



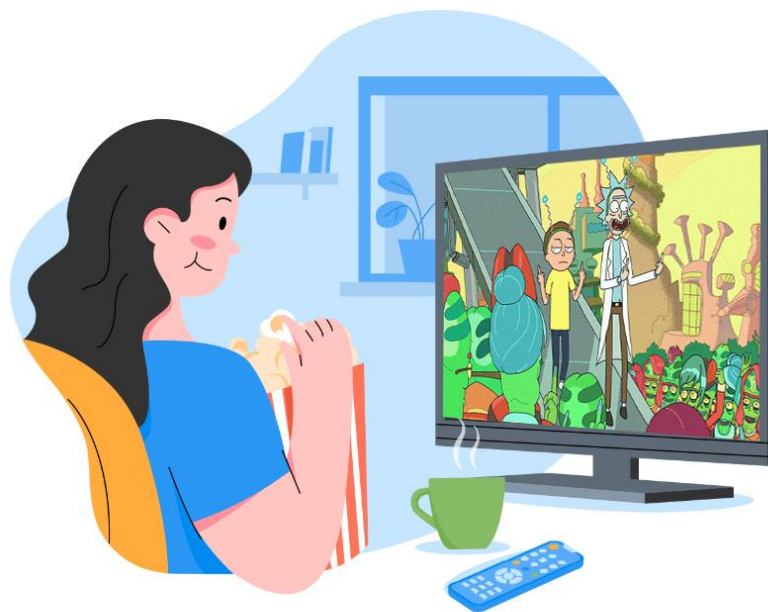
Université  
Gustave  
Eiffel

UFR  
SCIENCES  
HUMAINES  
ET SOCIALES

*Cmu*  
Cultures & Métiers du Web

# Sériephilie : le cas des séries d'animation pour jeunes adultes

*Rébecca Y*



Master 1 Culture et Métiers du Web

Université Gustave Eiffel

2020-2021

## Remerciements

J'aimerais adresser mes remerciements à mon tuteur monsieur Vezyroglou pour les directives, malgré un suivi compliqué à cause de la situation sanitaire. D'autre part, je remercie les personnes qui me sont proches (Océane 😊), mes camarades de CMW (notamment Lina, Jérôme, Coralie, Raphaël et Juliette) pour les encouragements et pour les discussions et échanges enrichissants autour du mémoire. En ces temps si particuliers, le soutien moral et l'entraide ont été plus qu'utiles, et c'est pour ces raisons que je suis reconnaissante envers toutes ces personnes. Enfin je remercie ceux qui m'ont permis de réaliser ce mémoire, c'est-à-dire tous les fans de séries animée qui ont bien voulu répondre à mes questions d'entretien et sans qui mon terrain aurait été quelque peu vide de sens et d'intérêt.

# Table des matières

<b>Introduction .....</b>	<b>5</b>
<b>I) La réception et l'apparition des communautés de fans de séries animées en France : une sous-culture critiquée ? .....</b>	<b>14</b>
<b>A) Un héritage culturel importé de l'international et de la pop culture : .....</b>	<b>15</b>
1. L'avènement des <i>animes</i> de l'ère Récré A2 et Club Dorothée jusqu'à aujourd'hui .....	15
2. Les sitcoms animées américaines ou l'émergence d'un humour décomplexé, "trash" mais aux multiples niveaux de lectures.....	18
3. Les web-séries animées, des cartoons à prendre au "69ème" degré : un condensé d'humour à références sexuelles, de violence et de répliques cyniques .....	21
<b>B) Les communauté de fans de séries animées : leurs héritages et légitimité .....</b>	<b>23</b>
1. Les fans : un objet d'étude occulté ou pas assez légitime au départ ?.....	23
2. Un ancrage dans la culture participative : Les cinq caractéristiques spécifiques des fans d'après Henry Jenkins et Mélanie Bourdaa.....	25
3. Les analogies entre cinéphiles, culture fan et sériephiles.....	28
4. La sériephile spécifique aux séries animées : "Un régime du plaisir situé" et un "anoblissement culturel" ?.....	32
<b>C) Les séries animées pour adultes : entre occultation et réputation critiquée ? .....</b>	<b>34</b>
1. La place de l'animation pour adulte dans le marché de l'animation et l'industrie audiovisuelle : une relative mise en marge.....	34
2. Retour vers les origines du médium de l'animation avant la censure .....	37
3. Bashing médiatique, politique et institutionnel : le cas de l'animation japonaise face au public français .....	39
<b>II) Cultiver une posture de fan : un apprentissage individuel et collectif.....</b>	<b>44</b>
<b>A) Processus de découverte et posture de visionnage.....</b>	<b>45</b>
1. Biais de médiation et de découverte .....	45
2. Expérience de visionnage et Manières d'être aux séries .....	50
<b>B) Typologies de relations au visionnage de sériephiles de séries animées .....</b>	<b>58</b>
1. Réflexion (itérative et sans fin) sur la notion de fan.....	58
2. Elaboration d'une échelle de degrés d'attachement et présentation des typologies.....	63

a. Le « Sériephile suiveur » .....	65
b. Le sériephile critique et distancié.....	67
c. « Le sériephile addict » .....	70
d. Le sériephile connecté.....	73
e. “Le sériephile méthodique et amateur” .....	75
<b>C) La fiction animée comme expérience de pensée et construction identitaire .....</b>	<b>80</b>
1. L’impact social : un entourage mitigé et parfois vecteur de remarques négatives .....	80
2. L’impact culturel : lorsque l’attachement se prolonge par les produits dérivés et l’assimilation de références à la pop culture .....	82
3. Comment reconnaître une bonne série animée ? Construction des goûts esthétiques : entre subjectivité et critique objective.....	84
4. Quand l’animation devient un facteur de déclic réflexif et introspectif.....	87
<b>III) De la réception à l’échange, basculement vers des espaces de socialisation virtuelles .....</b>	<b>93</b>
<b>A) Des communautés interprétatives et de savoir-être : .....</b>	<b>94</b>
1. The Simpsons Park : plateforme participative et petite communauté de connaisseurs/amateurs .....	95
2. SensCritique : le réseau social des cinéphiles et sériephiles. Collections, notations, critiques	100
<b>B) Réappropriation de références et partage de compétences créatives visuelles : .</b>	<b>106</b>
1. Le Fanart, à l’ère de l’illustration numérique et de TikTok .....	107
2. Les mèmes de neurchis, communautés de connivence et de significations .....	112
<b>C) Les pans obscurs des fans et fandoms : Les limites de l’aspect collaboratif et communicationnel.....</b>	<b>119</b>
1. Clivages intercommunautaires : entre divergence de points de vue, et fanatisme .....	119
2. Conflits intergénérationnels : Le cas de la “génération netflix” chez les fans d’animes.....	122
<b>Conclusion.....</b>	<b>125</b>
<b>Bibliographie : .....</b>	<b>128</b>
<b>Annexes .....</b>	<b>134</b>

## Introduction

Pendant l'enfance, je me souviens de ce rituel du samedi soir, où lors du fameux prime time de 21h, je venais me poser devant la télévision, pour regarder un de mes programmes favoris : *les Simpsons*, sur la chaîne W9. Ces rendez-vous récurrents me permettaient de relacher la pression avec des personnages fictifs qui me divertissaient, d'autres que je détestais et d'autres dont j'aurais bien aimé avoir le même charisme, dynamisme ainsi que la même répartie teintée d'ironie et de cynisme. Parfois, lorsque les personnages utilisaient un langage grossier ou des références sexualisées, j'étais gênée si mes parents restaient à proximité. Mais ce qui me marquait également, c'était ce sentiment de frustration que j'avais à la fin du visionnage de chaque dernier épisode qu'on m'autorisait à regarder avant d'aller me coucher.

Plus tard, je me souviens de mes journées types pendant les grandes vacances, qui se résumaient à une impression paradoxale de gâcher mon temps en consommant à la chaîne des épisodes de *One Piece* sur une plateforme de streaming illégale. Il est vrai que les fins abruptes ou remplies de suspens n'aidaient pas forcément à contrôler ce binge-watching de journée. Je trouvais que la dimension sérielle, contrairement aux films permettaient d'apprécier l'évolution des personnages, la découverte de nouvelles aventures et de nouvelles intrigues qui me tenaient en haleine.

Mais mon goût pour l'animation a en réalité évolué avec mes goûts esthétiques. Je pourrais associer mon enfance à une préférence pour les dessins-animés/cartoons français. A l'adolescence, l'animation japonaise qu'on appelle également *anime* est devenu mon genre favori. J'ai assimilé cette période à un effet de mode influencé par le collège, l'entourage, c'est également à ce moment où j'ai découvert la Japan Expo, convention spécialisée autour de la culture pop japonaise. A l'entrée au lycée j'ai quelque peu abandonné l'intérêt pour les animes, le substituant aux séries en live action. Je ne délaissais pas pour autant l'animation, mais je me lassais des séries animées en général. Je voulais découvrir un genre d'un autre style, où je pouvais retrouver les graphismes simples des sitcoms animées comme *les Simpsons*, *American Dad* ou *Adventure Time*, mais avec un univers plus aventureux ainsi que des intrigues plus complexes et qui ne soient pas lié à un univers "enfantin".

Puis j'ai découvert grâce au catalogue de recommandation Netflix des séries animées qui s'adressaient enfin à une cible dite adulte. Parmi celles-ci figurent *Midnight Gospel*, *Bojack Horseman* et *Tuca et Bertie* dont je suis extrêmement fan des graphismes et du character design.

J'ai pu découvrir à travers ces séries des thématiques plus "matures" que je n'ai vues nulle part ailleurs (méditation, métaphysique, philosophie, place de la femme dans un milieu professionnel sexiste etc.). J'ai pu m'identifier beaucoup plus facilement à ces personnages anthropomorphes adultes dans lesquels je me retrouvais parfois. En prenant du recul, ce nouveau genre de séries animées m'a permis d'aborder de manière métaphorique des situations quotidiennes et parfois banales de la vie d'adultes à travers une animation ingénieuse qui dissimule plusieurs degrés de lectures.

Je me suis également rendu compte que certains *animes* japonais avaient aussi cette profondeur dans leurs propos et pas seulement dans le visuel, comme l'*anime* *l'Attaque des Titans*, qui pour moi se démarque d'une grande partie des *animes* par la force émotionnelle que celui-ci génère sur ses spectateurs. Ce qui explique pourquoi l'*anime* est aussi populaire aujourd'hui. Je me suis également mise à apprécier certaines séries animées dont l'humour débridé, trash, sans tabou, détournant les codes de l'animation pour enfant fait preuve d'innovation et d'originalité comme *Rick et Morty*, ou encore les web-séries françaises comme *Monsieur Flap*, les *Kassos* ou *Vermine*. Je suis loin de me proclamer fan inconditionnelle de séries animées. Je n'ai pas vu toutes les séries animées pour adultes du catalogue Netflix ou venant d'autres plateformes ou encore certaines œuvres que l'on considère comme des "classiques incontournables" mais c'est avec recul que je peux dire que les séries animées tout comme d'autres médias (films, courts-métrages, séries) peuvent avoir un impact sur notre état émotionnel, notre psychologie et notre manière de voir le monde. En mettant de côté ma subjectivité (du moins le plus possible), et en me basant sur des constations et faits empiriques, c'est ainsi que nous aborderons ensemble d'animation pour adultes.

Le terme d'animation pour adulte, au cœur de notre sujet peut paraître ambigu, étant donné que l'animation est un genre qui initialement s'adresserait dans l'imaginaire collectif à un public plus jeune. Qu'insinue donc le terme "pour adulte" ? L'animation pour adulte s'articule autour de thématiques matures, de références implicites, de sujets profonds incluant également une dimension psychologique qui demande un certain recul et qui, par conséquent serait destiné à un public au minimum adolescent. Les séries animées de ce genre ne tournent pas seulement autour de la violence (verbale et physique) ou de la sexualité, (nous excluons les programmes animés à but pornographique) mais plus largement à des genres plus complexes, aux univers très divers allant de la sitcom animée humoristique en passant par la science-fiction ou encore les séries animées japonaises alliant drame, aventure et action.

Les séries d'animations dites "pour adultes" émergent dans les années 80-90 marquées par l'avènement d'une culture de masse liée à la diffusion télévisées de séries animées qui vont marquer des générations mais également à la pop culture qui connaît son âge d'or dans le pôle outre-Atlantique. C'est dans un premier temps aux Etats-Unis que naissent les premières séries animées qui ciblent un public plutôt axé sur les adultes au-delà d'un public jeune. Ces séries d'animation pour adultes prennent la forme de sitcoms animées. Un des autres pôles garant d'un statut hégémonique dans l'industrie de des séries d'animations est le Japon, avec la popularisation des *animes*. Ces différentes cultures américaines et japonaises s'exportent ensuite en Europe d'abord par le biais des chaînes télévisées. En France, il faudra attendre les années 2000 pour voir émerger des contenus de séries animées ciblant les adultes mais qui contrairement au statut des dessins-animés destinés aux enfants, sera mis en marge dans la sphère de l'audiovisuel et de la télévision, mais privilégiée sur des plateformes internet.

Un autre tournant culturel s'ajoute à cela, vers les années 2000, où les modes de diffusion vont au fil du temps évoluer pour de plus en plus s'exporter vers internet, notamment des plateformes de sVOD ou de streaming illégal qui sont aujourd'hui légion. Les supports de visionnage ont également muté. Regarder des séries animées à la télévision est une pratique qui existe encore mais qui est largement mise de côté au profit des ordinateurs portables, tablettes et smartphones.

Ce tournant culturel de la pop culture générera ainsi un phénomène : celui de la création de communautés de fans, une des notions centrales sur lequel porte ce mémoire. Le qualificatif de "fan" est de nos jours difficile à délimiter : cette notion évolue et il existerait autant de fans qu'il n'existe de communautés, de pratiques, d'individus et d'objets culturels qui attirent des fans. Pour autant, certaines caractéristiques sont récurrentes chez les fans. La notion de fan sur laquelle nous nous appuyerons émerge en même temps que le boom culturel propagé par la pop culture dans les années 70. L'un des premiers théoriciens pionniers s'intéressant à ce public si particulier que représente les fans à cette ère de Pop Culture, **Henry Jenkins**, en donne une définition claire et structurée : "*Les fans de médias sont des consommateurs qui produisent, des lecteurs qui écrivent, des spectateurs qui participent*".<sup>1</sup> Cette affirmation pose déjà des jalons qui vont peut-être à l'encontre de ce que reflèterait un fan dans l'imaginaire collectif. Ce qui est le cas lorsqu'on fait référence aux séries animées en général, le préjugé principal étant que ces publics de fans soumis à des pratiques de consommation sont d'abord reconnus pour

---

<sup>1</sup> GLEVAREC, Hervé, « La « filk » et la construction sociale de la communauté des fans de science-fiction », Cultural studies anthologie, Paris : A. Colin : INA, 2008, p 212

leur passivité qui se limiterait seulement à du visionnage et l'achat parfois compulsif de produits dérivés liés à ces séries animées. Cette image assez péjorative du fan qui se limite à être acteur de la société de consommation est en partie biaisée car comme l'affirme Henry Jenkins, le fan peut être plus que consommateur, il est en soi un consommateur actif, et de nombreux exemples permettent de soutenir cette idée. La question qui se pose à nous est également de pouvoir déterminer quelles caractéristiques récurrentes représentent les fans de séries animées, en fonction des différents genres de séries animées existants.

Bien que la pratique de visionnage d'un fan et sa passion pour les séries animées peut se développer de manière individuelle, en règle générale, le fan est relié à une **communauté**, du moins à un ensemble de connaissances et de références qui les réunissent. Ces communautés constituées de fans sont appelées les **fandoms**, avec la notion de fan, la culture des *fandoms* est initialement caractérisée de sous-culture (en anglais *subculture*) qui peut signifier une culture de niche, mais de nos jours de nombreuses communautés de *fandoms* ont un impact assez considérable dans la sphère médiatique et assez légitime pour les faire passer de statut de culture minorée vers une culture dominante du web. Avec l'apparition d'internet, les *fandoms* entretiennent des échanges qui s'exportent massivement sur des plateformes virtuelles, des forums, sites spécifiques, réseaux sociaux, etc, donnant la possibilité de partager d'innombrables ressources, à l'image des plateformes qui favorisent l'échange de connaissances et de savoir collectif qui favorise la "culture participative" (H.Jenkins). D'ailleurs, le site [fandom.com](http://fandom.com) constitue en lui-même une plateforme du type Wiki permettant à n'importe quel fan de "*faire des recherches et partager des connaissances sur n'importe quel sujet*"<sup>2</sup> comme l'indique le site.

La culture des fans incluant tout fan de produit de la pop culture est étroitement liée à la culture des médias et font naître de nouvelles pratiques et de nouveaux modes de consommation. Accompagnées de la démocratisation des modes de communication et d'expression par le biais des nouvelles technologies (réseaux sociaux, forums etc...) ces pratiques devenues accessibles aux fans permet de les connecter plus facilement et d'échanger sur leurs passions parfois de manière très virulente. Les séries animées sont d'une part un objet de consommation ayant un réel impact notamment sur des fans majoritairement jeunes (génération X et Y et Z nées entre 1980 et 2000), qui sont les plus actifs et les plus enclins à consommer des séries mais également à faire partie de communautés de fans virtuelles.

---

<sup>2</sup> Lien vers le site [fandom.com](https://www.fandom.com/explore-fr?uselang=fr) : <https://www.fandom.com/explore-fr?uselang=fr>



En ce qui concerne les recherches et les études effectuées en amont au sujet des fans de séries animées, notre constat est qu'il existe bien des études sur les sériephiles, mais qui restent assez focalisées sur les séries dites en live action et non pas spécifiquement sur le sous-genre que constitue la série d'animation. D'autre part, l'animation pour adulte reste un sujet assez occulté en France, même si quelques jeunes chercheurs, professeurs et sociologues se sont prêtés au sujet. En ce qui concerne les études de fans de séries (au sens large) en France, les chercheurs qui se sont penché sur la thématique se comptent sur les doigts de la main. Parmi les études qui nous ont paru les plus pertinentes, nous avons retenu le travail de **Mélanie Bourdaa** (professeur et chercheuse à l'université de Bordeaux-Montaigne dans le domaine des sciences de l'information et de la communication) qui se positionne dans la continuité des théories des cultural studies axé sur les fandoms, le transmédia leur activités. Ses recherches ont donné lieu à quelques publications sur les "spécificités des fans"<sup>3</sup> ou encore les "enjeux et perspectives liées aux études de fans".<sup>4</sup>

L'enquête du sociologue et directeur de recherche au CNRS **Hervé Glevarec**, a également été un socle important dans notre recherche sur les pratiques du sériephile. Son ouvrage "*La sériephilie, sociologie d'un attachement culturel et la place de la fiction dans la vie des jeunes adultes*"<sup>5</sup> nous a permis de nous pencher sur la question de la légitimité des pratiques liées à la sériephilie ainsi qu'à l'impact de la fiction sur la construction des identités sociales et culturelles des jeunes adultes.

Mais l'un des travaux que nous avons trouvé le plus pertinent et qui nous a servi de modèle pour la structuration de notre plan et pour une grande partie de notre mémoire est la thèse du sociologue **Clément Combes** « *La pratique des séries télévisées : une sociologie de l'activité spectatorielle.* »<sup>6</sup> Nous avons pu nous inspirer de sa thèse en transposant l'activité spectatorielle liée à la sériephilie au sens large à la sériephilie spécifique aux séries animées. Sa thèse nous a permis de réfléchir en termes de typologies et de degrés d'attachement vis à vis d'un objet sériel mais également de voir les différents biais et médiations qui influencent la

---

<sup>3</sup> BOURDAA, Mélanie, « Les fans, ces publics si spécifiques. Définition, et méthodologie pour le chercheur », Belphegor, URL : <http://journals.openedition.org/belphegor/1701>

<sup>4</sup> BOURDAA, Mélanie « Les fans studies en question : perspectives et enjeux », Revue française des sciences de l'information et de la communication, URL : <http://journals.openedition.org/rfsic/1644>

<sup>5</sup> GLEVAREC, Hervé, *La sériephilie sociologie d'un attachement culturel et place la fiction dans la vie des jeunes adultes*, Paris : Ellipses, 2012.

<sup>6</sup> COMBES Clément. « La pratique des séries télévisées : une sociologie de l'activité spectatorielle. » Economies et finances. Ecole Nationale Supérieure des Mines de Paris, 2013. URL : <https://pastel.archives-ouvertes.fr/pastel-00873713/document>

découverte ou encore les différentes postures et pratiques de visionnage auxquelles s'adonnent les sériephiles.

En ce qui concerne notre corpus de genres de séries d'animation, deux ouvrages nous ont permis d'élaborer un panorama général avec des repères du point de vue historique, social et médiatique : l'ouvrage *L'animation japonaise en France : Réception, diffusion, réappropriations* de Marie Pruvost-Delaspre,<sup>7</sup> (docteure en études cinématographiques spécialisée dans l'histoire de l'animation japonaise). L'ouvrage est assez généraliste mais très complet en ce qui concerne la réception de l'animation japonaise auprès du public français depuis les années 1970, nous ayant permis de cerner l'évolution de ce phénomène d'appropriation de la pop culture japonaise sur le sol français. Toutefois, cette réception s'annonce mitigée et marquée au fer par les critiques des médias et d'une partie de la population pour laquelle les caractéristiques du genre de l'*anime* japonais relèvent d'un choc culturel.

Au sujet des sitcoms animées américaines, qui constitue le deuxième grand pôle du genre de l'animation pour adulte, nous nous sommes appuyés sur un ouvrage d'Apolline GouDET : *Sitcoms d'animation américaines et politique : Les Simpson, South Park et les Griffin*.<sup>8</sup> A travers cet ouvrage nous avons pu comprendre les origines de la sitcom animée. Même si les recherches se basent surtout sur une réception et diffusion américaine et non pas française, cet ouvrage nous a permis de distinguer différentes caractéristiques qui font des sitcoms d'animation américaines un genre unique qui se base sur l'humour, le cynisme, et des scénarios qui constituent autant de critiques de notre société actuelle.

En continuité de ces réflexions et de nos recherches s'observent plusieurs constats, qu'il serait pertinent de creuser en tant que problématique. Tout d'abord, la **question de la légitimité**, qui semble importante lorsqu'on évoque une thématique liée à une pratique culturelle populaire. En partant du constat que la culture des séries animées pour adultes est un sous-genre très peu exploité, critiqué et restant occulté aux yeux des publics extérieurs à cette culture, qu'est-ce qui, en France, permet de prouver que de nos jours, les fans de séries animées ont autant de légitimité et de visibilité que des cinéphiles par exemple ? D'autre part, les théories des cultural studies impulsées par Henry Jenkins ont dépeint l'image du fan comme un individu actif, le distinguant ainsi d'un consommateur passif. Mais qu'est-ce qui permet de dire concrètement qu'un fan serait plus actif ? Pourrait-on être fan sans forcément être actif ? Peut-on mesurer le degré de

---

<sup>7</sup> PRUVOST-DELASPRE, Marie (dir.), *L'Animation japonaise en France : réception, diffusion, réappropriations*, Paris, L'Harmattan, 2016

<sup>8</sup> GOUDET, Apolline, *Sitcoms d'animation américaines et politique : Les Simpson, South Park et les Griffin*, Paris : INA, Études et controverses, 2019

“fanitude” ? (Un néologisme que nous renvoyons au fait d’être fan) sans risquer de généraliser ou de rendre le statut de fan hiérarchisé ? Enfin, si la pratique de visionnage ainsi que d’activités annexes liées aux séries animées contribue à la construction de leurs identités sociales, en quelle mesure cela se vérifie-t-il ? En rassemblant tous ces questionnements, nous obtenons donc l’interrogation suivante :

**En quelle mesure peut-on distinguer un consommateur passif d’un fan actif et en quoi leurs pratiques, interactions sociales et virtuelles participent à leur construction identitaire en temps qu’adultes fans de séries animées ?**

Notre enquête s’effectuera en trois temps : **un questionnaire d’enquête** (sous forme de Google Form) diffusé sur des réseaux sociaux et forums, des **analyses ethnographiques** où nous serons en immersion sur différentes plateformes de partage communautaires (Senscritique.com, groupes facebook neurchi de Simpsons, neurchi de Séries Animées, neurchi de Kassos, Tiktok) ainsi que des **d’entretiens** semi-directifs sous forme écrite et par appel téléphonique réalisés avec des individus ayant préalablement répondu au questionnaire d’enquête.

Le premier questionnaire d’enquête (**Voir annexe 1**) sous la forme d’alternance entre questions ouvertes et questions fermées sera le premier outil qui nous permettra de récolter des données afin d’avoir un aperçu global vis-à-vis des différentes catégories de séries animées visionnées (US, Japon, France). Le questionnaire permettra de relever la fréquence de visionnage, le support de visionnage, le niveau d’amateurisme, l’appartenance ou non à une communauté de sériephiles d’animation en fonction du statut et de l’âge d’un individu ou encore la pratique d’une activité en rapport avec l’attachement pour une série. Ces statistiques générales feront l’objet d’un panorama général qui permettra aussi d’élaborer des comparaisons entre les catégories de séries concernées mais également de recontacter des individus dont les réponses sont pertinentes pour nous.

Ainsi, les terrains autour desquels auront lieu les analyses ethnographiques seront constituées de communautés issues de réseaux sociaux que nous considérons comme actives et qui mettent en exergue différentes activités et pratiques de création et d’échange exercées par les fans de séries animées. Ces pratiques en l’occurrence s’articulent autour de la **rédaction de critiques** publiques (sur senscritique.com), de **création de mèmes** (sur les groupes de neurchi Facebook), et de **partage de connaissances** (sur le forum Simpsons Park). Nous aurions pu agrandir le champ de notre terrain à des plateformes comme Youtube, Discord ou Twitch pour parler de la pratique d’échanges via salons de chat ou encore de la diffusion de podcast vidéo

en tant que fan de séries animées mais par manque de temps, nous préférons nous focaliser sur les pratiques précédemment évoquées.

Pour les entretiens, (**Voir annexe 2**) nous avons sélectionné des individus de plus de 18 ans, français et ayant répondu au questionnaire général ou que nous avons contacté sur une plateforme afin de leur envoyer un autre questionnaire d'entretien d'une vingtaine de questions qu'ils ont eu à remplir par écrit. Parmi ces individus, nous avons fait en sorte d'inclure :

- Des fans regardant plus ou moins fréquemment une ou des séries animées (tous genres confondus)
- Des personnes qui ont été fans de séries animées dans le passé mais avec un intérêt qui s'est estompé avec le temps

Pour les questions d'entretien (**Voir annexe 3**), nous nous sommes inspirés de la thèse de Clément Combes : *la pratique des séries télévisées : une sociologie de l'activité spectatorielle*. Sa recherche se décline en trois axes : “*La découverte et information, l'approvisionnement et la conservation, puis l'échange à propos de séries*”. Nous avons donc repris cette démarche en la transposant pour les fans de séries animées et en y incluant (en fonction du profil de l'individu) des questions sur :

- La découverte de la série et portrait général du fan, Supports et pratiques de visionnage, Attachement à la série et échange à propos de séries
- L'Engagement sur plateforme communautaire

Nous avons également effectué des entretiens téléphoniques avec quelques individus qui préféreraient s'exprimer à l'oral.

Ainsi, notre plan s'articulera en trois parties : Tout d'abord nous nous focaliserons sur la **réception et l'apparition des communautés de fans de séries animées en France** depuis 1970 jusqu'à aujourd'hui. Nous tracerons un panorama global de la réception des trois genres d'animation pour adulte en France (animes, sitcoms et web-séries françaises) comme étant des produits culturels hérités de la pop culture internationale. Nous verrons comment les communautés de fans s'approprient ces biens culturels, mais également les tensions auxquelles les fans ont dû faire face dans un contexte d'ignorance et de choc culturel notamment pour le cas de l'animation japonaise.

