretenant la mémoire de *l'univers legends* à travers ces actions. Mais il faut être tout de même réaliste, *l'univers legends* reste au second plan de l'esprit de *Disney*. *Death Star Bricks* nous raconte son ressenti au travers d'un entretien qu'il nous a accordé : « *Beaucoup de fans pensent effectivement qu'avec le rachat de Lucasfilm par Disney, et la séparation de l'univers étendu en "Canon" et en "Légendes", l'ancien univers a été délaissé. C'est en partie vrai, puisque Lucasfilm ne produit pratiquement plus de nouveau contenu pour l'univers Legends, se focalisant dorénavant sur l'univers Canon, c'est pourquoi certains fans ont le sentiment que l'univers Legends n'a plus d'avenir aujourd'hui. D'un autre côté, il faut tout de même noter que Lucasfilm fait un effort de conservation vis-à-vis de cet univers Legends, notamment en rééditant d'anciens livres, en maintenant actif le MMORPG Star Wars The Old Republic avec de nouvelles mise à jour, et plus récemment en sortant un remake de Star Wars KOTOR. Beaucoup craignent que l'univers Legends disparaisse ou ne soit plus exploité, mais je pense que Lucasfilm n'en a pas encore fini avec.* ».

Nous pouvons constater qu'il existe encore des publications sous l'univers *legends* dans certains pays, c'est notamment le cas des États-Unis. Pour certains spécialistes, comme Garikover, l'univers *canon*, n'en n'est pas vraiment un. On

qualifierait plutôt d'univers cross-média. Pour lui le réel danger, c'est la non-translation de nombreuses oeuvres américaines qui restent orientées pour un public américain, il nous partage son ressenti : « *Garikover Le Legend est l'univers qui avait cours avant le rachat par Disney et il était très dense et bien fourni, tout en restant optionnel. Aujourd'hui le danger est de le voir disparaître au profit de celui imposé par Disney. D'ailleurs l'univers étendu de Disney n'en est pas un, c'est devenu un univers cross-média ou il devient indispensable de lire certains livres et comics pour comprendre certaines choses des films, ce qui n'était pas le cas avant. Le danger pour le Legend, c'est surtout la disparition des publications et la non-translation de nombreuses œuvres US qui restent cantonnées au public américain.* ».

Pour d'autres spécialistes, la mise à l'écart de *l'univers legends* n'est pas étonnante. En effet, qui dit abondance de contenu, dit projets ratés. George Lucas lui-même affirme que dans *l'univers legends* il y a de très mauvaises choses. Au contraire, l'arrivée de l'univers canon est une bonne chose, moins de contenus pour une harmonisation de l'univers plus cohérent. Cette idée est très bien expliquée par Sidemaul, créateur de vidéos Youtube sur *l'univers étendu de Star Wars* : « *Danger est un grand mot pour si peu d'impact. Le legends a instauré ses propres histoires au fil du temps via les romans, comics, jeux, etc. De superbes histoires par moment comme de très mauvaises (comme le canon) Lucas lui-même était contre certaines de ces histoires comme celles après l'épisode 6. (son après épisodes 6 sont les idées de bases présentes dans la postlogie). Forcément avec le rachat, le canon est instauré pour créer une nouvelle timeline toute propre avec ses propres histoires et redonner à Star Wars un petit vent de fraîcheur. Ce n'est pas pour autant que le canon élimine complètement le legends, au contraire il assimile certaines idées pour ne faire qu'un avec lui sans trop abuser bien sûr. J'adore le legends, mais le canon est une très bonne chose pour Star Wars notamment pour la cohérence.*

Pour certains spécialistes et fans, l'atteinte à *l'univers legends* est une mauvaise chose. Premièrement, une question de respect envers George Lucas. Comment *Disney* peut se permettre de toucher à d'anciennes œuvres produites par le créateur lui-même de la licence ? Deuxièmement, comment *Disney* peut passer à côté d'un

nombre incalculable d'histoires passionnantes sur l'univers étendu de *Star Wars* ? Cette position peut se comprendre. Mais d'un autre côté on peut comprendre la position de certains spécialistes comme Sidemaul. Après 36 ans, la licence a besoin de se réinventer. Pour permettre l'accessibilité des contenus aux nouveaux fans, une restructuration cohérente était nécessaire.

B. Participer pour renforcer son appartenance

1. Pratique de fans : quand le fan devient “producer”

Nous l'avons observé à travers ce mémoire, la communauté de *Star Wars* est extrêmement engagée. Le fan a besoin de prolonger son expérience pour vivre pleinement sa passion. Nous l'avons vu dans la première partie de ce mémoire, le fan a un large choix d'action pour exercer son activité de fan. Notamment grâce au transmedia, notion abordée par Mélanie Bourdaa. Pour rappel, le transmédia, c'est l'extension d'une œuvre sur plusieurs supports. Par exemple, un personnage de *l'univers étendu de Star Wars*, qui est secondaire dans les films, se verra attribuer le premier rôle d'un jeu vidéo. Malgré l'immensité de *l'univers étendu* que le fan peut parcourir (livre, BD, roman, jeu vidéo, séries, ect.), il ne se peut que cela ne soit pas suffisant, C'est alors que le fan devient *producer*⁹². Cette notion est mise en avant dans un article scientifique de Mélanie Bourdaa, qui tourne autour de la culture de fan et des différentes pratiques. Elle relaie, dans un autre article sur la spécificité des publics, les propos de Patrice Flichy qui avance l'idée que les fans contribuent à ajouter des éléments à une fiction ou un univers : « les fans prolongent leur réception par une activité et créateur hétérodoxe qui se manifeste soit pas des ajouts à la fiction, soit pas un collage de différents éléments »⁹³.

C'est vrai qu'au premier abord, le mot *producer* pourrait paraître mal orthographié. Nous aurions tendance à le corriger par le mot anglo-saxon producer, qui signifie producteur en Français. Mais ce n'est pas une erreur, le mot a bien été

⁹² Bourdaa, M. (2019). Qu'est-ce que la culture de fan ? La revue des médias de l'INA. <https://larevuedesmedias.ina.fr/quest-ce-que-la-culture-fan>

⁹³ Bourdaa, M. (2019). Les fans, ces publics si spécifiques. Définition et méthodologie pour le chercheur. Belphegor, 17. <https://doi.org/10.4000/belphegor.1701>

méticuleusement choisi. C'est une contraction du mot product (produit en Français) avec le mot user (utilisateur en Français). Nous avons obtenu la formulation suivante : « *l'utilisateur producteur* », d'où *producer*.

Avec le développement de la technologie, n'importe quel fan peut produire du contenu professionnel. Avec la démocratisation de la vidéo et du son, on peut obtenir un rendu professionnel à moindre frais. Le fan *producer* est à la fois « producteur » et « lecteur ». Ce sont généralement des personnes qui sont des références dans leur domaine. Par exemple, on peut citer les spécialistes de *Star Wars* qui nous ont accordé une interview : Sidemaul et Absolute qui sont des références dans l'explication de *l'univers étendu* de *Star Wars* sur Youtube, Garikover et Wilhem Horn sont des spécialistes des podcasts qui portent sur *l'univers étendu* de *Star Wars*, et enfin, Death Star Bricks qui est auteur d'une série de fanfiction. Tous ces individus sont des « pilier de la culture participative⁹⁴ » de *Star Wars*.

Créer, partager, passionner

De plus en plus de fans se lancent dans la création. Dans un premier temps, nous avons demandé à Sidemaul, de nous partager son avis sur la question suivante : *pourquoi les fans passent d'une pratique de spectateur à une pratique créatrice ?* Il nous répond : « *C'est une question bien plus large que juste Star Wars. C'est simplement l'évolution des choses, l'accès à des technologies qui n'existaient pas hier. Mais surtout l'envie de créer et partager avec d'autres passionnés.* ».

Il est intéressant d'étudier le basculement de Death Star Brick, au sein des fans créateurs. Pour rappel, il est l'auteur d'une fanfiction. Pour lui, être un fan qui passe d'une activité spectatrice, à une activité créatrice, c'est une très bonne chose. Il nous confie : « *C'est une très bonne question. Dans mon cas, je pense que ça a été la frustration de ne pas voir certaines choses que j'aurais aimé voir dans Star Wars. Je m'explique : Quand j'ai entendu parler du jeu vidéo Star Wars 1313 et de la série Star Wars Underworld, j'ai immédiatement commencé à fantasmer sur des histoires assez sombres et adultes, proches du Cyberpunk, se déroulant dans les bas-fonds*

⁹⁴ Bourdaa, M. (2019). Qu'est-ce que la culture de fan ? La revue des médias de l'INA. <https://larevuedesmedias.ina.fr/quest-ce-que-la-culture-fan>

de Coruscant. Le problème, c'est qu'aucun de ces deux projets n'a vu le jour. Alors moi, je suis un peu resté sur ma faim. D'un autre côté, j'ai toujours eu soif d'imaginer et de créer mes propres histoires. Je ne pourrais énumérer les tentatives de romans et de bandes dessinées dans lesquelles je me suis lancé dans mon enfance. L'envie de créer et l'amour de Star Wars ont toujours fait partie de ma vie, alors ce n'était qu'une question de temps avant que les deux se rencontrent. Je pense qu'il y a d'abord cette envie d'explorer l'inexploré, puis ce désir de donner vie à mes rêves, d'apporter une vision plus personnelle à Star Wars. Avec Capitale Fatale, j'ai voulu écrire le genre d'histoire qu'on ne trouve pas dans les rayons officiels, quelque chose qui prend le contre-pied de ce dont on a l'habitude. Je voulais donner aux fans de Star Wars ce que Lucasfilm ne leur donne pas, leur montrer ce qu'on ne leur montre pas, un peu comme une "face cachée" de Star Wars. J'ai ainsi pu écrire une histoire axée sur le genre de l'épouvante et du paranormal, chose assez rare dans l'univers Star Wars. Sur le plan personnel, écrire a aussi été une façon d'évacuer la frustration de ma vie, d'extérioriser les idées qui tournaient dans ma tête et que je ne pouvais pas exprimer dans la vie de tous les jours. Je pense que cela m'a aidé à m'épanouir et à reprendre confiance en moi-même, car cela m'a prouvé que je suis capable de produire une œuvre que les gens apprécient. ».

Ce témoignage est l'exemple parfait d'un fan qui arrive à la limite de son expérience de fan. Dans son cas, le déclenchement, c'est la frustration. Pour combler ce manque, le fan va produire du contenu, dans notre cas, Death Star Brick écrira une fanfiction sur ses fantasmes de fan. Il y a aussi une dimension de confiance en soi. Comme chaque individu, nous devons nous sentir appréciés. C'est ce que recherche Death Star Brick à travers ses fanfictions, qu'elles soient appréciées par une grande majorité de fans.

Dans d'autres cas, le passage du fan spectateur à fan créateur peut se faire en raison d'un manque. En effet, quand on veut rechercher une vidéo Youtube sur un sujet, et qu'on trouve uniquement du contenu dans une autre langue, c'est un peu embêtant. C'est pour cela que certains fans traduisent ou importent du contenu qui provient d'un autre pays. C'est le cas de Sidemaul, créateur de vidéos sur Youtube autour de l'univers étendu, il nous évoque la naissance de sa nouvelle activité, au travers de cet entretien : « *Je regardais énormément de vidéos, notamment de vidéastes américains, et la communauté francophone n'avait à l'époque pas*

forcément d'équivalent, si ce n'est Captain Tabouret. Je me suis donc lancé au mois d'août 2016, mes connaissances étaient alors assez limitées, mais j'ai produit un contenu suffisamment intéressant pour atteindre les 100 abonnés au cours du mois de décembre avant d'atteindre le palier des 10 000 quelques semaines plus tard suite à l'impulsion donnée par la sortie du premier spin-off « Rogue One ». Je me suis en suite, petit à petit professionnalisé, en travaillant plus mon montage, en investissant dans du matériel d'enregistrement, mais en travaillant également plus le texte de mes vidéos, en ne me fiant plus exclusivement aux encyclopédies en ligne, mais en allant chercher de moi même les infos dans les livres. C'est au cours de cette période que je me suis procuré une importante partie des œuvres de l'univers étendu (plusieurs centaines de comics et romans) ».

Pour poursuivre avec l'entretien de Sidemaul, une des autres raisons qui l'ont poussé à se lancer dans la production de vidéos sur Youtube, c'est le partage. Il nous retranscrit cette idée à ce passage : *« L'objectif était également de partager ma passion pour pouvoir en parler avec d'autres fans de la saga. De ce fait, je ne sais pas si je peux me revendiquer comme un fan créateur, mais je suis bel et bien un fan de cette saga, et je produis du contenu autour de celle-ci, ce qui je pense lui permet de continuer à vivre, même dans les périodes de creux (absence de films, de séries, de jeux, etc) en animant la communauté.*

On peut trouver d'autres raisons, comme pour Absolute, selon lui, on peut être attiré à créer du contenu pour diffuser son opinion. Les fans ont envie de partager leurs avis, et de se lancer un défi. Voici ce que nous explique Absolute, créateur de vidéos Youtube : *« J'imagine que les fans ont envie de se sentir acteur au sein de la communauté, ils ont eux aussi envie de partager leur avis, de rassembler d'autres fans autour d'eux. Il n'est pas impossible non plus, et cela peut paraître prétentieux, mais ce n'est nullement mon attention, c'est simplement une hypothèse que j'apporte, peut-être que le fait de voir que certains comme Sidemaul, ou moi, ont pu rassembler une immense communauté autour d'eux, peut laisser penser à certains qu'ils peuvent eux aussi se lancer dans cette aventure, et je ne peux que les encourager si l'envie leur prend, plus on est de fou, plus on rie, non ? Cela permettrait également de voir de nouvelles opinions émerger, plutôt que de se cantonner aux deux grands pôles que nous pouvons représenter avec Sidemaul,*

même si énormément de nos abonnés sont communs, voir de nouveaux créateurs de contenus immerger ne pourrait donc être que bénéfique pour tout le monde. ».

À travers ces nombreux témoignages, nous constatons que **de plus en plus de fans se mettent à produire du contenu**. Ce changement de la part des fans peut être bénéfique pour la communauté de *Star Wars* en France. Plus il y a d'individus qui s'investissent dans ce domaine, plus la communauté de *Star Wars* peut se développer, pour proposer un contenu de meilleure qualité.

2. La réappropriation du travail des fans par les producteurs

Avec tout ce contenu sur internet, il est difficile pour les producteurs de passer à côté. On voyant de nombreux fans produire du contenu pour prolonger leur expérience, on peut se demander si ce travail des fans peut être réapproprié par les producteurs ? Nous verrons dans un premier temps le point de vue de Mélanie Bourdaa, spécialiste des études de fans, qui a largement contribué à la construction de ce mémoire. Cette fois-ci, Mélanie Bourdaa a mené une étude autour de la réappropriation du travail des fans par les producteurs. Dans un second, nous analyserons le travail d'un fan, Shamook, auteur d'une vidéo Youtube sur la série *The Mandalorian*. Dans un dernier temps, nous analyserons l'avis de Wilhem Horn, Garikover, Death Star Bricks et de Absolute, qui sont créateurs de contenu et spécialistes dans leur domaine. Grâce à leurs témoignages, nous étudierons leurs positions vis-à-vis de la réappropriation du travail des fans par les producteurs.

L'utilisation du talent des fans pour diffuser un message publicitaire

Quand une communauté prend de l'ampleur, les ayants droits peuvent trouver des concepts pour s'approprier le travail des fans. Dans certains cas, les producteurs peuvent lancer des concours ou des concepts pour inviter les fans à partager leurs différents contenus. Nous pouvons nous appuyer sur un exemple concret de la série *Orange is The New Black*⁹⁵, mis en avant par Mélanie Bourdaa, qui étudie le

⁹⁵ Bourdaa, M. (2016). La promotion par les créations des fans: Une réappropriation du travail des fans par les producteurs. *Raisons politiques*, 62, 101-113. <https://doi.org/10.3917/rai.062.0101>

phénomène. Pour rappel, *Orange is The New Black* « est une série qui se passe dans une prison carcérale pour femme. Le personnage principal est incarcérée à *Litchfield*, une prison de sécurité minimale pour quinze mois car elle a transporté une valise d'argent issue du trafic de drogue, dix ans plus tôt, pour son amante. Elle tente de se faire à la vie en prison, entre le clanisme, les réseaux et les fortes personnalités des autres détenues. ».

Les producteurs ont fait appel au talent artistique des fans, pour imaginer des *fanarts* des personnages de la série. Ce sont des techniques de dessin, que ça soit sur papier ou tablette graphique, qui représentent les personnages dessinés. Pour les meilleurs d'entre eux, la production prévoit de diffuser ces œuvres de fans dans une campagne publicitaire à New York et à Londres.

On peut émettre quelques remarques. On s'aperçoit que ce challenge proposé aux fans, permet de former une communauté. Dans la plupart des cas, les fans vont partager leur travail sur les réseaux sociaux, ce qui va créer de l'interaction et un engouement. On peut se poser une question sur le but lucratif de la société de production de la série, à savoir *Netflix*. Pouvons-nous réellement utiliser le travail des fans dans un objectif de promotion publicitaire ? Si le fan est conscient du sort de son œuvre, alors cela ne pose pas de problème. Mais dans certains cas, le côté commercial peut être dissimulé, c'est là que ça devient problématique.

Shamook, la success story Star Wars

Nous allons mettre en avant cette belle histoire, qui illustre parfaitement le sujet de la réappropriation du travail des fans par les producteurs.

Pour remettre en contexte, nous avons la saison 2 de *The Mandalorian* qui bat tous les records en 2018. « *The Mandalorian* (de son titre complet « *Star Wars : The Mandalorian* ») est une série télévisée américaine en prise de vues réelles créée par *Jon Favreau* dans l'univers de la saga *Star Wars*. L'histoire se déroule cinq ans après *Le Retour du Jedi* et vingt-cinq ans avant *Le Réveil de la Force* et raconte les aventures d'un mercenaire mandalorien au-delà des territoires contrôlés par la Nouvelle République. ».

The Mandalorian est une œuvre qui met tous les fans à l'unanimité. C'est à chef

d'œuvre et il est applaudi par toute la communauté de fans de *Star Wars*. Il y a eu un seul faux pas, le dernier épisode de la saison 2 de *The Mandalorian*. Pour résumer, la production met en place des artifices et effets spéciaux pour rajeunir Mark Hamill, l'interprète de *Luke Skywalker*, afin d'être en raccord avec la temporalité chronologique de la série dans l'univers de *Star Wars*.

Ce qui c'est passé, c'est que cet effet spéciaux a mal été réalisé. Cet évènement a entraîné de nombreuses réactions sur les réseaux sociaux, et un fan qui se nomme Shamook, a décidé de refaire la scène en question. Bien évidemment, ce fan avait déjà une activité dans les effets spéciaux sur Youtube, ce qui crédibilise son travail. C'est une véritable réussite, le travail du fan a eu un tel succès, que les producteurs de chez la *The Walt Disney Company* ont décidé de le recruter pour les prochaines saisons de *The Mandalorian*, afin de travailler sur les futurs effets spéciaux.

C'est une véritable success story qui montre que le travail des fans peut être utilisé de façon positive et bienveillante par les producteurs.

Une exception à la règle ?

Malgré une belle histoire à raconter, Shamook est un peu l'exception à la règle. Aujourd'hui les grandes productions Hollywoodienne ne font plus appel aux fans. Ce qu'on peut leur reprocher aujourd'hui, c'est de délaisser la créativité que certains fans peuvent avoir, par une machine commerciale bien huilé. On ne peut pas comparer le travail d'un fan et d'un professionnel, en terme d'étude, nous ne sommes pas sur le même pied d'égalité. C'est ce que dénonce notamment Wilhem Horn : « *C'est une question large qui nous amène aux enjeux du Hollywood d'aujourd'hui. Shamook est une personne passionnée. Là où les salariés de Disney sont... des salariés. Hollywood a tendance à laisser moins de place qu'avant aux passionnés, préférant un produit très marketé, standardisé, entièrement basé sur des études de marché. Et les techniciens font sans doute moins preuve de créativité qu'avant (on l'a vu avec le design des Stormtroopers de Star Wars épisode VII par exemple). Un passionné aura moins de diplômes, moins d'expérience professionnelle, mais travaillera plus dur. Et les résultats seront là. Les passionnés vivent constamment hors de leur zone de confort... et sont donc très efficaces quand il s'agit de repousser les limites. Sans compter le fait qu'ils le font en liberté, sans contraintes de la part de la production. Est-ce un danger ? Tant que les studios*

recrutent ces personnes, je ne pense pas. C'est au contraire une belle preuve de reconnaissance. Le danger serait plutôt la dérive. Comme l'appropriation d'une fan-fiction littéraire pour en sortir un scénario de film. Si cela se faisait, il serait très difficile pour le fan auteur d'attaquer pour plagiat en présentant une fiction qui s'inspire largement de l'univers du studio. Sans compter le fait qu'il faudrait se battre juridiquement contre l'une des plus puissantes entreprises du monde. Là est le danger. Mais ces dérives ne semblent pas avoir eu lieu pour le moment.

Lorsque les choses sont bien faites, c'est important de le dire. Pour le cas Shamook, Disney a publiquement félicité le fan, en admettant l'erreur de la production dans la saison 2 de *The Mandalorian*. L'important c'est que le travail soit jugé à sa juste valeur. On peut aussi faire un parallèle avec un autre univers, celui de *World of Warcraft*, où les développeurs laissent les joueurs créer leur propre améliorations. C'est ce qu'explique Garikover à travers son raisonnement : « *Je ne pense pas qu'ils s'appuient dessus, mais plutôt qu'ils sont capables de reconnaître quand quelqu'un fait mieux qu'eux et de récompenser la personne. Et on ne peut pas vraiment parler de réappropriation dans le sens où le travail est rémunéré et qu'ils ne rompent pas une partie créative (un scénario par exemple) pour leur compte, pas plus que Lucasfilm/Disney ne se base sur les théories des fans pour construire leur scénario (ce qui aurait été bien mieux). C'est à distinguer d'œuvres comme World of Warcraft où les développeurs ont laissé la liberté aux joueurs de créer des addons qui améliorent le jeu au point que certains addons ont été intégrés au jeu. Là pour le coup on peut parler de réappropriation puisque Blizzard prend des outils développés par des fans pour les intégrés au jeu une fois que le créateur a éprouvé sa création.*

Diffuser son contenu librement

Pour certains fans, créer du contenu est une passion plutôt qu'une activité. Il faut avant tout se mettre à l'idée que l'univers de Star Wars n'appartient pas aux fans. C'est un monde que les fans peuvent enrichir, mais le dernier mot reviendra toujours aux ayants droits. Death Star Bricks nous partage sa vision des choses, il est l'auteur d'une fanfiction : « *Au contraire, ce serait un immense honneur que Lucasfilm reprenne mon travail ou s'en inspire pour enrichir l'univers Star Wars. Je pense que Star Wars devrait appartenir à tout le monde, alors si je peux faire connaître mon travail de cette manière, ce serait pour moi un accomplissement. Ça*

m'est égal que les gens sachent qui est derrière, pour moi l'important est de faire de bonnes histoires et surtout qu'elles plaisent aux gens. C'est d'ailleurs pour ça que je ne tiens pas à donner mon vrai nom ou à faire payer mes œuvres. En écrivant dans l'univers Star Wars, j'ai bien conscience que j'écris dans un univers qui ne m'appartient pas. Écrire n'est pas un travail pour moi, et ne doit pas le devenir : C'est une passion avant tout, et je la partage sans limitation pour qu'un maximum de gens puissent en profiter. Si Lucasfilm réutilisait mon travail, cela signifierait que beaucoup plus de gens y auraient accès, et que mon travail serait reconnu à la même hauteur que les productions officielles, donc non, ça ne me dérangerait pas. ».

Si dans un sens, les fans sont prêts à sacrifier leur contenu, d'autres attendent le chemin inverse. Par exemple, nous allons pouvoir écrire des tonnes de romans sans contraintes en s'appropriant l'univers étendu de *Star Wars*, mais en retour nous n'avons pas le droit d'utiliser certaines images officielles de l'univers de *Star Wars*. Ce sujet est problématique, Absolute, créateur de vidéos sur Youtube nous l'explique : *« C'est évidemment un sujet qui peut nous inquiéter, si du jour au lendemain, nous n'avions plus le droit d'utiliser les images des films, séries, ou comics, nous nous retrouverons dans une situation particulièrement complexe en tant que créateur de contenu. Pour autant, je pense que les ayants droit ont tout intérêt à laisser les créateurs de contenu utiliser dans une certaine mesure une partie de leurs images, car ceux-ci font vivre la franchise, ce sont eux qui animent la communauté, qui entraînent les débats et les discussions qui font parler de la franchise, ce qui engendre de la pub, du trafic, ce qui ne peut qu'être bénéfique aux ayants droits. PS : Les ayants droits restreignent déjà l'utilisation de leur contenu. Nous n'avons par exemple pas le droit d'utiliser des extraits (vidéos ou audios) de plus de 10 secondes consécutives, ce qui peut parfois engendrer quelques problèmes. ».*

Dans cette partie, on voit que les fans de la communauté de *Star Wars* sont extrêmement engagés. C'est une communauté virulente, envers ses propres fans et les producteurs. On ne peut pas satisfaire tout le monde, il faut prendre en compte un certains nombres de paramètres : les centres d'intérêts et la différence

générationnelle entre fans. Il est important d'écouter ces derniers, c'est le cœur battant de *Star Wars*, sans eux, rien ne serait possible.

Conclusion

Aujourd'hui, *Star Wars* est un phénomène de société, c'est ancré dans la culture populaire. Un des grands succès de cette licence, c'est d'avoir mis en place un univers sans frontières. Le transmédia y est pour beaucoup, il résume parfaitement ce qu'offre *Star Wars* aux fans, à savoir des expériences différentes selon le support choisi. Ce qui est unique avec *Star Wars*, c'est sa longévité. Je vous mets au défi de trouver une licence qui a perduré pendant plus de 45 ans, et qui a toujours un ancrage fort aujourd'hui. On peut donc observer une communauté de fans unique, qui entretiennent leur passion pour *Star Wars* depuis toutes ces années. *Quelles en sont les caractéristiques ?*

L'univers fictionnel de *Star Wars* est apparenté à la *culture geek*, mais catégoriser *Star Wars* serait une erreur. Il y a 30 ans, on pouvait caricaturer les fans de *geek* à lunettes, jouant à *Donjon et Dragon*. Mais aujourd'hui, ce temps est révolu, tout le monde est *geek*. Posez la question à votre entourage, s'il vous répond qu'il aime regarder des films, des séries, jouer au jeu vidéo, lire des livres de sciences fictions ou passer du temps sur son smartphone, alors on peut considérer cette personne de *geek*. Ce qu'on est sûr, c'est que le fan de *Star Wars* est passionné. Il va créer des communautés, notamment avec l'aide du numérique, pour mettre en place des plateformes d'échanges entre fans. Nous l'avons vu, notamment avec des plateformes communautaires comme *Star Wars Univers*, *Star Wars wiki en Français* ou bien le *Discord de Planète Star Wars*. C'est à travers ces plateformes, que les fans vont dévoiler leurs caractéristiques si particulières : *passionné, dévoué et créateur*. C'est d'une part, grâce aux fans studies, dont des travaux de Mélanie Bourdaa ou Henry Jenkin, qui nous ont permis d'analyser les différentes pratiques de fans pour définir des caractéristiques à ces fans et à cette communauté. Les fans de *Star Wars* vont développer énormément de pratiques, proportionnelles au vaste univers que propose

Star Wars par le biais de son *univers étendu*. Mais ce qui va être intéressant à observer c'est la pratique créatrice des fans, *comment expliquer un engagement aussi fort pour une œuvre culturelle ?*

Quand un fan est arrivé au bout des limites de ce que peut lui proposer l'univers de *Star Wars*, il va se mettre à produire. Il passe d'une activité de fan passif à un fan *producer*, c'est notamment le cas de Wilhem Horn, Absolute, Garikover, Sidemaul et Death Star Bricks. Ils sont devenus des fans créateurs et experts dans leur domaine en France. Certains d'entre eux sont suivis par des centaines de milliers de personnes, ce qui en font des témoignages des plus crédibles. Le point commun entre ces individus, c'est le partage, la passion. Les fans vont créer du contenu, par exemple des vidéos explicatives de *l'univers étendu* de *Star Wars*, pour ouvrir des fenêtres de dialogues avec d'autres fans. *L'univers étendu* apporte un contenu considérable aux fans, qui se sont convertie en producteur de contenu

Ces créateurs, qui produisent du contenu sur le web, ont contribué à ce second souffle qu'a pu avoir la communauté de *Star Wars* dans les années 2000. En effet, l'avènement du numérique a apporté des choses nouvelles, de nouveaux espaces d'échanges numériques et collaboratifs. Il faut rappeler que la licence de *Star Wars* a traversé 3 générations de fans avec ses 3 trilogies. Les outils du web ont permis d'attirer de nouveaux fans, de promouvoir *l'univers étendu* de *Star Wars* C'est grâce à cette recette que la communauté de *Star Wars* est en perpétuelle mutation. Le visage de la communauté aujourd'hui ne sera pas le même que demain. Les fans ont un amour pour cette licence, elle fait partie de leur quotidien. Ils ne s'arrêteront jamais de produire des nouveaux contenus de fans, et le numérique renforce cette idée, car de nouvelles pratiques de fans sont perpétuellement ajoutées à la longue liste existante.