En seconde partie, nous tenterons d'analyser auprès de nos terrains comment **cultiver une posture de fan**, c'est à dire d'analyser les “étapes” et les pratiques qui ont contribué à la

construction de leur identité en tant que fan. Parmi ces étapes, nous incluons le processus de découverte, ainsi que les différentes postures de visionnage. Nous élaborerons ensuite des typologies de fans de séries animées en fonction de leur attachement et de différents critères liés à leur visionnage et leurs activités post-visionnage puis nous évoquerons en quoi leur visionnage et leur attachement aux fictions animées “se présentent comme des expériences de pensée”<sup>9</sup> et ont un impact sur la construction de leur identité sociale.

Enfin, en dernière partie nous nous focaliserons sur les espaces de socialisation virtuels, (c’est à dire nos terrains), comme des lieux d’expression, d’échange, propices aux fandoms, des communautés interprétatives et de savoir-être. Nous analyserons plus en détail ces caractéristiques à travers le forum Simpsons Park ainsi que le site Senscritique. Nous nous intéresserons également à la dimension de réappropriation de références par le biais de la création visuelle avec l’exemple du fanart sur TikTok ainsi que la création de mèmes diffusés sur les neurchis. Nous clôturerons la partie en discutant des limites et des pans plus obscurs et négatifs des communautés de fandoms en développant sur des exemples de toxicité de fans.

---

<sup>9</sup> GLEVAREC, Hervé, *La sériephilie sociologie d'un attachement culturel et place la fiction dans la vie des jeunes adultes*, Paris : Ellipses, 2012, p.115

## I) La réception et l'apparition des communautés de fans de séries animées en France : une sous-culture critiquée ?

## A) Un héritage culturel importé de l'international et de la pop culture :

### 1. L'avènement des *animes* de l'ère Récéré A2 et Club Dorothée jusqu'à aujourd'hui

*Les Simpson, South Park, Dragon Ball Z, Sailor Moon, Goldorak...* Voici une liste non exhaustive de quelques noms de séries animées que chacun a déjà croisé au moins une fois dans sa vie et pour certains, ces titres ravivent d'intenses souvenirs de jeunesse. Mais qu'ont-ils en commun ? Mis à part que ces séries animées ont eu un impact intergénérationnel et sont reconnues comme des séries à succès international, elles sont également considérées comme des séries pionnières constitutives de la culture de séries animée en France depuis les années 80-90. Ces bornes chronologiques sont très importantes dans l'histoire des séries animées en France mais également en Europe car il s'agit d'une période de diffusion massive de nouveaux contenus importés de l'international, notamment des Etats-Unis et du Japon, les deux grands pôles de production et d'exportation d'une culture à large échelle qui vont alimenter la pop culture. Nous pouvons identifier la pop culture comme un melting-pot de références médiatiques, qui englobent des domaines divers et variés comme les comics, la pop musique, le cinéma de science-fiction, les jeux vidéo dont les séries animées.

Ainsi, pour dérouler les différents genres de séries animées dans l'ordre chronologique, intéressons-nous de prime abord aux séries animées japonaises, que l'on appelle aujourd'hui plus populairement les *animes*. Mais comment sont arrivés les *animes* en France ? Afin d'avoir une vue d'ensemble (très générale) et d'introduire (succinctement) l'ambiance dans laquelle s'est déroulée la réception des audiences, il est nécessaire de remonter à la genèse des premières diffusions *d'animes* sur les chaînes françaises.

En 1975, La **Toei Animation**, l'un des studios pionnier de l'animation au Japon se lance dans une conquête d'expansion par l'exportation de ses productions de séries animées à une échelle internationale. La stratégie fonctionne, et sa principale source d'attractivité est d'ordre financière (en raison de son coût plus rentable sur le marché de l'audiovisuel). Jean-Marie Bouissou reporte qu'un anime tel que *Goldorak* revenait à "3000\$ la minute contre 5000\$ pour une série franco-belge-canadienne comme *Tintin* et 4000\$ pour une production américaine".<sup>10</sup> C'est ainsi en promouvant la quantité et un prix bon marché au détriment de la qualité que la France ainsi que d'autres pays d'Europe saisissent cette opportunité, participant à l'accroissement de la demande.

---

<sup>10</sup> BOUISSOU, Jean-Marie, « Pourquoi le manga est-il devenu un produit culturel global ? », *Esprit*, vol. juillet, no. 7, 2008, pp. 42-55.

S'il fallait retenir un moment clé, nous nous référerons à l'année **1978**, date qui marque non seulement le lancement de la chaîne Récré A2, mais également les débuts de la réception de dessins animés originaires du Japon et dont les visuels sont une découverte pour le public français. Le tout premier anime, *Goldorak* est sorti en juillet 1978 et diffusé par la société AB Production. Les premiers *animes* en France sont catégorisés comme programmes jeunesse et ciblent donc les enfants. Les débuts de cet émerveillement pour l'animation japonaise et la culture populaire japonaise est en effet étroitement liée à ce contexte où ont grandi dans les années 80 la génération X (nés entre 1965 et 1989) bercée par le fameux Club Dorothée (successeur de Récré A2) qui constitue les fervents "doyens" de la culture populaire japonaise en France. Le club Dorothée, diffusé sur TF1 en 1978 continue d'accueillir une ribambelle de séries d'animation japonaises, et dont certaines séries cultes continueront contrairement à d'autres de bénéficier d'une longévité qui se transmettra de générations en générations jusqu'à maintenant. C'est le cas de l'anime culte *Dragon Ball Z*, sorti en 1986 sur les petits écrans.

Pourtant, la France n'était pas pleinement confiante du succès que ce nouveau genre de productions pourrait générer sur le public français. Jacqueline Joubert, directrice et créatrice de Récré A2, (émission de jeunesse diffusée sur la chaîne de télévision française Antenne 2) est la première à diffuser sans grande conviction la toute première série issue japonaise Goldorak (originellement UFO Robot Grendizer). Pourtant, au-delà des attentes la série obtiendra un succès monstre qui ouvrira la voie à d'autres dessins-animés du même genre : de 1978 à 1986, on dénote plus d'une cinquantaine de séries animées en provenance du Japon ou coproduites avec le Japon (L'anim jap) diffusés en France : des séries telles que Ulysse 31, Les Mystérieuses Cités d'or, Inspecteur Gadget...<sup>11</sup> Nous remarquerons d'ailleurs que la plupart de ces dessins animés s'imprègnent de la culture occidentale et de mythes propres à l'Europe occidentale : une des premières séries de ce genre est *Heidi* (1974). Le dessin animé se calque sur l'histoire de l'héroïne de roman d'origine suisse. Autre exemple également flagrant de cette appropriation de références culturelles européennes : *les chevaliers du Zodiaque* (Saint Seiya) diffusé sur l'émission du club Dorothée dès 1988. Le dessin-animé dépeint un univers et des références inspirées de la mythologie grecque et scandinave. Les raisons de ces choix par les studios japonais s'expliquent par une volonté de "s'adapter au public européen en proposant des

---

<sup>11</sup> Exelen, « Petit Historique de l'Anime et du Manga en France – 1978 à 2003 », 05/08/2007, URL : <https://www.fangirl.eu/2007/08/05/petit-historique-de-lanime-et-du-manga-en-france-de-1978-a-2003/>



histoires empreintes de la littérature européenne tout en faisant en sorte de bannir une vision japonisante”<sup>12</sup>.

Il ne s’agit là qu’un résumé condensé sur l’émergence de l’*anime* en France à ses débuts. Mais cette époque (entre 1975 à 1995) où survient ce “boom de l’*anime*”, cette vague culturelle devenue une tendance internationale représente seulement les prémices de ce que l’animation japonaise et plus largement la culture japonaise, va avoir comme impact sur les mœurs et cet engouement pour la culture de l’*anime* est une caractéristique bien résultante du “soft power” japonais (l’internationalisation de culture pop jap). Bien entendu, les réactions ne furent pas toutes positives et enthousiastes mais nous développeront plus en détail cela plus tardivement. Les *animes* sont souvent le produit et l’héritage de genres antérieurs et souvent, ils relèvent d’adaptations de mangas comme cela a été le cas pour nombre de productions animées qui ont connu un succès fructueux.

Paradoxalement en France, c’est l’*anime* qui est commercialisé en amont du manga. La France est connue pour être le deuxième pays consommateur de mangas et de culture japonaise (derrière la Corée du Sud), ce qui explique cet engouement de la part d’une partie de la population française. A la différence de la culture de la BD dans les années 70, très tournée vers un public principalement masculin, les *animes* et les mangas notamment, se divisent en sous-genres qui ciblent des catégories de publics plus diversifiée, qui dépendent de l’âge et du sexe. Pour les jeunes enfants, les mangas qui leur sont destinés sont les *Kodomo*, (comme *Pokémon* ou *Doraemon*) les *Shonen* (les mangas les plus populaires) ciblent plutôt les jeunes garçons tandis que les *Shojo* (tels que *Candy*, *Sailor Moon*) ciblent les jeunes filles. Enfin, le *Seinen* est destiné aux jeunes adultes.<sup>13</sup> En parlant de public diversifié, la force de l’*anime*, qui fait sa singularité réside dans le fait que son contenu est particulièrement adapté à une cible jeune adultes/adultes. Parfois même, une restriction d’âge (souvent interdit aux moins de 10 ans) est appliquée en France à certains *animes*. En effet, ce contenu en question engage intrigues et des univers qui sont plus destinés à être compris par des jeunes adultes ou adultes.

Après la première vague d’introduction de l’*anime* en France de 1975 à 1990 survient une deuxième vague entre 1990 et la fin des années 2000. La demande toujours croissante de productions d’*animes* par les réseaux télévisés européens, de mangas et autres produits dérivés japonais est toujours présente. Comme nous pouvons toujours le constater jusqu’à aujourd’hui, l’influence des *animes* et de la culture jap’ est une subculture bien ancrée en France qui a permis

---

<sup>12</sup> PRUVOST-DELASPRE, Marie (dir.), *L’Animation japonaise en France : réception, diffusion, réappropriations*, Paris, L’Harmattan, 2016, p. 71-72

<sup>13</sup> *Ibid.*, p.80

de cultiver pour les générations qui ont suivi des repères esthétiques. Depuis les années 1980, on dénote que le style graphique des dessins des enfants a évolué, fortement influencé par les personnages d'animes et de mangas qui sont devenus des références à la mode. Marco Pellitteri parle de “*trans-acculturation*”, Ce terme se rapporterait à l'idée que les thématiques liées à tout ce qui touche à l'univers japonais auraient une influence sur l'imaginaire collectif : pour reprendre ses termes, “une dynamique d'inclusion des thèmes, des concepts et des valeurs liées à l'imagination japonaise.”<sup>14</sup>

## 2. Les sitcoms animées américaines ou l'émergence d'un humour décomplexé, “trash” mais aux multiples niveaux de lectures

Entre 1990 et 2000, un tout autre genre de séries animées fait l'apparition sur le sol français, et cette fois, s'adressant à un public constitué de jeunes adultes plutôt que d'enfants (Du moins théoriquement). Il s'agit du genre des sitcom animées, ou networks. C'est en provenance du territoire outre-Atlantique, aux Etats-Unis que l'animation “pour adultes” connaît un essor considérable. A l'instar du genre de l'anime, la sitcom animée peut être considérée comme un sous-genre de série.

Ce sous-genre qu'est la sitcom animée tient ses origines et ses héritages culturels comme l'analyse Apolline Goudet de la sitcom et du cartoon. La singularité de ce dernier réside également dans sa fonction dite “multiforme”<sup>15</sup> : au même titre qu'illustrer des sitcoms, le cartoon est un outil qui permet d'adapter n'importe quel genre filmique ou visuel et d'apporter en même temps un aspect caricatural, rythmé de gags visuels ou de blagues. La sitcom animée puisant étroitement ses influences parodiques dans les sitcoms filmées en prises de vues réelles, une sitcom d'après la définition de Steve Neale et de Krutnik reprises par Apolline Goudet signifie littéralement « *Situation comedy* ». La sitcom est “une courte comédie narrative, sous forme de série, généralement d'une durée de 24 à 30 minutes, et dont les héros et l'environnement apparaissent de façon régulière.”<sup>16</sup> C'est exactement sur ce schéma que reposent également les sitcoms animées, alliant animation et genre sériel habituellement en prise de vue réelle. Mais ce qui constitue la singularité la sitcom animée est bien son esthétique. Cette esthétique se démarque par des graphismes simples et épurés, des lignes de contours des personnages noirs et visibles, des couleurs vives et des décors souvent récurrents. Pour rester dans les bornes que nous nous sommes fixées, nous nous attarderons donc principalement sur les sitcoms animées qui ont commencé dans les années 90 jusqu'à aujourd'hui.

---

<sup>14</sup> *Ibid.*, p.61

<sup>15</sup> GOUDET, Apolline, *Sitcoms d'animation américaines et politique : Les Simpson, South Park et les Griffin*, Paris : INA, Études et controverses, 2019, p. 12

<sup>16</sup> *Ibid.*, p. 11

La célèbre famille *Simpson* de Matt Groening fait son apparition en France en décembre 1990 sur la chaîne Canal+ mais également sur France 3 à partir de janvier 1993, puis W9 prend le relais de sa diffusion, jusqu'à récemment où la chaîne a arrêté la diffusion en 2020. Après 20 ans de diffusion sur les grilles de programme télévisés, les Simpson sont rachetés par Disney qui le diffuse à présent sur sa plateforme de SVOD Disney + et dont la diffusion est accessible depuis mai 2020. La série comptabilise trente-deux saisons et 703 épisodes. Cette série dépeint les aventures quotidiennes d'une famille américaine de classe moyenne et dont tous les personnages stéréotypés, parodient la société américaine. Cependant, si l'aspect grossier et vulgaire de certains discours font partie de l'univers des Simpson, il existe des sitcoms beaucoup plus "trash" comme *South Park*.

Diffusé en France à partir d'avril 1999, *South Park* s'affirme également comme un des grandes sitcoms inscrites dans la pop culture. La série met sous le projecteur un quatuor explosif composé de quatre jeunes enfants américains. Il s'agit de la première aux Etats-Unis à être considérée comme un programme à destination d'un public adulte (elle est diffusée sur Comedy Central en 1997, la série est catégorisée TV-MA). L'originalité de *South Park* repose ainsi par son humour trivial et grossier quasiment sans limites qui s'accumule tout du long des épisodes. La force de ce genre d'humour auquel tout le monde ne peut pas adhérer réside dans la remise en cause comme l'énonce Apolline Goudet de "l'idée de double encodage" qui renvoie à la capacité à interpréter une information à différents niveaux de compréhension. Cette notion, souvent présente dans les dessins-animés "assigne fréquemment aux dessins-animés deux niveaux de lecture : une couche supérieure de dialogues, qui intéressent les adultes, et une couche fatalement vue comme inférieure, de dessins qui visent les enfants."<sup>17</sup>

Cependant cette notion est intéressante dans la mesure où elle traduit la plus-value de ce qui caractérise une sitcom animée, c'est à dire provoquer un intérêt et un humour au second degré qui puisse être décodé par des adultes, d'un autre côté, cette théorie pose le problème, selon Apolline Goudet "de préjuger ce qui intéresse les spectateur mais aussi de supposer des classes uniformes aux goûts identiques : les enfants aiment le dessin, les adultes eux, ne peuvent rire que d'un humour intellectualisé".<sup>18</sup> Prendre la série d'un niveau "sérieux" avec un recul "intellectualisé" peut paraître également paradoxal si nous voyons *South Park* dans son ensemble (blagues scatologiques, meurtres...). La série peut parler de choses sérieuses, politiques, sociales, y faire référence, mais en général, c'est une sitcom que l'on regarde pour

---

<sup>17</sup> *Ibid.*, p. 37

<sup>18</sup> *Ibid.*, p. 37

se divertir. La série peut proposer des dialogues tout aussi abrutissants que ingénieux, mais c'est ce qui la rend intéressante.

L'émergence et le succès des *Simpson* et *South Park* ont tracé la voie à d'autres sitcoms animées : *Griffin*, *American Dad*, *Rick et Morty* et bien d'autres reprenant plus ou moins les mêmes patterns scénaristiques, esthétiques et humoristiques mais en propulsant leurs séries parfois dans un tout autre univers et en exploitant d'autres thématiques qui est souvent empreint de l'univers S-F (science-fiction), ce qui est le cas pour *Futurama*, *Rick et Morty*, *Final Space*... Toujours en ce qui concerne leur diffusion télévisée, le genre de la sitcom, (bien que le succès et le genre ne plait pas à l'unanimité dans le milieu de l'audiovisuel français) a eu un tel succès sur son public cible composé de jeunes adultes qu'une chaîne spécialement dédiée à des contenus pour adultes a vu le jour aux Etats-Unis en 2001 : il s'agit d'Adult Swim.

Cette chaîne fait rencontrer différents genres qui composent la pop culture pour adulte, aux univers S-F, geek. Son slogan : "A place for adults only". Initialement, la chaîne avant d'être indépendante était reliée à Cartoon Network, la célèbre chaîne de dessins-animés en possession de Warner Bros Entertainment. Les programmes d'Adult Swim n'étaient diffusés qu'à partir d'une case horaire spécifique : le soir, après le prime-time, moment de la soirée où les jeunes adultes ne sont "pas pressés d'aller au lit" et préfèrent "traîner devant ces programmes télévisés et des dessins-animés qui, n'étaient pas réservés en journée pour les gamins."<sup>19</sup> La deuxième partie de la soirée étant effectivement le moment préconisé par les jeunes adultes pour se divertir devant un programme télévisé. Parmi ces dessins-animés non adaptés aux plus jeunes, se trouvaient des animes tels que *Cowboy Bebop* (pour faire court, il s'agit d'un anime qui met en scène les aventures de chasseurs de prime à bord d'un vaisseau spatial, et certaines scènes pouvaient effectivement être violentes.) La chaîne arrive en France en 2015 en diffusion linéaire sur Enorme TV, puis récemment en 2019 sur Toonami, ainsi que sur plateforme SVOD disponible pour les opérateurs mais également en non-linéaire sur leur application. La chaîne n'aurait pas "la même notoriété que certains de ses programmes phares en France"<sup>20</sup>, il s'agit d'une chaîne de niche et qui solliciterait plus des téléspectateurs fans de pop culture ayant plus ou moins déjà connaissance de certaines des séries diffusées et surtout partisans de cet humour.

---

<sup>19</sup> NICO, "Adult Swim arrive en France", 29/06/2019, geektribes, URL : <https://geektribes.fr/predictions/adult-swim-arrive-en-france/>

<sup>20</sup> *Ibid.*,

### 3. Les web-séries animées, des cartoons à prendre au “69ème” degré : un condensé d’humour à références sexuelles, de violence et de répliques cyniques

Si ce genre d’animation pour adulte a un réel potentiel d’accroissement aux Etats-Unis, pays d’où il est issu, en France, même si la popularité des séries animées US pour adultes gagne également de plus en plus de fans en France, le sous-genre n’a pas une place prégnante et iconique dans le paysage de l’audiovisuel français. Cette quasi absence du genre de l’animation pour adulte française est lié à des raisons que l’on pourrait qualifier de culturelles (en France le genre animé prôné est celui du dessin-animé destiné à un public enfant), politique, mais également financier, car produire un dessin animé nécessite de posséder des annonceurs, d’autant plus que les producteurs d’animation pour adultes sont indépendants. Leur financement dépend également des dons mais en échange ce système de production indépendant permet aux créateurs une grande liberté d’expression et de création non limitée par la censure. (Ce qui aurait été le cas si leur contenu était diffusé sur une chaîne télévisée.)

Mais le genre n’est pas pour autant inexistant en France. Quelques séries d’animation pour adulte françaises existent, mais font leur apparition plus tardivement par rapport à leurs homologues américains, notamment avec la démocratisation de l’accès à des médias diffusables grâce à internet.

Diffusée sur Canal + en 1998, *les Lascars* est la première série animée française destinée aux adultes. Chaque épisode (d’un format beaucoup plus restreint que la sitcom américaine) durant environ deux minutes caricature le milieu social qui renvoie à la “street”, la banlieue, celle des jeunes de quartiers. Toujours sur Canal +, mais plus tardivement entre 2013 et 2016 est diffusée la série *les Kassos* réalisée par Balak (Yves Bigerel), un des pionniers de l’animation pour adulte des années 2000 produite par la collaboration du studio Bobby Prod et Canal+. Dans le même format court que pour les Lascars, les Kassos (qui est un diminutif de “cas social”) est une série dont chaque épisode met en scène des parodies de personnages issus de la pop culture (Bande dessinée, mangas, jeux vidéo, dessins-animés, célébrités...) effectuant à un rendez-vous chez une assistante sociale. Pour ne pas citer une liste exhaustive, nous voyons défiler des personnages tels que les Teleboubiz (Telletubies), Aspégix (Astérix), Le Lapin du métro, Totogro (Totoro), Papy Fougasse (Père Fouras) et bien d’autres qui sont caricaturés au point de “détruire” la vision enfantine et innocente de ces personnages.

Evidemment, l’humour noir, les scènes explicites ne manquent pas. Mis à part Canal +, qui est par ailleurs l’une des premières à diffuser du contenu animé pour une cible adulte, plus récemment France Télévision et Arte diffusent un format hybride et nouveau : la web-série. Youtube est par ailleurs la plateforme la plus sollicitée pour la publication de ces séries animées.

Les *Lascars* et les *Kassos*, *Monsieur Flap* ou encore *Silex and the City* sont diffusées gratuitement et pour la plupart en intégralité sur leurs chaînes officielles, ce qui est plus que bénéfique pour le développement de leur audience et leur propagation sur le web. Aujourd'hui, le nombre de studios d'animation à diffuser des séries animées sur plateforme web de qualité se compte sur les doigts de la main, mais parmi eux se distingue le studio Bobby Pills : un des seuls studios à avoir un impact mondial dans la production de séries animées pour adultes. Le studio Bobbypills, en continuité du studio Bobbyprod se spécialise également dans l'animation pour adulte non seulement pour toucher une audience française mais également internationale. Leurs séries phares : *Lastman* (2016) produite par Jérémy Pellerin et également *Vermin* (2018) diffusées sur leur plateforme de SVOD Blackpills puis sur la plateforme internationale Netflix.

Pour synthétiser cette longue introduction aux différents genres sériels animés aux thématiques jeunes adultes, Laura Goudet évoque à travers l'exemple de la web-série *Peepoodoo* de Bobbypills, six critères mais nous en retiendrons quatre qui font bien le résumé de ce qui caractérise (pas systématiquement mais souvent) le genre de la série animée pour adulte dans sa globalité, et qui s'appliquent aussi aux web-séries animées pour adultes.<sup>21</sup> **Les séries animées pour adultes traitent de thématiques diverses et variées, mais dans ces constellations de thématiques, nous avons la sexualité, dans une "perspective positive"**<sup>22</sup>, que nous pouvons interpréter comme une représentation de thématiques sexuelles non taboues, et parfois utilisées à usage "didactique", comme dans la web-série *Peepoodoo* elle-même ou encore dans *Big Mouth*, où le protagoniste, un collégien américain vit sa période de puberté accompagné d'un "Hormon Monster", créature issue de l'imagination et qui contrôle ses pulsions. La deuxième thématique presque intrinsèque aux sitcoms animées en particulier est **l'humour**. Cet humour est souvent l'alliance du visuel et du langage qui crée des situations comiques même si dans les sitcoms l'humour passe surtout à travers les dialogues. Si toutes les sitcoms américaines animées et web-séries françaises remplissent ce critère, certains animes n'en font pas un critère constant et cherchent même souvent l'effet inverse mais là encore, cela dépend du genre d'anime. Le « format-court »<sup>23</sup> est également le point commun aux trois genres, pour une moyenne de vingt minutes avec les sitcoms américaines et les animes, et entre deux et vingt minutes chez les web-séries françaises. Il faut également prendre en compte que le coût financier de l'animation a un prix. Environ 140 000 € pour un épisode d'anime<sup>24</sup>, 54

---

<sup>21</sup> GOUDET Laura Gabrielle, « Nouveaux formats sériels – le cas de Peepoodo », Mes langues aux Chats, 13 décembre, URL : <https://lac.hypotheses.org/1119>

<sup>22</sup> *Ibid.*,

<sup>23</sup> *Ibid.*,

<sup>24</sup> « Combien coûte un dessin animé japonais ? », Nipponconnection.fr, URL : <https://www.nipponconnection.fr/combien-coute-un-dessin-anime-japonais/>

000 € pour un épisode de *Peepoodoo* <sup>25</sup> contre approximativement un million de dollars pour un épisode des *Simpson*. <sup>26</sup> Les moyens financiers ne sont pas non plus équivalents.

Enfin, la “diffusion initiale en ligne” est une des caractéristiques principales attribuée seulement aux web-séries françaises pour des raisons de diffusions et de public. En effet la télévision française ne diffuse que très rarement de l’animation pour adulte puisque les enfants sont la cible préconisée, mais exception à la règle, seule une poignée de chaînes (Canal+ et Arte) ont tout de même collaboré pour la diffusion de contenu animé pour adultes. Pour ce qui est des sitcoms animées et animes japonais, le transfert vers les plateformes de SVOD payantes devient également une pratique récurrente. Nombreuses sont les plateformes et sites de streaming à accueillir ces contenus, qu’il s’agisse de plateformes généralistes (Netflix et Amazon Prime) ou spécialisées (Disney +, Wakanim, ADN, Crunchyroll...)

Penchons-nous à présent sur les audiences qui constituent potentiellement les fans de ces séries animées. Comme nous l’avons introduit précédemment, la notion de fan n’est pas si facile à délimiter qu’elle en a l’air puisque, justement, ces délimitations sont floues

## **B) Les communautés de fans de séries animées : leurs héritages et légitimité**

### **1. Les fans : un objet d’étude occulté ou pas assez légitime au départ ?**

La question à présent est de savoir qui sont ces fans, de quelles pratiques culturelles ils héritent et également ce qui les rend légitimes au regard des médias, des institutions.

Depuis les années 1950, le fan en tant qu’objet d’étude est difficilement envisageable, souvent dénigré ou jugé non légitime par les chercheurs et par le monde extérieur à ces communautés de fans. Nourris par un ensemble de préjugés, les fans du point de vue de l’imaginaire collectif sont soit des consommateurs passifs, soit des individus hystériques, en d’autres termes, ont leur attribue souvent la facette négative d’une partie qui renvoient à des extrémistes fanatiques ou à des inactifs qui binge-watchent des séries sans réel objectif.

Ancrée dans la sociologie française, la pensée de Pierre Bourdieu a favorisé un clivage entre une culture dite “légitime qui concerne la culture savante (constitués comme le soulève

---

<sup>25</sup> THERRIEN, David, « Combien ça coûte un dessin animé ? Combien ça coûte une animation 2D ? », davestudio.ca, 15/06/2020, URL : <https://www.davestudio.ca/post/2018/10/14/combien-ca-coute-un-dessin-anime-combien-ca-coute-une-animation-2d>

<sup>26</sup> Foire aux questions, The Simpsons Park.com, URL : <http://www.simpsonspark.com/faq.php#1-5-4>

Clément Combes des “arts muséaux, la musique classique, le théâtre, le cinéma”)<sup>27</sup> et la culture dite populaire, qui est assimilée dans le cas de la pop culture au mass média, à la culture industrielle. Ce clivage culturel serait alors indirectement lié à un clivage social et c’est ce que Pierre Bourdieu tend à prouver à travers son texte “La Distinction”<sup>28</sup>. D’après le sociologue, le statut social d’un individu joue en faveur de ses goûts et styles de vies. Dès lors, tandis que les classes sociales aisées s’intéressent à des arts “légitimes”, les individus issus de catégories sociales plus modestes s’intéressent à des activités ou des genres culturels dont l’importance serait moindre, comme la culture des fandoms, ce qui dans les années 80-90 était courant comme pensée en France au sein des institutions. Mélanie Bourdaa soutient également que d’après ce texte percutant de la “Distinction”, les fans seraient “*dominés et n’ayant aucune distance par rapport à leur passion*”.<sup>29</sup> Ce que les théories des cultural studies ont cherché à réfuter et montrer qu’au contraire, ces rapports de dominations sont également contrecarrés par des “résistances”. Même si ces oppositions entre une culture légitime et les sous-cultures constatées par Pierre Bourdieu ne sont plus forcément d’actualité notamment dans la pratique liée à la pop culture, elle l’a été dans le passé, notamment à cause d’un manque d’accessibilité (internet) et d’intérêt, voire d’ouverture pour des cultures en marge.