Bibliographie

Fan studies

- Bourdaa, M. (2021). Les fans - publics actifs et engagés. Hachette.
- Bourdaa, M. (2015). Les fans studies en question : perspectives et enjeux. Revue française des sciences de l'information et de la communication, 7. <https://doi.org/10.4000/rfsic.1644>
- Bourdaa, M. (2015). Les fans de Hunger Games, de la fiction à l'engagement. La revue des médias de l'INA. <https://larevuedesmedias.ina.fr/les-fans-de-hunger-games-de-la-fiction-lengagement>
- Bourdaa, M. (2019). Les fans, ces publics si spécifiques. Définition et méthodologie pour le chercheur. Belphégor, 17. <https://doi.org/10.4000/belphegor.1701>
- Bourdaa, M. (2016). La promotion par les créations des fans: Une réappropriation du travail des fans par les producteurs. Raisons politiques, 62, 101-113. <https://doi.org/10.3917/rai.062.0101>
- Crombet, H. (2017). Fan Studies/Gender Studies. La Rencontre, sous la direction de Mélanie Bourdaa, Arnaud Alessandrin. Revue française des sciences de l'information et de la communication, 11. <https://doi.org/10.4000/rfsic.3143>
- Jenkins, H. (2015). Panorama historique des études de fans. Revue française des sciences de l'information et de la communication, 7. <https://doi.org/10.4000/rfsic.1645>
- Le Guern, P. (Ed.) 2002. Les cultes médiatiques : Culture fan et œuvres cultes. Rennes : Presses universitaires de Rennes. doi :10.4000/books.pur.24160
- Peyron, D. (2013). Culture Geek (1re éd.). FYP.
- Peyron, D. (2018). Auteurs fans et culture geek un nouveau rapport entre producteurs et consommateurs dans la culture de masse contemporaine ? <https://davidpeyron.wordpress.com/textes-et-extraits/auteurs-fans-et-culture-geek-un-nouvea-u-rapport-entre-producteurs-et-consommateurs-dans-la-culture-de-masse-contemporaine/>

Le transmedia

- Arsenault, D., & Perron, B. (2006). L'empire vidéoludique : comment les jeux vidéo ont conquis l'univers de Star Wars. Décadrages, 8-9, 98-105. <https://doi.org/10.4000/decadrages.287>
- Boillat, A. (2006). Du personnage à la figurine : les produits dérivés de Star Wars comme expansion d'un univers. Décadrages, 8-9, 106-136. <https://doi.org/10.4000/decadrages.290>

- Boillat, A. (2006b). Introduction : des films, un monde. Lectures de Star Wars. Décadrages, 8-9, 9-41. <https://doi.org/10.4000/decadrages.273>
- Bourdaa, M. (2019). Les fans au cœur de la circulation des contenus. La revue des médias de l'INA. <https://larevuedesmedias.ina.fr/les-fans-au-coeur-de-la-circulation-des-contenus>
- Bourdaa, M. (2019). Qu'est-ce que la culture de fan ? La revue des médias de l'INA. <https://larevuedesmedias.ina.fr/quest-ce-que-la-culture-fan>
- Bourdaa, M. (2019). L'expérience immersive du deep media. La revue des médias de l'INA. <https://larevuedesmedias.ina.fr/lexperience-immersive-du-deep-media>
- Bourdaa, M. (2011). Les nouvelles pratiques de production et de réception télévisuelles. La revue des médias de l'INA. <https://larevuedesmedias.ina.fr/les-nouvelles-pratiques-de-production-et-de-reception-televisuelles>
- Bourdaa, M. (2012). Le transmédia : entre narration augmentée et logiques immersives. La revue des médias de l'INA. <https://larevuedesmedias.ina.fr/le-transmedia-entre-narration-augmentee-et-logiques-immersives>
- Corbellari, A. (2006). Star Wars et la littérature médiévale. Décadrages, 8-9, 42-51. <https://doi.org/10.4000/decadrages.276>
- Elmrabet, N. (2012). Alexis Blanchet : États possibles de la fiction dans « Halo ». La revue des médias de l'INA. <https://larevuedesmedias.ina.fr/alexis-blanchet-etats-possibles-de-la-fiction-dans-halo>
- Manileve, V. (2014). Comprendre le transmédia en cinq points. La revue des médias de l'INA. <https://larevuedesmedias.ina.fr/comprendre-le-transmedia-en-cinq-points>
- Peyron, D. (2014). Les mondes transmédiatiques, un enjeu identitaire de la culture geek. Les Enjeux de l'information et de la communication, 15(2), 51-61. <https://doi.org/10.3917/enic.017.0051>
- Schmitt, L. (2015). Le « transmédia », un « label » promotionnel des industries culturelles toujours en cours d'expérimentation. Les Enjeux de l'information et de la communication, 16(1), 5-17. <https://doi.org/10.3917/enic.018.0005>

Sociologie

- Ethis, E. (2007). De Kracauer à Dark Vador, prises de vue sur le cinéma et les sciences sociales. Sociétés, 96, 9-20. <https://doi.org/10.3917/soc.096.0009>
- Flichy, P. (2010). Le sacre de l'amateur : sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique. Seuil.
- Le Bart, C. (2004). Stratégies identitaires de fans: L'optimum de différenciation. Revue française de sociologie, 45, 283-306. <https://doi.org/10.3917/rfs.452.0283>

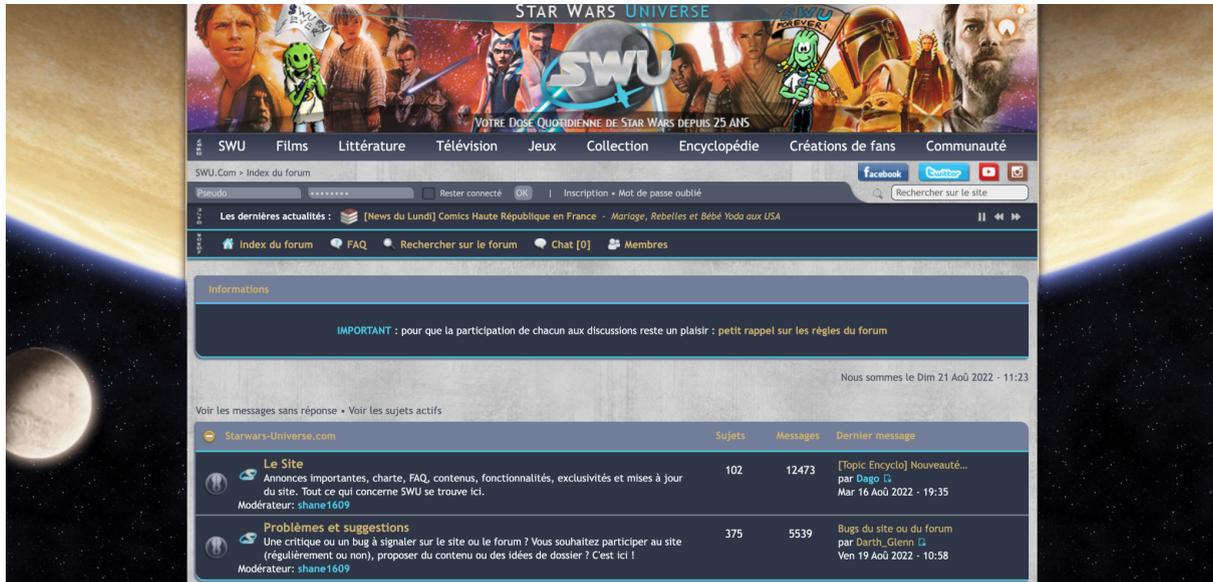
- Segré, G. (2020). Les fans, une approche sociologique. Presses universitaires Blaise Pascal.

Star Wars

- Bellakhdar, S. (2006). Grandir avec la Guerre des Etoiles. Topique, no<(sup> 94), 85-95. <https://doi.org/10.3917/top.094.0085>
- Chartoire, R. (2015). Plongée dans l'univers de Star Wars. Alternatives Économiques, °352, 70-70. <https://doi.org/10.3917/ae.352.0070>
- Jullier, L. (2005). Star Wars Anatomie d'une Saga. Armand Colin.
- Vincent, F. (2011). Le sacré et le fan. Étude sur l'univers science-fictionnel de Star Wars. Sociétés, 113, 49-61. <https://doi.org/10.3917/soc.113.0049>
- Paloque-Berges, C. (2012). La mémoire culturelle d'Internet : le folklore de Usenet. Le Temps des médias, 18(1), 111. <https://doi.org/10.3917/tdm.018.0111>
- Grossman-Cohen, B. (2012). The Hunger Games fans join Oxfam America, Harry Potter Alliance to say : "Hunger is Not a Game". Oxfamameric. <https://www.oxfamamerica.org/press/the-hunger-games-fans-join-oxfam-america-harry-potter-alliance-to-say-hunger-is-not-a-game/>

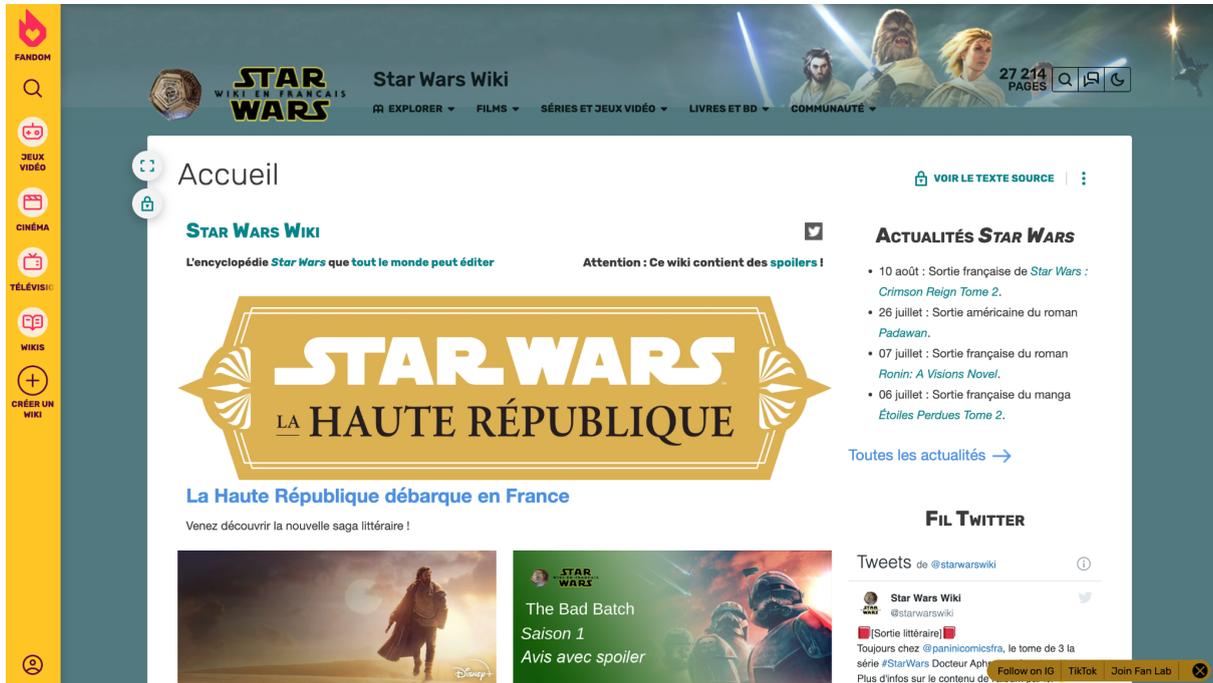
Annexes

Annexe 1 :



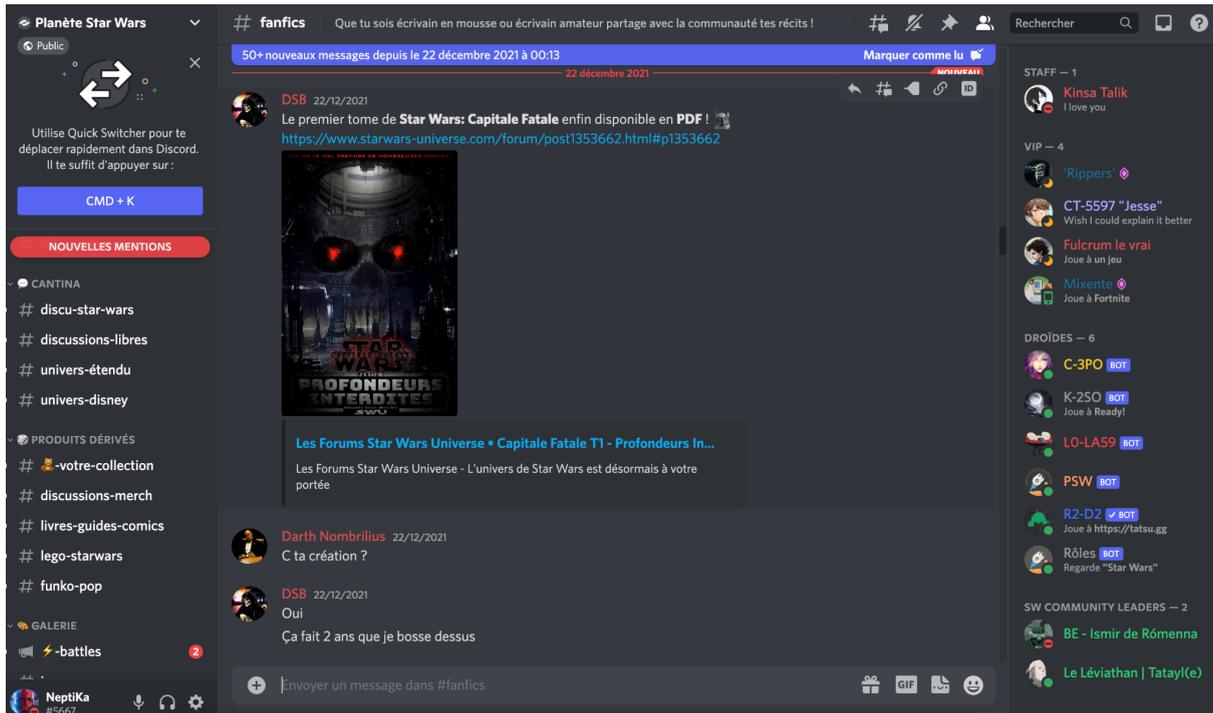
Page d'accueil du forum Star Wars Univers

Annexe 2 :



Page d'accueil du Star Wars wiki en Français

Annexe 3 :



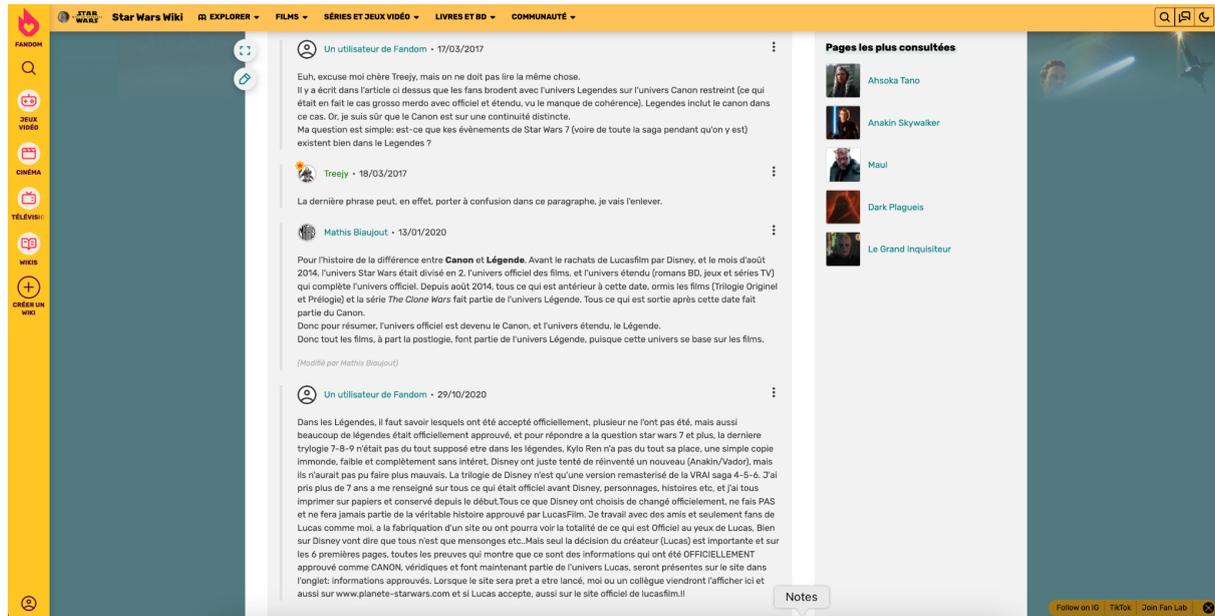
Page d'accueil du Discord Planète Star Wars

Annexe 4 :



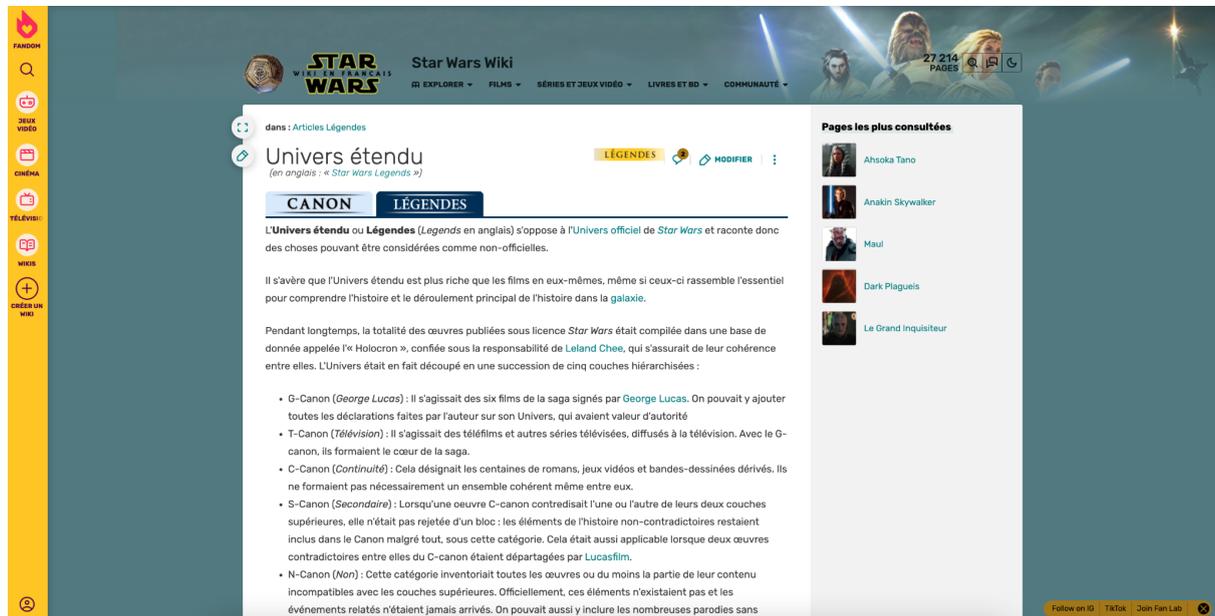
Définition de l'univers Canon sur le Star Wars Wiki en Français

Annexe 5 :



Débat entres fans sur le Star Wars wiki en Français, à propos de la définition de l'univers legends de Star Wars

Annexe 6 :



Définition de l'univers Legends sur le Star Wars Wiki en Français

Entretiens

Entretien n°1 - Death Star Bricks

Question 1 : Présentez-vous. (En quelques mots : âge, profession, ect.)

"Un type étrange, un ermite"

J'ai 22 ans, je vis en région parisienne et je suis technicien d'assemblage polyvalent en mécanique. Mes passions : La SF, la fantasy, l'horreur, l'art et la création artistique, le cinéma, les jeux vidéo, la tekno et le metal.

J'ai longtemps détesté l'école, le sport et le travail, et j'ai toujours eu du mal à tisser des relations sociales à cause de ma nature introvertie.

Je pense qu'on peut me qualifier d'excentrique, d'obstiné et de créatif.

Question 2 : Comment avez-vous connu Star Wars ? (Votre premier contact, vos premières conventions, votre passage sur des communautés numériques)

Très tôt, dans les années 2000, mon père m'a fait découvrir la saga grâce aux DVD de la trilogie puis de la prélogie, qu'il avait lui-même découvert en salle à leur sortie. Grand fan de science-fiction et de fantasy, il fut le premier à me transmettre cette passion et cet amour pour Star Wars et pour les œuvres de l'imaginaire en général. Jouant également aux LEGO depuis mon enfance, je me suis très tôt intéressé aux LEGO Star Wars, avec le rêve fou d'un jour construire un Star Destroyer ou l'Étoile de la Mort à l'échelle des minifigurines (même à cette échelle, ce serait immense).

Portant les films Star Wars dans mon cœur, rêvant longtemps d'une troisième trilogie dans un avenir incertain, c'est en 2015, avec la sortie tant attendue de Star Wars épisode VII : Le Réveil de la Force, que j'ai réellement commencé à m'intéresser à l'univers étendu. N'ayant pas eu le temps ou le courage de m'aventurer dans l'ancien Univers Étendu (aujourd'hui appelé Legends), j'ai vu ce nouvel "Univers Officiel" (ou Canon) comme une porte d'entrée vers les œuvres annexes, sans craindre d'être passé à côté de certaines histoires sorties il y a bien des années. J'ai commencé à dévorer les nouveaux comics Panini, puis je me suis également mis aux romans, pour mon plus grand plaisir. Entamant ainsi ma première vraie collection Star Wars, je dois probablement avoir acheté toutes les histoires du Canon sorties entre 2015 et 2020. À cette époque, je commence également à fréquenter activement le site starwars-universe.com, qui me permet de connaître les dernières news autour de Star Wars. Je rejoins également des groupes de fans sur Facebook, où je peux échanger et débattre instantanément sur mes sujets préférés. J'ouvre aussi une chaîne YouTube de LEGO Star Wars, sur laquelle je partage mes créations en briques et où je propose des tutoriels de construction. C'est de là que vient le pseudo "Death Star Bricks", qui veut dire "Briques de l'Étoile de la Mort" ou "Briques Stellaires de la Mort". Peu à peu, je délaisse les LEGO, la collection et la lecture pour me consacrer à mes projets créatifs, notamment la trilogie Capitale Fatale dont l'écriture s'est étalée sur 3 ans.

Question 2 bis : La première saga date des années 77, comment expliquer que l'œuvre Star Wars est intergénérationnelle en renouvelant sa "fanbase" encore aujourd'hui ? Pourquoi les "anciens" sont toujours là ?

Je pense que ce qui fait la force de Star Wars, c'est que c'est une œuvre qui a su marquer les enfants tout en apportant la complexité et la maturité nécessaires pour plaire aux adultes. C'est pourquoi ceux qui l'ont découvert enfants continuent de l'aimer une fois adultes, et font découvrir à leurs enfants cette saga culte qui a forgé leur imaginaire. Star Wars c'est aussi une saga intemporelle, grâce à un style visuel et des effets spéciaux qui ont très peu vieilli comparés à ceux d'autres films de science-fiction de la même époque. Enfin, l'univers Star Wars, c'est un univers très complexe qui invite à la curiosité et à l'imagination, dans lequel il y a toujours plus de choses à découvrir. C'est un univers qui fait rêver et voyager, où les possibilités sont infinies.

Question bis bis : Quelles ont été vos motivations pour passer d'une pratique de fan physique (conventions, rassemblements, ect.) à une pratique virtuelle (youtube, podcast, livres numériques, ect.) ?

Je n'ai jamais vraiment participé à des activités collectives autour de Star Wars dans la vraie vie (IRL), tout simplement parce que je n'en avais pas l'occasion. Je partageais comme je pouvais ma passion avec mes quelques amis geeks, mais ce n'était pas toujours possible et tous n'avaient pas les mêmes centres d'intérêt. La pratique virtuelle est venue assez naturellement, puisqu'elle me permet facilement d'aller pêcher des informations sur Star Wars et d'échanger avec des fans aussi passionnés que moi. Par exemple, j'ai longtemps joué aux LEGO Star Wars, mais je voulais aussi partager cette passion avec d'autres personnes, chose que je ne pouvais pas toujours faire sans Internet, c'est pourquoi j'ai commencé à regarder des chaînes LEGO SW puis j'ai créé la mienne. La pratique virtuelle permet aussi d'étendre la pratique physique, en la rendant visible et accessible à plus de personnes, sans être limité par le temps ou l'espace.

Question 3 : Pour vous, peut-on qualifier Star Wars comme une œuvre de la sous-culture geek et pour les geek ? Détaillez.

Honnêtement, je ne pense pas qu'aujourd'hui, en 2022, on puisse vraiment qualifier la culture geek de "sous-culture". Elle l'était sûrement il y a quelques générations, mais elle s'est largement démocratisée, elle fait aujourd'hui partie du quotidien de beaucoup de gens. Si à une époque Star Wars faisait effectivement partie d'une sous-culture, je pense qu'il a grandement participé à populariser la science-fiction auprès du grand public, et est depuis entré dans la culture populaire. Les geeks d'hier sont devenus la norme d'aujourd'hui, alors je pense que des expressions comme "sous-culture geek" ou "pour les geeks" sont devenues obsolètes en parlant de Star Wars. On peut dire que les fans hardcore sont des geeks parce qu'ils s'y intéressent de plus près ou avec plus d'intensité, mais je pense que Star Wars s'adresse et est accessible à tout le monde.

Question 4 : Après avoir rapidement défini l'univers Légende et Canon, pourquoi l'univers Légende est-il en danger du point de vue des fans ?

Beaucoup de fans pensent effectivement qu'avec le rachat de Lucasfilm par Disney, et la séparation de l'univers étendu en "Canon" et en "Légendes", l'ancien univers a été délaissé. C'est en partie vrai, puisque Lucasfilm ne produit pratiquement plus de nouveau contenu pour l'univers Legends, se focalisant dorénavant sur l'univers Canon, c'est pourquoi certains fans ont le sentiment que l'univers Legends n'a plus d'avenir aujourd'hui. D'un autre côté, il faut tout de même noter que Lucasfilm fait un effort de conservation vis-à-vis de cet univers Legends, notamment en rééditant d'anciens livres, en maintenant actif le MMORPG Star Wars The Old Republic avec de nouvelles mises à jour, et plus récemment en sortant un remake de Star Wars KOTOR. Beaucoup craignent que l'univers Legends disparaisse ou ne soit plus exploité, mais je pense que Lucasfilm n'en a pas encore fini avec.

Question 5 : Avez-vous produit d'autres œuvres avant votre fanfiction "Star Wars : Capitale fatale" ? en tant que fan, la littérature à une place importante ?

"Capitale Fatale" a été ma première œuvre littéraire auto-produite dans l'univers Star Wars, et sans doute mon projet le plus ambitieux jusqu'à présent. Avant ça, j'ai participé à un cadavre exquis humoristique sur Star Wars Universe, "Les Cailloux dans la Chaussure de l'Empereur", où le but était

d'écrire, à tour de rôle, un chapitre à la fois, et de voir comment l'histoire évoluerait d'un auteur à l'autre. C'était très amusant, mais aussi un peu frustrant puisque je n'avais pas le contrôle sur ce que les autres allaient écrire (pour le meilleur ou pour le pire).

Oui, je pense que la littérature est très importante pour un fan, puisqu'elle permet non seulement d'enrichir ses connaissances sur l'univers, mais aussi de découvrir des histoires inédites qui n'ont jamais été racontées dans les films ou les séries. En tout cas c'est ce qui m'a motivé, personnellement, à me tourner vers la littérature Star Wars.

Question 6 : Avez-vous peur de la réappropriation de votre travail par les ayants droits de Star Wars ?

Au contraire, ce serait un immense honneur que Lucasfilm reprenne mon travail ou s'en inspire pour enrichir l'univers Star Wars. Je pense que Star Wars devrait appartenir à tout le monde, alors si je peux faire connaître mon travail de cette manière, ce serait pour moi un accomplissement. Ça m'est égal que les gens sachent qui est derrière, pour moi l'important est de faire de bonnes histoires et surtout qu'elles plaisent aux gens. C'est d'ailleurs pour ça que je ne tiens pas à donner mon vrai nom ou à faire payer mes œuvres. En écrivant dans l'univers Star Wars, j'ai bien conscience que j'écris dans un univers qui ne m'appartient pas. Écrire n'est pas un travail pour moi, et ne doit pas le devenir : C'est une passion avant tout, et je la partage sans limitation pour qu'un maximum de gens puissent en profiter. Si Lucasfilm réutilisait mon travail, cela signifierait que beaucoup plus de gens y auraient accès, et que mon travail serait reconnu à la même hauteur que les productions officielles, donc non, ça ne me dérangerait pas.

Question 7 : Avec votre exemple, comment expliquer que les fans passent d'une pratique consommatrice à une pratique productrice ?

C'est une très bonne question. Dans mon cas, je pense que ça a été la frustration de ne pas voir certaines choses que j'aurais aimé voir dans Star Wars. Je m'explique : Quand j'ai entendu parler du jeu vidéo Star Wars 1313 et de la série Star Wars Underworld, j'ai immédiatement commencé à fantasmer sur des histoires assez sombres et adultes, proches du Cyberpunk, se déroulant dans les bas-fonds de Coruscant. Le problème, c'est qu'aucun de ces deux projets n'a vu le jour. Alors moi, je suis un peu resté sur ma faim.

D'un autre côté, j'ai toujours eu soif d'imaginer et de créer mes propres histoires. Je ne pourrais énumérer les tentatives de romans et de bandes dessinées dans lesquelles je me suis lancé dans mon enfance. L'envie de créer et l'amour de Star Wars ont toujours fait partie de ma vie, alors ce n'était qu'une question de temps avant que les deux se rencontrent.

Je pense qu'il y a eu d'abord cette envie d'explorer l'inexploré, puis ce désir de donner vie à mes rêves, d'apporter une vision plus personnelle à Star Wars. Avec Capitale Fatale, j'ai voulu écrire le genre d'histoire qu'on ne trouve pas dans les rayons officiels, quelque chose qui prend le contre-pied de ce dont on a l'habitude. Je voulais donner aux fans de Star Wars ce que Lucasfilm ne leur donne pas, leur montrer ce qu'on ne leur montre pas, un peu comme une "face cachée" de Star Wars. J'ai ainsi pu écrire une histoire axée sur le genre de l'épouvante et du paranormal, chose assez rare dans l'univers Star Wars.

Sur le plan personnel, écrire a aussi été une façon d'évacuer la frustration de ma vie, d'extérioriser les idées qui tournaient dans ma tête et que je ne pouvais pas exprimer dans la vie de tous les jours. Je pense que cela m'a aidé à m'épanouir et à reprendre confiance en moi-même, car cela m'a prouvé que je suis capable de produire une œuvre que les gens apprécient.

Entretien n°2 - Absolute

Question : Présentez-vous. (En quelques mots : âge, profession, ect.)

Je m'appelle Thomas, j'ai 22 ans, je suis auto-entrepreneur, j'exerce le métier de vidéaste sur Youtube. C'était un loisir au départ, et c'est devenu mon métier.

Question : Comment avez-vous connu Star Wars ? (Votre premier contact, vos premières conventions, votre passage sur des communautés numériques)

Très très jeune, j'ai grandi avec les jeux-vidéos LEGO Star Wars, j'ai également eu la chance de découvrir le troisième opus, la Revanche des Sith au cinéma en 2005. J'ai ensuite découvert les films les uns après les autres en DVD.

J'ai également commencé très tôt à fréquenter des forums autour de la saga pour partager cette passion que j'avais. J'ai également ouvert une première chaîne Youtube autour des années 2010 dans laquelle je présentais mes créations LEGO.

J'ai ensuite connu une pause assez importante avant de revenir au moment du rachat par Disney en 2014. Avant de lancer une nouvelle chaîne Youtube en août 2016 qui a explosé quelques mois plus tard au moment de la sortie de Rogue One.

Je participe assez peu à des conventions, j'ai notamment été invité au Bordeaux Geek Festival 2018 où je me suis vu remettre le titre de meilleurs Youtuber Littérature.

Question : La première saga date des années 77, comment expliquer que l'œuvre Star Wars est intergénérationnelle en renouvelant sa "fanbase" encore aujourd'hui ? Pourquoi les "anciens" sont toujours là ?