Nous partons également du principe que les cultures de fans et de séries animées sont d’autre part considérée comme des sous-cultures. Non pas dans un sens péjoratif de jugement de valeur d’une culture inférieure, mais dans le sens d’un “*ensemble de valeurs, normes, comportements propres à un groupe social donné et manifestant un écart par rapport à la culture dominante*”<sup>30</sup> comme l’énonce la première définition que l’on trouve dans le Larousse. Il pourrait exister autant de sous-cultures qu’il existe alors de communautés et de genres de séries animées, en l’occurrence les trois genres autour desquels nous nous focalisons : les fandoms d’*animés*, de sitcoms US et de séries d’animation françaises. Les “valeurs”, “normes” et “comportements propres” à ces trois genres peuvent soit diverger, soit se rejoindre. Par exemple, les valeurs qui sont valorisées au sein de fandoms de sitcoms US sont le goût pour l’humour satyrique, l’absence de prise de tête lors d’un visionnage, tandis qu’un fan d’animés s’intéressera beaucoup plus à l’intrigue, au scénario. Ces exemples sont quelques peu

---

<sup>27</sup> COMBES Clément. « La pratique des séries télévisées : une sociologie de l’activité spectatorielle. » Economies et finances. Ecole Nationale Supérieure des Mines de Paris, 2013. URL : <https://pastel.archives-ouvertes.fr/pastel-00873713/document>, p. 60

<sup>28</sup> MOLENAT, Xavier, “La Distinction Pierre Bourdieu, 1979, rééd. Minuit, coll. « Le sens commun », 1996.”, Scienceshumaines, N° 42 - Septembre-octobre-novembre 2003, URL : [https://www.scienceshumaines.com/la-distinction\\_fr\\_13016.html](https://www.scienceshumaines.com/la-distinction_fr_13016.html)

<sup>29</sup> BOURDAA, Mélanie, « Les fans, ces publics si spécifiques. Définition et méthodologie pour le chercheur », Belphegor, URL : <http://journals.openedition.org/belphegor/1701>

<sup>30</sup> Définition de sous-culture par le Larousse : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/sous-culture/73798>



généralisés, mais il s'agit de montrer que la diversité des genres entraîne une diversité de biais de reconnaissance entre fans.

Mais une sous-culture n'est pas nécessairement une culture qui s'oppose à la culture dominante (on emploierait alors la notion de contre-culture) mais peut être comprise comme une sous-branche englobée d'une autre culture. Par exemple, la culture des séries animées pourrait être considérée comme une sous-branche qui découlerait des séries. D'ailleurs, ces notions sont assez relatives à des "espaces territoriaux"<sup>31</sup>, des zones géographiques et sociales, mais si nous prenons en compte seulement le territoire français, on ne pourrait vraiment considérer la culture des *animes* ou des sitcoms animés comme une culture dominante, alors qu'au Japon ou aux Etats-Unis, pays d'importation de ces cultures, cela serait le cas.

Pour venir rafraîchir l'image des fans, comme nous l'avons introduit précédemment, Henry Jenkins est le premier à lancer les recherches sur les fans de pop culture dans le cadre des cultural studies. Il s'est notamment intéressé aux *Trekkies*, nom donné aux fans de *Star Trek* dont lui-même se considérait fan. Ce statut lui confère comme il l'énonce le titre *d'aca-fan*, une abréviation d'academic fan pour faire référence à des chercheurs ou des individus menant des études et des recherches auprès d'un terrain constitué de fans auxquels ces chercheurs s'identifient également. Cela apporte déjà un biais de réponse à la question de la légitimation de la culture des fans, des communautés et fandoms dans leur globalité.

## 2. Un ancrage dans la culture participative : Les cinq caractéristiques spécifiques des fans d'après Henry Jenkins et Mélanie Bourdaa

Mais concrètement, à quoi reconnaît-on un fan de séries ? Tout d'abord il faut prendre en compte une distinction qui permet de différencier un fan d'un non-fan : d'après les écrits d'Henry Jenkins sur la filk, communauté fan de Science-Fiction, les fans adoptent un certain regard. L'auteur relève que ce regard se caractérise par "*un mode particulier de réception*" [...] "*la sélection consciente d'un certain type de programme, regardé fidèlement et souvent revu plusieurs fois sous forme d'enregistrement*"<sup>32</sup>. En d'autres termes, il s'agit en quelque sorte du premier degré de reconnaissance d'un fan. La réception du fan vis à vis de son objet d'attachement s'inscrit avec la présence de pratiques récurrentes. Le **revisionnage** est en effet une des caractéristiques quantitatives qui revient le plus souvent pour refléter le fan. A la différence des "suiveurs" qui d'après Henry Jenkins sont des individus qui se limiteraient à une

---

<sup>31</sup> VERDURE, Christophe, « La notion de sous-culture », Futurasciences.com, 17/11/2015, URL : <https://www.futura-sciences.com/sciences/dossiers/philosophie-culture-reflet-monde-polymorphe-227/page/7/>

<sup>32</sup> GLEVAREC, Hervé, « La « filk » et la construction sociale de la communauté des fans de science-fiction », Cultural studies anthologie, Paris : A. Colin : INA, 2008, p 214

simple consommation sans réel engagement et une réelle intention, les fans, eux, dans leur rapport avec le visionnage et le revisionnage vont développer une certaine **addiction** (à différents degrés) souvent relevée comme une aliénation, mais qui va par la suite les pousser à aller plus loin que le simple visionnage. En effet, outre leur posture dans le mode de réception, les fans se reconnaissent également pour leurs qualités de producteurs de contenu, tel que l'énonce Henry Jenkins : "*consommateurs qui produisent, des lecteurs qui écrivent, des spectateurs qui participent.*"<sup>33</sup> Cette citation essentielle à compréhension des fans souligne que ces fans exercent ainsi différentes activités de production, d'écriture, d'engagement social et identitaire qui font sens. Mais pour s'adonner à ce genre de pratiques, le fan s'inclue par lui-même dans une communauté que l'on appelle également fandom : des communautés virtuelles qui peuvent également se rassembler dans des lieux réels pour des événements, conventions etc.

Mélanie Bourdaa dans son article *Les fans, ces publics si spécifiques* résume parfaitement cette définition de Henry Jenkins en regroupant les productions de fans en cinq catégories.

Dans un premier temps l'échange et la diffusion de production préconise le "lien social"<sup>34</sup>. L'exemple donné renvoie aux conventions (les événements de rassemblement sociaux) à travers lesquelles les fans se rencontrent en chair et en os. L'importance des organisations en conventions est d'autant plus un gros motif qui a participé à la légitimation des communautés et de la pop culture multiculturelle en France. Ce sont des fans devenus ensuite professionnels qui sont à l'origine de festivals tel que La Comic con et la Japan Expo, les plus connus en France. La Comic con<sup>35</sup> qui n'est pas à confondre avec la Comic-con de San Diego aux Etats-Unis) est un festival qui s'organise autour de thématiques de la pop culture diverses et variées : la bande-dessinée, les comics américains, le cosplay, les séries télévisées, l'univers fantasy, le jeu vidéo... Depuis 2015, le Comic Con est rendu indépendant est "francisé", tentant de s'approprier le même état d'esprit que la Comic Con de Sand Diego mais en promouvant la culture pop française. Cette organisation est un moment de rencontre autant avec des stars internationales et françaises de séries, films (comme l'actrice Karen Gillian connue pour ses rôles dans *Avengers*, *Dr Who*, *Jumanji*, ou encore Patrick Stewart acteur ayant interprété Picard dans *Star Trek* et bien d'autres. Mais la Comic Con permet aussi de rassembler et se faire rencontrer des fans français, et de déambuler entre les stands remplis de goodies et

---

<sup>33</sup> Ibid., p. 212

<sup>34</sup> BOURDAA, Mélanie, « Les fans, ces publics si spécifiques. Définition et méthodologie pour le chercheur », Belphegor, URL : <http://journals.openedition.org/belphegor/1701>

<sup>35</sup> Pour en savoir plus sur la Comic Con de Paris : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Comic\\_Con\\_Paris](https://fr.wikipedia.org/wiki/Comic_Con_Paris)

de découvrir plein d'autres activités (conférences, animations, dédicaces d'artistes, zones de cosplay, concours, avant-premières de séries et films, boutiques). La Japan Expo<sup>36</sup>, convention également made in france est créée en 1999 par des fans étudiants français : Jean-François Dufour, Sandrine Dufour et Thomas Sirdey et aux origines, l'organisation se déroulait dans les garages de l'école de commerce ISC Paris. Depuis 2007, Ayant pour thématique la culture nipponne dans sa globalité avec animés, mangas, jeux vidéo, arts-martiaux, mode, traditions, la Japan Expo se déroule annuellement à Villepinte au Parc des Expositions Paris Nord. Aujourd'hui, il s'agit de l'évènement qui "se situe derrière le Mondial de L'auto et devant le salon de l'agriculture"<sup>37</sup> selon un article de Christophe Alix et Marius Chapuis dans un article pour Libération. Thomas Sirdey, s'exprime à ce propos :

« Au début, Japan Expo, c'était un rendez-vous communautaire archi amateur, celui des enfants de la génération du Club Dorothée, se rappelle un des trois cofondateurs de l'évènement Thomas Sirdey. Mais on a un peu vieilli et découvert qu'il y avait autre chose dans la culture japonaise. Il y a même des mangaka français maintenant à Japan Expo, c'est dire si le soft power japonais a essaimé partout. »<sup>38</sup>

Cela témoigne bien du phénomène de réappropriation et de "trans-acculturation" de la culture japonaise, mais surtout que cette passion a créé une véritable industrie grâce à des liens sociaux de communautés et d'individus partageant ces mêmes passions.

Mais le lien social s'effectue également par le biais de plateformes virtuelles. Le streaming avec Twitch où les streamers communiquent directement avec les viewers, ou encore discord où des salons de discussion permettent aux internautes d'échanger des éléments multimédia (textes, photos...).

Les fans sont parfois l'objet de "médiations culturelles" : Mélanie Bourdaa reprend l'activité de *fansubbing* à travers laquelle des fans bénévoles proposent des traductions sous-titrées. Nous pouvons penser également aux critiques, blogs ou sites spécialisés qui permettent à des amateurs plus ou moins connaisseurs de proposer sous un modèle de rédaction académique ou non des points de vue critiques de certaines séries animées par exemple. Ce qui fait la transition avec la troisième catégorie de production : "l'intelligence collective". Cette catégorie s'adresse plutôt à des fans experts ou qui ont un "background" culturel assez fourni pour pouvoir participer à éclairer les autres membres d'une communauté (ou communautés extérieures) de leurs connaissances précises. C'est ainsi, comme l'évoque Mélanie Bourdaa que

---

<sup>36</sup> Pour en savoir plus sur la Japan Expo : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Japan\\_Expo](https://fr.wikipedia.org/wiki/Japan_Expo)

<sup>37</sup> ALIX Christophe, CHAPUIS Marius, « Japan Expo : le raout de l'otaku en voie de légitimation culturelle », Libération, 05/08/2018, URL : [https://next.liberation.fr/culture/2018/07/05/japan-expo-le-raout-de-l-otaku-en-voie-de-legitimation-culturelle\\_1664040](https://next.liberation.fr/culture/2018/07/05/japan-expo-le-raout-de-l-otaku-en-voie-de-legitimation-culturelle_1664040)

<sup>38</sup> Ibid.,

les fans produisent des pages Wiki (tel que Fandom.com qui héberge des pages de wiki) et des encyclopédies spécifiques. En quatrième catégorie vient “la créativité”. Cette créativité résulte de l’appropriation d’un produit culturel. Parmi les productions diverses des fans, on retrouve plus communément les **fanfictions**, (qui sont des récits dans lesquels les fans mettent en scène des personnages fictionnels issus de films, séries, animés, etc... souvent dans le but de créer une romance entre les personnages), ou encore la pratique du cosplay, du montage vidéo, du fanart et bien d’autres encore.

Enfin, les publics de fans peuvent être plus ou moins engagés dans ce qui constitue la sphère d’un “engagement civique et activiste”. En effet, certains fans s’inspirent de leurs séries, films, fictions préférées comme source d’un combat identitaire, politique, social. Nous pouvons penser par exemple aux phénomènes médiatiques comme le #GiveElsaGirlfriend, diffusé sur Twitter en 2016 par une internaute et qui promouvait la volonté de la communauté LGBTQ+ de plus de choix des représentations et d’inclusion de personnages queers (Cependant nous évoquerons moins cette catégorie activiste dans notre enquête). Tous ces éléments concourent à la valorisation d’une “culture participative”, l’essence même de ce système communautaire.

### 3. Les analogies entre cinéphiles, culture fan et sériephiles

Ces mêmes habitudes de visionnage, d’échange, de partage ne sont pourtant pas sans lien avec d’autres formes de “fans” qui ont été les précurseurs de la sériephilie en France : il s’agit des cinéphiles. Les cinéphiles à leurs débuts, au même titre que les fans sériephiles de pop culture ont été longuement interrogés et méprisés quant à leur légitimité dans la culture française, alors qu’aujourd’hui le cinéma est considéré comme le septième art.

D’un certain point de vue, l’attitude et les engagements des cinéphiles français des débuts du XXème siècle jusqu’à la moitié de ce siècle ont beaucoup de points communs avec la vision du fan d’Henry Jenkins (même si anachronique) et avec la pratique sériephile même si celle-ci tend à s’en rompre. Par ailleurs, le cinéma a toujours été étroitement lié aux séries animées en termes d’inventions techniques et d’industrie, même si le sous-genre de l’animation s’est plus ou moins détaché comme un genre à part entière. Pour rapidement resituer le contexte de ce mouvement qu’est la cinéphilie française, le mouvement est né en 1944 et s’est déployé à travers plusieurs générations jusqu’en 1968. Très assimilée à une passion de jeunes cinéastes et intellectuels, la cinéphilie française elle a légitimé ce goût et cette pratique du cinéma grâce à la rédaction et publication de revues, notamment grâce aux Cahiers du cinéma dirigés par André Bazin. Antoine de Baecque, historien et critique de cinéma énonce ainsi que “*La cinéphilie est un système d’organisation culturelle engendrant des rites de regards, de parole,*

**d'écriture.**<sup>39</sup> Cette dimension rituelle mais à des degrés différents peuvent être encore présents aujourd'hui chez les fans sériophiles. En exemple, le fameux moment de prime time c'est à dire ce créneau du début de la soirée propice au plus grand nombre d'audience, qui rassemble en général autour de programmes familiaux. Mélanie Bourdaa reprend Gabriel Sergé sur cette **dimension rituelle des fans** : « ils (les fans) font parfois de cette célébration posthume une quasi-religion, avec ses fidèles, ses rites, ses cérémonies, ses croyances, ses lieux et ses objets sacrés, ses églises ». <sup>40</sup> Si la métaphore entre le fan et le religieux est intéressante, elle devrait être nuancée, c'est d'ailleurs de cette dimension culturelle que la mauvaise image des fans est alimentée. Pour en revenir à la cinéphilie d'Antoine de Baecque, il est la question de "rites". Il paraît évident que l'ensemble des rites que nous adoptons aujourd'hui ont évolué. **A la salle de cinéma et aux "séances de ciné-club (présentation-projection-discussion)" s'est substituée le domicile personnel, sa chambre, son salon.**

Aujourd'hui, à la grille de programme télévisée que "subit" le spectateur se substitue le catalogue de VOD permettant de "choisir". L'expérience n'est pas la même. On ne regarde plus un film ou une série de la même manière. Les modalités de visionnages étudiées par Catherine Dessinges et Lucien Perticoz ont attesté de l'usage multi-modal des SVOD (tel que Netflix) c'est à dire un visionnage sur des supports diversifiés (ordinateur portable, tablette, écran de télévision, smartphone...) également connu sous l'acronyme ATAWAD (Anywhere, anytime, Any device)<sup>41</sup> comme nouveau rapport à l'expérience de visionnage. Le sériophile posé devant son écran télévisé peut certes reproduire l'ambiance d'une salle de cinéma mais qui n'est plus soumise aux codifications de la salle de cinéma. En outre, le spectateur gagne une certaine "autonomie" et une certaine liberté qui aura un impact sur l'expérience qu'il fera du visionnage d'une série. Plusieurs possibilités s'offrent à lui : mettre sur pause, revenir en arrière, passer d'un support de visionnage à un autre sans perdre le fil de l'épisode... Autant de nouvelles possibilités de regarder sans être contraint par des éléments extérieurs.

D'autre part la cinéphilie renvoie l'image d'une sphère très communautaire, très secrète, un aspect communautaire qui dans la pratique sériophile contemporaine tend à s'en défaire au profit d'un regard plus individualiste. Pour autant, nous n'avons pas totalement perdu ces rituels de ciné-club. Même si le visionnage est devenu plus individualiste, les séances avec un cercle

---

<sup>39</sup> DE BAECQUE, Antoine, *La cinéphilie. Invention d'un regard, histoire d'une culture. 1944-1968*, Paris, Fayard/Pluriel, 2013, p. 14

<sup>40</sup> BOURDAA, Mélanie, « Les fans, ces publics si spécifiques. Définition et méthodologie pour le chercheur », Belphegor, URL : <http://journals.openedition.org/belphegor/1701>

<sup>41</sup> DESSINGES, Catherine, et PERTICOZ Lucien. « Les consommations de séries télévisées des publics étudiants face à Netflix : une autonomie en question », *Les Enjeux de l'information et de la communication*, vol. 20/1, no. 1, 2019, pp. 5-23.

d'amis ou en couple sur le canapé, devant la télévision, l'ordinateur portable, les discussions et les débats qui surviennent sont autant de pratiques qui ne sont pas totalement tombées aux oubliettes. Aujourd'hui même, nous pouvons visionner des séries à distance grâce au partage d'écran d'applications comme Zoom, Discord... Comme quoi le sériephile conserve tout de même ce côté intimiste lorsqu'il décide de visionner des séries en couple ou avec des amis, à la différence des cinéphiles du XXème siècle que les spectateurs ne sont plus privilégiés, mais de simples acteurs consommateurs.

Mais qu'en reste-t-il des rites de "*parole et d'écriture*" qui enthousiasmaient tant les cinéphiles ? Au-delà du visionnage, ce qui pourrait distinguer certains sériephiles à d'autres, c'est peut-être leur capacité réflexive ou leur volonté d'aller plus loin que la consommation et le binge-watching boulimique de séries dont ils oublieront une grande partie des épisodes au bout de quelques semaines. Pour les quelques individus que nous avons pu interroger (nous y reviendrons plus tard) certains pratiquent encore des échanges pendant ou après les épisodes visionnés. Parfois ces discussions vont jusqu'à l'ouverture vers des débats philosophiques très enrichissants mais qui n'apportent pas de savoir particulier, si ce n'est le plaisir d'échanger ses opinions. En ce qui concerne l'écriture, à l'instar des textes, critiques, des cahiers du cinéma, ou des journaux intimes du regard que rédigeaient des érudits cinéphiles, les fans d'aujourd'hui n'ont pas perdu ce besoin d'exprimer leur avis par écrit. Des échanges écrits, des articles, des revues numériques etc. se polarisent sur internet et il s'agit là encore d'un bon moyen de légitimation. Dans l'histoire de la presse française, les dessins-animés, comme nous avons pu le radoter, n'avaient pas l'image la plus crédible aux yeux de journalistes ou encore d'érudits jusqu'au début des années 2000. Ce sont les fans qui ont prouvé que comme l'évoque Julien Bouvard, "les jeunes fans des années 1990 ont tenté de relever la barre en considérant les dessins animés japonais diffusés à la télévision française comme des œuvres sur lesquelles on pouvait dissenter, réfléchir, discuter."<sup>42</sup> Cet enjeu qui consiste à diffuser et apporter un discours critique, et tout simplement partager sa passion en tant que fan au sein d'une communauté est celui auquel se sont adonnés les créateurs et rédacteurs de fanzines. Pour résumer succinctement les origines du terme, le fanzine apparaîtrait dans les années 1970, faisant référence à des publications de textes fabriqués par des amateurs et fans initialement non professionnels et préconisant la dimension DIY (Do it Yourself), artisanale et originale dans la fabrication. Cette pratique aurait émergé notamment avec le mouvement punk originaire de Grande-Bretagne. En ce qui nous concerne, (la culture pop des séries animées), l'un des premiers fanzines apparus

---

<sup>42</sup> PRUVOST-DELASPRES, Marie (dir.), *L'Animation japonaise en France : réception, diffusion, réappropriations*, Paris, L'Harmattan, 2016, p. 17

en France et qui traitait des animes et mangas japonais s'appellait **Animeland**.<sup>43</sup> Le premier numéro est sorti en 1991, de la collaboration quatre fans motivés : Vincent Osée Vu, Pascal Laffine, Yvan West Laurence et Cédric Littardi qui initialement, rédigeaient le fanzine dans un but non lucratif. C'est à partir de 1996 que le fanzine dû se professionnaliser en collaborant avec la société Anime Manga Presse et passer de fanzine à magazine. Animeland est la preuve que des fans français ont été capables par ce genre d'initiative, comme leurs précurseurs cinéphiles, cachés, de faire évoluer les regards et les mentalités sur la culture populaire japonaise qui, en partie grâce au travail de communication des fans est devenue culte.

C'est en ce sens que la cinéphilie partage des points en commun avec la pratique associée aux fans : le premier étant la production de "lien social" grâce aux séances de visionnages avec les cercles d'amis, les échanges réels, le deuxième étant cet engagement à travers l'écriture qui regroupe l'ensemble des productions "médiations culturelles", "intelligences collectives", "créativité" et "engagement civique". D'ailleurs, Antoine de Baecque utilise le terme de "communauté d'interprétation" pour parler des cinéphiles, assez similaire à Henry Jenkins par rapport aux fandoms qui sont des "communautés interprétatives", c'est à dire des communautés capables de réflexion sur l'objet de leur passion et produire des écrits, des traces de ces réflexions et de les publier et diffuser sur papier (fanzine) ou directement en version numérique sur internet.

La communauté sériephile hérite indirectement d'un environnement cinéphile. On peut être à la fois cinéphile et sériephile. Les attentes qualitatives esthétiques, scénaristiques d'une série sont très influencées par le film, à la différence que la série se déploie en plusieurs arc de saisons et d'épisodes, ce qui engage le spectateur à suivre la série sur une durée de temps allongée, parfois déterminée lorsque la série est achevée ou indéterminée si la série est toujours en cours de production. Le débat n'est pas de faire des comparaisons entre cinéma et série et de montrer lequel est le meilleur ou de dire que la série est une sous-catégorie du film, car il est un genre à part entière, mais de montrer que la sériephilie, venue après le cinéma est fortement imprégnée de critères de son précurseur sur grand écran, le cinéma.

Tout cet interlude sur la sériephilie et la cinéphilie pour montrer que la communauté d'un médium est parfois inconsciemment influencée par une autre mais l'une n'est pas plus légitime que l'autre. Au même titre que la série (en prise de vue réelle) et le cinéma partagent des esthétiques audiovisuelles, la série d'animation est un genre, qui peut être lié à des héritages

---

<sup>43</sup> Voir <https://fr.wikipedia.org/wiki/AnimeLand>

précurseurs comme la BD, le manga, les comics, le film d'animation également ancrés dans la pop culture. Il serait dommage de penser qu'il y aurait un art plus légitime et donc une communauté plus légitime qu'une autre. Les communautés familières avec la pop culture sont toutes dotées de capacités d'interprétation et d'échanges. Il faudrait voir les sous-cultures de la pop culture comme un ensemble de branches sans hiérarchie rattachées à un tronc commun qui représenterait la pop culture. Chaque sous-genre possède une esthétique qui lui est propre. Le sous-genre de l'animation sérielle qui a sa particularité d'être animé (la plupart du temps en 2D parfois 3D) possède une esthétique qui ne peut pas être comparé à une série en prise de vue réelle. L'esthétique de l'animation au contraire ne cherche pas à se rapprocher du réel mais de pouvoir illustrer en laissant des traces et des références d'un monde totalement fictionnel où tout est possible sans pour autant nous dépayser (ce qui constitue d'ailleurs la force de l'animation).

#### 4. La sériephile spécifique aux séries animées : “Un régime du plaisir situé” et un “anoblissement culturel” ?

Nous avons donc évoqué les fans en général, à présent dessinons un portrait général de ce que représente un fan de séries. Ces fans sont également connus sous le nom de sériephiles. Même si la sériephilie s'applique principalement aux fans de séries, c'est un terme générique qui peut être appliqué pour les amateurs du genre animé puisque l'animation sérielle est un sous-genre, une sous-catégorie du genre de la série qui se visionne sur les mêmes modes et qui reprend les mêmes principes de structure épisodiques.

D'après Florent Favard, la sériephilie est “l'attachement et l'enthousiasme à l'égard des séries télévisées”<sup>44</sup> et la “passion déclarée pour les séries” pour Hervé Glevarec. Ce Phénomène s'intensifie dans les années 1980 avec le boom des séries télévisées importées de l'international sur les chaînes françaises, comme nous l'avons précédemment évoqué. Des sociologues français tels que Hervé Glevarec ont pris soin de regarder à la loupe ce qui constitue les jeunes adultes dits sériephiles. Le sociologue s'est adonné à une enquête sur un échantillon de jeunes sériephiles sélectionnés selon différents critères sociaux et leur intérêt pour les séries. **Deux éléments clés** sont à retenir en ce qui constitue l'avènement des séries d'après Hervé Glevarec : les séries font l'objet depuis ces quelques années d'un “anoblissement culturel” par un “changement de régime de valeur culturelle”. Hervé Glevarec reprend de John Frow cette notion de “régime de valeur culturelle” qui renvoie à l'idée de pratiques et “d'usages d'un bien par un

---

<sup>44</sup> FAVARD, Florent, *Les séries télévisées*, Presses Universitaires Blaise Pascal, 2018.



groupe social”.<sup>45</sup> Il s’agit de déterminer le rapport de valorisation d’une activité. Si cette explication peut toujours paraître floue, Hervé Glevarec donne plusieurs exemples de régimes de valeurs dont l’expérience du théâtre et le cinéma. Le sociologue énonce que cette pratique est régie selon des codifications sociales : le spectateur se doit de respecter certaines postures en présence d’autres spectateurs, etc. Cet ensemble de codifications et de valeurs renvoie au régime de valeur dit “ascétique”. D’autant plus que ce régime de valeur de la pratique spectatorielle liée au théâtre est “distinctif” et “domine”<sup>46</sup> pour rejoindre la théorie de Bourdieu sur la Distinction entre classes sociales et objets culturels, le théâtre est une pratique légitime. Cependant, le régime de valeur culturel des séries se situerait sur un autre plan qui est celui du “plaisir” : en ce sens, les sériephiles savourent un “plaisir” qui n’est plus limité à un genre codifié, au contraire avec les nouveaux modes de visionnages contemporains, ils sont libres d’avoir le contrôle tout en visionnant dans les conditions souhaitées sans contraintes notamment grâce aux supports de visionnage tels que les ordinateurs portables. Par ailleurs, un des autres postulats qu’émet Hervé Glevarec qui prend le contre-pied avec l’idée que les séries, objet culturel populaire serait lié à une pratique spécifiquement liée aux classes populaires ou modestes. Le sociologue fait le constat, (et nous pouvons le faire également) que la passion pour les séries ne touche pas seulement des catégories sociales modestes, mais également des “catégories diplômées et supérieures”. Tout comme Henry Jenkins faisait l’éloge de la dimension d’inclusion et d’absence de discrimination sociales ou ethnique au sein des fandoms, la sériephilie n’est pas spécifique à certains critères et statuts sociaux. Ce basculement vers une absence de contrainte liée au statut social est relatif à la possibilité grâce au virtuel et au numérique de ne plus faire de distinctions sociales. Tous les internautes sont a priori sur un même pied d’estime. Cette nouvelle identité virtuelle vient en quelque sorte se substituer à l’identité que l’on a dans la vraie vie.