Je pense que la saga et les différents films portent des messages qui peuvent parler à n'importe qui. Star Wars est également une saga particulière où chaque trilogie est sortie avec environ 10-15 ans d'écart. Ce qui laisse le temps à la première génération de faire des enfants, qui seront amenés au cinéma par leurs parents pour découvrir les nouveaux opus. Je pense que c'est ce qu'il s'est produit avec la prélogie dans les années 2000 et c'est ce qu'il se reproduit avec la postlogie.

En quelques mots, présentez votre activité sur Youtube.

A travers mes vidéos, j'essaye à la fois de partager ma passion, mais surtout de faire découvrir des choses sur l'univers de Star Wars que les fans ne soupçonnent même pas.

La majorité de mes vidéos prennent pour base ce qu'on appelle l'univers étendu, qui regroupe toutes les œuvres qui entourent les films sortis au cinéma, que ce soit des romans, des comics, des jeux-vidéos etc.

Avec l'arrivée d'énormément de contenus sur Disney+, j'essaye de diversifier mes vidéos, en parlant régulièrement de l'actualité autour de la saga, mais également de réaliser quelques critiques / analyses de ces nouvelles œuvres.

Question : Pour vous, peut-on qualifier Star Wars comme une œuvre de la sous-culture geek et pour les geek ? Détaillez.

Je ne pense pas qu'on puisse parler de sous-culture, je trouve d'ailleurs ce terme un peu méprisant, pour moi toutes les cultures se valent, et ont quelque chose à nous apporter.

Cependant je peux reconnaître que Star Wars est probablement la franchise la plus connue qu'on parle de « culture geek » et que ce titre de franchise la plus connue, avec le plus grand nombre de fans peut également lui porter préjudice. En effet plus une communauté est grande et plus le nombre de personnes « toxiques » peut être important.

Mais ce qui compte pour moi, c'est ce que cet univers peut apporter à énormément de gens, et si cela peut aider certaines personnes à trouver un peu de bonheur là-dedans, peu importe que certains le considèrent comme de la « sous-culture geek », tout ce qui compte, c'est ce qu'on peut y trouver à l'intérieur et qui nous rende heureux à titre personnel.

Question : Après avoir rapidement défini l'univers Légende et Canon, pourquoi l'univers Légende est-il en danger du point de vue des fans ?

Star Wars a la particularité de disposer de deux univers étendu.

Un renommé Legends suite au rachat par Disney, qui englobe (grossièrement) une immense partie des œuvres sortis avant 2012. Tandis que le Canon englobe toutes les œuvres sortis depuis le rachat, plus la série animée The Clone Wars qui est la seule exception.

Je ne sais pas si on peut parler de « danger », mais ce qui est certain, c'est qu'il est évidemment que dès qu'un nouveau projet est annoncé par Lucasfilm, la comparaison entre ce qui est canon, et ce qui a été mis de côté (le legends) peut vite être fait.

On a pu en voir un immense aperçu lors de la sortie des nouveaux films (7, 8 et 9) où énormément de fans ont comparés les histoires qui nous étaient racontés dans ces nouveaux films et ce qui avait été écrits avant. Forcément, les plus grands fans de la saga qui étaient assez acharnés pour avoir lu les œuvres de l'univers étendu que l'on pouvait considérer comme les premiers épisodes 7, 8 et 9, et forcément, le fait d'avoir toute cette partie écartée et remplacé par des éléments à la qualité relative avait de quoi en décevoir plus d'un...

Au contraire je ne trouve pas que c'est un danger, je dirai plutôt que c'est un vivier d'idées dans lesquelles Lucasfilm peut puiser pour lancer de nouveaux projets, ils ont le recul pour savoir quels œuvres ont été appréciés ou non, libre à eux désormais de faire les bons choix d'adaptation.

Question : Quelles ont été vos motivations pour créer votre chaîne Youtube ? Considérez-vous comme un fan créateur ?

Je regardais énormément de vidéos, notamment de vidéastes américains, et la communauté francophone n'avait à l'époque pas forcément d'équivalent, si ce n'est Captain Tabouret. Je me suis donc lancé au mois d'août 2016, mes connaissances étaient alors assez limitées, mais j'ai produit un contenu suffisamment intéressant pour atteindre les 100 abonnés au cours du mois de décembre avant d'atteindre le palier des 10 000 quelques semaines plus tard suite à l'impulsion donnée par la sortie du premier spin-off « Rogue One ». Je me suis en suite petit à petit professionnalisé, en travaillant plus mon montage, en investissant dans du matériel d'enregistrement, mais en travaillant également plus le texte de mes vidéos, en ne me fiant plus exclusivement aux encyclopédies en ligne, mais en allant chercher de moi même les infos dans les livres. C'est au cours de cette période que je me suis procuré une importante partie des œuvres de l'univers étendu (plusieurs centaines de comics et romans)

L'objectif était également de partager ma passion pour pouvoir en parler avec d'autres fans de la saga.

De ce fait, je ne sais pas si je peux me revendiquer comme un fan créateur, mais je suis bel et bien un fan de cette sage, et je produis du contenu autour de celle-ci, ce qui je pense lui permet de continuer à vivre, même dans les périodes de creux (absence de films, de séries, de jeux, etc) en animant la communauté.

Question : Avez-vous peur de la réappropriation de votre travail par les ayants droits de Star Wars ?

C'est évidemment un sujet qui peut nous inquiéter, si du jour au lendemain, nous n'avions plus le droit d'utiliser les images des films, séries, ou comics, nous nous retrouverions dans une situation particulièrement complexe en tant que créateur de contenu.

Pour autant, je pense que les ayants droit ont tout intérêt à laisser les créateurs de contenu utiliser dans une certaine mesure une partie de leurs images, car ceux-ci font vivre la franchise, ce sont eux qui animent la communauté, qui entraînent les débats et les discussions qui font parler de la franchise, ce qui engendre de la pub, du trafic, ce qui ne peut qu'être bénéfique aux ayants droits.

PS : Les ayants droits restreignent déjà l'utilisation de leur contenu. Nous n'avons par exemple pas le droit d'utiliser des extraits (vidéos ou audios) de plus de 10 secondes consécutives, ce qui peut parfois engendrer quelques problèmes.

Question 7 : Comment expliquer que de plus en plus de fans migrent vers une pratique de producteur de contenu ? (Chaîne youtube, podcast, fanfiction, ect.)

J'imagine que les fans ont envie de se sentir acteur au sein de la communauté, ils ont eux aussi envie de partager leur avis, de rassembler d'autres fans autour d'eux. Il n'est pas impossible non plus, et cela peut paraître prétentieux, mais ce n'est nullement mon attention, c'est simplement une hypothèse que j'apporte, peut-être que le fait de voir que certains comme Sidemaul, ou moi, ont pu rassembler une immense communauté autour d'eux, peut laisser penser à certains qu'ils peuvent eux aussi se lancer dans cette aventure, et je ne peux que les encourager si l'envie leur prend, plus on est de fou, plus on rit, non ? Cela permettrait également de voir de nouvelles opinions émerger, plutôt que de se cantonner aux deux grands pôles que nous pouvons représenter avec Sidemaul, même si énormément de nos abonnés sont communs, voir de nouveaux créateurs de contenus immerger ne pourrait donc être que bénéfique pour tout le monde.

Question 8 : Après quelques recherches, comment expliquer cet engouement pour la littérature de Star Wars ? (versus les jeux vidéo par exemple)

Je pense qu'il est maintenant reconnu que la littérature Star Wars dispose d'œuvres particulièrement intéressantes, et les auteurs de romans ou de comics ont souvent plus de libertés que les scénaristes des grandes productions (films ou séries) de plus les nombreux problèmes qui ont entouré les sorties de la majorité des films de l'ère disney ont pu pousser certains fans à essayer d'aller voir ailleurs ce qu'il pouvait se faire.

Aujourd'hui, et c'est là une importante qualité de Lucasfilm sous l'ère Disney, les projets quels qu'ils soient peuvent disposer d'importantes campagnes de marketing, ce qui n'était pas forcément le cas des années plus tôt. Par exemple le plus gros projet littéraire porté par Lucasfilm « la Haute République » dispose de bandes annonces qui sont publiés sur la chaîne youtube officielle de la Franchise. De ce fait, le plus grand nombre a accès à l'information suivante, Star Wars existe aussi en littérature, ce qui n'était pas forcément le cas avant, où la littérature Star Wars pouvait ne s'adresser qu'à un public bien ciblé.

De plus et pour répondre complètement à la question, l'actualité Star Wars au niveau des jeux-vidéos est particulièrement pauvre. Star Wars Squadrons est sorti en 2020, avec pour ainsi dire aucun suivi ce qui a condamné le jeu à être abandonné par les fans au bout de quelques semaines à peine. Et le dernier jeu Star Wars, est un jeu LEGO, ce qui ne colle pas forcément aux attentes du grand public, même si LEGO et Star Wars ont une longue et belle histoire commune. L'avenir des jeux vidéos semble assez trouble, nous savons que de nombreux projets sont lancés, mais nous n'avons aucun calendrier fixe, un remake de KOTOR avec aucune date de sortie, un trailer de Star Wars Eclipse, mais on nous annonce une sortie pour 2025 ou plus tard encore, il n'y pas de quoi se réjouir.

De facto, je pense que les fans essayent alors de se tourner vers un autre type de contenu pour continuer à explorer l'univers de leur saga préféré, et cela passe aujourd'hui par la littérature.

Question 8 : Comment expliquer la singularité de la communauté de Star Wars avec un degré d'engagement élevé ? Est-ce sans comparaison par rapport aux autres œuvres geek ? (LoR, WoW, Harry Potter, ect.)

Je ne sais pas si on peut dire que la communauté Star Wars est singulière, je pense qu'on peut retrouver des « prototypes » de fans similaires dans toutes les communautés. Cependant Star Wars est une franchise avec un immense public, qui a touché au moins trois générations, de ce fait, lorsque des réactions se font entendre, le nombre fait que cela peut paraître disproportionné par rapport aux autres communautés. Mais je ne doute pas que les fans d'autres univers tels qu'Harry Potter ou le Seigneur des Anneaux peuvent avoir d'intenses conversations parfois musclés, concernant cet univers dont ils sont fans, c'est juste qu'il s'agit de débats à une échelle légèrement plus petite que pour Star Wars.

Entretien n°3 - Garikover

Question : Présentez-vous. (En quelques mots : âge, profession, ect.)

J'ai 34 ans, je suis technicien dans la ventilation des bâtiments.

Question : Comment avez-vous connu Star Wars ? (Votre premier contact, vos premières conventions, votre passage sur des communautés numériques)

A travers les films qui étaient en cassette chez mes parents, et j'ai découvert l'univers étendu à travers la Croisade Noire du Jedi fou dont mon père avait un exemplaire du 1er tome dans sa bibliothèque.

Question : La première saga date des années 77, comment expliquer que l'œuvre Star Wars est intergénérationnelle en renouvelant sa "fanbase" encore aujourd'hui ? Pourquoi les "anciens" sont toujours là ?

C'est une saga qui parle d'une famille déchirée, et je pense que les fans en grandissant et en fondant des familles à leurs tours, ont intégré cette partie famille et se sont identifiés à des choses différentes qu'ils ont voulu partager avec leurs enfants.

Et je pense que les anciens sont toujours là car c'est une saga accessible qui dure dans le temps et qui est facilement compréhensible au contraire d'un seigneur des anneaux ou d'un Harry Potter qui reste plus concentré dans le temps.

L'écart entre chaque trilogie crée également un phénomène d'attente qui incite les anciens à aller voir la nouveauté.

Question : Quelles ont été vos motivations pour passer d'une pratique de fan physique (conventions, rassemblements, ect.) à une pratique virtuelle (youtube, podcast, livres numériques, ect.) ?

Je n'ai jamais vraiment eu de pratique physique de Star Wars, mais j'ai toujours aimé en parler et j'avais envie de partager l'univers étendu de Star Wars qui est extrêmement dense et qui souvent a besoin de simplification pour accrocher.

C'est étonnant parce que j'ai vu beaucoup de choses fausses racontées sur Youtube que j'ai voulu m'y mettre pour faire des corrections.

Question : Pour vous, peut-on qualifier Star Wars comme une œuvre de la sous-culture geek et pour les geek ? Détaillez.

Au départ oui, mais le phénomène a tellement pris d'ampleur que tout le monde aujourd'hui connaît les codes de Star Wars. Sans en avoir vu aucun, on est quand même capable d'identifier des personnages comme Dark Vador ou Yoda, et tout le monde sait reconnaître un sabre laser.

Et la sous-culture geek est actuellement devenue la culture dominante avec l'ultra connexion de la population via internet et leurs smartphones. Il ne reste que quelques domaines de niche comme le jeu de rôle qui n'est que peu touché par la démocratisation de la culture geek.

Question : Après avoir rapidement défini l'univers Légende et Canon, pourquoi l'univers Légende est-il en danger du point de vue des fans ? Il y a-t-il une divergence entre les fans au niveau de ces définitions ?

Le Legend est l'univers qui avait cours avant le rachat par Disney et il était très dense et bien fourni, tout en restant optionnel. Aujourd'hui le danger est de le voir disparaître au profit de celui imposé par Disney. D'ailleurs l'univers étendu de Disney n'en est pas un, c'est devenu un univers cross-média ou il devient indispensable de lire certains livres et comics pour comprendre certaines choses des films, ce qui n'était pas le cas avant.

Le danger pour le Legend, c'est surtout la disparition des publications et la non-translation de nombreuses oeuvres US qui restent cantonnées au public américain.

Question : Aujourd'hui, peut-on dire qu'il y a une fracture entre fans et la producteurs ? Détaillez

Tout dépend des fans, certains sont à 100% derrière Disney, d'autres pas du tout.

Je comprends la nécessité de Lucas de vendre à Disney pour assurer la pérennité de son univers, mais pour les fans, ce fut ressenti comme une trahison, trahison qui n'existe pas pour ceux qui ont majoritairement connu l'ère Disney. Ce sont ces deux factions qui s'opposent majoritairement.

Question : Vous êtes l'auteur du podcast "Star Wars l'univers étendu", quels sont les avantages de cette plateforme (vs une plateforme traditionnelle comme Youtube) ?

La simplicité du montage globalement et surtout l'anonymat car personne ne voit nos têtes.

Question : En s'appuyant sur le cas du youtubeur "Shamook", comment expliquer que les producteurs de Star Wars s'appuient sur le travail des fans, au point de les recruter pour participer aux prochaines productions de Star Wars ? On parle alors de la réappropriation du travail des fans par les producteurs de Star Wars, est-ce un danger ?

Je ne pense pas qu'ils s'appuient dessus, mais plutôt qu'ils sont capables de reconnaître quand quelqu'un fait mieux qu'eux et de récompenser la personne. Et on ne peut pas vraiment parler de

réappropriation dans le sens où le travail est rémunéré et qu'ils ne repompent pas une partie créative (un scénario par exemple) pour leur compte, pas plus que Lucasfilm/Disney ne se base sur les théories des fans pour construire leur scénario (ce qui aurait été bien mieux).

C'est à distinguer d'oeuvre comme World of Warcraft où les développeurs ont laissé la liberté aux joueurs de créer des addons qui améliorent le jeu au point que certains addons ont été intégrés au jeu. Là pour le coup on peut parler de réappropriation puisque Blizzard prend des outils développés par des fans pour les intégrer au jeu une fois que le créateur a éprouvé sa création.

Entretien n°4 - Sidemaul

Question : Présentez-vous. (En quelques mots : âge, profession, ect.)

Connu sur internet sous le pseudo, Sidemaul. J'ai actuellement entre 20 et 26 ans haha et je suis vidéaste sur la plateforme YouTube avec comme thème l'une des meilleures licences, Star Wars .(vidéaste et non youtubeur, je déteste ce mot haha)

Question : Comment avez-vous connu Star Wars ? (Votre premier contact, vos premières conventions, votre passage sur des communautés numériques)

J'ai connu Star Wars via mon père, très fan de la licence lui aussi. Je ne pourrais pas dire à quel âge exactement, j'ai connu Star Wars, c'est trop loin. Mais à l'époque il n'y avait pas d'épisode 2, seulement le 1, j'ai donc grandi principalement avec la trilogie originale et l'épisode 1 puis ensuite avec les années, épisode 2 et 3.

Question : La première saga date des années 77, comment expliquer que l'œuvre Star Wars est intergénérationnelle en renouvelant sa "fanbase" encore aujourd'hui ? Pourquoi les "anciens" sont toujours là ?

Star Wars est une licence qui brille depuis des années parce que c'est un conte de fée qui ne s'arrête jamais. Contrairement à ce que beaucoup disent, Star Wars n'est pas de la science-fiction, mais de la fantaisie avant tout, ce qui aide énormément de personne à s'échapper un peu de la logique des choses.

La licence a fait quelque chose que peu peuvent faire. Exister en dehors des films de la saga. Beaucoup de licences se perdent dans les oubliettes lorsqu'une trilogie ou même un saga se termine, mais Star Wars a toujours su garder l'attention à travers les âges parce qu'elle propose plus que des films.

En quelques mots, présentez votre activité sur Youtube.

Répondre ici

Question : Pour vous, peut-on qualifier Star Wars comme une œuvre de la sous-culture geek et pour les geek ? Détaillez.

*Non, catégoriser Star Wars comme une œuvre de geek, c'est du passé. (y'a 30 ans oui)
C'est pour ça que la licence touche tout le monde et tout âge, on a du choix.
Il y a toujours eu cette image du mec geek à lunettes qui aime Star Wars et les sabres laser, mais ça n'a jamais été vrai. Star Wars réunit tellement de personnes, sexes et genres différents qu'on ne peut pas*

catégoriser Star Wars comme une simple œuvre destinée aux geek. Star Wars est une œuvre d'art sous un certain point de vue.

Question : Après avoir rapidement défini l'univers Légende et Canon, pourquoi l'univers Légende est-il en danger du point de vue des fans ?

*Danger est un grand mot pour si peu d'impact.
Le legends a instauré ses propres histoires au fil du temps via les romans, comics, jeux, etc. De superbes histoires par moment comme de très mauvaises (comme le canon)
Lucas lui-même était contre certaines de ces histoires comme celles après l'épisode 6. (son après épisodes 6 sont les idées de bases présentes dans la postlogie)
Forcément avec le rachat, le canon est instauré pour créer une nouvelle timeline toute propre avec ses propres histoires et redonner à Star Wars un petit vent de fraîcheur. Ce n'est pas pour autant que le canon élimine complètement le legends, au contraire il assimile certaines idées pour ne faire qu'un avec lui sans trop abuser bien sûr. J'adore le legends, mais le canon est une très bonne chose pour Star Wars notamment pour la cohérence.*

Question : Quelles ont été vos motivations pour créer votre chaîne Youtube ? Considérez-vous comme un fan créateur ?

*Ma motivation première n'avait rien à voir avec Star Wars, mais je me suis basculé par la suite sur ce thème pour montrer mon amour publiquement envers cette licence.
Je n'aime pas me considérer comme un "fan" à cause de certaines chose en lien avec ce mot qui est dérivé des mots "fanatic"
J'adore Star Wars, mais je ne sais pas comment je pourrai me définir personnellement, mais je sais que je ne suis pas un fanatique parce que je ne veux pas ressembler à certaines personnes qui se proclame "fan"
Je préfère peut-être le synonyme "passionné" qui est plus doux à mes yeux.*

Question 7 : Comment expliquer que de plus en plus de fans migrent vers une pratique de producteur de contenu ? (Chaîne youtube, podcast, fanfiction, ect.)

C'est une question bien plus large que juste Star Wars. C'est simplement l'évolution des choses, l'accès à des technologies qui n'existaient pas hier. Mais surtout l'envie de créer et partager avec d'autres passionnés.

Question 8 : Après quelques recherches, comment expliquer cet engouement pour la littérature de Star Wars ? (versus les jeux vidéo par exemple)

Comme expliqué au-dessus, c'est grâce au fait que Star Wars ne s'arrête pas uniquement aux films,

mais va plus loin avec l'univers étendu qui est en réalité la face cachée de la lune de cette licence. L'univers étendu apporte énormément à Star Wars et aux films, il est vital pour la licence. L'envie de découvrir plus joue énormément. Tu es déçu de Boba Fett dans la trilogie, mais tu aimerais en voir plus sur sa vie ? Pas de problème, il a des séries de comics à lui. Tu veux savoir comment Vador s'est adapté à sa nouvelle vie ? Pareil, tu as des tas de comics dessus. C'est la découverte et l'envie d'en voir plus qui fait que l'univers étendu est aussi présent.

J'adore l'univers étendu !

Question 8 : Comment expliquer la singularité de la communauté de Star Wars avec un degré d'engagement élevé ? Est-ce sans comparaison par rapport aux autres œuvres geek ? (LoR, WoW, Harry Potter, ect.)

*La communauté Star Wars n'est pas plus virulente qu'on le croit, elle est seulement plus mise en avant que d'autres dans le genre "pop culture"
En ayant plus de lumière, on découvre forcément d'anciennes zones d'ombres qu'on aimerait qu'elles restent cachées. Mais contrairement aux légendes d'internet, les râleurs sont finalement très peu, ce sont la plupart du temps les médias qui les mettent en avant eux en oubliant tous les autres. C'est comme ça qu'ils agissent pour faire du clique. Pour moi ils participent énormément à la stigmatisation de cette communauté comme ils avaient participé à l'époque au bash de la prélogie et des acteurs. Mais comme le dirait Hayden Christensen "ils crient plus fort que les autres, mais ils ne sont pas beaucoup." et surtout ils ne sont pas tous comme ça.*

Internet ce n'est pas la vraie vie, sinon Star Wars serait enterré depuis un sacré bail.

Entretien n°5 - Wilhem Horn

Question : Présentez-vous. (En quelques mots : âge, profession, ect.)

Je m'appelle Wilhem, j'ai 37 ans et je vis en région parisienne. Je suis responsable communication et formateur pour chefs d'entreprises. Je suis marié et j'ai un enfant de 3 ans. J'ai créé le podcast Hyperdrive il y a 5 ans, qui traite de Science-Fiction et bien évidemment... de Star Wars.

Question : Comment avez-vous connu Star Wars ? (Votre premier contact, vos premières conventions, votre passage sur des communautés numériques)

Mon premier contact avec Star Wars s'est fait (comme pour beaucoup) devant la télévision à mon plus jeune âge. Je suis né en 84 et suis un fan de la 2ème génération, celle qui a découvert la saga dans les années 90. Un époque où Star Wars s'essouffait... avant de revenir en grâce avec la version remasterisée de la saga, mais surtout la prélogie en 1999.

J'ai commencé le film assis dans le canapé et l'ai fini par terre à cinquante centimètres de l'écran ! Ce fut un choc, une révélation. Plus rien n'a été pareil. Star Wars était devenu une référence instantanée d'imaginaire. Un univers époustouflant où tout était possible.

Pour moi (et beaucoup de jeunes ayant découvert SW durant les 90s), Star Wars a longtemps été un plaisir solitaire. L'heure était aux mangas ou à la Science-Fiction dystopique (Terminator 2, Robocop, Aliens, etc.). Star Wars, à l'instar des œuvres de Fantasy ou dans l'ensemble plus positives comme les Comics de cette époque, était considéré comme un plaisir régressif pour gamins (je parle de cela pour la France évidemment, les USA ont une relation très différente à la saga).

Il n'y avait pas (ou fort peu) de conventions en France et la communauté Star Wars était très fractionnée. Elle se rassemblait autour du Lucasfilm Magazine et quelques fanzines... et c'est à peu près tout, quoi qu'on en dise. Star Wars était un plaisir qui se vivait bien souvent seul ou avec quelques potes.

Je pense qu'il est important de ne pas idéaliser la communauté Star Wars de cette époque, car elle était bien moins nombreuse qu'aujourd'hui... et les fers de lance de cette commu bien moins influents qu'on ne l'imagine. Il n'y avait pas encore Internet pour rassembler tout le monde.

Par contre, trouver un fan de Star Wars dans son entourage créait instantanément une relation forte et durable. De cette passion de la saga naissait une amitié !

Le numérique arriva avec la Prélogie. Et les deux changèrent beaucoup de choses. J'étais un utilisateur passif des ressources sur le net, car les grandes questions du type "Quel est le Jedi le plus puissant" ou "Quel est le meilleur film" ne m'a jamais intéressé.

Mon entrée active dans les communautés numériques se fit plutôt via le forum Galaxie Star Wars. Car étant collectionneur, je m'y suis tout de suite trouvé bien. Une communauté bienveillante, des échanges autour des fabricants et des objets, plutôt que sur des questions futiles comme celles citées plus haut m'ont plus. J'y suis toujours d'ailleurs, malgré la désertion des forums au profit des groupes Facebook.

Ma première convention arriva tard, très tard ^^ Je suis allé au premier Comic Con de Paris. A l'époque, c'était cinq stands perdus dans la Japan Expo. Je n'en garde pas un très grand souvenir, à part les rencontres avec les artistes présents et certains collectionneurs passionnés.

Question : La première saga date des années 77, comment expliquer que l'œuvre Star Wars est intergénérationnelle en renouvelant sa "fanbase" encore aujourd'hui ? Pourquoi les "anciens" sont toujours là ?

Star Wars est intemporel. Ses mécaniques narratives fonctionnent encore aujourd'hui, ses messages sont toujours aussi pertinents aujourd'hui et les effets techniques avant-gardistes de l'époque (et remasterisés depuis deux fois) lui ont permis d'atteindre une longévité que seuls de rares films comme les Dents de la mer, retour vers le futur ou Indiana Jones sont capables de tutoyer.

Et l'attachement est également important. La génération qui a découvert Star Wars à l'époque est l'une des premières qui a eu l'occasion de revoir des dizaines de fois ces films à la télévision. Ce n'était techniquement pas possible avant. Cela permettait de renouveler le plaisir et donc de maintenir son attachement.

Mais je pense aussi que si les "anciens" sont toujours là aujourd'hui, c'est parce qu'il leur est possible de vivre leur passion aujourd'hui comme ils auraient voulu la vivre il y a trente ans. Il y a une forme de reconnaissance publique qui semble dire : "Oui, en fait tu as eu raison d'être fan aussi longtemps".

Qui voudrait renoncer à ça ? ^^

Je ne considère pas comme un "ancien" fan. Mais je les respecte beaucoup. C'est grâce à eux que Star Wars existe encore aujourd'hui... et grâce à eux que Georges Lucas a vendu sa franchise quatre milliards de dollars, quoi qu'on en dise.

Question : Quelles ont été vos motivations pour passer d'une pratique de fan physique (conventions, rassemblements, ect.) à une pratique virtuelle (youtube, podcast, livres numériques, ect.) ?

La facilité, déjà. C'est disponible tout de suite et quand on veut. Mais aussi la pléthore de contenu Star Wars, qui pousse à aller chercher de l'information. Soit parce qu'on voudrait rattraper son retard avant de lire ou voir une œuvre, soit pour prolonger une réflexion sur un sujet. Mais 90% de ce qu'on y trouve à ce niveau manque encore de fond aujourd'hui.

Il y a ensuite les fans. Quel plaisir de voir rassembler sur un forum des milliers de gens qui sont, comme moi, passionnés de Star Wars ! Cela a longtemps comblé un manque qui durait dans ma vie.

Enfin : La fiction ! Des centaines de fans-fictions évidemment, mais aussi des traductions pirates de romans qui n'ont jamais été publiés en France, des encyclopédies d'une densité incroyable, des fansfilms, des mods pour les jeux vidéo et j'en passe. C'est une partie importante de Star Wars dans le virtuel.

Le podcast est évidemment arrivé plus tard, mais a offert une autre expérience, celle du nomadisme du format long. Dans la voiture, à pied, en nageant (avec les écouteurs adaptés), le podcast offre des échanges, interviews, analyses qu'il est possible de consommer tout le temps et quand on le souhaite. C'est pour moi la nouvelle révolution du numérique !

Question : Pour vous, peut-on qualifier Star Wars comme une œuvre de la sous-culture geek et pour les geeks ? Détaillez.

Je ne pense pas que Star Wars soit une œuvre de la sous-culture. Quand on remporte 9 Oscars, on fait partie de la culture tout court. La culture cinématographique, mais surtout populaire.

Cela dit, SW a longtemps été considérée comme tel, par une forme d'élitisme culturel qui considérait que le cinéma (et/ou la SF) se devait d'être un genre grave, sérieux, complexe. C'est toujours le cas aujourd'hui, d'ailleurs. Mais c'est faire fausse route.

Le cinéma a été créé pour être populaire et parler à tous. C'est sa fonction.

Et c'est ainsi que Georges Lucas voyait Star Wars. Comme quelque chose de familial, qui s'adressait à toutes et tous. Pas une série B pour Geeks.

L'aspect geek est lié au fait que l'univers Star Wars est conçu d'une telle façon qu'il est possible de creuser indéfiniment ses strates. D'aller toujours plus loin, de se perdre dedans. La construction des films stimule tellement l'imaginaire qu'il n'y a pas de limites... pour la plus grande joie des Hardcore fans qui peuvent lire, se documenter, jouer, se déguiser, bref. Essayer à leur façon de vivre DANS cet univers.

Donc je dirai plutôt que Star Wars est une grande œuvre populaire... ouverte aux geeks.

Question : Après avoir rapidement défini l'univers Légende et Canon, pourquoi l'univers Légende est-il en danger du point de vue des fans ? Il y a-t-il une divergence entre les fans au niveau de ces définitions ?

L'univers Légendes représente toutes les publications Star Wars (romans, comics, mais aussi jeux vidéos et jeux de rôles) qui sont sortis avant le rachat de Lucasfilm par Disney (de 1976 à 2012). Ce sont des centaines de publications (300 romans, notamment). Disney a décidé que tout ceci devait être mis de côté, pour repartir sur un "nouvel univers étendu", qui lui intégrerait le canon Star Wars.

Il n'est plus en danger, il est malheureusement déjà mort.

Ce n'est donc plus qu'un souvenir qu'on entretient avec quelques rééditions, mais amené à disparaître... tout en servant de vivier pour beaucoup d'œuvres canon. Une sorte de buffet créatif dans lequel les auteurs se servent pour inventer autre chose, tout en y faisant constamment des clins d'œil.

C'est comme-si je prenais des sets de légos, que je les démontais pour tous les jeter dans une caisse, avant que chacun se serve pour en faire autre chose... tout en rappelant continuellement qu'il s'agit de pièces de ces sets qui n'existeront plus jamais.

Cela peut s'avérer douloureux pour certains fans.

Cerise sur la gâteau, le nouvel univers canon ne propose pas beaucoup de contenu pour le moment (la première véritable saga littéraire non dérivée d'un film ou d'un jeu vidéo a démarré sa publication près de 10 ans après le rachat). Sans compter le fait que ce nouveau canon est complexe (le land des parcs Disney américains sont canon, tout comme le nouvel hôtel !).