Hervé Glevarec le résume parfaitement ainsi : “Si la légitimité culturelle d’un bien est adossée à sa légitimité sociale, c’est à dire mesurée de façon à homologuer à son public elle tend à s’en détacher dans le cas des séries télévisées, et plus généralement à propos de nombreux biens culturels contemporains”.<sup>47</sup>

En raison de l’accessibilité des médias, des influences des jeunes adultes entre eux, le phénomène de sériephilie s’est étendu à toutes catégories sociales, sans distinction de classe. Qu’il s’agisse d’un diplômé de grande école ou un étudiant de licence, un enseignant ou un vendeur, les barrières de la légitimité qui créaient le clivage entre culture savante et culture

---

<sup>45</sup> GLEVAREC, Hervé, *La sériephilie sociologie d'un attachement culturel et place la fiction dans la vie des jeunes adultes*, Paris : Ellipses, 2012, p. 20

<sup>46</sup> *Ibid.*, p. 21

<sup>47</sup> *Ibid.*, p. 39

populaire viennent s'estomper. C'est également dans ce sens que nous pouvons parler "d'anoblissement culturel". Le genre de la série critiqué et marginalisé auparavant dans les années 1980 est aujourd'hui une pratique devenue même banale et l'industrie des séries animées brasse de plus en plus de nouveaux consommateurs et adeptes. Pour autant, cette légitimité culturelle et cet anoblissement serait à relativiser, à nuancer. Même si cette culture s'est démocratisée et dont la pratique comptabilise des profils et statuts variés, la consommation de séries animées ne s'inscrirait pas non plus comme une pratique noble et "élitiste", et en fonction du milieu social, de l'entourage, de l'éducation (et toutes les données démographiques liées à un individu), le genre des séries animées serait plus ou moins légitime aux yeux de tel ou tel individu.

### C) Les séries animées pour adultes : entre occultation et réputation critiquée ?

#### 1. La place de l'animation pour adulte dans le marché de l'animation et l'industrie audiovisuelle : une relative mise en marge

Partons d'un préjugé que nous avons dû tous maintes et maintes fois rencontrer : "les dessins-animés, c'est pour les enfants". Le préjugé de l'animation comme infantiliste n'échappe pas aux jugements de valeurs courants, et pourtant, l'animation, nous le savons car nous l'avons en partie introduit, ne se limite pas à un public d'enfants mais également à un public plus mature capable de supporter certaines images et de comprendre certains niveaux de lecture ou références qui seraient incomprises par les plus jeunes. Mais alors pourquoi les séries animées en tant que genre, art, esthétique, industrie sont souvent rattachés dans l'inconscient collectif, mais également dans les faits à l'industrie de la jeunesse ? Analysons de plus près ce qui constitue l'ensemble des critiques faites aux différents genres animés, qu'il s'agisse des sitcoms animées américaines, des animes japonais et de l'animation française auprès du public français.

Si nous regardons du côté de l'industrie audiovisuelle, il s'agit d'un fait : en France, le marché de l'animation et des dessins-animés est pensée pour un public majoritairement d'enfants. D'après l'étude sur le marché de l'animation de 2019 menée par le CNC, nous savons qu'il existe "quatre catégories de chaînes qui se distinguent selon l'âge du public visé". (**Voir annexe 4**) Ces quatre catégories se déclinent pour quatre tranches d'âge : les enfants de *moins de 3 ans*, les enfants entre *3 et 6 ans*, les *7-14 ans* et la tranche qui nous intéresse le plus, les *15-34 ans*. Pour cette tranche d'âge qui comprend les adolescents et adultes, il existe six chaînes en France qui leur sont associées qui "consacrent au moins un quart de leur grille à

*l'animation*".<sup>48</sup> Ces chaînes sont considérées comme des chaînes thématiques et parmi elles certaines sont payantes et demandent la souscription à un abonnement :

Nous retrouvons la chaîne Adult Swim (chaîne que nous avons introduit précédemment pour les sitcoms US), Game One, une chaîne spécialisée dans la culture du jeu vidéo mais qui diffuse également quelques séries animées japonaises (*Hunter X Hunter*, *Naruto Shippuden*, *Sword Art Online*) et une série animée américaine, *South Park*. L'animation composerait ainsi "30% de programmes sur la chaîne." La chaîne Gong Max spécialisée en séries que l'on surnomme les dramas coréens diffuse également un plus large panel d'animes ainsi que quelques webséries françaises tel que *Les Kassos*. La chaîne J-one est également spécialisée dans la diffusion d'animes (64% de programmes animés), tout comme la chaîne Mangas qui rediffuse les animes qui ont marqué la génération du Club Dorothée (*Ken le Survivant et Dragon Ball Z* par exemple), enfin la chaîne MCM affiliée à M6 qui était principalement dédiée aux clips musicaux décline son offre de programmes en proposant des animes mais également des films, séries dont des sitcoms US à succès (*American Dad*, *Futurama*, *Bojack Horseman*, *Bob's Burger*) La chaîne abrite 50% de programmes d'animation. Toutes ces statistiques nous permettent de constater qu'il existe bel et bien quelques chaînes dédiées à un public ciblant les adolescents et adulte et dont les programmes animés sont également représentatifs et adaptés à cette tranche adulte. Les programmes sont majoritaires non français mis à part les quelques webséries françaises. Les principales séries animées pour les 15-34 ans sont japonais ou américains. Cependant, le public ado/adulte est loin de constituer l'audience majeure en termes de consommation d'animation : l'audience qui consomme le plus d'animation sur les chaînes nationales sont les 4-10 ans,<sup>49</sup> ce qui explique qu'en France lorsqu'on parle d'animation, on pense à cette tranche d'âge car il s'agit du public le plus rentable et le plus facile à atteindre.

Au-delà de cette tranche d'âge, il est difficile pour un réalisateur de trouver le financement nécessaire ainsi qu'un diffuseur, c'est à dire une chaîne télévisée qui veuille bien accepter le projet d'animation. Il existe tout de même quelques chaînes qui font exception à la règle en promouvant des web-séries françaises (voir le chapitre précédent).

Nous l'aurons compris, l'animation ados/adultes est un genre de niche qui est certes un genre encore diffusé à la télévision mais qui reste un genre à part qui se distingue complètement des programmes jeunesse (4-10 ans) et qui n'attire pas beaucoup les diffuseurs en raison de leur faible impact sur la consommation mais également pour d'autres raisons de l'ordre de la bienséance.

---

<sup>48</sup> CNC, Le marché de l'animation en 2019, Les Études du CNC, 17 juin 2019, p. 56

<sup>49</sup> *Ibid.*, p. 57

En France, tout contenu audiovisuel comprenant les séries d'animation doit passer par la validation du CSA (Conseil Supérieur de l'Audiovisuel). Créé en 1989, cette institution publique a pour objectif de réguler tout programme diffusé et notamment pour la jeunesse en faisant en sorte que ceux-ci respectent plusieurs critères. La liste est longue et non-exhaustive mais nous retiendrons quelques-uns qui peuvent très bien s'appliquer à l'animation pour adulte : *“le nombre et la nature de scènes violences”, “la représentation des actes sexuels”, “la psychologie des personnages et les repères qu'elle offre à un public d'enfants ou d'adolescents (sanction ou récompense pour les actes de violence etc)”*, *“le caractère du héros, ses mobiles, son recours à la violence ou des comportements dangereux ou illégaux (drogues etc.)”*<sup>50</sup> Ces thématiques liées à la violence physique sont récurrentes dans l'animation ados/adultes. En ce qui concerne les scènes d'actes sexuels ou de référence aux drogues ou comportements illégaux ceux-ci se retrouvent dans certaines sitcoms américaines animées mais ces scènes paraissent un peu plus occultées que dans les web-séries françaises comme dans *Lastman*, les *Kassos*, *Vermin*, *Peeopoodoo* ou ces genres de scènes explicites peuvent survenir sans tabou et devraient être classées interdites aux -16 ans si elles étaient diffusées à la télévision (ce qui explique que ces web-séries françaises à part les *Kassos* n'ont jamais été diffusées à la télévision). L'animation des 4-14 ans n'est pas non plus épargnée de scènes de violence gratuite, mais détournées pour en faire des gags et des scènes comiques et évidemment sans allusion sexuelles. Nous avons tous connu des animations telles que *Bipbip et Coyotte*, *Tom et Jerry* ou encore *Oggy et les Cafards* mettant en scène les personnages protagonistes qui se font “tuer” et malmener par les autres personnages plus malins d'autres à maintes et maintes reprises tout simplement dans le but de divertir les enfants.

Le CSA s'occupe également de déterminer une classification de différents niveaux de violence. Ces niveaux sont connus sous la forme de pictogrammes (-10, -12, -16, -18). Cette classification se divise en quatre catégories allant de -10 avec des scènes susceptibles de heurter les jeunes mineurs, jusqu'à -18 considérant *“les œuvres cinématographiques interdites aux mineurs de dix huit ans ainsi que les programmes pornographiques ou de très grande violence, réservés à un public adulte averti et susceptibles de nuire à l'épanouissement physique, mental ou moral des mineurs de dix-huit ans.”*<sup>51</sup> Par ailleurs en fonction de ces catégories, l'horaire attribuée au programme sera différente. Le prime time comme nous l'avons évoqué est privilégié pour les programmes familiaux. Les séries qui sont classées interdites aux moins de

---

<sup>50</sup> Site du CSA, « Protéger des contenus TV inappropriés », URL : <https://www.csa.fr/index.php/Protéger/Protection-de-la-jeunesse-et-des-mineurs/Les-enfants-et-les-ecrans-les-conseils-du-CSA/Protéger-des-contenus-TV-inappropriés?jwsourc=cl>

<sup>51</sup> Site du CSA, « Création de la signalétique jeunesse » URL : <https://www.csa.fr/Protéger/Protection-de-la-jeunesse-et-des-mineurs/La-signalétique-jeunesse>

dix ans peuvent être “diffusées en journée, sous conditions”, mais à partir de la catégorie 2 interdite aux moins de 12 ans, les programmes associés sont diffusés à partir de 22h ou 20h30 pour les chaînes thématiques pour lesquelles les règles sont différentes. Tout diffuseur doit forcément passer par le CSA qui joue le rôle de superviseur et qui vérifiera si tous ces critères et horaires sont respectés auquel cas, souvent, un épisode peut faire l’objet de censure d’un extrait ou d’une modification apportée à certains passages d’un extrait, chose fréquente pas seulement en France mais dans de nombreux pays.

L’ensemble de ces contraintes à la télévision française ainsi que la contrainte linéaire des grilles de programmes expliquent en partie que le fan de série animées pour adulte aille se réfugier sur d’autres plateformes que sur internet telles que YouTube (pour les web-séries françaises), Netflix ou encore Wakanim, ADN ou Crunchyroll (pour les animes) ou tout simplement des plateformes de streaming illégales.

## 2. Retour vers les origines du médium de l’animation avant la censure

L’animation pour adulte a longtemps été “occultée” en France, assimilée à un genre de niche. Peu d’études s’y intéressent, et pourtant, c’est un genre qui a beaucoup de choses sur lesquelles nous pourrions développer : la production du genre en France, sa réception, sa distance avec le préjugé du dessin animé infantilisant, sa violence, son humour, sa censure...

Le fait est qu’en France le terme “pour adulte” peut être gênant, et comme nous l’avons évoqué en introduction, cette gêne peut s’expliquer par l’assimilation à une dimension pornographique tel que le genre du *hentai*. Sauf que le genre d’animation pour adulte n’est pas forcément relatif à du contenu destiné à être diffusé sur des sites classés X. Certains réalisateurs ne le revendiquent pas comme tel et cherchent tout simplement à faire de l’animation qui puisse parler aux adultes, sans tabou ou sans censure de thématiques propres à la vie d’adulte. Dans une interview réalisée par le youtubeur BolcheReplays avec Jérémie Périn, le créateur de la série animée pour adulte Lastman, le réalisateur disait :

*“Le dessin-animé pour adulte ça a l’air tellement antinomique que tu as l’impression que tout de suite tu sautes un gap et que tu fais du porno [...] J’ai l’impression que le cinéma, tu précises quand c’est pour enfant, et l’animation tu précises quand c’est pour adulte, c’est vraiment assez opposé.”*<sup>52</sup>

---

<sup>52</sup> BolcheReplays, L’ANIMATION POUR ADULTES avec JÉRÉMIE PÉRIN, réalisateur [La fin n’a pas été sauvegardée], [Vidéo YouTube], URL : <https://youtu.be/VCC6mHDrP5g>

Visiblement, il y aurait comme un paradoxe dans le genre de l'animation pour adulte alors que la force de ce médium réside dans la possibilité de créer un monde où tout est possible, qu'il s'agisse d'un univers qui parle aux enfants autant qu'aux plus âgés.

Il faut remonter aux origines de l'invention des premiers courts-métrages d'animation dans les années 1870 pour mieux cerner l'évolution du paysage de l'animation. Nous savons tous que la technique de l'animation n'est en réalité qu'une succession d'images après images (en général au nombre de 24 par secondes). Cette technique nous est parvenue grâce à une succession d'améliorations, de tentatives et d'inventions tel que le très célèbre praxinoscope d'Emile Reynaud en 1876, puis ses pantomimes lumineuses en 1892. En reproduisant un mouvement décomposé en plusieurs images, et en les faisant défiler à une certaine vitesse, c'est ainsi que l'illusion du mouvement et de l'animation donna vie à des personnages en papier. Les premiers personnages animés n'étaient par ailleurs pas tous codifiés selon les normes "disney", c'est à dire en respectant une certaine bienséance et un visionnage accessible à un grand public. Les premiers cartoons étaient empreints de gags violents, absurdes, indécents, choses qui aujourd'hui ne pourrait pas être diffusées à des enfants. Ainsi, des personnages tels que Betty Boop, l'un des premiers personnages féminins aux traits sexy illustre l'objet de "fantasme et pulsions sexuelles" tandis que le Loup de Tex Avery, aux yeux exorbitants représentait une caricature de ces « pulsions sexuelles poussée à l'extrême exagération » comme l'énonce Bastien Chevalier sur la dimension de "sexualité et de détournement par l'humour" des cartoons.<sup>53</sup> Mais cela n'est pas aussi explicite que les images du premier dessin-animé considéré comme pornographique intitulé *Eveready Harton in Buried Treasure* réalisé dans les années 1920, mettant en scène un personnage masculin, pénétrant successivement personnages et animaux ("une femme, un homme, un âne et une vache").

Ce genre d'humour décomplexé n'aurait absolument pas lieu d'exister après les années 1930 avec la venue du Code Hays, loi de régulation morales et éthiques auxquelles l'intégralité de l'industrie cinématographique y compris les dessins-animés seront assujettis. C'est également à cette période que la censure est devenue chose courante jusqu'à maintenant où les dessins-animés diffusés à la télévision sont très réglementés en France. C'est ainsi dans cette continuité historique que l'animation codifiée telle que nous la connaissons avec l'univers fantastique et utopique peuplé d'animaux ou d'objets anthropomorphes devient une référence de base dans l'animation jeunesse. Mais malgré les cases très réglementées que doivent

---

<sup>53</sup> CHEVAL Bastien, *Le Cinéma d'animation et l'interrogation du réel : hybridations et enchevêtrements du domaine de l'humain et de l'image par image*, thèse de doctorat en Art et histoire de l'art, Université Paul Valéry - Montpellier III, 2014, p. 258, URL : <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01144958/document>

respecter les animateurs et diffuseurs en France, l'animation importée des pôles américains et japonais dans les années 80-90 a pris une autre tournure et a imposé un autre regard sur l'animation en déjouant à nouveau les codes, ce qui leur a valu une reconnaissance mais également des critiques.

### 3. Bashing médiatique, politique et institutionnel : le cas de l'animation japonaise face au public français

Commençons par le genre de l'animation japonaise, qui a pris cher en termes de critique. La réception de l'animation japonaise en France dans les années 1970-80 a certes convoqué l'intérêt d'un très grand nombre de fans. Fans qui constituaient une audience jeune et qui a grandi avec ces références. D'un autre côté, force est de constater que la culture des animes et des mangas a été l'objet de critiques auprès des parents et d'un public plus conservateur mais également de la politique et des médias français. La violence des combats, explosions, superpouvoirs exacerbés, la vulgarité, la sexualité débridée retrouvée dans le langage et les personnages féminins dénudés... Les arguments ne manquent pas pour se positionner contre les animes.

Mathieu Gaulène a analysé ce phénomène de dénigrement et de rejet et explique que si une grande partie du public n'a pas accroché avec la génération anime, c'est par "méconnaissance de la véritable culture populaire japonaise".<sup>54</sup> L'imaginaire collectif français était jusqu'aux années 1980 limité à une image traditionnelle et exotique du Japon influencée par celle prônée pendant "l'ère Meiji". Période du XIX<sup>ème</sup> siècle qui marqua les esprits par les rituels traditionnels tels que "la cérémonie du thé". En outre, une partie de la culture japonaise a été mystérieusement occultée, celle d'un Japon populaire, rural où l'exubérance était chose banale. La belle image de l'ère Meiji que le Japon propageait en Occident n'aurait été qu'en partie une couverture qui camouflait une réalité plus rustique. Pour citer Jean-Marie Bouissou repris par Mathieu Gaulène, "*cette authentique culture populaire ne se souciait ni du bon goût, ni de la morale. [...] Ce Japon adorait la grosse farce, les torrents de larmes, les fantômes sanglants, le sexe, le plaisir et le drame sous toutes ses formes*".<sup>55</sup> C'est ainsi cette vision de la population japonaise que les mangas et les animes caricaturent souvent. Il est certain qu'en contraste avec un pan de la culture française imprégnée de valeurs chrétiennes, le décalage avec une culture populaire japonaise de bons vivants risquait de choquer les mœurs.

---

<sup>54</sup> PRUVOST-DELASPRE, Marie (dir.), « Une découverte de la culture populaire japonaise sans mode d'emploi : l'arrivée en France des dessins animés de la Tôei », *L'Animation japonaise en France : réception, diffusion, réappropriations*, Paris, L'Harmattan, 2016, p. 53

<sup>55</sup> *Ibid.*, p. 56

Avant l'arrivée des animes en France, les seules références en termes de dessins-animés reposaient sur des séries pour enfants avec un univers et un registre explicitement dédié à eux grâce à des décors et des personnages enfantins. Parmi ces séries qui ont marqué la télévision française la célèbre série *Bonne nuit les petits* créée par Claude Laydu et diffusé en 1962 avec Nounours, Nicolas et Pimprenelle, personnages emblématiques sous forme de marionnettes qui venaient raconter des histoires aux enfants avant d'aller se coucher ou encore *Le Manège enchanté* créée par Serge Danot diffusé en 1964 sur l'ORTF, qui met en scène quelques animaux et humains. L'animation était méticuleusement réalisée en stop motion avec des décors bucoliques faits mains. Les animes tels que Goldorak viennent complètement bousculer et renverser l'univers idyllique de ces séries françaises avec des robots, des combats, mais pas seulement... L'anime a longtemps été considéré comme un "méchant" dont le contenu ne devrait pas être approprié pour un public jeune. L'animation japonaise n'a donc pas pu échapper aux mailles de la critique. Les médias ont fait le portrait des mangas comme un genre méprisable. Ce "Japan-Bashing" (mouvement qui vise à dénigrer la culture Japonaise populaire) est toujours identifiable en France jusque dans les années 2000-2010. Nous pouvons citer comme exemple l'intervention d'Eric Zemmour en 2010 dans l'émission « On n'est pas couchés » présentée par Laurent Ruquier sur France 2, une émission de divertissement dite "talk-show" consacrée à des pseudo-débats entre intellectuels, célébrités qui représentent les invités et de chroniqueurs qui ont pour objectif de nourrir les débats et surtout connus pour leurs polémiques jusqu'à en déclencher de grandes "hostilités". Lors de cet épisode de mars 2010, l'invitée spéciale à l'honneur Dorothée (représentante du Club Dorothée des années 80-90) se faisait gentiment lyncher en direct par Eric Zemmour. Lors de l'une de ses attaques, le chroniqueur s'exprime sans retenue sur ce qu'il pense des animes et mangas en s'adressant ainsi à Dorothée : "*Vous avez quand-même introduit un truc d'une rare indigence et d'une médiocrité inouïe, et d'une violence, alors là...*".<sup>56</sup> Le chroniqueur est pris au dépourvu lorsque Laurent Ruquier le reprend sur son attaque en lui parlant de la série *Candy*, série animée japonaise qui met en scène l'évolution une jeune fille aux cheveux blonds, originellement abandonnée pendant qu'elle était encore nourrisson devant un orphelinat vers la fin du XIXème siècle aux Etats-Unis, et qui grandit dans une famille adoptée. Cette série en contraste avec les séries violentes et d'une "*médiocrité inouïe*" que critiquait Zemmour est un des exemples qui tend à prouver que toutes les séries d'animation japonaises ne sont pas toutes intrinsèques à la violence illustrée dans *Goldorak*, *Ken le Survivant* et d'autres. Ces réactions surjouées

---

<sup>56</sup> L'Hermite Moderne, "Zemmour VS les Mangas - Hermite Moderne REDIFF - Sous-France Culture", 13 mai 2018, [Vidéo YouTube], URL : <https://youtu.be/08URtcZ8em0?list=PLeLqLVuTK5mkGGEOjYktvBo2Tx4Sa21S7&t=248>



démontrent également que les clichés sur les animes véhiculent toujours une vingtaine d'années après la réception de l'animation japonaise en France et si des responsables sont à pointer du doigt, ce sont les diffuseurs du Club Dorothée qui ont popularisé le genre.

Si les médias ne prennent pas au sérieux les animes et mangas, ce genre méprisé fait également l'objet d'études par des intellectuels. Des psychologues de la petite enfance tels que Liliane Lurçat se sont interrogé sur la violence et les "conséquences psychologiques de la télévision chez les enfants" et en fait part à travers son ouvrage *A cinq ans, seul avec Goldorak, le jeune enfant et la télévision* (1981) qui part sur le postulat que les animes font l'objet d'inquiétudes de la part des parents et que si ces animes développent un engouement pour les enfants, ils ne sont pas bénéfiques quant à leur impact sur leur psychologie. Le discours alarmiste est également repris par les politiques dont une personnalité connue : Ségolène Royale. Elle publie en 1989 son essai *Ras-le-bol des bébés zappeurs* au cours duquel l'auteur dépeint une image plus que négative des animes mais également des séries animées américaines : « coups, meurtres, têtes amochées, corps électrocutés, masques répugnants, bêtes horribles, monstres rugissants »<sup>57</sup> sont les mots qu'elle utilise pour décrire les images des séries animées japonaises. Ce genre de descriptions très péjoratives n'aurait aujourd'hui pas lieu d'être au vu de la puissance du poids de la culture des animes qui est ancrée comme sous-culture française. Ces termes révèlent également non pas seulement une volonté de prévention vis à vis de la violence contenue dans l'animation japonaise et américaine, mais également un mépris et une haine sous-entendue d'une sous-culture qui viendrait conquérir le public français et mettre fin à son héritage d'animation (*Bonne nuit les petits, le manège enchanté...*) pour promouvoir à la place une logique de business et de "chaînes commerciales". Mais ce sur quoi les politiciens et intellectuels mettent le doigt et n'ont peut-être pas tort, c'est cette tendance à vouloir rendre la violence quelque chose de banal et de légitime.

Un des animes qui a fait polémique en France (mais également dans son pays d'origine) est *Ken le survivant*. La série arrive en France en 1988 sur la chaîne TF1 initialement pour l'émission pour jeunesse du Club Dorothée alors qu'après coup, les diffuseurs se sont rendu compte que la violence était telle qu'elle ne convenait pas aux enfants de moins de 16 ans, comme l'énonce Marie Pruvost-Delaspres, "la série *Ken le survivant*, centrée sur des scènes de combat dynamiques, n'était pas destiné aux enfants mais aux adolescents de 16 ans, comme l'a plus tard déclaré le producteur de la Toei Doga Yoshio Takami." <sup>58</sup> La série a même fait l'objet

---

<sup>57</sup> PRUVOST-DELASPRES, Marie (dir.), « Une découverte de la culture populaire japonaise sans mode d'emploi : l'arrivée en France des dessins animés de la Tôei », *L'Animation japonaise en France : réception, diffusion, réappropriations*, Paris, L'Harmattan, 2016, p. 55

<sup>58</sup> PRUVOST-DELASPRES, Marie (dir.), *L'Animation japonaise en France : réception, diffusion, réappropriations*, Paris, L'Harmattan, 2016, p. 28

de nombreuses censures par le CSA. Des scènes jugées trop violentes se voient donc supprimées ou bien détournées lors du doublage, donnant lieu comme l'évoque Mathieu Anderson à "*des épisodes absurdes, totalement incohérents*"<sup>59</sup>. Une absence de linéarité qui n'a pas empêché pour l'anime de regrouper des communautés de fans. Pour autant ce genre de polémiques médiatiques a également porté préjudice à l'image et la légitimité des mangas et animes en France ainsi que du Club Dorothée.

Par ailleurs c'est également la qualité de l'animation japonaise qui est critiquée. Comme nous l'avons évoqué, lors des prémices de l'animation japonaise, les studios de productions japonais préconisent la quantité au détriment de la qualité, en raison du coût et du temps qu'ils disposent pour réaliser leur animation. La dimension très statique et saccadée de l'animation, pouvaient en effet être critiquée. La fluidité d'un film ou de l'animation dépend du nombre des images défilant par secondes en anglais frame per second (fp/s). La norme en animation et pour les films le plus souvent est de 24 fp/s. L'animé Dragon Ball Z diffusé au Club Dorothée par exemple était réalisé dans ses débuts entre 4 et 12 fp/s, ce qui était relativement mauvais pour de l'animation.<sup>60</sup> L'aspect statique s'explique également par la très grande présence d'images clés fixes ou en travelling que l'on appelle poses clés : cependant dans ces poses la qualité du dessin est en générale plus travaillée, lorsqu'il s'agit de gros plans sur les visages des personnages, l'expressivité et les traits sont bien distinguables, et même si ces passages peuvent rendre statique l'animation, elle permet d'accentuer l'importance du regard sur les personnages, leurs postures et leurs expressions. Le propos quant à l'esthétique de l'illustration et de l'animation est un critère à la frontière de la subjectivité. De plus, l'animation japonaise a évolué et aujourd'hui, donne lieu à des scènes visuellement grandioses en termes de technique d'animation qui ne se retrouvent pas dans les sitcoms animées américaines par exemple.

Les premières diffusions en France des premières sitcom animées américaines ne sont pas non plus épargnées de retours mitigés même si, par rapport à l'histoire des séries animées japonaises en France, la réception n'a pas abouti à des débats médiatiques pétris de mépris et de polémiques comme cela a été le cas pour le club Dorothée. Si dans le pays d'où sont originaires les sitcoms américaines font l'objet de censures, en France, nous sommes relativement épargnés.