Certains fans de l'univers Legendes sont donc amers. Mais je ne pense pas qu'il y ait une volonté de re-canonisation de leur part, simplement une envie qu'on leur propose quelque chose d'aussi complet, fort et surtout abouti.

Mais d'autres fans considèrent que le patron étant désormais Disney, ils sont libres de faire ce qu'ils veulent. Certains considèrent même désormais les œuvres Legendes comme des "Fan-fictions" (ce qui est faux, dans sa définition même), cela en dit long sur la perception du bagage culturel que représente Star Wars... et l'attachement de certains à un simple contrat, qui supplante leur relation à la saga. Etonnant.

Mais l'univers Légendes est dans le cœur des fans depuis plus de 40 ans. Et pour beaucoup d'entre eux, il reste quelque chose de fort qui traversera les années à venir de manière parallèle (il suffit de voir la cotation de certains romans légendes en occasion pour s'en apercevoir). Il est donc mort pour les producteurs, mais vivra éternellement chez certains fans, qui sont plus nombreux qu'on ne l'imagine.

Question : Aujourd'hui, peut-on dire qu'il y a une fracture entre fans et la producteurs ? Détaillez

Star Wars est passé de cinéma d'auteur et indépendant (ce qui est sa définition stricte, un réalisateur écrivant son film et le finançant sans les grands studios) à du pur cinéma d'exploitation (utiliser des

thèmes et univers forts, déclinés à l'infini pour faire un maximum d'argent rapidement) pour la plus grande entreprise de divertissement du monde.

Donc forcément, il y a une fracture.

Mais cette fracture génère d'autres fractures au sein même du fandom.

Certains fans, souvent jeunes, découvrent pour la première fois une saga Star Wars au cinéma avec la Postlogie. Ils aiment Star Wars et ont entendu (ou bien souvent lu sur internet) toute leur vie que découvrir ces films au cinéma était incroyable. Ils furent peut-être un peu frustrés.

Mais la postlogie est arrivée et ce fut à leur tour d'avoir leur saga ! Et (parfois), cette envie d'avoir SA trilogie Star Wars rien qu'à soi, a poussé certains fans à refuser les visions divergentes et à la défendre quoi qu'il en coûte. Une forme de déni des défauts inhérents de ces films... car tous les star wars en ont, ce depuis toujours.

Dis-moi quel est ton Star Wars préféré, je t'expliquerai pourquoi il est nul ! :p

Ils ont oublié que cette critique constante est intrinsèquement liée au fandom Star Wars. L'échange, le débat, et parfois même le duel ! Les fans de Star Wars sont très exigeants et globalement jamais contents. On ne tombe pas d'accord entre fans, jamais. La bronca était inévitable. Elle a eu lieu avec la prélogie déjà.

Et cette partie du Fandom qui n'a pas supporté qu'on s'en prenne à ces films a remis une pièce dans la bronca générale, transformant cette déception habituelle de certains en bataille rangée. Les réseaux sociaux ont terriblement amplifié ce phénomène et les influenceurs (Youtubeurs, podcasteurs, etc.) ont leur part de responsabilité. Ils n'ont pas eu conscience de l'impact de leurs remarques lancées à la va-vite, d'un côté comme de l'autre. Comme s'ils n'étaient qu'un fan parmi d'autres.

Cette fracture là est sans doute celle qui m'inquiète le plus. Car elle va mettre longtemps à cicatriser.

Au centre se trouve effectivement les producteurs, qui vont beaucoup communiquer sur les abus de quelques fans, renforçant encore la bataille. Et certains acteurs vont se jeter dans la mêlée, défendant l'un des deux camps, parfois les deux ! (n'est-ce pas Mark Hamill ?).

Mais le péché originel fut le choix du soft-reboot pour l'épisode 7. Une décision visant à ne froisser personne, mais qui va froisser tout le monde, malgré son succès insolent au box-office.

Avec Georges Lucas, Star Wars s'est construit dans la radicalité. La trilogie originale allait complètement à l'encontre de la SF de l'époque (très dystopique). La prélogie quant à elle est un virage à 180 degrés qu'aucun producteur n'aurait osé faire. Et je pense que les fans auraient peut-être préféré prendre une claque venue de nulle part (comme La Menace Fantôme), plutôt que quelque chose de tiède.

Star Wars 8 a essayé, mais prenant racines dans un soft-reboot et n'allant pas jusqu'au bout de son traitement, c'est un échec qui n'a fait que décevoir tout le monde concernant cette postlogie. Et créer un véritable schisme dans le fandom.

De même, les changements de feuille de route (réalisateurs limogés, films annulés, séries reportées, déclarations à l'emporte pièce, etc.) ne sécurisent pas les fans, qui attendent certains de ces projets avec ferveur. Cela génère au fil du temps une méfiance vis-à-vis des producteurs Lucasfilm et Disney, qui est partie pour durer TRÈS longtemps.

Question : Vous êtes l'auteur du podcast "Hyperdrive : Le Podcast Star Wars et science-fiction", quels sont les avantages de cette plateforme (vs une plateforme traditionnelle comme Youtube) ?

Les plateformes traditionnelles, par définition, sont déjà pleines. Tout y est, tout le monde y va et il est difficile d'y faire connaître son contenu. Sans compter la professionnalisation des créateurs. Sur Youtube par exemple, il est à la fois coûteux et technique de proposer un contenu "quali". C'est désormais un métier, qu'il faut maîtriser si on souhaite avoir de la visibilité. De même, les formats sont désormais plus

limités. Le public arrive sur Youtube avec un besoin précis, pour découvrir des formats assez définis (Un contenu en voix-off ou un face-caméra, dans 90% des cas).

Les créateurs de contenu qui souhaitent briser ce cadre ont désormais du mal à exister, tant l'audience est habituée à un nombre limité de formats.

Le podcast quant à lui, est une terre de liberté. Tous les formats sont encore possibles et réalisables. L'audience n'a pas d'idée arrêtée sur ce que doit être un podcast (à part peut-être sur la durée, et encore). Et le tout peut se faire avec un coût moindre (un bon micro et un pc) et des compétences sommaires. Pas besoin de techniciens, de monteur, de quoi que ce soit. N'importe qui peut (avec un minimum de patience et peu d'investissement) offrir un contenu de qualité broadcast, tout en portant un format innovant.

De même, la construction d'une relation personnelle avec son public se fait plus facilement et plus rapidement. Écouter un podcast est un plaisir solitaire. On s'offre un moment à deux, soit et le podcasteur. Ce qui explique aussi sans doute pourquoi cette communauté est plus "saine" que celle de Youtube. La bienveillance est de mise, y compris entre créateurs. Il n'y pas de "clash" entre podcasteurs.

Enfin, le podcast ouvre grand les portes de la fiction ! Pas besoin de décors, d'incrustations 3D, de costumes et j'en passe. La fiction audio suggère et laisse l'esprit de l'auditeur construire les images.

Un format comme Hyperdrive, mêlant fiction audio et solocast, aurait eu toutes les peines du monde à se faire sur Youtube (ressources techniques, compétences, budget) et à trouver son public.

Question : En s'appuyant sur le cas du youtubeur "Shamook", comment expliquer que les producteurs de Star Wars s'appuient sur le travail des fans, au point de les recruter pour participer aux prochaines productions de Star Wars ? On parle alors de la réappropriation du travail des fans par les producteurs de Star Wars, est-ce un danger ?

C'est une question large qui nous amène aux enjeux du Hollywood d'aujourd'hui.

Shamook est une personne passionnée. Là où les salariés d'ILM sont... des salariés.

Hollywood a tendance à laisser moins de place qu'avant aux passionnés, préférant un produit très marketté, standardisé, entièrement basé sur des études de marché. Et les techniciens font sans doute moins preuve de créativité qu'avant (on l'a vu avec le design des Stormtroopers de Star Wars épisode VII par exemple).

Un passionné aura moins de diplômes, moins d'expérience professionnelle, mais travaillera plus dur. Et les résultats seront là. Les passionnés vivent constamment hors de leur zone de confort... et sont donc très efficaces quand il s'agit de repousser les limites. Sans compter le fait qu'ils le font en liberté, sans contraintes de la part de la production.

Est-ce un danger ? Tant que les studios recrutent ces personnes, je ne pense pas. C'est au contraire une belle preuve de reconnaissance.

Le danger serait plutôt la dérive. Comme l'appropriation d'une fan-fiction littéraire pour en sortir un scénario de film. Si cela se faisait, il serait très difficile pour le fan auteur d'attaquer pour plagiat en présentant une fiction qui s'inspire largement de l'univers du studio. Sans compter le fait qu'il faudrait se battre juridiquement contre l'une des plus puissantes entreprises du monde. Là est le danger. Mais ces dérives ne semblent pas avoir eu lieu pour le moment.

Non obligatoire : Vous souhaitez vous exprimer sur un sujet qui touche de près ou de loin à la communauté de Star Wars en France ? Ou simplement exprimer une suggestion ou une idée supplémentaire ?

Je pense qu'il y a une leçon essentielle à tirer de ces 10 premières années du Lucasfilm par Disney : La responsabilité des fans.

Les fans de Star Wars doivent faire le deuil du cinéma indépendant qu'a représenté Star Wars pendant près de 40 ans. Et admettre que nous sommes entrés dans l'ère du cinéma d'exploitation pour la saga. Il y aura trop de propositions (films, séries ou autres) pour qu'elles soient toutes de qualité. Il faut donc, en tant que fan prendre ses responsabilités et admettre que tout ce qui est estampillé Star Wars par Disney n'est pas nécessairement formidable. Ne pas être dans le déni. C'est la différence entre fan et fanboy.

Un fan est exigeant et pointilleux, mais passionné. Un fanboy trouve tout formidable, peu importe ses qualités réelles ou la proposition qui lui est faite.

Mais les fans détracteurs de ce virage doivent également admettre que tout ce qui est proposé n'est pas forcément mauvais... et que d'autres ont le droit d'aimer ce que lui trouve mauvais. C'est la seule façon de ne pas voir ce fandom exploser en petits clans qui finiront pas disparaître.

C'est très paradoxal, mais les fans doivent urgemment dépassionner leur relation à la saga, car elle n'a désormais plus la même forme, plus le même ADN. C'est possible, les fans de Terminator y arrivent très bien ^^

Et en même temps, ils doivent se rassembler et se rappeler pourquoi ils forment un fandom. Ne plus crier au scandale lorsqu'un autre fan n'est pas d'accord avec lui, mais repenser à pourquoi tout le monde aime Star Wars. Et c'est avant tout sur Internet que cela doit se faire.

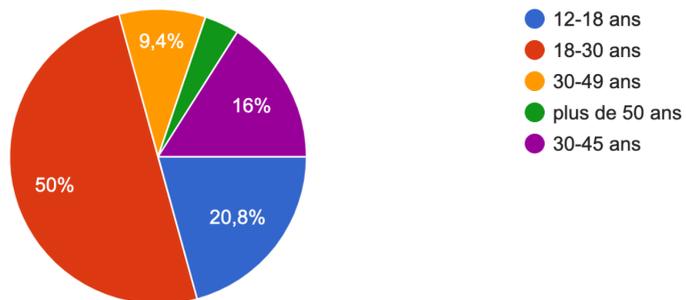
Enquêtes

Enquête n°1 : Étude sociologique sur les cultures de fan.

Question 1 et réponse 1

À quelle tranche d'âge appartenez-vous ?

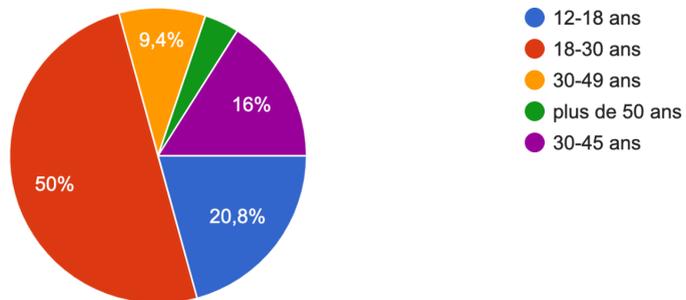
106 réponses



Question 2 et réponse 2

À quelle tranche d'âge appartenez-vous ?

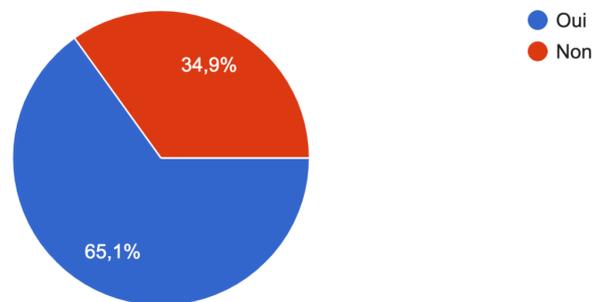
106 réponses



Question 3 et réponse 3

Êtes-vous d'accord avec cette typologie de pratique des fans Star Wars, de la pratique la moins active à la pratique la plus active ?

106 réponses



Question 4 et réponse 4

Pourquoi non ? Quelles catégories vous supprimerez, rassemblerez, créerez ?

37 réponses

qsdsd

je ne séparerais pas consommateur et créateur (mais les distinguer en tant que sous catégories des autres catégories, avec des createurs-consommateurs

Pourquoi faudrait-il forcément créer un clivage ? (les questions sont mal orientées)

Je ne mettrais pas d'échelle. On est tous fan à notre manière, que ce soit Star Wars ou n'importe quoi d'autre.

"fan consommateur", "fan créateur" et "fan expert" peuvent être aussi actifs l'un que l'autre, ce sont seulement des activités différentes. Je remplacerais ces trois catégories par "fan enthousiaste", "fan dévoué" et "fan hardcore".

Createur>expert (avant de créer il me semble qu'il faut maîtriser)

Il n'y a pas de catégories de fan, chacun s'intéresse à ce qu'il veut

Je suis contre l'idée qu'il y aurait des catégories de fans supérieurs aux autres parce qu'ils ont plus de connaissances ou qu'ils ne se sont pas contentés de ne regarder que les films par exemple.

Rassembler créateur et expert

Je ne vois pas en quoi "fan créateur" serait un degré de passion pour l'univers. Je pense que c'est un cas à part. Un fan modéré peut être créateur tout comme un fan expert

Fan consommateur

Je dissocierais les parties consommateur, créateur et expert. On n'a pas besoin d'acheter des centaines d'objets, ou d'écrire des fanfics, devenir un expert (d'ailleurs c'est quoi, un expert?).

Fan créateur est selon moi un peu flou

Rassembler consommateur et créateur car on est pas forcément assez talentueux pour créer mais apprécier tout autant

fan créateur à supprimer, on peut créer dans l'univers de Star Wars sans vraiment connaître l'univers

Pas besoin de catégoriser les fans

Les catégories fan consommateur et fan créateur pourraient s'appliquer aux autres catégories. On peut être un fan expert mais ne pas créer ni consommer.

Fan créateur ???

On peut être un fan expert sans être un fan consommateur, c'est plus compliqué que ça

Fan créateur ne me semble pas être hiérarchisé par rapport aux autres. On peut être expert sans être créateur.

fan consommateur

aucune

J'inverserai fan créateur et fan expert, et je trouve que fan créateur est difficilement placable

Placez fan modéré avant son suivant

Je ne classerais, personnellement, pas ces catégories par ordre de "force", mais plus comme des catégories à part en fait. Certaines pouvant avoir plusieurs niveaux de "fanitude". Peut-être qu'une simple échelle numérique aurait été suffisante.