---

<sup>59</sup> PRUVOST-DELASPRE, Marie (dir.), « Le cinéma d'animation japonais en France : l'évolution d'un regard de Akira (1991) à Paprika (2006) », *L'Animation japonaise en France : réception, diffusion, réappropriations*, Paris, L'Harmattan, 2016, p. 178

<sup>60</sup> Wild\_Cat, « L'animation pour les nuls », *grospixels.com*, 20/02/2006, URL : <https://www.grospixels.com/site/animation1.php>

Parenthèse fermée sur les effets “néfastes” et les critiques de l’animation sur la petite enfance, nous comprendrons que le public théoriquement apte à “encaisser” la violence, les intrigues complexes et autres “blagues potaches” sont les adolescents/adultes.

C’est ainsi que cette animation débridée que l’on retrouve aux Etats-Unis qui ne parle pas qu’aux enfants est un genre qui a diverti nombre d’adultes depuis ses prémices au début des années 1900 mais qui n’a pas fait long feu en raison des régulations du Code Hays. En France c’est le CSA qui joue ce rôle de contrôleur dans un réel objectif de prévention de la jeunesse face aux contenus qui pourraient provoquer chocs psychologiques ou émotionnels. Si les études qui ont été menées en France et ailleurs vis à vis du nouveau genre d’animation japonaise ont cherché à mieux comprendre son impact sur les plus jeunes, c’est également pour camoufler un certain mépris envers le genre de l’animation japonaise et faire barrière à sa légitimation dans l’espace télévisuel et comme objet culturel en France. Nous pouvons également constater que, si dans le cas de l’animation française pour adulte pure et dure des studios Bobbypills sont uniquement réservés aux cases adultes, l’animation japonaise, elle, est plus fluctuante et a su proposer des contenus aux univers et publics plus larges mais dont nous constaterons que la grande majorité des consommateurs sont des adolescents/adultes.

Au fil des années les mentalités changent et le public français comprend que les dessins-animés ne s’adressent pas seulement aux enfants mais également aux adolescents et adultes et aujourd’hui, il devient chose banale de voir un adulte s’intéresser aux animes, en partie parce que cette génération a grandi avec les animes ou les sitcoms américaines et a fait de ces objets culturels une passion. Si les mentalités ont évolué, c’est également grâce au travail de légitimation des fans qui ont redonné l’éclat au blason de l’animation japonaise pour que la culture populaire japonaise soit aujourd’hui reconnue comme telle. Mais qui sont réellement ces fans ? D’où viennent-ils ? Comment se fait-il que leurs actions aient eu autant d’impact en France ? Sont-ils toujours aussi actifs aujourd’hui ?

## **II) Cultiver une posture de fan : un apprentissage individuel et collectif**

## A) Processus de découverte et posture de visionnage

### 1. Biais de médiation et de découverte

Dans cette partie nous nous focaliserons à présent sur les différentes postures et pratiques de visionnage adoptées par les consommateurs de séries animées et les biais qui leur permettent de découvrir de nouvelles séries animées. Il s'agit de s'intéresser au parcours effectué par des fans en se focalisant sur leur expérience en tant que spectateurs, consommateurs, mais également de mesurer leur intérêt post-visionnage pour ensuite essayer d'en distinguer différentes typologies de fans.

Les questions que nous avons posées aux interviewés s'articulent autour de plusieurs axes qui nous permettent de mieux cerner le contexte social et également culturel dans lequel chaque individu a développé cette activité sérielle. En nous calquant sur la thèse de Clément Combes sur les "pratiques des séries télévisées et l'activité spectatorielle", nous retiendrons quelques critères importants dans la pratique du visionnage : Le premier axe concerne les processus de découverte des séries animées. La nature de ces découvertes sont définies comme Clément Combes le constate par "*des médiations de deux ordres : d'une part les réseaux sociaux, et cercles de sociabilité dans lesquels l'individu se trouve engagé ; les sources médiatiques d'autre part.*"<sup>61</sup> En d'autres termes, nous pouvons faire un premier constat qui paraît évident, renvoyant à l'idée que nous sommes tous plus ou moins influencés par notre entourage social, ce que Bourdieu caractérisait de "capital" (social et culturel), c'est à dire de l'ensemble des individus qui composent notre entourage proche, qui vont nous transmettre des références, un bagage culturel en l'occurrence dans notre cas d'étude une culture des séries animées. Ainsi, Clément Combes dénote que la famille constitue l'un des biais les plus importants en termes de transmission et de découverte, mais à cela s'ajoute les "*interactions au sein de diverses communautés sociales, (école, club de sport, lieu de travail, voisinage, etc.) qui sont des intermédiaires.*"<sup>62</sup> Nous avons demandé aux interviewés de se focaliser sur une série animée en particulier pour laquelle ils se considèrent comme fan et de nous parler de leur **découverte, quels étaient leurs biais de médiations ainsi que les premiers souvenirs qu'ils**

---

<sup>61</sup> COMBES Clément. Chapitre 4 : « Découvrir et s'informer : les relais médiatiques du goût sériel », « La pratique des séries télévisées : une sociologie de l'activité spectatorielle. » Economies et finances. Ecole Nationale Supérieure des Mines de Paris, 2013. URL : <https://pastel.archives-ouvertes.fr/pastel-00873713/document>, p. 207

<sup>62</sup> *Ibid.*, « Chapitre 1 Les séries télévisées au prisme de la sociologie : un état de l'art », p.77

**ont retenu du visionnage de leur série en question.** Parmi nos interviewés, quatre d'entre eux disent explicitement être influencés par leur famille ainsi que leurs amis :

*“Du fait de problèmes de santé pendant mon enfance (qui m’ont habitué à peu fréquenter des enfants de mon âge, à être très casanier et à consommer beaucoup d’émissions télévisées) et de deux demi-sœurs beaucoup plus âgées qui ont connu l’époque du « Club Dorothee » et consorts, j’ai passé énormément de temps à regarder des programmes « pour enfants » de mon époque mais aussi d’avant jusqu’à mon adolescence. [...] A noter quand même que je connais donc quelques séries des années 80-90 (Saint Seiya, Dragon Ball, Slam Dunk, Dai No Daiboken, ...) puisque c’est un « monde » auquel j’ai été sensibilisé très jeune.”*

(Massimo, 25 ans, Étudiant master en sciences  
de la population et du développement,  
*Mahou Shojo Madoka Magica*)

*“Alors, la première fois que j’en ai entendu parler, que je l’ai vue, c’était sur un disque dur que mon frère avait ramené avec plein d’animes dedans. Des animes pas terribles en vrai et j’en avait regardé quelques uns et celui-là était apparu. J’avais regardé juste l’épisode 1 mais ça m’avait pas convaincu, c’était plutôt vers 2013-2014. Et après, vers 2016-2017 un ami à moi m’a recommandé à nouveau Steins Gate en me disant tu devrais le regarder en entier il est bien.”*

(Jérôme, 23 ans, étudiant, *Steins;Gate*)

*“Mon papa m’a fait découvrir l’univers, même si ma mère était pas trop d’accord car certains étaient un peu trop violents pour une enfant de 5 ans (pas d’inquiétude moi j’adorais), ensuite moi j’ai continué à explorer cet univers, j’ai rencontré des amis qui aimaient cet univers et j’ai commencé à engrainer ma meilleur amie dedans qui en regardait et lisait mais sans plus. ”*

(Marion, 20 ans, Auxiliaire de vie à domicile)

*“J’en avais déjà entendu parler par-ci par-là, surtout par des références faites par mes amis ou des randoms en ligne via des mèmes par exemple. C’est un ami qui m’a*

*vraiment poussé à commencer, JJBA (Jojo's bizarre adventure) était dans la liste des animés que je comptais regarder un jour mais il a précipité la chose on va dire.”*

(Camille, 20 ans, Étudiante en traduction-interprétation,  
*Jojo's bizarre adventure*)

Nous pouvons également remarquer à travers ces différents témoignages que dans ces cas spécifiques, chaque individu possède un ou des membres de leur cercle social qui les ont familiarisés aux animes japonais et que cette découverte se déroule pendant leur enfance ou adolescence. L'implication de l'entourage social joue donc en faveur du goût pour les séries animées et la transmission d'une passion et un univers pour qu'à son tour, le nouveau fan perpétue le mouvement comme pour Marion qui utilise le terme "d'engrainer" sa meilleure amie dans les animes. Ainsi, la sensibilisation de l'individu dès son plus jeune âge face aux séries animées aura été propice au développement et ce, toujours à l'âge adulte d'un attachement pour un genre animé qui les aura marqué et souvent associé à l'enfance.

Par ailleurs, dans le questionnaire général diffusé sur les réseaux sociaux et forums, 88 réponses sur 134 ont répondu que les séries animées reflétaient "une partie de leur enfance", ce qui constitue 65,7% des voix. Les séries animées visionnées par les individus en question n'étaient pas toutes des séries que nous pouvons considérer "pour adultes" mais certaines s'inscrivent effectivement dans les comme pouvant être considérées comme tel (*South Park, les Simpson*). Déjà, le préjugé lié à la violence est un des arguments souvent présents et comme l'évoque Marion, "certains (animes) étaient un peu trop violents pour une enfant de 5 ans".

Si la famille au sens large est vectrice de découverte de séries animées, elle se restreint souvent aux frères et sœurs car les parents ne sont peu voire pas investis dans cette initiation au genre de l'animation sérielle notamment lorsqu'il s'agit de sitcoms animées ou d'animes japonais qui comme nous avons pu le développer ont pu faire réagir certains parents. Parmi les interviewés, la grande majorité possèdent des parents tolérants, mais pour certains, un sentiment d'interdiction ou de gêne pouvait se présenter lors du visionnage de certains programmes. Régis a fait face à ce genre de situation où sa mère était initialement réticente aux sitcoms animés.

*“ Il y avait un petit côté interdit à regarder (la série), les premières saisons les personnages juraient plus facilement, et n'étant vraiment pas vieux, ma mère avait failli*

*m'interdire de la regarder. (Avant d'aimer beaucoup elle aussi quelques années plus tard) ”*

(Régis, 33 ans, Animateur socioculturel, *Les Simpson*)

Pendant cette période d'adolescence et d'enfance, si certains interviewés ont été influencés par leur entourage social, d'autres se rappellent avoir découvert leur série animée par **hasard** en regardant la télévision. Il s'agit par ailleurs d'une notion relevée par le sociologue Clément Combes comme étant “ *une dimension saillante de la pratique télévisuelle.* ” (p 210), c'est à dire une pratique qui positionne forcément le spectateur en position de consommateur, et que nous pouvons illustrer comme une pratique s'assimilant au feuilletage d'un catalogue.

*“Quand j'avais 14 ans environ. (...)À la télévision en zappant une chaîne, je suis tombée par hasard sur la série. Je me rappelle avoir entendu mes amis en parler ou par internet, mais je n'y prêtais pas de grand intérêt au vu du dessin que je n'aimais pas spécialement.”*

(Lina, 24 ans, étudiante, *South Park*)

*“Je l'ai découverte en 94. (Peut-être 93, mais plus probablement 94.) (...) Par hasard sur France 3 lors de la brève époque où elle diffusait la série.”*

(Régis, 33 ans, Animateur socioculturel, *Les Simpson*)

En parallèle du cercle social proche, le biais de médiation et de découverte de séries animées qui est le plus récurrent lors des réponses des entretiens est **Internet**. L'exploration, la découverte “solitaire” et la construction de sa propre culture grâce à internet est désormais chose courante de nos jours et la diversification et l'ampleur des données auxquelles les internautes ont recourt leur permettent de trouver facilement “chaussure à leur pied”. La découverte s'effectue d'une part à travers des interactions hasardeuses, des discussions sur des plateformes, des réseaux sociaux, ou encore à travers des articles et dans les médias en général, mais elle résulte également d'une volonté de recherche d'une série animée de qualité qui puisse correspondre à des critères d'appréciation personnels. Pour cela, internet regorge de contenus de recommandation, qu'il s'agisse d'articles, de critiques, de classements établis par des internautes ou bien de catalogues de SVOD.



*“ J’ai regardé la série pour la première fois en 2018. La série est assez connue chez les fans’ d’animes et j’en ai donc entendu parler sur internet. Je cherchais une série courte et je un anime original (un anime qui n’est pas une adaptation d’un autre média). J’avais vu qu’il y avait beaucoup de fans’ sur les réseaux et sur YouTube, y compris chez des gens que je considère comme « fiables ».”*

(Massimo)

Comme nous pouvons le constater à travers le témoignage de Massimo, cette réponse met en exergue l’impact que la diffusion médiatique par des communautés de fans de contenus pertinents qu’ils s’échangent entre eux. Plus la communauté est importante, plus l’influence sera grande. Une recherche de fiabilité et de contenu de qualité est également préconisée par l’interviewé. A la différence d’un visionnage hasardeux, ce mode de découverte est partie prenante d’une posture de recherche et de volonté de se documenter sur la série en question avant de la visionner.

Pour Florian, fan de l’anime *l’Attaque des Titans* et pour d’autres que nous avons pu interviewer, un des médias qui a créé le déclic, ou du moins qui a suscité vivement son attention, ce sont non seulement les bruits de couloirs à l’université mais également le réseau social Twitter. Ce réseau social est particulièrement connu pour les interactions en masses d’utilisateurs, notamment de communautés de sériephiles en tout genre.

*“C’est à cause de Twitter, beaucoup de fans d’animes en parlaient souvent pour décrire SNK comme le meilleur anime du monde, j’ai voulu vérifier par moi-même, je n’ai pas été déçu. J’ai aussi entendu des bruits de couloirs à l’université, où ça parlait des scans de la saison 2 à l’époque. Une fois également j’étais parti pour chercher sur internet un classement des meilleures séries jamais créées afin de regarder celles que je n’avais pas vues, et je suis tombé sur l’attaque des titans, le seul anime dans un top 30 (si je dis pas de bêtises). Donc au final, ça en parlait un peu partout, donc je m’y suis mis également.”*

(Florian, 25 ans, chômeur, L’Attaque des Titans)

La plateforme n’est pas seulement un lieu d’expression et de rencontre d’autres utilisateurs fans, mais un moyen stratégique pour les créateurs de séries (qui possèdent un compte officiel) d’attirer de nouveaux spectateurs et de leur permettre d’être au courant des dernières actualités en lien avec la série.

Ce phénomène d'interaction entre communauté et des contenus télévisuels est appelé la "télévision sociale". D'après Wikipédia, le terme fait référence à "*toutes les technologies apportant une dimension communicationnelle enrichie et une interaction sociale à l'expérience télévisuelle en direct, ou en relation avec des contenus télévisuels*"<sup>63</sup> mais nous développerons cette thématique dans une autre partie. Qui plus est, la notion de classement évoquée dans la réponse de Florian témoigne de l'intérêt pour les listes, les classements ainsi que les notations et critique, qui constituent également des biais de découverte et d'influence et aident à se décider sur le visionnage de la série afin d'avoir un avant-goût de ce qui attend le spectateur.

Boris nous rapporte que pour découvrir de nouvelles séries animées, il "effectue une veille", c'est à dire qu'il cherche à s'informer au mieux en faisant le tri et en se focalisant sur des sources fiables et pertinentes qui lui permettent de se documenter sur les séries animées, leur contexte de production, de réalisation etc. Choses qui lui sont nécessaire car en parallèle, Boris possède une chaîne YouTube<sup>64</sup> à travers laquelle il partage des critiques et des "reviews" de séries animées notamment pour adultes, mais nous y reviendront plus tard sur cette activité parallèle. Pour autant, ces démarches de découvertes confirment un usage méthodique et qui se rapproche de la recherche académique afin de se cultiver et se documenter.

*" Sur internet majoritairement. Via les réseaux sociaux, que ce soit grâce à la veille que j'effectue un peu ou grâce à des interactions/discussions avec des utilisateurs. La presse en ligne spécialisée aussi, les interviews de créateurs, les vidéos, etc. C'est minoritaire mais j'ai pu aussi découvrir directement via les plateformes de svod. "*

(Boris, 32 ans, Agent de musée)

## 2. Expérience de visionnage et Manières d'être aux séries

Après avoir dépeint un panorama général des différents biais de découverte, d'informations ainsi que les différentes démarches qu'ont pu expérimenter les différents interviewés par rapport à leur découverte de séries animées, rentrons dans le vif du sujet : l'activité spectatorielle de visionnage, le moment de la réception spécifique aux consommateurs et fans de séries animées. Clément Combes, notre sociologue de référence utilise le terme de

---

<sup>63</sup> MVB111, « L'influence des séries TV sur les réseaux-sociaux : qui influence qui ? », 24/11/2016, sawisms.blog, URL : [L'influence des séries TV sur les réseaux sociaux : Qui influence qui ? – Le blog des étudiants SAWI \(sawisms.blog\)](#)

<sup>64</sup> Chaîne YouTube de CartOoon Télé : <https://www.youtube.com/channel/UCCOWDizM7lgMgCY2XESabWA>

“**manières d’être-aux-séries**” pour qualifier les différentes postures, qui concernent autant nos manières de se tenir dans l’espace pendant le visionnage que notre posture d’ordre psychologique, de notre implication, nos attitudes, nos réactions. Ces “manières d’être-aux-séries” s’articulent autour de **sept** thématiques que nous avons également évoqué avec les interviewés pour l’entretien. Ces thématiques concernent le “*cadre spatio-temporel de la réception*”, les “*rituels télévisuels*”, la “*focalisation de l’attention*”, les motifs “*d’accrochement*” aux séries et notamment les “*critères qu’ils recherchent pour apprécier une série*”, le “*visionnage répétitif*” et enfin “*l’investissement émotionnel*”.

La notion de “**cadre spatio-temporel de la réception**” évoqué par Stéphane Calbo que le sociologue Clément Combes réitère renvoie à l’idée selon laquelle l’espace dans lequel le visionnage a lieu a une importance. En effet l’agencement, la présence de bruits parasites extérieurs, les dérangements ou tout ce qui pourrait entraver la bonne réception ainsi que le “bien-être” du spectateur sont tout autant de paramètres qui peuvent l’empêcher de se créer une bulle et de pouvoir être pleinement connecté au programme visionné en question.

Clément Combes indique ainsi que le visionnage de série est devenu aujourd’hui pleinement ancré dans notre mode de vie, que le lieu domestique est le lieu préconisé pour cette activité, mais que le cadre de visionnage doit pouvoir s’adapter à l’espace où il a lieu et reproduire à minima des conditions particulières. Pour Jérôme par exemple, lorsque nous lui avons demandé “Peux-tu décrire le cadre que tu privilégies lors du visionnage d’animes ? Par cadre, je sous-entends les conditions spécifiques de visionnage : dans quel lieu, si tu es isolé ou pas, sur quel support, si tu cherches à recréer une ambiance “cinéma” ?” Celui-ci nous répond :

*“Je n’attache pas particulièrement d’importance au cadre”, préconisant un cadre plutôt simple et confortable “juste sous la couette avec mon pc sur les genoux, l’important étant que personne ne me dérangera pendant ce temps de visionnage”.*

*Comme l’énonce le sociologue, La seule restriction étant l’isolement quand il s’agit de visionnage solo. “Cette activité, (le visionnage) encore domestique le plus souvent, apparaît comme un retrait momentané du monde, un temps à soi, pour soi, où, de retour au foyer,*

*l'intimité prévaut*".<sup>65</sup> : cette activité nous est alors dépeinte comme si lorsqu'il s'agit d'un visionnage exclusivement individuel, le spectateur était associé à l'image d'un ermite, s'isolant pour ainsi se créer "une bulle" et se détacher du monde, le temps de se plonger dans un autre univers pour profiter d'un bon moment. En ce qui concerne la temporalité, Clément Combes énonce : "*Le cadre temporel renvoie pour sa part à l'instauration d'un rituel télévisuel au sein du cadre contraignant des diverses tâches domestiques.*"<sup>66</sup> En effet, l'instauration d'un cadre spatial et temporel mène à la création de rituels. Par rituels, le sociologue sous-entendrait que l'action répétée du visionnage crée simplement des habitudes, des moments plus propices. Lorsque nous demandons aux interviewés "quel moment de la journée préfères-tu visionner des séries animées ? (Dire une tranche horaire) et pourquoi ?" La soirée/ la nuit revient de manière récurrente.

*"Le soir, à partir de 18 h (habitude de quand je regardais des anime comme FMA, GTO ou Samurai Champloo sur canal+ en rentrant de l'école) Maintenant, le soir mais jusqu'à très tard. (...) Si j'en regarde solo, je regarde sans notion du temps jusqu'au lever du soleil."*

(Jérôme)

*"Je préfère regarder vers genre 18-20h parce que c'est la fin de la journée, je rentre du travail et j'ai pas besoin d'être vraiment concentrée sur les séries animées, c'est pas un documentaire d'histoire quoi, donc ça te repose l'esprit et c'est facile à comprendre."*

(Océane, 20 ans, comptable, *Simpson, Futurama*)

En ce qui concerne la "**focalisation de l'attention**", nous avons pu constater que deux types d'attentions (mais également un entre-deux) sont mobilisés chez les interviewés lors du visionnage tel que l'évoque le sociologue Clément Combes : cette attention varie de "*l'écoute flottante*" à une "*attention focalisée*". Par "*écoute flottante*", le sociologue sous-entend un état où la concentration du spectateur n'est pas optimale, où celui-ci "*s'investit d'un œil ou d'une oreille*".<sup>67</sup> Nous avons sûrement tous déjà été sujets à cette forme de visionnage où nous ne nous trouvons pas totalement investis dans la série visionnée, soit parce que nous décrochons,

---

<sup>65</sup> COMBES Clément. Chapitre 3 : « Visionner : les séries comme art du temps », « La pratique des séries télévisées : une sociologie de l'activité spectatorielle. » Economies et finances. Ecole Nationale Supérieure des Mines de Paris, 2013. URL : <https://pastel.archives-ouvertes.fr/pastel-00873713/document>, p. 183

<sup>66</sup> *Ibid.*, p. 68

<sup>67</sup> *Ibid.*, Chapitre 3 : « Visionner : les séries comme art du temps » p. 186

ou soit par exemple dans le cadre où nous laissons la télévision allumée tout en étant préoccupé par une tâche parallèle.

En effet, Clément Combes évoque le phénomène de “**multi-activité**”, qui peut engager ce mode de visionnage à l’écoute flottante. La multi-activité est simplement le fait de réaliser une tâche souvent simple ou sans grand enjeu en même temps que le visionnage, ce qui réduit même le visionnage parfois à un simple fond sonore qui accompagne l’activité parallèle.

*“J’avais pour rituel de regarder des films ou des séries avec mon frère en faisant notre linge en parallèle, c’est ce que je fais encore aujourd’hui en branchant mon pc sur un écran en HDMI [...] Ou plus généralement, continuer de parler sur Discord en parallèle.”*

(Jérôme, 23 ans, étudiant, *Steins Gate*)

Lorsque la pratique du visionnage à l’écoute flottante est effectuée grâce à une plateforme de Svod et non pas un programme linéaire télévisé, celle-ci s’explique par la possibilité pour le spectateur d’avoir le contrôle de la cadence de visionnage, en utilisant les fonctions de retour en arrière ou de pause. Ainsi, le spectateur, occupé par d’autres tâches à la possibilité de rattraper une scène en utilisant ces fonctionnalités. Par ailleurs, cette notion de contrôle de la temporalité conférée à l’utilisateur rompt avec l’idée d’un spectateur passif et soumis à la diffusion linéaire imposée par les grilles de programmes télévisés. L’utilisateur, qui n’en reste pas moins consommateur a le pouvoir de réguler par lui-même sa consommation, ce qui peut également lui porter préjudice s’il tombe dans l’excès d’un visionnage compulsif et sans limite.

Par ailleurs, cet état d’esprit décontracté et sans prise de tête lors du visionnage est comme nous avons pu le constater quelque peu dépendant du genre de série animé visionné. En effet, chez les fans consommateurs de séries animées américaines du genre sitcom, la recherche de légèreté et de visionnage décontracté, divertissant est préconisé plutôt qu’un visionnage qui mobilise une attention accrue. Le fait est que le genre de la sitcom en lui-même met en exergue des situations comiques sans enjeux narratifs, ce qui explique également que chaque épisode peut être vu sans avoir connaissance d’épisodes précédents, ou même de les voir dans l’ordre. C’est ce que décrit Clément Combes à propos du visionnage de sitcoms : “*Le respect de l’ordre*

*des épisodes ainsi que leur suivi continu ne sont pas primordiaux ici, donnant lieu à des consommations potentiellement moins assidues, plus opportunistes.*”<sup>68</sup>

*“Quand c’est les Simpson tu peux suivre l’histoire en cours de route en fait, et puis même t’es pas obligé d’avoir vu les épisodes précédents pour comprendre les épisodes de la saison 22 par exemple. Ça par exemple je trouve que c’est vraiment pas mal quand t’as pas le temps ou tu juste un petit bruit de fond, moi j’aime bien avoir un petit bruit de fond chez moi pour me sentir moins solo.”* (Océane)

Le témoignage d’Océane fait explicitement écho avec ce que dénote Clément Combes : *“nous retrouvons ici l’idée formulée par (Umberto) Éco du besoin infantile de s’entendre raconter la même histoire, la simplicité et la redondance offrant au spectateur une occasion de décompresser.”*<sup>69</sup> Il est fort de constater que formellement parlant, la sitcom animée comme *Futurama* ou *les Simpson*, basée sur une structure répétitive et donc redondante est un genre particulièrement parlant pas seulement chez les adultes mais également les enfants, ce qui reconforterait les adultes dans la recherche d’un genre que l’on renvoie inconsciemment à l’enfance, même si, comme nous l’avons évoqué dans des parties précédentes, le contenu en lui-même au-delà de la forme ne parle pas forcément aux enfants. Le propos doit cependant être nuancé dans la mesure où tous les fans de sitcoms animées ne sont pas tous assujettis à un visionnage où l’attention est moindre que chez un fan d’animes japonais. Les sitcoms sont simplement un genre qui préconise un visionnage sans prise de tête. Parenthèse fermée sur l’écoute flottante et l’atmosphère décontractée favorisée par le genre de la sitcom animée, à l’opposé du spectre d’autres individus préconisent comme nous l’avons évoqué une **“attention focalisée”**.

*“En général quand je regarde une série ou un film ou n’importe quoi d’autre je suis à fond dedans. Je vois pas l’intérêt de regarder un truc si c’est pour passer la moitié du temps sur son téléphone ou autre chose.”*

(Florian)

Certaines séries animées et en particulier des fans d’animes japonais demandent en effet de mobiliser une plus grande attention. Notamment si les spectateurs décident de regarder leur

---

<sup>68</sup> *Ibid.*, Chapitre 3 : « Visionner : les séries comme art du temps » p. 183

<sup>69</sup> *Ibid.*, Chapitre 3 : « Visionner : les séries comme art du temps » p. 185

série en question en VOST (version originale sous-titrée), ce qui demande une concentration supplémentaire pour capter l'image et les dialogues simultanément. Par ailleurs, à l'inverse de sitcoms animées, il est souvent nécessaire de visionner les épisodes dans l'ordre chronologique pour mieux saisir les intrigues complexes, retournements de situations... La structure des animes s'assimile à celle des **feuilletons** en prise de vue réelle.

Un feuilleton se caractérise par la présence d'intrigues complexes, avec une histoire qui s'articule sur différentes arborescences (par exemple le développement de différentes intrigues qui se focalisent sur des personnages différents) et surtout avec la présence de *cliffhanger* à la fin de chaque épisode, c'est à dire une fin ouverte qui suscite très souvent le suspens, l'envie de tout de suite savoir la suite. C'est notamment le cas sur l'anime *l'Attaque des Titans* où les *cliffhangers* sont omniprésents, laissant les spectateurs toujours sur une scène paroxystique, accentuée par une atmosphère tendue, ce qui peut également susciter une vive frustration. En outre, l'anime sous forme de feuilleton demande souvent une attention focalisée, et souvent même, le spectateur est contraint de regarder à nouveau certains épisodes pour mieux saisir la résolution d'une intrigue et voir des détails qu'il n'avait pas vus. Cette variation de focalisation et de concentration sont dépendants du genre de la série (intrigues complexes ou non) mais également de **l'attachement** à la série en question.

Cette notion d'attachement nous permet de faire la transition avec la notion "**d'accrochage**". Nous avons demandé à tous les interviewés ce qui les avait fait accrocher à leur série. Si le goût pour les séries animées sont subjectifs à chaque individu, nous pouvons y distinguer différents critères qui participent à cette phase d'accroche, qui est étroitement liée au "plaisir sériel" et à l'attachement qu'un individu éprouve pour une série animée. Clément Combes cite les théories de Kim Schrøder (professeur en communication et arts) sur les raisons du plaisir procuré par les séries. D'après celui-ci, "*le plaisir serait lié au fait d'avoir à faire avec un « interminable puzzle herméneutique » auquel viennent s'ajouter continuellement de nouvelles pièces à intégrer dans le tableau fictionnel d'ensemble*"<sup>70</sup>: nous pouvons caractériser ce premier motif de relation au plaisir de **recherche de complexité narrative mais qui reste cohérente**. Cette idée rejoint ce que nous avons pu évoquer précédemment en parlant d'intrigues complexes qui mobilisaient plus une attention focalisée. Ce qui suscite l'intérêt pour ce type de séries, c'est la rupture avec des schémas traditionnels qui ennuient certains. Ce que recherchent donc les fans les plus exigeants, c'est comme le résume Florian, de **l'originalité**.

---

<sup>70</sup> *Ibid.*, Chapitre 1 : « Les séries télévisées au prisme de la sociologie : un état de l'art » p. 66

*“Les scénarios trop linéaires c’est un peu redondant à la longue, Game of Thrones l’a bien compris et c’est ce qui l’a fait se différencier des autres d’où sa grosse popularité. En somme, j’aime bien l’originalité comme beaucoup de monde, mais je trouve qu’énormément de séries se ressemblent dans la mise en forme, un peu comme les films Marvel, dont les scénarios sont tous les mêmes : gentil contre méchant, gentil gagne (ils ont le même scénario depuis 10 ans je les déteste).”*

(Florian)

Le professeur Jason Mittell, professeur en études cinématographiques évoque cette même idée à travers le terme de **“Complex Tv”** qui qualifient les *“séries qui combinent de manière variable les logiques épisodique et feuilletonnante et qui engagent pleinement le spectateur, invitant à une lecture concentrée et participative en raison de récits riches d’un point vue tant esthétique que narratif.”*<sup>71</sup> La reconstitution et le décodage des éléments d’une série par le spectateur lui-même, ouvrant aux théories, aux hypothèses permet de garder le spectateur qui apprécie être aux aguets. Florian relate par exemple de la technique du **foreshadowing** dans l’Attaque des Titans qu’il a beaucoup appréciée.

*“C’est vraiment ce concept qui est mis en avant dans l’œuvre et qui est très bien réalisé. C’est le point fort du manga je dirais.”*

(Florian)

Cette technique du *foreshadowing* est un « procédé narratif » par lequel un auteur suggère ce qui est à venir dans son récit, à travers des signes avant-coureurs se manifestant par la mention de points d'intrigue a priori anodins entre le début et le milieu de l'histoire, ...”<sup>72</sup>

Par ailleurs, “l’univers”, “l’intrigue”, “l’histoire”, “les personnages”, les “BO” (bande originale), “OST” (original soundtrack) sont également les mots qui reviennent souvent. L’histoire et l’intrigue semblent par ailleurs être les éléments les plus importants sur l’échelle d’importance de ces critères, et quasiment tous les interviewés ayant visionné l’anime *l’Attaque des Titans* sont en accords sur le fait que l’histoire a bien une importance capitale et participe à leur attachement envers cette série et l’engagement à un suivi sur une certaine durée.

---

<sup>71</sup> BERTON Mireille et BONI Marta, « Comment étudier la complexité des séries télévisées ? : vers une approche spatiale », TV/Series [En ligne], 15 | 2019, mis en ligne le 16 juillet 2019 URL : <http://journals.openedition.org/tvseries/3691>

<sup>72</sup> Définition par un internaute de fandom.com, URL : <https://attaque-des-titans.fandom.com/fr/f/p/440000000000176301>



*“Le sujet sur laquelle l’histoire se déroule, les personnages, les émotions et les paroles que les personnages nous envoient.” (Marion)*

*“Pour moi, la meilleure manière de m’accrocher, c’est d’avoir des personnages intéressants avec lesquels je peux entrer en empathie. Peu importe qu’il soit principal ou secondaire.” (Grégoire, 26 ans, Juriste dans une collectivité, L’Attaque des Titans)*

*“Les personnages sont géniaux et attachants, alliés comme ennemis, on a ce petit effet Game of Thrones, où on ne sait pas si notre personnage préféré va terminer la série ou non, ce qui ajoute du piquant au scénario.” (Florian)*

Comme l’évoquent Grégoire, Marion et Florian, la possibilité de ressentir une certaine “empathie”, un attrait voire de se projeter à travers des personnages fictifs, sont autant de qualités recherchées dans les séries animées en général. En psychologie, ces relations d’attachement (dont l’intensité peut varier) entre les spectateurs et des personnages fictifs ou célébrités est un phénomène connu sous le nom de **relations parasociales**. Théorisées par Donald Horton et Richard Wohl en 1956, les **relations parasociales** renvoient à la « *création inconsciente d’une relation étroite avec une personne médiatique que nous vivons de manière intense* ». <sup>73</sup> Les personnages de séries animées sont également inclus dans ce type de relation. Ce sont un ensemble de facteurs narratifs : les scènes de vie intime, les flashback etc, que l’on suit dans la temporalité qui participent à la création progressive d’un attachement. Les personnages animés ont par ailleurs leurs propres spécificités que des acteurs humains ne possèdent pas. Par-delà leur aspect visuel, c’est également la personnalité du personnage et son évolution progressive qui influe dans l’attachement et l’admiration.

La qualité visuelle et sonore sont également des critères importants qui accompagnent l’intrigue et le fond. Le terme d’OST(original soundtrack) ou BO (bande originale), spécifique aux amateurs d’animes sont souvent mentionnés également. L’ambiance musicale, tout comme pour tout film ou série à créer une ambiance, à accentuer les scènes d’émotion, de combat, d’angoisse, de détente et ainsi rendre l’anime épique et marquant.

*“L’univers surtout, mais aussi l’humour, l’intrigue et les personnages. Et la BO, je crois même que c’est la BO qui a fait de mon intérêt pour cette série une obsession (je me souviens avoir regarder en boucle le moment où Aang merge avec l’esprit de l’océan rien que pour le contraste des couleurs et la musique que je trouvais superbe.”*

---

<sup>73</sup> « Que sont les relations parasociales ? », nospensees.fr, 10/11/2020, URL : <https://nospensees.fr/que-sont-les-relations-parasociales/>

(Mélanie, 25 ans, diplômée master langues et littérature, *Avatar the last airbender*)

Les openings et les endings (génériques musicaux de début et de fin) sont par ailleurs très populaires auprès des communautés de fans d'animes qui se retrouvent au rang d'hymne comme cela peut se ressentir chez les fans de l'Attaque des Titans.

Les critères entre fans d'animes et fans de sitcoms animées divergent cependant, car nous constatons que dans les réponses des fans de *South Park* et les *Simpson*, ce qui est recherché n'est pas tant la complexité narrative, mais plutôt la fluidité de compréhension et l'aspect divertissant, humoristique et léger tout comme le format court de la série animée, comme en témoignent Lina et Régis :

*“Le format court (35mins), facile à regarder comme ce n'est pas prise de tête et il n'y a pas de scénario à suivre sur plusieurs épisodes. De plus, les blagues sont drôles et également facile à comprendre, ça permet de passer du temps.”* (Lina)

*“Je peux apprécier un épisode à l'intrigue un peu légère mais très drôle, et inversement, un épisode peu drôle mais dont l'intrigue est passionnante.”* (Régis)

Ce que nous retenons également, c'est que la recette d'une série animée **réussie et attachante** s'observe lorsque chacun de ces critères réunis doivent former un tout **cohérent et “harmonieux”** comme l'évoque Massimo en faisant l'éloge de l'anime dont il est connaisseur : *Madoka Magica*.

*“Mais je pense que tous les aspects de l'œuvre doivent être « bons » mais se compléter harmonieusement les uns les autres. Encore aujourd'hui, Madoka Magica est souvent imité mais rarement avec succès tant le mélange des visuels, de l'histoire, de la bande sonore, ... y est complexe et maîtrisé”* (Massimo)

## B) Typologies de relations au visionnage de sériephiles de séries animées

### 1. Réflexion (itérative et sans fin) sur la notion de fan

Après avoir analysé les différentes “manières-d'être-aux séries” de nos interviewés, nous consacrons cette sous-partie à l'élaboration de **typologies** des différents types de

“fans/consommateurs” de séries animés en se basant à nouveau sur notre échantillon d’interviewés et en s’inspirant toujours des travaux réalisés par Clément Combes. En effet, à partir de différents critères sélectifs, le sociologue a réalisé une typologie assez générale des profils types chez les sériephiles qui s’inscrivent dans la continuité de recherche « *permettant d’éclairer les diverses facettes observables de la relation aux séries et de l’attachement sériel.* »

74

Parmi les figures de sériephiles types que le sociologue a pu déterminer se trouvent le “suiveur”, le “sourciste”, le “méthodique”, l’opportuniste, l’addict et le “technophile”.<sup>75</sup>(Nous décryptons ces figures progressivement). A partir de ce modèle, nous avons nous même constitué notre typologie en nous focalisant sur nos interviewés. Ainsi, puisque notre objectif est de mesurer le **degré d’attachement** de chaque individu en se basant sur ses **pratiques** afin d’en distinguer différents portraits de “fans”, nous sommes partis sur l’élaboration d’une échelle ainsi qu’une analyse plus recherchée qui met en jeu différents critères (que nous exposerons après).

Cependant, un des “obstacles” qui s’est présenté à nous était l’utilisation même du terme de “fan”. Le fait de visionner une série animée ne fait pas systématiquement d’un individu un fan, mais plutôt un consommateur. Nous avons constaté que le terme de “fan” ainsi que sa description de la part des individus interviewés était floue, les descriptions étant souvent divergentes, mais parfois convergentes en fonction des individus, et qu’eux-mêmes ne se considéraient pas tous comme des fans, même auprès de ceux qui sont familiers à la communauté et univers d’animes et mangas. Comme l’évoque Olivier Vanhée, “le terme « fan » peut faire l’objet d’usages valorisant [...] mais il peut être connoté négativement quand il sert à stigmatiser les « squatters » ou les « otakus » réputés peu sociables.”<sup>76</sup> Il n’est pas sans savoir que l’image du “vrai fan”, (en imaginant qu’il existe un fan authentique) pouvait être sujet à des réticences notamment dues à l’attitude (attitude de puriste, élitiste, ou bien d’addiction excessive) de certains fans donnant une image parfois négative d’un certain fandoms (sans rentrer dans les détails puisque nous reviendrons après sur le caractère addict de certains fans).

Pour autant, cette facette plutôt négative ne fait pas l’unanimité pour toutes les personnes interviewées, elle n’est pas non plus généralisée à toutes les communautés de fans mais elle existe. Nous avons donc tenté de “débattre” avec eux sur ce qui pourrait s’approcher

---

<sup>74</sup> COMBES Clément. « La pratique des séries télévisées : une sociologie de l’activité spectatorielle. » Economies et finances. Ecole Nationale Supérieure des Mines de Paris, 2013. URL : <https://pastel.archives-ouvertes.fr/pastel-00873713/document>, p. 381

<sup>75</sup> *Ibid.*, p. 380-390

<sup>76</sup> VANHEE Olivier, « Passionnés, fans et amateurs » Un numéro de la revue « Réseaux » (n° 153, 2009), URL : [http://www.liens-socio.org/... \(revue-reseaux.fr\)](http://www.liens-socio.org/... (revue-reseaux.fr))

à une définition la plus objective possible pour le terme de fan de séries animées, en cherchant notamment à en déceler des “**critères**”, ou des **indices** qui se rapporteraient à cette figure. Notre question étant la suivante :

Pour toi, existe-t-il des « **critères** » pour être considéré comme fan d’animés nos jours ? Peut-on différencier un simple **consommateur** d’animés d’un « **vrai** » **fan** ?

Nous avons également alterné avec la question : “Pour toi, comment reconnaît-on un fan de séries animées de nos jours ?” Le mot “vrai” peut paraître maladroit et péjoratif (notre intention n’étant absolument pas de créer une hiérarchie ou de donner lieu à un jugement de valeur) mais son utilisation était volontaire dans la mesure où nous cherchions à jouer de ce préjugé qui peut s’entendre dans certaines communautés et accentuer la notion de fan “authentique” ou de fan type, comme quoi les mots ont une puissance. Ce qui est certain, c’est que pour beaucoup, la formulation de “vrai fan” est connotée très péjorativement, ce qui confirme que ce préjugé, malheureusement, existe et pas seulement pour les séries animées mais dans la culture fan en général.

*“Je n’aime pas faire de distinction “faux fan”/”vrai fan”, c’est un jugement de valeur pédant qui ne fait que répéter l’éternel snobisme des “vraies cultures” et des “fausses cultures”. On voit beaucoup ça dans le monde des jeux vidéos, d’où une pseudo-élite de gamers se mettent à agir comme des gatekeepers.” (Grégoire)*

Tout d’abord, nous avons pu constater que certains interviewés ne voyaient pas de critères particuliers pour se considérer comme fan, ne faisant ainsi pas de distinction entre un consommateur et un fan. Pour nous, un **consommateur** dans le cadre du visionnage (il n’y a aucun aspect péjoratif dans ce terme) est simplement un individu qui se limite à un visionnage plus ou moins récurrent, qui peut être attaché à une série animée mais sans aller plus loin et surtout sans en faire une passion, définition qui devient alors floue et assez subjective.

Mais au-delà de la distinction entre consommateur et fan, beaucoup soutiennent l’idée qu’être **fan ne se mérite pas**. Être fan n’est pas un statut ou un prestige qui s’obtiendrait par mérite, et qui ne s’obtient pas non plus en respectant certains critères ou prérequis en termes de visionnage ou autre, il n’y aurait alors pas de délimitation au vu de la subjectivité et de la manière dont on interprète cette notion. Être fan n’aurait alors de critère que l’amour pour sa série animée, donc d’avoir au minima une appréciation (qui peut varier en intensité) pour une série animée.

*“Pour moi y'a pas de critères chacun aime à sa façon pour moi un vrai fan respecte toute les catégories (je compte pas le hentai)(...)” (Marion)*

*“Personnellement je ne fais pas de démarcation entre “vrai fan” et simple consommateur, parce que c'est trop subjectif.” (Camille)*

*“Je ne pense pas qu'il y ait de vrai ou faux fan. On peut aimer l'animation comme onveut, que ce soit en regardant une série tous les quatre ans ou une par semaine.” (Boris)*

Mais pour Luka, *“La passion et la sincérité”* sont des marques de reconnaissance d'un vrai fan. Sa description valoriserait donc plus qu'une simple appréciation mais également un attachement qui passe par l'émotion et par l'authenticité des échanges.

*“Pour moi, un vrai fan de séries animées ce n'est pas forcément celui qui a tout vu ou celui qui a de grande connaissance mais c'est celui qui te parlera de séries animées avec passion et sincérité. De plus un vrai fan pourra discuter avec les autres de manière calme et constructive autour d'une série même si leurs points de vue diverge voir sont antithétiques.” (Luka, 18 ans, lycéen, Bleach)*

D'autres comme Alexandre ont interprété notre question sous un autre angle en pensant à une vision nuancée et non péjorative de “vrai” fan, proposant ainsi quelques critères spécifiques, comme la pratique de **collection matérielles** mais également les capacités **d'analyse et de prise de distance** vis à vis de l'objet de son attachement : en d'autres termes, le fan ne garde pas sa passion pour lui, il la **partage** et il fait part de ses connaissances : il devrait pouvoir être critique et nuancé, capable d'émettre un avis argumenté, qui n'est pas seulement sous l'influence de ses émotions mais qui puisse justifier ce qui provoquerait ces émotions.

*“Un “vrai” fan pour moi est celui qui connaît tout, ou presque, de la série, collectionne des objets, des figurines, en parle avec beaucoup de connaissances et d'entrain, connaît tous les personnages, les épisodes et sait faire une analyse claire et objective, même si toute émotion est subjective, de ce qui fait la qualité de cette série animée.”*

(Alexandre, 27 ans, étudiant en langues, L'Attaque des Titans)

Pour autant, d'autres idées s'ajoutent pour agrandir la liste de critères non pas prérequis mais qui découlent de la pratique de visionnage et de l'intérêt, l'attachement porté à tout ce qui gravite autour de l'univers auquel la série animée fait partie. Parmi ces idées, le fait de

“s’intéresser à l’envers du décor” comme l’évoque Grégoire, de chercher des sources par soi-même, de s’informer constituerait alors un des éléments qui permettrait d’identifier des traits, de distinction entre simple appréciation et **curiosité** supplémentaire.

*“Une distinction que je trouve plus intéressante est celle des personnes aimant simplement regarder des séries animées, et ceux s’intéressant à l’envers du décor : qui sont les équipes techniques, les comédiens de voix/de doublage, comment on fait une série animée, etc.” (Grégoire)*

Pour Massimo, la probabilité d’être fan dépend bien de différents éléments distinctifs : la **quantité** mais également la **variété** de séries visionnées. Le vrai fan posséderait un **bagage culturel de références**, chercherait à les **actualiser** et possède la volonté présente d’échanger et de faire part de l’objet de sa passion comme nous avons pu le constater également avec la réponse d’Alexandre. Le fan a une **dimension sociale**, car d’un certain point de vue, un fan est un individu qui peut s’inclure dans une communauté et interagir avec celle-ci qu’elle soit virtuelle ou rencontrée en réel lors de conventions par exemple.

*“Je pense aussi qu’un fan’ est quelqu’un qui s’intéresse un minimum à ce qui entoure la consommation des séries : il se posera des questions quant aux sous-textes des séries, il aura envie de partager sa passion avec certains tout en se détachant d’autres, [...] En très résumé, je dirais qu’un « vrai » fan’ devrait avoir une quantité relativement haute de consommation, un minimum d’éclectisme quant aux genres/styles/époques des séries, une approche critique de sa consommation et doit avoir envie de la partager avec des gens (discussions, conventions, ...) mais pas avec tout le monde (en fonction de la génération, du milieu social, ...).” (Massimo)*

Enfin, d’autres ont appréhendé la subjective figure de fan par l’idée de **“degrés” d’attachement**, que nous trouvons également très pertinente. D’après Océane et Lina :

*“Je pense qu’il y a des degrés. T’as les fans qui vont regarder le soir quand ça passe, et puis t’as les fans qui ont 36 000 posters avec tous les DVD, y’a des stades quoi.”*

(Océane)

*“Je truc c’est qu’on a chacun notre degré de fan y’en a certains qui l’afficheront un peu plus avec le cosplay ou qui vont partager des actualités dessus ou qui achètent des DVD, etc, c’est pour ça que y’a pas vraiment comment dire... Une phrase propre pour définir un fan” (Lina)*

Ainsi, tous les points de vue rassemblés de chaque individu interviewé se complètent, et au final, nous retrouvons bien les différents éléments qui caractérisent un fan, proposés par Henry Jenkins ainsi que Melanie Bourdaa évoqués précédemment, même si, pour une majorité de ces individus, l'approche "active" du fan n'est pas beaucoup évoquée. C'est à dire la partie contributive à laquelle le fan participe. L'opinion majoritaire étant que cette participation n'est pas forcément nécessaire, et qu'un plaisir individualiste, une relation de fan à série animée peut être suffisante pour se dire fan.

## 2. Elaboration d'une échelle de degrés d'attachement et présentation des typologies

En s'inspirant de la notion de "degrés de fans", nous avons demandé à quasiment tous nos interviewés de se positionner sur une échelle de 1 à 10 afin de déterminer leur degré d'attachement vis à vis de la série qui leur tient à cœur (pour ne pas dire dont ils sont fans) et de justifier leur auto notation. L'échelle de référence que nous avons inventée est la suivante :

- *Entre 1 et 4 = C'est l'activité en bas de ma liste de préoccupations et je prends peu plaisir*
- *5 = Je prends plaisir à faire ce genre d'activité mais ce n'est toujours pas ma préoccupation première*
- *10 = J'adore ce genre d'activité, je peux passer des heures et pratiquer plusieurs fois par semaines sans prendre en compte la notion de temps ou de priorités.*

Par ailleurs, il faut prendre en considération que notre objet d'étude étant les fans de séries animées dans leur globalité, et non pas un genre en particulier, les individus ont choisi des séries animées diverses et variées, mais toujours inscrites dans les pôles de genres prégnants en France : animes japonais, sitcoms et web-séries françaises. Cependant, véritable série à succès parmi les fans d'animes, nous avons pu échanger avec plusieurs fans de l'Attaque des titans. Voici quelques exemples de réponses types regroupés par genres et par ordre croissant :

### ***Pour les animes :***

- *"Je dirai 5, j'en suis au début, je n'ai pas plus adoré que ça en visionnant le premier épisode, mieux ensuite. Je continuerai car on m'a dit que c'était mieux après."*

- *“Je dirais 8 ou 9/10. Encore une fois à cause de la baisse continue de qualité d’animation. Si je ne m’en tenais qu’à l’histoire, ce serait 10/10.”*
- *“9,99, pour rester un minimum modeste sur le fait que, forcément, je ne suis pas incollable sur tout”*
- *“10, même si je ne suis pas totalement à jour sur les comics parce que je déteste lire sur mon écran. Je mate régulièrement des vidéos d’analyse de la série, j’en parle/débats avec mes potes dès que l’occasion se présente et juste j’aime d’amour cette série ahah je compte d’ailleurs appeler mon futur chat Appa.”*

***Pour fans de sitcoms animées :***

- *“Je dirais 6, je n’ai pas encore tout regardé pour le moment mais je ne suis pas non plus incollable au sujet de la série. J’aime les séries animées mais elles ne sont pas non plus mes favorites.”*
- *“Ce serait 10 si je n’avais pas des lacunes dans les toutes dernières saisons. Du coup, mettons 9.”*

A partir de ces notations et d’autres paramètres en jeu, nous avons déduit différentes typologies de sériephiles sous **cinq catégories** différentes en nous inspirant de théories préexistantes : **“sériephile suiveur”**, le **“sériephile critique et distancié”**, le **“sériephile-addict”**, le **“sériephile connecté”** et enfin le **“sériephile méthodique amateur”**. (Voir annexe 5)

Pour précision, cette typologie n’est en aucun cas un modèle réaliste, ni ne sous-entend une quelconque hiérarchie entre ces individus, mais nous nous basons seulement sur leurs expériences et leurs réponses. Par ailleurs, nous avons voulu nous focaliser sur certains “types” de relations aux séries, mais il en existe bien évidemment plein d’autres. A partir des notations individuelles, la synthèse des critères proposés par les fans eux-mêmes ainsi que des critères préexistants proposés par les théoriciens, voici les axes à partir desquels nous nous référerons : La durée **d’ancienneté** du fan, les **connaissances** à propos de la série animée et culture des séries animation, la **participation active** à travers la pratique d’une **activité liée à l’attachement** à la série animée, l’impact de la série sur l’**apport personnel** (construction sociale et identitaire), l’impact de la série sur le pan **émotionnel**, le suivi de l’**actualité** de la série animée, volonté de partage, l’**appartenance** à un **fandom**.



Cette typologie ne prendra pas en compte les différences de genres (animes et sitcoms américaines rentreront dans les mêmes cases qui resteront générales comme nous considérons que les critères d'évaluation restent assez similaires). Un individu n'est pas forcément restreint à une catégorie type mais peut se retrouver dans plusieurs descriptions en même temps. A quelques différences près par rapport aux typologies proposées par Clément Combes, celles que nous proposons sont assez similaires et reprennent plus ou moins les mêmes caractéristiques mais nous avons cherché à transposer ces caractéristiques à une situation plus actuelle et plus en relation avec les enjeux des plateformes virtuelles et sociales auxquelles participe le fan.

#### a. Le « Sériephile suiveur »

Le premier type de sériephile, **le suiveur**, est d'après Clément Combes, un individu qui *“s'inscrit dans un régime de type consommatoire.”*<sup>77</sup> Cette consommation s'apparente à un visionnage fréquent, régulier, notamment de “suivre” ce qui se passe en direct à la télévision, à travers les grilles de programmes. Ce type de visionnage consommatoire peut également rappeler un côté nostalgique, notamment le fait de se poser devant la télé en étant plus jeune et de regarder des dessins-animés.

D'un certain point de vue, chaque individu qui consacre du temps au visionnage de sa série est un consommateur, et nous pouvons tous l'être. Sur l'échelle que nous avons présentée, le sériephile consommateur se situera à partir de 5 : il *“prend plaisir à mener à bien cette activité de visionnage mais ce n'est toujours pas sa préoccupation première”*, ce qui n'empêche pas que celui-ci suive certaines “routines” qui rentrent dans ses hobbies par exemple. En effet, les sériephiles qui ont connu leurs séries grâce à la télévision pouvaient avoir l'habitude de s'adonner à *“un suivi assidu de l'agenda et les rendez-vous fixés par les diffuseurs”*.<sup>78</sup> Avec l'arrivée des plateformes de SVOD et streaming, la consommation comme nous avons pu le constater a permis au fan de jouer avec la temporalité du visionnage.

Pour autant, la fréquence et la quantité d'épisodes visionnés ne semble pas avoir un impact sur le degré d'attachement. Là où nous voulons en venir, c'est que le sériephile consommateur peut très bien avoir un rythme de visionnage très fréquent (plusieurs fois par semaine), tout comme il peut regarder des séries de manière inconstante avec des laps de temps très écartés mais pour autant toujours apprécier cette activité. Un individu peut avoir regardé

---

<sup>77</sup> COMBES Clément. « La pratique des séries télévisées : une sociologie de l'activité spectatorielle. » Economies et finances. Ecole Nationale Supérieure des Mines de Paris, 2013. URL : <https://pastel.archives-ouvertes.fr/pastel-00873713/document>, p. 382

<sup>78</sup> *Ibid.*, Chapitre 3 : « Visionner : les séries comme art du temps » p. 204

d'une traite ou intensément une série animée A, être très attaché à cette série A mais passer à une autre série B à la fin du visionnage de toutes les saisons (ou d'une grande partie) de la série A et donc ne pas la visionner pendant un grand laps de temps jusqu'à que l'occasion ou l'envie se présente.

Comme l'évoque Florian, *“Personnellement, je me considère plutôt comme un consommateur dans le sens où lorsque j'ai fini une série je passe à autre chose. De plus la plupart du temps, la série, je la regarde en streaming.”* Mais cette identification à consommateur serait plutôt à prendre au sens large, dans sa pratique globale et pas forcément pour son anime favori, *l'Attaque des Titans* car, paradoxalement, Florian n'est pas seulement consommateur puisqu'il effectue tout de même des recherches et s'intéresse à connaître la série en profondeur et en visionnant des vidéos explicatives :

*“J'en suis à un stade où je regarde des vidéos explicatives sur YouTube pour en savoir un maximum sur l'anime.”*

Si le cas de Florian se situe dans un entre-deux : entre consommation et recherche d'approfondissement par la connaissance, qui reflète le sériephile méthodique et critique, se dire consommateur ne signifie donc pas être seulement dans l'optique d'un visionnage à l'image de binge watching, (pratique de visionnage de série en rafale sur lequel nous reviendrons) de visionnage d'une série A pour passer à une série B et ainsi de suite, mais celui-ci peut se détacher de ce simple schéma et tout aussi bien s'intéresser à tout ce qui tourne autour de la série en question. Nous sommes tous initialement consommateurs si nous regardons des séries sur une certaine temporalité, mais nous sommes plus que consommateurs si nous cherchons à aller plus loin.