La classification a côté très consommateur, mercantile. Il faut plus une approche basée sur la passion

Je positionnerais les créateurs en premier (plus intense), car je pense que l'investissement est plus représentatif de la passion apportée que le savoir.

juste une catégorie fan et érudits de l'univers

Je ne comprends pas vraiment la catégorie fan expert et de manière générale, je pars du principe que le classement n'a en soi pas de sens si ce n'est éventuellement vis à vis de la connaissance de "

fan créateur : je ne vois pas ce que ça veut dire ; de manière général, le terme "fan" désigne déjà quelqu'un de très investit donc "fan occasionnel" ne veut pas dire grand chose (ça serait plutôt "consommateur occasionnel") ; et "fan consommateur", je ne vois pas non plus ce que ça veut dire car tout le monde consomme, la question c'est la fréquence et le volume

Je n'aime pas catégoriser autant, on peut aimer et collectionner, détester et collectionner les points qu'on aime, aimer plusieurs supports....

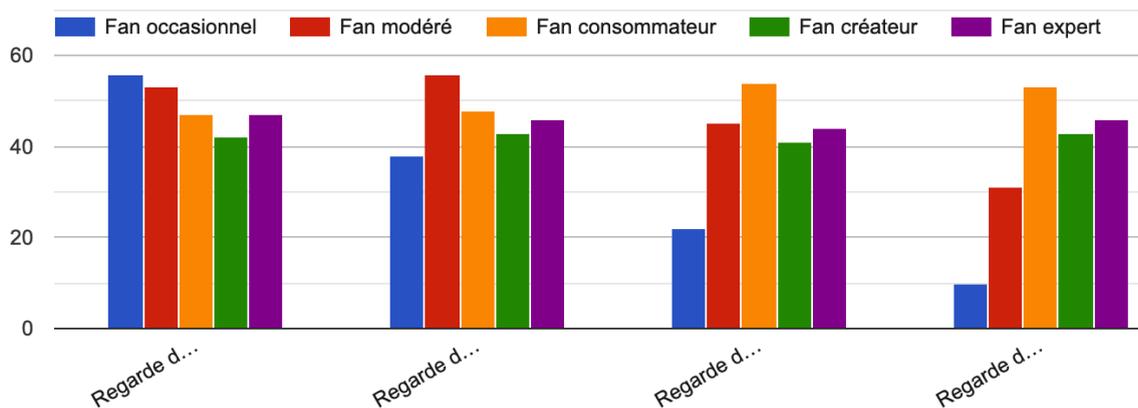
Selon moi, il n'y a que trois catégories : Le casual (le consommateur occasionnel) ; le fan spécialisé (expert d'une partie ou d'un aspect de l'oeuvre : l'UE ou la conception des films) ; le fan global (expert dans toutes les facettes de l'oeuvre).

Les fans les plus actifs et les plus connaisseurs sont les plus consommateurs, et on généralement pas de vision radicale de la saga

Je ne mettrais tout simplement aucune catégorie. C'est trop complexe de placer les fans d'un univers aussi riche dans un groupe.

Question 5 et réponse 5

Attribuez pour chaque profils de fan de Star Wars, les différents critères, les différents critères qui lui correspondent. (Plusieurs, et même réponses sont possible).



Question 6 et réponse 6

Après avoir remplie ce tableau, avez-vous une remarque à ajouter ? (Répétition d'un critère, suppression d'un profil de fan, ajout d'un critère pour un profil, ect.). (non obligatoire)

18 réponses

Non

Peut être indiqué un choix unique

pourquoi diviser les fans ?

Pour moi fan consommateur, c'est que je regarde bcp, j'ai pas mis créateur car je ne crée rien

Entre le consommateur et l'expert, il y a un entre deux

Très dur à noter une notion de fan

En fait la barrière entre eux est difficile à définir et plutôt arbitraire

non

L'important reste avant qu'on est tous fan d'un même univers, même si chacun y pioche à une fréquence différente

Il faudrait ajouter une catégorie "fan connaisseur" parce que les fans connaisseurs en connaissent plus qu'un "fan consommateur" mais n'en sait pas assez vous se prétendre expert.

Pas forcément

J'ai coché presque toutes les cases ! Ils y a non seulement une multitude de fans mais aussi plusieurs générations de fans. Y a y il une condition pour être fan ? Exemple extrême : Un pratiquant cosplay peut il être fan de SW en ne se basant que sur quelques photos et sans avoir rien lu ou sans avoir vu un film ? Je crois que oui ! SW est un phénomène aussi vaste qu'une galaxie...

Un profil intermédiaire entre consommateur et expert. Je consomme beaucoup de star wars (légende et canon) mais je ne me prétend pas un expert, mais je pense en savoir plus qu'une personne consommant du star wars.

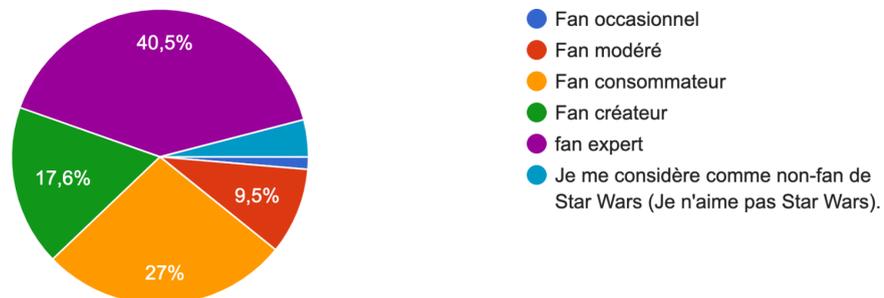
RAS :)

Non, je trouve au contraire qu'elle est très bien faite car beaucoup d'aspects du fan sont présents.

Question 7 et réponse 7

Quelles catégories pensez-vous appartenir ?

74 réponses



Question 8 et réponse 8

En quoi l'arrivée du web et des nouveaux outils numériques, améliorent l'expérience et les pratiques de fans de Star Wars ?

103 réponses

Permet la création et la diffusion de contenus non officiel

Le fait d'avoir accès à des plateformes de streaming et aux nouveaux contenus liés à l'univers Star Wars permet d'améliorer l'expérience des fans, au sein de la communauté.

Plus de canaux pour discuter, plus d'endroits pour voir les films etc.

Un accès facile à l'information et permet de se mettre rapidement à jour sur l'univers, même si on est pas forcément consommateur

Plus d'expérience en rapport avec l'univers

Facilité de créer des communautés et du contenu autour de l'univers

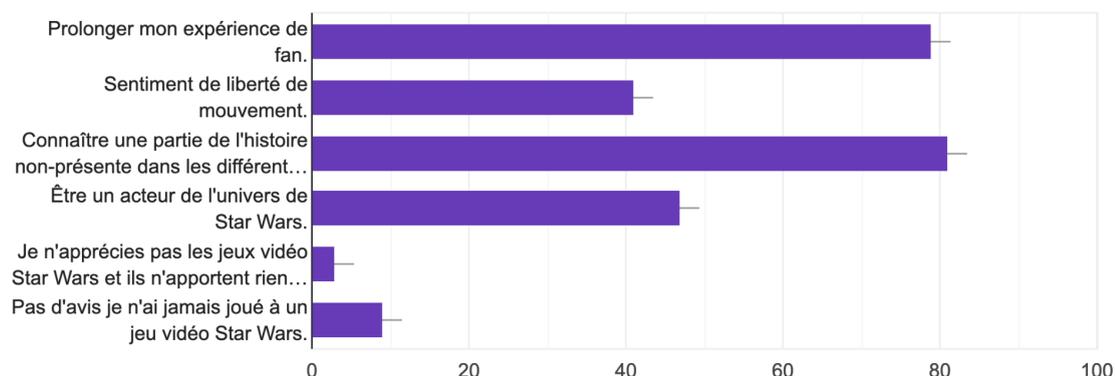
Les différents contenus sur youtube (review, fan made etc...) alimentent l'expérience ! Les réseaux sociaux également à travers les memes par exemple.

L'accès aux divers contenu

Question 9 et réponse 9

Les jeux vidéo Star Wars, c'est :

103 réponses



Question 10 et réponse 10

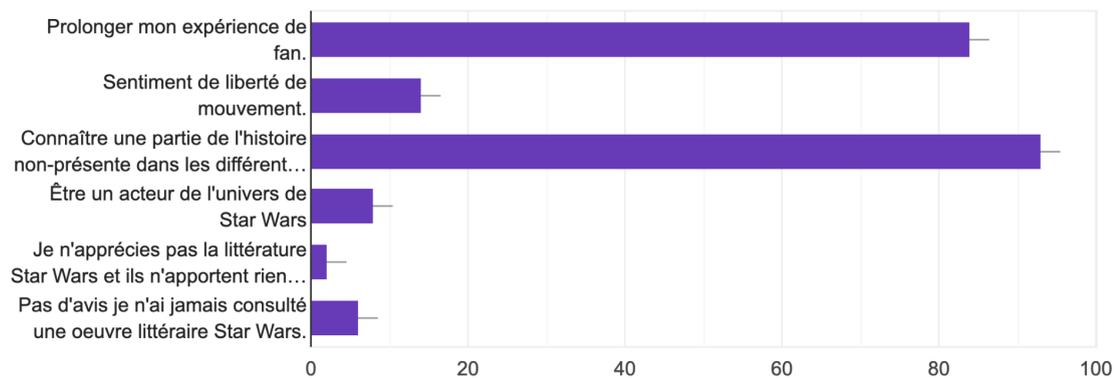
Avez-vous quelque chose à ajouter concernant les jeux vidéo Star Wars ? (non obligatoire)

22 réponses

Question 11 et réponse 11

La littérature Star Wars, c'est :

103 réponses



Question 12 et réponse 12

Avez-vous quelque chose a ajouter concernant la littérature Star Wars ? (non obligatoire)

33 réponses

Manque d'auteurs et de vision non anglophone à l'univers

C'est 80% de Star Wars

Une grande capacité à développer les points survolé des films et à créer leur propre mythologies.

Elle est toujours bienvenue pour offrir ded précisions sur des éléments existants et pour enrichir continuellement l'univers avec de nouvelles histoires.

PSG meilleur club français

La littérature est ce qui a contribué entre 1990 et 2014 à faire de Star Wars un univers absolument gigantesque et tentaculaire

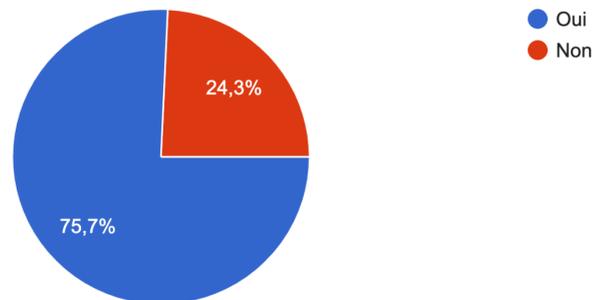
non

je ne m'intéresse qu'au Legends (pour le moment?)

Question 13 et réponse 13

Consommez-vous d'autres produits de l'univers de Star Wars ? (autre que les jeux vidéo ou la littérature)

103 réponses



Question 14 et réponse 14

Si oui, lesquels ?

78 réponses

Goodies , Vêtement etc.

Collection

Séries et figurines (LEGO, Pop)

Maquettes et modèles Lego

Les LEGO Star Wars

Series

les figurines, les lego

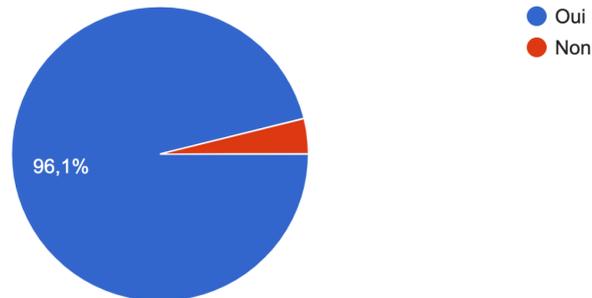
Figurine, principalement

Tout les médias qui traitent de la saga. Audio contenu, documentaires, livre type "Beaux livres", making of (écrits ou documentaires), analyses et essais, jeux de société

Question 15 et réponse 15

Avez-vous déjà entendu parlé de l'univers étendu de Star Wars ?

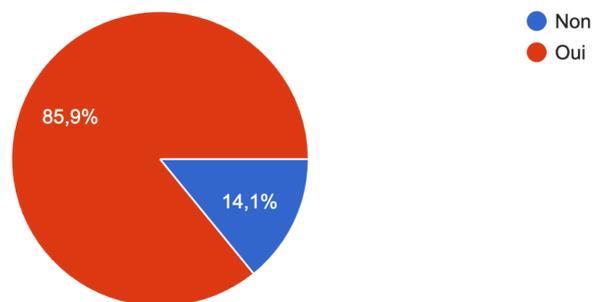
103 réponses



Question 16 et réponse 16

Le développement du web et des outils numériques sont-ils bénéfiques pour l'univers étendu de Star Wars ?

99 réponses



Question 17 et réponse 17

Si non, pourquoi ?

14 réponses

J'ai mis que si cest bénéfique car ca le fait connaitre davantage, ca le propage, lui faire donner accès. Même si comme dit précédemment, ca donne aussi de la désinformation sur l'univers.

Ils sont bénéfiques

Disney plus

J'ai dit oui

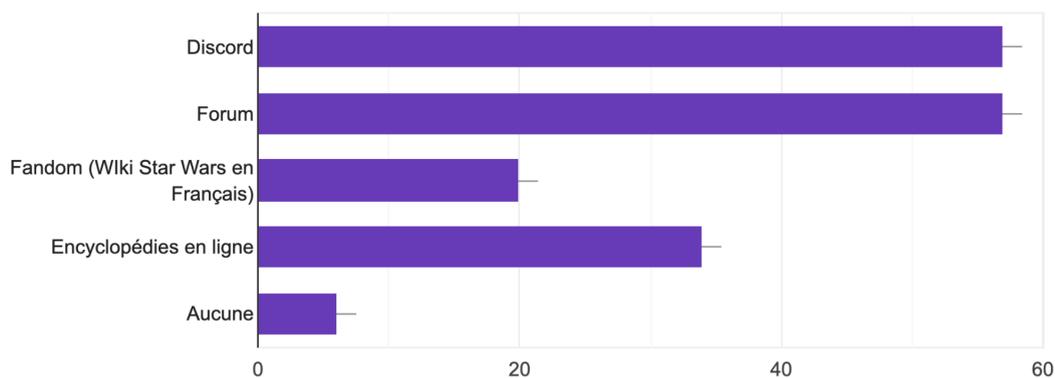
Ce n'est pas quelque chose que j'aurais imaginé avant l'arrivée des outils numériques. Mais le poids que peut avoir la fanbase directement sur les épaules des dirigeants et principaux créateurs de la franchise est complètement contre-productif, car il permet aux fantasmes de fans de se réaliser. Ce qui faisait la beauté de Star Wars, selon moi, c'était ce qui n'était pas raconté, car ce qui l'était laissait un espace infini aux rêves. Quels rêves nous restent-ils s'ils se matérialisent ? De plus, les idées des fans ne sont pas exemptées de défauts et d'incohérences, loin de là. La franchise n'est plus dirigée par une ambition créative, mais par une volonté de gain et une destruction progressive de ce qui en était le point d'intérêt principal.

Oui

Question 18 et réponse 18

Êtes-vous inscrit sur des plateformes communautaires qui traitent de l'univers étendu de Star Wars et/ou de son actualité ? Lesquels ?

99 réponses



Question 19 et réponse 19

Suivez-vous des influenceurs qui traitent de l'univers étendu de Star Wars ou de son actualité ?
(Youtubeur, Streamer, Podcasteur, contributeurs wiki, ect.).

99 réponses