Lorsque nous pensons au terme « consommation », nous pensons également à **quantité**. Clément Combes évoque notamment le fait que le sériephile consommateur peut ne pas forcément chercher une très grande exigence envers la série qu'il désire visionner, mais c'est avant tout pour le divertissement, l'envie de prendre “un temps à soi” ou selon l'envie du moment que le visionnage aura lieu.

Avec la notion de quantité va également la notion de fréquence. Comme nous avons pu le constater grâce aux réponses récoltés à travers le questionnaire général sous forme de formulaire Google Doc, en ce qui concerne la fréquence de visionnage, une majorité consommait des séries animées au moins une fois par semaine. Ils constituent 59% des voix avec 79 personnes sur 134. En deuxième position 27 personnes sur 134 (20,1%) pratiquent le visionnage de séries animées au moins une fois par mois et en troisième position 10 personnes sur 134 (7,5%) disent consommer des séries animées une fois par trimestre. Nous avons pu également leur laisser le choix de répondre si leur fréquence de pratique ne se présentait pas

dans les réponses préexistantes, et nous avons eu énormément de diverses réponses.

Pour certains, leur visionnage s'effectue "tous les jours" ou au "moins une fois par jour" (sept voix au total). Notons que la situation actuelle ainsi que les périodes de confinement ont également eu un impact d'augmentation de cette fréquence étant donné que l'activité de visionnage est très ancrée au visionnage domestique et individuel. D'autres rapportent que le confinement leur a permis "d'accentuer leur fréquence de visionnage." Un internaute a répondu "*Avec le confinement en 2020, j'ai eu du temps pour regarder des séries animées un peu tous les jours*". D'autres consommateurs/fans peuvent être impulsés par phases qui peuvent survenir en fonction de la diffusion sur plateforme de saisons par exemple. Une internaute a répondu que cette fréquence dépendait de la sortie "*d'snk (l'Attaque des Titans) saison 4, MHA (My Hero Academia) et Dr Stone.*" Par ailleurs pour cette internaute, les animes représentent une partie de son enfance ainsi qu'un hobby, mais pas une passion. Le visionnage d'anime a surtout marqué son adolescence, nous pouvons sous-entendre que passé l'âge adulte, ce visionnage est donc beaucoup moins fréquent.

Si le visionnage lié au type consommatoire peut-être le résultat d'une opportunité de visionnage ou d'un simple hasard, il est également lié à des "phases", où à certains moments un consommateur sera pris par ce qu'on appelle la "*hype*", c'est à dire un engouement médiatique qui aura une grande ampleur. Nous pouvons d'ailleurs interpréter le caractère "suiveur" du sériophile "suiveur" comme un suiveur de tendances et de ce qu'on lui recommande.

Pour prendre un exemple, Nous pouvons penser par exemple à la série l'Attaque des Titans qui a eu un succès monstre depuis 2017 et figure toujours parmi les séries les plus cultes ces derniers temps, notons d'ailleurs que c'est la série la plus ressortie lorsque nous avons posé la question sur le Google Doc. Si cet engouement continue de perdurer pour certains, pour d'autres, ce n'est plus forcément le cas.

En résumé, le visionnage de type consommatoire et **seulement** consommatoire se limite bien à un **visionnage opportun, ritualisé ou bien dépendant de phases ou du contexte de situation** (confinement), qui peut varier en intensité mais se restreint bien seulement au plaisir de l'activité et non pas à une recherche plus approfondie ou une recherche d'acquisition de connaissances supplémentaires.

#### b. Le sériophile critique et distancié

A la différence d'un sériophile consommateur, le critique va comme son nom l'indique poser un regard critique et plus exigeant sur le contenu. Pour précision, lorsque nous parlons de

critique, ce n'est pas forcément de critique négative, mais de l'art de pouvoir donner un jugement critique, esthétique. Nous pouvons nous baser sur le modèle de la critique de cinéma qui nous semble pertinente mais pour le coup transposé aux séries animées. D'après Wikipédia, *“Le critique de cinéma est une personne qui propose une lecture d'un ou plusieurs films. Cette lecture, également appelée critique [...]. Il demeure plusieurs façons d'aborder la critique. Une première est celle de l'entrevoir comme un avis et une seconde est de la penser comme une analyse de film.”*<sup>79</sup> Si nous devons le situer sur l'échelle de degré d'attachement, nous pourrions le situer entre 5 et 10. Tout comme le suiveur/consommateur, le critique peut visionner une série animée mais passer ensuite à autre chose, mais s'il est très attaché, il peut se révéler passionné et participer à des débats.

Ces sériephiles possèdent des critères d'appréciation souvent plus fournis que d'autres, et ont une opinion qui peut parfois aller en contradiction avec l'opinion populaire. Même s'il est vrai que nous avons tous nos critères d'appréciation, ceux du critique seront souvent appuyés par une expérience en la matière et un regard que celui-ci aura travaillé. S'il est attaché à une série animée, c'est que celle-ci a réussi à se démarquer des autres et apporté sa touche d'originalité. C'est notamment ce point de vue souvent distancié et parfois ambigu qui caractérise ce type de sériephile. En effet, si Florian situe son degré d'attachement à 9 pour *l'Attaque des Titans*, paradoxalement il n'accroche pas au genre de l'anime japonais ainsi qu'à d'autres sous-genres. Il s'agit d'un des rares animes à apparaître dans sa liste de favoris et qui lui tient à cœur :

*“Je ne regarde que très peu d'anime, tellement peu que je peux les compter sur les doigts d'une seule main (SNK, One Piece, One Punch Man, Hunter x Hunter, Death Note). Je n'accroche pas vraiment, et j'ai vraiment du mal à en finir un (SNK et Death note sont les 2 seuls que j'ai finis). Je ne suis pas non plus fan de séries animées, mais pour des raisons différentes. Les séries comme les Simpson sont en général des séries pour amuser la galerie dans des épisodes indépendants. Ce que je recherche dans une série c'est avant tout un scénario à regarder, je ne regarde pas trop les séries humoristiques (sauf South Park qui est vraiment une grosse parodie de la société et que je trouve limite choquant que certains épisodes soient devenus vrais aujourd'hui).”* (Florian)

---

<sup>79</sup> Source :

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Critique\\_de\\_cin%C3%A9ma#:~:text=Il%20demeure%20plusieurs%20fa%C3%A7ons%20d,%2C%20ou%20non%2C%20le%20film.](https://fr.wikipedia.org/wiki/Critique_de_cin%C3%A9ma#:~:text=Il%20demeure%20plusieurs%20fa%C3%A7ons%20d,%2C%20ou%20non%2C%20le%20film.)

La distance que prend Florian avec les animes ainsi que son point de vue vis à vis des séries humoristiques révèle également un parti pris qui ressemblerait à un début de critique.

Par ailleurs, cette pratique de la critique, à laquelle s'adonnaient déjà les cinéphiles est également une pratique qui existe au sein des communautés de fans de séries animées. Nous avons pu d'ailleurs échanger avec certains individus qui ont déjà rédigé des critiques en tant qu'amateurs et non à niveau professionnel sur le site SensCritique.com, un site français qui permet à des internautes de s'exprimer sur des séries et autres contenus relevant de la pop culture (films, bandes-dessinées, jeux vidéo...).

Le caractère d'ancienneté vis à vis de la relation du fan avec une série animée spécifique n'est pas forcément une nécessité adossée à la personnalité du critique, c'est à dire qu'un critique peut découvrir une série et en être fan depuis peu de temps, être nouveau dans une communauté de fans mais avoir déjà un bagage de connaissance d'autres séries animées. Pour prendre un exemple, lorsque nous avons interrogé Alexandre, qui réalise des critiques sur SensCritique.com, celui-ci venait de commencer l'anime *l'Attaque des Titans*. Il nous dit "*Je l'ai découverte sur Netflix et je débute tout juste.*" Ce qui ne l'a pas empêché pas de donner son avis sur la série en question qu'il a pu poster sur le site SensCritique, même si celle-ci était courte. Nous lui avons demandé depuis combien de temps il réalise des critiques et s'il s'agit d'une activité qu'il affectionne particulièrement et Alexandre nous a répondu :

*" (Depuis) Quelques années, je ne fais pas de critiques complètes longues ou rédigées de manière pointues mais j'en écris. J'aime beaucoup partager mon ressenti et ma vision d'une œuvre surtout quand je l'ai appréciée."*

Forcément, le critique, s'il a apprécié une série fera forcément part de ses émotions et de sa subjectivité, mais comme l'a évoqué également précédemment Alexandre, *Un "vrai" fan est celui [...] qui sait faire une analyse claire et objective, même si toute émotion est subjective, de ce qui fait la qualité de cette série animée.*" Par ailleurs, la critique n'est aujourd'hui pas seulement pratiquée à l'écrit mais elle est déclinée également à travers des supports vidéo, et nous voyons beaucoup de youtubeurs ou des "reviews", des analyses et critiques de séries animées.

Le caractère que nous voulons souligner chez le critique et qui peut le distinguer de consommateurs, c'est la volonté **d'échanger**, de **comparer** avec d'autres individus, et de ne pas forcément garder sa propre consommation à un stade individuel. Si la quantité est visée

chez le consommateur, c'est plutôt la **qualité** qui est ciblée chez le critique. Le sériephile critique sera plus enclin à trouver des réflexions derrière ce qu'il voit, à faire un travail de décodage et d'interprétation.

c. « Le sériephile addict »

Le troisième type de sériephile que nous reprenons des typologies proposées par Clément Combes est le « sériephile-addict ». D'après le sociologue, chez l'addict, *“La prévalence de l'émotion est en quelque sorte poussée à son paroxysme, lequel est pris par la fiction à un point tel qu'il perd peu ou prou la maîtrise de sa consommation.”*<sup>80</sup> Cette description exhibe clairement la force (mais également la faiblesse lorsque qu'il y a excès) du sériephile-addict comme étant un trop plein d'émotion, ou du moins un attachement intense et addictif avec la série animée qui leur tient à cœur. Sur l'échelle de degrés d'attachement il se situerait facilement entre 7 et 10. Le terme “addict” est comme le relève Clément Combes :

*“Tiré de l'anglais, aujourd'hui populaire, en particulier chez les jeunes générations, pour qualifier une vive appétence envers un produit culturel (films, jeux vidéo, musique, etc.)”. [...] Ainsi, se déclarer aujourd'hui « addict » (ou encore « accro ») semble ordinairement être une manière hyperbolique d'exprimer un « simple » goût prononcé pour quelque chose.”*<sup>81</sup>

Le terme d'addict est devenu en quelques sorte une expression, qui parfois peut exprimer de manière “hyperbolique” un attachement qui rend l'individu aliéné à sa série, et dont parfois, lui-même en a conscience et joue de l'expression comme un moyen d'autodérision à prendre au second degré. Parmi nos interviewés, certains utilisent bien le vocabulaire lié à l'addiction :

*“En fait j'étais habituée aux dessins animés merdiques de Nickelodéon et j'étais très peu ouverte aux nouveautés, du coup chaque fois qu'ils annonçaient qu'après ce que je regardais ce serait Avatar, je zappais. Puis un jour ma soeur m'a dit « mais non c'est bien on regarde » et depuis je suis accro.”* (Mélanie)

---

<sup>80</sup> COMBES Clément. « La pratique des séries télévisées : une sociologie de l'activité spectatorielle. » Economies et finances. Ecole Nationale Supérieure des Mines de Paris, 2013. URL : <https://pastel.archives-ouvertes.fr/pastel-00873713/document>, p. 387

<sup>81</sup> *Ibid.*, Chapitre 3 « Visionner : les séries comme art du temps », p. 197

*“J’aime bien me replonger dans l’univers, et surtout quand je revisionne un animé avec un ami. Et évidemment, j’ai juste envie de binge watch la suite à la fin de chaque épisode.” (Camille)*

Mais comment parler de l’addiction sans parler du fameux phénomène de binge watching : il s’agit d’une forme de visionnage boulimique consommatoire et « en rafale » de plusieurs épisodes à la suite, parfois jusqu’à tard dans la nuit, un peu sur le même mode que le sériephile consommateur mais avec une prégnance d’un visionnage non maîtrisé et compulsif quand il est abusif, le binge watching peut faire l’objet d’une pathologie et d’un dérèglement qui peut provoquer à long terme des séquelles (« extrême fatigue » ou encore isolement, difficultés de sociabilité etc...) <sup>82</sup> .

Depuis très récemment, des cas des patients atteints d’addiction au binge watching ont été reconnus au Royaume-Uni. C’est le psychothérapeute Adam Cox qui reporte avoir eu à s’occuper de patients dont un qui pouvait visionner jusqu’à plus de sept heures d’affilées des séries. Cela a affecté la vie sociale de l’individu, se retrouvant enfermé dans un “cercle vicieux”. Comme le rapporte Adam Cox : *“Un cliffhanger à la télé s’apparente à un mécanisme de récompense, comme l’alcool ou les drogues. Ça libère de la dopamine, ce qui peut être un problème pour ceux qui ont du stress ou de l’anxiété dans leur vie. Ça entraîne du manque de sommeil, ce qui empêche toute productivité, et empêche les gens de former des relations.”* <sup>83</sup>

Si le visionnage de séries est d’une part un moyen pour beaucoup de s’échapper de quotidien, de se divertir, de passer un moment agréable, pour sécréter de la dopamine, l’hormone du plaisir, d’un autre, la dépendance lorsqu’elle n’est pas maîtrisée peut avoir l’effet inverse voire même annuler l’effet de plaisir si le consommateur s’habitue à un visionnage trop excessif, car celui-ci risque de perdre plaisir. Parmi les interviewés que nous avons interrogés, aucun n’a cependant été sujet à de réels troubles suite à un visionnage excessif.

Parenthèse fermée sur le binge-watching, si nous nous focalisons sur d’autres facettes du sériephile-addict et cherchons à comprendre d’où viennent les émotions qui sont à l’origine de cet attachement. *“ Les séries catalysent toute la palette des émotions, de la joie devant un dénouement heureux jusqu’à la stupeur face à un évènement tragique : Certains moments paroxystiques de ces récits fictionnels peuvent donner lieu à des expériences fortes, qui*

---

<sup>82</sup>Source : <https://www.passeportsante.net/fr/Actualites/Dossiers/Fiche.aspx?doc=binge-watching>

<sup>83</sup> QUES Florian, « Au Royaume-Uni, l’addiction au binge-watching est désormais traitée médicalement », [biiinge.konbini](https://biiinge.konbini.com/popculture/binge-watching-addiction-royaume-uni-traitement), 07/01/2020, URL : <https://biiinge.konbini.com/popculture/binge-watching-addiction-royaume-uni-traitement>

*appellent plus encore un désir de les partager avec d'autres.*”<sup>84</sup> Certains interviewés nous ont fait part des moments “paroxystiques” qui les ont le plus marqués pendant le visionnage de leur série animée.

*“En terme de plot twist, je dirais l'ep 12, où l'anime qui avait un build up plutôt lent se transforme tout à coup en descente aux enfers et celui qui m'a le plus surpris et marqué, serait plutôt l'episode 23, où le héros rate sa 1ère tentative de sauvetage de l'héroïne, et la tue de lui-même, ce qui est suivi de l'élément de résolution menant au FINAL de l'ep 24, faisant osciller le mood, de l'enfer à l'espoir à nouveau”* (Jérôme)

*“Le combat intérieur de Siri que j'ai vraiment trouvé bien foutu. Le moment où Aldana va rentrer sur le ring pour la finale et que Katana balance son morceau qui on croit va lui être fédérateur mais au final c'est « Moins d'une minute » là mon cœur s'est brisé.”*  
(Geoffrey, à propos de *Lastman*)

Les plot twists (revirements de situations) et d'ambiance, comme l'évoque Jérôme sont constitutifs dans certains animes de grands pouvoirs vecteurs d'émotions intenses. Dans les animes, si ce sont souvent des scènes de combat, de mort, qui “catalysent”. L'animation est au même titre que le film un médium qui, si le scénario est bien construit, sollicitent plus que notre attention mais également tout un spectre d'émotions fortes : empathie, compassion, admiration, espoir, incompréhension, stupeur, haine, provoquant même pour certains des pleurs, de joie ou de tristesse. Si ces scènes nous transportent dans de tels états, c'est qu'elles ont réussi à nous projeter dans la fiction.

Dominique Boullier évoque la notion “**d'investissement émotionnel**” qui est relié à ce dont nous avons évoqué précédemment sur la notion “d'attention focalisée”. *Le passionné, à l'autre extrême, s'enthousiasme et s'irrite de tout, la télévision est chargée d'intensité émotionnelle, il lui en prend, lui en rend, en projette, en diffuse autour de lui* »<sup>85</sup> Cette relation de passionné est bien ce qui caractérise le sériophile-addict, à l'opposé d'un spectateur qui resterait stoïque ou insensible, le sériophile-addict visionne comme s'il vivait les choses.

*“Quand je suis très hypé par quelque chose, ça reste pour toujours.”*

(Florian)

---

<sup>84</sup> COMBES Clément. Chapitre 6 : « Partager : entre plaisir intime et activité collective », « La pratique des séries télévisées : une sociologie de l'activité spectatorielle. » Economies et finances. Ecole Nationale Supérieure des Mines de Paris, 2013. URL : <https://pastel.archives-ouvertes.fr/pastel-00873713/document>, p. 343

<sup>85</sup> *Ibid.*, Chapitre 3 « Visionner : les séries comme art du temps », p. 195



#### d. Le sériephile connecté

Le sériephile connecté est simplement celui qui en dehors de sa pratique de visionnage a la volonté de rester à l'affût d'annonces officielles, de scoops, de théories, d'articles etc, en suivant des comptes officiels sur les réseaux sociaux comme cela est le cas pour Florian, qui dit avoir découvert la série notamment grâce à Twitter. Mais son champ d'activité sur les réseaux sociaux ne se résume pas seulement à défiler son fil d'actualité : celui-ci peut réagir, être actif au sein d'une communauté, d'une page, d'un groupe, d'un blog, site, etc.

Les sériephiles deviennent internautes et par le biais de cette démarche, nous pouvons évoquer la notion de transmédia. Pour donner une définition exacte, d'après une citation d'une étude menée sur les [fans de séries](#), il s'agit d'un :

*« Processus dans lequel les éléments d'une fiction sont dispersés sur diverses plateformes médiatiques dans le but de créer une expérience de divertissement coordonnée et unifiée. Idéalement, chaque médium apporte sa propre contribution pour le développement de l'histoire » (Henry Jenkins). Cela peut consister à créer un site web où publier une biographie des personnages d'une série, ou bien à créer une application-jeu ou résoudre une question restée énigmatique dans un récit plus largement diffusé. »<sup>86</sup>*

Nous pouvons voir le transmédia comme un patchwork de différentes plateformes ou médias qui se distinguent par leur forme mais qui au fond, se complètent en faisant référence aux mêmes univers. Par exemple, de nombreuses séries animées étant souvent déjà des adaptations de mangas ou de comics, sont devenues également adaptées en jeux vidéo. Pour citer un exemple, L'anime *Steins;Gate* dont est fan Jérôme a la particularité d'être initialement un jeu vidéo (visual novel) qui a par la suite été adapté en anime. Mais les internautes eux-mêmes sont capables de produire indépendamment des choses qui vont dans la continuité de leurs séries animées, à travers les forums, des réseaux sociaux etc et dont nous verrons quelques champs d'activité plus tardivement.

Par ailleurs, l'un des inconvénients que nous n'avons pas encore évoqué concernant les échanges sur internet qui fait frémir beaucoup de fans est la notion de spoil (ou spoilers) c'est à dire la révélation anticipée d'une intrigue, scène, événement mais dont une grande majorité

---

<sup>86</sup> RASOLOFOARISON Dina, Feiereisen Stéphanie, "Fans de séries : addiction ou prise de contrôle ?", [lejournal.cnrs.fr](https://lejournal.cnrs.fr/billets/fans-de-series-addiction-ou-prise-de-contrôle), 12/01/2021, URL : <https://lejournal.cnrs.fr/billets/fans-de-series-addiction-ou-prise-de-contrôle>

d'individus cherchent à s'en éloigner, pour préserver leur ignorance préférant découvrir par eux même la scène en question. Beaucoup appréhendent le spoil comme étant la bête noire et tentent de l'éviter, parfois avec beaucoup de difficultés, notamment sur les réseaux sociaux où n'importe qui peut spoiler en publiant simplement un post :

*“ C'est la guerre en ce moment. Tous les hardcore qui lisent et regardent l'episode quand ils sort se font un malin plaisir à link (diffuser par le biais de pièces jointes comme des images, gifs, vidéos...) des images et à spoil. Genre le dimanche je sais que je vais plus sur twitter sinon je me fais spoiler snk (l'Attaque des Titans)”*

(Elysa, 23 ans, Graphiste Designer)

*“Je les fuis comme la peste.”* (Geoffrey)

*“Oui je les appréhende et j'essaie absolument de ne rien lire, il y en a partout, que ce soit dans des commentaires, des forums, des vidéos, même quand on tease que le prochain épisode sera exceptionnel par un média ou un ami par exemple, cela me déplaît, je préfère découvrir tout seul, faire mon expérience tout seul sans aucun spoil pour plus de surprises, de spontanéité et moins d'attentes.”* (Alexandre)

Grégoire, lui, exprime également son mécontentement face aux personnes qui “trollent”, c'est à dire des internautes volontairement malveillants ou taquins et, par diverses manières, cherchent à faire polémique ou à provoquer. Dans le cadre du spoil, c'est tout simplement un individu qui va s'amuser à spoiler en diffusant des scans (pages de mangas) ou des screens, ou l'annoncer simplement. Pour autant, dans certaines situation Grégoire cherche à s'autospoiler dans une logique de gain de temps, seulement lorsque l'histoire ne l'intéresse pas.

*“Oui, j'évite les spoils sur les histoires que j'apprécie. J'en ai une vision d'autant plus extensive que j'aime l'anime. Par exemple, sur SNK, quasiment tout ce qui parle, de près ou de loin, de l'univers me paraît être un spoil, car je vais forcément y penser pendant longtemps et me faire une idée de la suite sur sa base. J'ai une profonde aversion pour les gens qui spoilent “par troll”, je les trouve détestables. De plus en plus, je m'autospoile sur les histoires que j'apprécie moins, pour m'éviter de passer des heures et des heures sur un anime qui ne me tient que par une seule carotte scénaristique, parfois pas si bonne que ça.”* (Grégoire)

Mais si nombreux sont ceux qui cherchent à se mettre des œillères pour ne pas tomber sur un spoil, d'autres sont paradoxalement plutôt friands.

*“Je dois faire partie de ces rares personnes qui se fichent totalement d’être spoilées. Cela ne gâche en aucun cas une histoire. Pleins de films dont je connaissais déjà le dénouement comme Shutter Island ou Shining font aujourd’hui parti de mes films préférés. Encore une fois c’est l’émotion transmise qui compte et la manière dont elle est véhiculée qui m’importe. Autrement dit le “comment” et non le “quoi”. Autre exemple, toutes les semaines je lis les spoilers des scans de One Piece, et ça ne m’empêche pas de prendre des claques quand je les lis après en Français.”*

(Étudiant, 24 ans)

e. “Le sériephile méthodique et amateur”

Le type de sériephile que nous allons à présent évoquer est celui qui a le plus de chance de correspondre ou de s’identifier aux autres types que nous avons déjà évoqués précédemment. Pour esquisser les premières caractéristiques du méthodique amateur, pour Clément Combes, le sériephile méthodique est un :

*“ « mordu » de séries, de même que les premiers « cinéphiles » du milieu du XXe siècle se définissaient comme des « mordus de cinéma » Le méthodique conçoit la série comme un genre culturel singulier aux contours relativement établis, ouvrant sur un répertoire d’œuvres, certes vaste, mais dont il est concevable de faire le tour avec le temps et... un investissement quotidien.”<sup>87</sup>*

Le sériephile amateur méthodiste présenterait alors un attachement intense qui le situerait sur l’échelle que nous avons constituée entre 8 et 10. Au-delà d’un intérêt pour une série, il s’intéresse à accroître son champ de connaissances à un ou plusieurs genres dans leur globalité. Par ailleurs, le sériephile amateur peut en effet posséder plusieurs attributs qui représentent le sériephile consommateur, critique, addict et connecté, et en ce sens, le sériephile amateur et méthodique possède en partie un capital social et culturel qui a joué en faveur de la passion qu’il porte à un genre sériel ou soit il s’est fait sa propre culture générale par lui-même en s’auto-formant grâce à différents biais dont la démocratisation de l’accès à internet. La notion de temporalité et d’ancienneté peut être prise en compte étant donné que certaines séries animées s’étendent sur plusieurs années, plusieurs générations, et qu’un sériephile qui a

---

<sup>87</sup> COMBES Clément. « La pratique des séries télévisées : une sociologie de l’activité spectatorielle. » Economies et finances. Ecole Nationale Supérieure des Mines de Paris, 2013. URL : <https://pastel.archives-ouvertes.fr/pastel-00873713/document>, p. 384

découvert la série depuis ses débuts jusqu'à aujourd'hui aura forcément un avantage en terme "d'expérience" qu'un néophyte qui ne suivrait la série que depuis peu de temps. Cela est d'autant plus flagrant avec les séries animées qui ont un très grand nombre de saisons ou d'arcs notamment les sitcoms américaines telles que les Simpson, South Park, les Griffins etc... diffusées initialement par le biais de la télévision depuis les années 90 en France et dont la production est toujours en cours de production. Pendant l'enfance, une partie des interviewés ont déjà visionné des séries animées depuis très jeunes, notamment des séries mainstream mais qui ont plus ou moins une vision plutôt nostalgique et sont passés à autre chose après l'adolescence, mais certains amateurs, eux, ont continué de s'intéresser jusqu'à l'âge adulte, en grandissant en même temps qu'évoluent les séries. Le terme de vétéran est plutôt adéquat pour qualifier ainsi les sériephiles amateurs qui ont accumulé tout un bagage d'expérience.

*“Je l'ai découverte en 94. (Peut-être 93, mais plus probablement 94.) C'est très vague dans mon esprit pour les débuts, pour établir une chronologie et en dire mes premiers souvenirs. Quelques gags slapstick m'ont marqué, comme la figure de Bart déformée par le sèche-cheveux dans Terreur à la récré.” (Régis)*



Bart se faisant « sécher les larmes » avec un sèche-cheveux par Homer, source :  
<https://canwehaveapooldad.files.wordpress.com/2015/07/01-05a-hairdryer.gif>

Nous avons donc interrogé chacun des interviewés pour savoir s'ils considéraient avoir une bonne culture générale des séries animées et s'ils s'intéressaient à d'autres séries animées que celle pour laquelle ils se déclaraient "fan". Tous s'intéressent effectivement à d'autres séries animées, souvent du même genre que leur série animée favorite et d'autres s'intéressent également à des genres différents. L'adolescence et l'enfance semblent être les périodes pendant lesquelles le visionnage de séries animées a atteint un certain sommet.

*“Celles de mon enfance j'en ai regardé beaucoup, et j'ai vu pas mal de vidéos internet revenant sur celles de cette époque, donc l'un dans l'autre, j'ai sans doute une bonne*

*culture générale pour les années 80-90. (Ayant vu un blind-test de cette époque fait par le JDG lors du dernier Zevent et ayant trouvé les candidats peu doués quand je trouvais presque tout, probablement) Celles d'aujourd'hui en revanche bien mois. J'en regarde, mais modérément. Encore moins celles destinées à tous publics. Mais bossant auprès des enfants, forcément, j'en connais tout de même.” (Régis)*

*“Avec mon adolescence et encore aujourd’hui, je suis surtout branché mangas et animes. Sur ce point, je dirais que j’en consomme trop et depuis trop longtemps pour qu’on puisse me qualifier de néophyte dans le domaine mais que je reste quand même très loin d’un très gros consommateur. Là encore, je dirais donc que j’ai une culture des animes relativement bonne mais pas incroyable. A noter quand même que je connais donc quelques séries des années 80-90 (...) puisque c’est un « monde » auquel j’ai été sensibilisé très jeune. Non seulement je pense que ça m’a donc apporté une certaine culture générale des série animées mais ça a clairement influencé la façon dont mon capital culturel s’est formé et continue à se construire (même au-delà de l’animation d’ailleurs).” (Massimo)*

D’autres possèdent également un bon bagage mais se sont mis à s’intéresser plus tardivement, entre l’adolescence et l’âge adulte, jusqu’à maintenant et continuent de découvrir ou redécouvrir des séries animées cultes.

*“Pour ce qui est des animés, j’ai commencé à m’y intéresser sérieusement il y a environ deux ans. Mais les premiers animés qui m’ont marqué remontent à une douzaine d’années. Mes premiers coups de cœur furent : One Piece, Les Simpson et Wakfu. Plus tard j’ai découvert South Park au lycée qui reste aujourd’hui encore ma série humoristique préférée. Ensuite est arrivée ma première grosse claque avec l’Attaque des Titans qui m’a fait prendre conscience de la très haute qualité de réalisation que certaines séries pouvaient proposer. Mais c’est fin 2018 environ que j’ai commencé à en voir beaucoup plus (...) ” (étudiant 24 ans)*

*“Je regarde pas mal de séries donc je connais les séries animées les plus populaires je dirais. Après, je ne pense pas avoir une grande culture générale pour une discuter longuement avec des passionnés. Oui je m’intéresse à d’autres séries, notamment The Simpsons, Futurama ou encore, les Kassos.” (Lina)*

*“Un peu, mais j’ai aussi beaucoup de retard du fait que j’étais à l’école et maintenant que je travaille, et moi j’attends la sortie sur netflix car flemme des pubs sur sites si tu*

*payes pas ou sinon j'attend les sortie dvds ,mais bon souvent je regarde des extraits ou je lis les scans mais bon ca va je gère comme je peux.*” (Marion)

*“Paradoxalement, pas tant que ça je trouve. Il y a encore beaucoup de séries que je dois découvrir et souvent je suis à la ramasse genre il paraît qu’il y a eus des nouveaux épisodes de Adventure Time depuis le finale mais je les ai jamais trouvés/regardés. Mais je m’intéresse quand même à beaucoup de séries : She-ra and the princesses of power, (...) pour les américaines et niveau japonais j’ai regardé HxH, Fullmetal Alchemist (les 2 versions), Naruto (et Shippuden), Attack on Titans (...) J’en oublie sûrement.”*  
(Mélanie)

En outre, parmi tous les interviewés interrogé, aucun ne se revendique vraiment comme un vétéran ou un grand amateur, (peut être par modestie) mais pour autant cela n’empêche pas pour certains d’être vraiment passionnés et d’être capables d’énumérer des listes très fournies de séries animées de séries qu’ils ont déjà vues, tout en faisant preuve de visionnages divers et varié. Comme évoqué, le sériephile amateur et méthodique cherche également à réactualiser ses connaissances, et plus qu’un attachement pour une série animée, il possède un intérêt pour un ou plusieurs genres sériels, d’où son profil souvent éclectique. Entre l’émotion et la distanciation critique, le sériephile amateur sait faire preuve d’ouverture et ne reste pas forcément cloîtré dans une vision élitiste, même si cela peut être le cas, mais alors il s’agirait là d’une question de personnalité.

Par ailleurs, le méthodique a pose un regard particulier sur les séries animées, qui viseraient à légitimer un genre. De par leurs capacités d’analyse esthétique des séries animées, ils savent reconnaître lorsqu’une série peut être considérée comme un correcte, bonne ou mauvaise, en outre ils savent faire preuve d’analyse critique : *“Le méthodique nourrit un plaisir cultivé envers un genre dont il défend la légitimité culturelle. Il n’a en effet aucune hésitation quant aux qualité et potentiel esthétiques, formels voire subversifs de certaines téléfictions.”*<sup>88</sup>

*“J’ai adoré la première saison qui reste à mes yeux la meilleure en termes de réalisation et l’une des plus grandes claques que j’ai vécues dans la japanimation. Mais à chaque nouvelle saison, la qualité d’animation perdait peu à peu. La seconde est excellente mais un peu moins aboutie. La troisième, souvent considérée comme la meilleure, est excellente dans sa narration mais a beaucoup perdu en dynamisme et contient pas mal de temps morts dans sa première partie. [...] Quant à la saison finale, sa popularité*

---

<sup>88</sup> *Ibid.*, p. 385

*s'explique surtout par l'ampleur que prend l'histoire mais en ce qui me concerne la réalisation est trop banale pour un animé de cette envergure et je me suis pas mal ennuyé dans les premiers épisodes. Ça a souvent tendance à m'agacer quand on surévalue une œuvre (animés, films, séries...) alors que celle-ci est juste correcte sur la forme. (...)" (étudiant, 24 ans)*

Enfin, si cette auto-formation est le fruit d'un investissement individuel, cet individualisme s'ouvre vers le collectif par la volonté de partage et de consécration de sa propre personne par le biais de ses connaissances ou tout autre compétence personnelle au sein d'une communauté, d'un fandom, ou de toute autre activité en relation avec sa passion pour les séries animées. Si le sériophile amateur et méthodique peut faire de sa passion une profession, il peut rester amateur mais sa passion ne restera pas pour autant dans le silence. Comme l'évoque Clément Combes, *"cet amateur fait souvent preuve de prosélytisme, auprès de son entourage ou à destination d'autres amateurs internautes via la participation à des forums de discussion voire l'administration d'un blog."*<sup>89</sup>

En écho à ce caractère communautaire que peut présenter le sériophile amateur, nous avons demandé aux différents individus : *Reconnais-tu appartenir à un fandom, es-tu familier avec ces genres de communautés ?*

*"J'ai dû chercher fandom sur internet déjà avant de répondre à la question, ça donne une vague idée de la réponse. Mais après avoir fini SNK, je me suis mis à avoir un PP<sup>90</sup> Reiner sur Twitter, à écouter des playlists de l'œuvre en permanence, et à dessiner Historia ou Jean sur Illustrator. Alors théoriquement, il est probable que je fasse parti de cette communauté de fandom sans le savoir." (Florian)*

*"Je suis un fan. Après, est-ce que je fais partie de quelque chose, je ne sais pas vraiment. J'en parle avec des amis, mais ça reste un réseau restreint. Mais oui, quand je vais sur une vidéo youtube qui parle de SNK et que je débats avec des gens de la suite, je suis plus au moins au sein d'un fandom." (Grégoire)*

*"Alors je sais pas si on parle toujours de fandom à l'ancienne avec un véritable fan club et tout mais je fais par exemple partie de Neurchis (...) ainsi que d'un groupe américain de fans (qui viennent d'un peu partout finalement) pour She-ra qui a beaucoup plus une vibe fan club que les neurchis. Dans tous les cas, c'est un lieu*

---

<sup>89</sup> *Ibid.*, p. 385

<sup>90</sup> Abréviation qui signifie « photo de profil »

*d'échanges où on peut débattre avec passion sur la série, ce qui est chouette, et il y a aussi tout le côté humoristique des memes etc qui est génial. Quand j'ai découvert le premier neurchi (avatar), je n'en revenais pas d'avoir vécu sans memes d'Avatar toutes ces années et je suis allée m'abonner à plein de comptes sur insta et j'ai scrollé pendant des heures.*” (Mélanie)

Certains ont une image mitigée des fandoms, ayant en tête l'image de communautés toxiques et élitistes :

*“ En général, les fans très investis me mettent mal à l'aise, et j'imagine que cela doit être encore pire pour ceux qui ne sont pas fans donc j'essaye de m'en détacher.”*  
(Camille)

*“Mon avis sur les fandom est mitigé car d'un coté on a des communautés incroyables mais d'un autre certaines sont presque toxique. ”* (Luka)

Si nous pouvions affilier des individus au rang d'actifs et contribuant à la “culture participative” au sein d'une communauté pour reprendre le terme d'Henry Jenkins, ce serait les youtubeurs avec qui nous avons pu partager notre questionnaire ainsi que ceux qui échangent sur la plateforme Senscritique, les forums ou encore les individus qui pratiquent la création de memes, ou de fanart sur qui nous reviendrons plus tardivement. Sans oublier de mentionner l'aka-fan (Massimo) ayant réalisé un mémoire sur « la lecture de mangas et le visionnage d'animes » qui participe tout de même à la transmission d'un savoir.

## **C) La fiction animée comme expérience de pensée et construction identitaire**

### **1. L'impact social : un entourage mitigé et parfois vecteur de remarques négatives**

La culture des séries animées a influencé les goûts, elles ont permis d'en apprendre plus sur ces univers fictifs mais également sur nous-même, en marquant parfois nos pensées, nos réflexions, voire nos philosophies et styles de vie en transposant ces réflexions à notre vie quotidienne en tant qu'adulte dans une société. La question est à présent de savoir à partir de notre enquête ce que les séries animées ont généré sur la **construction identitaire, sociale et culturelle** de nos interviewés. Deux questions se posent à nous : nous voulions savoir ce que nos interviewés pensaient du stéréotype qui perdure depuis plusieurs années selon lequel les



dessins-animés ne sont pas faits pour les adultes et savoir s'ils ont été sujets à des critiques négatives de la part de leurs proches pour ainsi déterminer le genre d'influence que les séries animées ont sur leur vie sociale. La question leur a été posée sous la forme suivante : "As-tu déjà eu des remarques négatives (de la part de tes proches ou de personnes extérieures à ton entourage) sur ton attachement pour les séries animées en tant qu'adulte ? Si oui, comment as-tu réagi ?".

Les réponses furent très pertinentes et montrèrent que, dans la très grande majorité des cas, lorsqu'un interviewé a déjà connu des reproches, c'est avec distance et indifférence qu'il prend ces remarques, comprenant que l'ignorance d'autrui n'étant pas un motif nécessaire pour un débat. Comme nous pouvons le constater, la plupart des individus qui critiquent le visionnage et l'attachement aux séries animées sont souvent des adultes plus âgés, en l'occurrence les parents, ce qui soutiennent l'idée que le préjugé est dû en partie à cause de l'écart générationnel et culturel. Pour autant, cela n'empêche pas nos interviewés de continuer de vivre leur passion :

*" j'ai découvert la culture japonaise en général à travers les animés. Ma mère m'a souvent dit que ça serait une passe, que quand je grandirais j'arrêterai d'en regarder ou d'en lire. Quand j'étais au collège on était un peu les weirdo ceux qui aimaient les animés. Alors que maintenant tout le monde a vu les animés basiques. Mes proches ont souvent cru que c'était un effet de mode. Pas de chance la mode dure depuis plus de 10 ans maintenant. Comment réagir aux adultes qui critiquent ça ? Juste les ignorer parce qu'ils ne savent pas de quoi ils parlent. "* (Elysa)

*"Quand on me fait une remarque là-dessus, je réponds avec humour et si je connais la personne, je lui ferais une remarque au second degré sur un de ses passe-temps."*  
(Luka)

*Ma mère m'a déjà reproché de perdre mon temps à regarder des animés mais chacun occupe son temps libre comme il le veut donc je m'en fous un peu. Et puis il y a des séries animées pour adultes donc c'est un peu ridicule de considérer qu'à partir du moment où c'est animé, c'est pour les enfants ; je ne mettrai jamais un enfant devant South Park par exemple.* (Camille)

En faisant preuve de rhétorique, Massimo propose une réponse logique et des arguments très pertinents pour déjouer le préjugé :

*“De manière générale, je réponds quelque chose qui soit illustre que la critique faite aux séries animées n’a pas de sens parce qu’elle n’est pas généralisable à l’ensemble du média soit illustre que la critique pourrait aussi s’appliquer à d’autres médias. Dans les deux cas, l’idée est de montrer que parler d’un média d’une façon monolithique est rarement une bonne idée et qu’avoir un avis vraiment pertinent dessus demande de s’intéresser au média en question.”*

## 2. L’impact culturel : lorsque l’attachement se prolonge par les produits dérivés et l’assimilation de références à la pop culture

Par la suite, nous cherchions à savoir leur opinion par rapport à un deuxième stéréotype selon lequel les séries animées seraient seulement limitées une source de divertissement et d’échappatoire rendant le spectateur passif et uniquement consommateur ou si au contraire, les séries animées ont une forme d’utilité, et plus globalement un impact positif sur leur vie en tant que jeune adulte.

En retournant ces hypothèses sous une formulation plus objective, nous avons demandé à chacun de nos participants à l’enquête : “Penses-tu que cette série animée (ou les séries animées en général) ont forgé une partie de ton **identité** ou de ta **culture personnelle** ?”.

Les réponses furent très variées, et nous avons pu trier les réponses sous trois thématiques récurrentes : l’influence des séries animées sur leur **consommation de biens culturels** issus de la pop culture, La consommation de séries animées comme un moyen de **forger des goûts, un regard esthétique**, et l’impact d’univers et situations fictionnelles sur la réalité quotidienne et **séries matières à réflexions personnelles**.

L’influence des séries animées a bien un impact sur notre consommation qui se reflète également sur ce que nous dépensons sur le plan financier, c’est à dire notre capital économique. Les séries animées représentent des biens culturels au même titre que d’autres biens issus de la pop culture et répondent à des stratégies marketing qu’il s’agisse des séries animées américaines, japonaises ou françaises. Ainsi, l’attachement à une série ne s’arrête pas à son visionnage, mais il peut se poursuivre par la valeur matérielle de produits dérivés. (goodies, figurines, jeux, posters, vêtements, etc...) Les goodies collectés sont autant d’éléments tangibles qui montrent notre attachement à un objet culturel mais qui joue également sur l’image de fan que l’on renvoie à autrui.

Jacqueline Berndt (professeur d'étude mangas et esthétique d'arts média) évoque le terme de "mangaesque" terme qui renvoie à *"un ensemble de styles et d'attitudes liés aux mangas en tant que textes littéraires et graphiques, et un ensemble de modalités de production et de distribution des produits culturels qui exercent un impact sur les cultures et les styles de vie des consommateurs."*<sup>91</sup> Ce terme s'applique aux fans d'animes mais pourrait se transposer à d'autres fans de séries animées. En outre, le fan de séries animées, mangas s'approprie une culture mangaesque, dans laquelle il participe en reprenant des codes culturels comportementaux et un style de vie marqué par ces codes. Mais il y a également une notion de continuum, un spectre sur lequel se situe l'attachement d'un fan à une culture, entre le fait de considérer une culture comme un hobby, ou comme un véritable style de vie.

*"Comme je l'ai dit précédemment, quand je suis très hypé par quelque chose, ça reste pour toujours. Je prends l'exemple Game of Thrones qui m'a vraiment marqué, vraiment mon top 1 des séries. Si j'avais la possibilité de partir en Croatie découvrir Port Réal pour de vrai, je le ferais. Acheter des cosmétiques, des goodies ou autre gadgets en lien avec la série, pareil (pour le coup c'est un mauvais exemple parce que j'en ai pas... mais j'ai du One Piece, ironique non?). (...) je tiens à préciser qu'il serait plus facile pour moi d'acheter un goodie GoT qu'un goodie SNK, sûrement par rapport à ce que j'ai répondu à la question sur les préjugés que les gens ont sur les animes. Je pense que c'est une série qui s'est ancrée dans les mœurs des gens. (...)"*

(Florian)

Ainsi, lorsque Florian évoque son envie de pouvoir dépenser pour des goodies, il est indirectement influencé par l'envie de collectionner des biens matériels, qui est une pratique assez récurrente chez les fans de culture pop. Nous avons d'ailleurs demandé à nos enquêtés s'ils possédaient des produits dérivés de séries animées et s'ils étaient prêts à investir de grandes sommes pour ces produits dérivés, mais la plupart ne font pas l'objet d'une passion démesurée pour la collection, la possession matérielle restant raisonnable. Les objets qui reviennent le plus sont les mangas (dont quelques enquêtés possèdent des collections entières), les figurines, DVD ainsi que le merchandising textile (prêt-à-porter).

*"Alors, si ça compte, j'ai quand même un petit nombre de mangas à la maison. Sinon, j'ai l'une ou l'autre figurine mais aussi pas mal de t-shirt « wearable » et des petits*

---

<sup>91</sup> PRUVOST-DELASPRE, Marie (dir.), *L'Animation japonaise en France : réception, diffusion, réappropriations*, Paris, L'Harmattan, 2016, p. 62

*colliers faisant référence à des animes/mangas. (...) Cependant, je pense que ça ne représentera jamais une part très importante de mon capital financier.” Massimo*

*“Oui, une peluche Appa, un autocollant Aang pour mon mac (ça lui fait l'état d'avatar avec la lumière de la pomme ahah), le livre « Legacy » et plusieurs comics, et je viens d'acheter une veste brodée avec l'insigne de l'air. D'habitude, je ne mettrais pas trop d'argent parce que je suis pas dépensière de base (...)”*

*“En dehors des DVD, pas grand chose. Une figurine, une cannette de Duff datant de l'époque précédant son existence en temps que vraie bière (boisson énergisante à l'intérieur), un livre sur la psychologie de la série, deux t-shirt.” (Régis)*

Par ailleurs, les créateurs de séries animées peuvent également intégrer des références à la pop culture et culture de masse (musiques, films, séries etc...) ou même faire des épisodes spéciaux en faisant apparaître des personnages d'autres séries animées, ce qu'on appelle des cross-over qui existent tout aussi bien dans les sitcoms américaines que dans les animes. Il suffit de regarder chaque épisode des Simpson ou de South Park, qui comporte à chaque reprise une référence culturelle au minimum.

*« Clairement, dans tout l'animé, l'auteur fait des références à la culture rock, comme Killer Queen que j'ai cité juste au-dessus mais des tas d'autres (Kiss, Dio, Metallica, Aerosmith, Rolling Stones, Yes, Led Zeppelin pour ne citer qu'eux) et je me suis mise à écouter tous ces groupes après avoir regardé l'animé. » (Camille)*

*« Ado, j'étais à fond dans les Simpson, South Park, Futurama par exemple. Encore aujourd'hui j'ai beaucoup de références/de délires liées à ces séries. » (Boris)*

### 3. Comment reconnaître une bonne série animée ? Construction des goûts esthétiques : entre subjectivité et critique objective

Outre l'investissement financier, le plaisir de posséder des biens matériels et les références culturelles qui peuvent apparaître et apporter un savoir aux fans, comme nous l'avons évoqué en deuxième thématique, le visionnage fonctionne comme un apprentissage qui au fil du temps va s'aiguiser, forger le goût et notamment la faculté de “juger” la qualité de séries animées.

Comme nous en fait part Massimo, ce que l'anime *Madoka Magica* lui a apporté tant au niveau formel (character design) que vis à vis du genre d'anime (thématique dark) c'est une

approche et une analyse qui ont contribué à faire évoluer le regard qu'il portait auparavant. D'où le fait que les goûts évoluent et ne restent pas fixes.

*“Je suis devenu encore plus sensibles aux histoires mettant en exergue les différents sentiments de rébellions (au sens large du terme) ou à l'importance d'avoir des character designs qui illustrent les convictions des personnages et ce qu'ils représentent. D'ailleurs, j'accorde plus d'attention à ça quand je regarde un anime ou quand j'écoute quelqu'un parler d'une œuvre ou la critiquer. Madoka Magica m'a aussi un peu réconcilié avec les œuvres « qui deviennent vite très dark » car, avant, je commençais à me faire la réflexion qu'elles étaient presque toujours caricaturales.”*

(Massimo)

Pour cet autre étudiant, l'anime L'Attaque des Titans a eu le rôle de déclic. Il en vient même à qualifier l'anime de “chef d'oeuvre” :

*“Oui en quelque sorte car elle a été un tournant majeur quand j'ai pris conscience de tout le potentiel dont regorge l'animation japonaise. (...) c'est en grande partie grâce à elle que j'ai développé une curiosité pour la japanimation, car avant cela ma culture était limitée à One Piece, Bleach et Fairy Tail... autrement dit rien du tout. Et j'en serais sûrement resté là pendant longtemps si je n'étais pas tombé par hasard sur ce chef d'oeuvre un soir en allumant ma télé vers 23h30 haha ! Maintenant a-t-elle eu une influence sur ma personnalité ? Pas vraiment. Mais elle m'a fait vibrer comme peu de fictions sont parvenues à le faire, et pour moi c'est le plus important.”* (étudiant 24 ans)

Mais le jugement vient justement de cette tension entre un regard initialement subjectif, l'émotion, et l'apprentissage du regard, la faculté d'analyse qui se révélerait plutôt être une compétence qui s'acquiert au fil du temps. Alors comment juger une série anime d'œuvre culte ou d'œuvre d'art ? Au même titre que nous pouvons trouver des nanars ou des très bons films, comment juger la qualité d'un anime ? Cette interrogation peut paraître quelque peu élémentaire, mais toujours dans l'optique de l'enquête, nous avons pensé qu'il aurait été utile de leur poser ce genre de question. Notre question fût la suivante :

“D'après toi, savoir juger les **bons** ou les **mauvais** animés est-il une affaire de **goût individuel** ou une **compétence** que l'on acquiert au fil du temps ?”

La formulation peut paraître quelque peu biaisée mais c'est pour permettre aux enquêtés de pouvoir réagir et nuancer les propos sur cette question d'ordre philosophique.

Parmi les réponses, nous retrouvons à nouveaux des réponses assez diverses mais dans la globalité la conscience que le goût et les critères se complètent est bien présente.

Comme nous pouvons le constater, Mélanie par exemple se dit “partisane” du goût personnel. Position que nous pourrions relier au proverbe “les goûts et les couleurs, on ne discute pas”.

*“Moi je suis partisane du « chacun ses goûts ». Il y a évidemment des critères objectifs mais j’ai jamais vraiment été confrontée à du mauvais contenu parce que dès que ça me semble nul j’arrête et voilà.” (Mélanie)*

Qu’il s’agisse des communautés de fans, de séries d’anime, et de communauté en général, le dénigrement ou le rabaissement est un phénomène qui existe, qui découle justement de certains caractères élitistes, en d’autres termes ceux qui pensent détenir raison, mais c’est encore un sujet sur lequel nous reviendrons plus tardivement. Serait-ce donc légitime de se demander s’il existe réellement un bon goût ou un mauvais goût dans le but d’imposer un regard dominant ? Le jugement d’autrui par rapport à nos goûts est souvent ce qui peut créer un clivage ou un bien nous pousser à nous retrancher derrière les rangs des opinions dominants, à moins d’avoir une opinion très tranchée et une indifférence vis à vis de l’opinion dominante. Pour autant, l’évocation de “critères objectifs” viennent apporter la nuance pertinente, un entre-deux :

*“ Il y a une part de goût, d’éléments indiscutables tenant simplement à l’intérêt d’une personne pour un sujet donné ou un genre donné. (...) Par ailleurs, sur l’aspect graphique, peu importe les compétences : si une personne trouve l’aspect graphique bon, alors celui-ci l’est pour elle, il n’y a pas de “faute de goût” possible (...) Cependant, c’est aussi quelque chose qui se développe à force de lecture et de visionnage. (...) En effet, l’un des éléments les plus objectivement critiquables d’un anime, c’est son **originalité**, que ce soit dans ses thématiques, leurs traitements, les personnages, l’univers, les graphismes, la réalisation, le scénario, etc. Or, en ayant lu/vu beaucoup, on percevra évidemment beaucoup mieux ce qui est original, ce qui est innovant, que ce qui n’est qu’un anime sans trop d’originalité.” (Grégoire)*

D’après Grégoire, la subjectivité du fan aura forcément une importance et ne dépendra pas d’une “faute de goût”, mais le jugement se construit comme un apprentissage du regard, regard également influencé par des critères objectifs dont l’originalité est en ligne de mire. Il s’agirait alors d’aiguiser son regard pour distinguer ce qui peut être fait et refait ou à l’inverse ce qui est nouveau et donc potentiellement un contenu de qualité. Alexandre et Luka posent le même regard en argumentant que c’est surtout un regard objectif qui prône dans la faculté de juger :

*“Pour moi, reconnaître ce qui est très qualitatif est quand même une compétence ou je dirai un regard qui s’apprend. Cette reconnaissance de ce qui est qualitatif avec certitude s’acquiert à force de compréhension d’écriture, du cinéma, de thèmes, de sujets profonds, de connaissances visuelles, de mise en scène, de réalisation, c’est un regard lucide et objectif. On peut trouver des œuvres moins appréciables, mais nier leur qualité et préférer des œuvres plus superficielles n’est pas vraiment lucide.”*

(Alexandre)

*“Je pense que c’est une compétence car il y a des nombreuses séries qui sont objectivement mauvaises. Après si on aime ou non c’est une affaire de goût. Personnellement, il y a des séries objectivement mauvaises que j’aime bien malgré tout et inversement, des séries objectivement bonnes que je n’apprécie pas.”* (Luka)

Pour Massimo, l’évaluation qualitative s’apparente donc à différents critères nécessaires : la quantité de séries animées visionnées ainsi que l’intéressement envers le média que représente les séries animées en lui-même. En d’autres termes l’élargissement à des connaissances externes à la série d’animation est préconisé :

*“Le problème c’est que « le goût individuel », ça n’existe pas vraiment. Après, il est certain que la façon dont on va évaluer la qualité de quoi que ce soit va beaucoup évoluer en même temps que nous et donc avec le temps. (...) Je dirais qu’évaluer des séries animées demande à la fois d’en avoir consommé un certain nombre (pas besoin d’en avoir vu des centaines mais il faut avoir une certaine expérience du média) mais aussi de s’intéresser à des questions de communication, de politique, de sociologie, d’histoire, ... qui permettent de mieux comprendre tout ce qu’on consomme. (...)”*

(Massimo)

#### 4. Quand l’animation devient un facteur de déclic réflexif et introspectif

Enfin, à notre interrogation d’origine qui était de savoir si les séries animées ont forgé chez eux une partie de leur identité ou de leur culture personnelle, d’autres nous font part de l’impact des séries animées sur certaines situations de leur vie quotidienne, et qu’à l’instar d’un autre média (livre, film etc...) il n’en ressortaient pas indemnes mais avec un ensemble de réflexions personnelles qui ont pu également jouer sur leur “introspection personnelle” voire influencer des choix de vie. En effet, pour certains enquêtés, plus que sur style de vie, les séries animées ont influencé leur philosophie de vie et généré des réflexions depuis leur enfance

jusqu'à l'âge adulte. C'est notamment sur ce que délivre le fond des séries animées que la réflexion se produit. Elysa évoque quelques thématiques personnelles pour lesquelles les animés ont contribué à développer sa vision des choses :

*“Tous les anime que j'ai regardé ont eu un impact à un moment ou à un autre. Ma vision de la romance très fleur bleue et romantique. Les introspections, la tolérance, le développement de l'imagination ect.”* (Elysa)

La notion de morale, de leçon de vie sont également présentes dans le discours des enquêtés comme Valentin. Lors de l'entretien par appel téléphonique, celui-ci évoque le cas d'une série animée, (*Midnight Gospel*) en s'exprimant comme si celle-ci lui avait profondément retourné l'esprit par son originalité et une démarcation assez innovatrice par rapport aux séries animées mainstream :

*“Si tu regardes Midnight Gospel, là c'est encore quelque chose à part par rapport aux sujets qu'ils vont traiter etc., et là en effet t'as une question entre guillemets de morale et de prospection intérieure que l'on va demander au spectateur notamment le premier sur le voyage sur la méditation. Bon là c'est très fort tu vois, et je trouve que t'es encore sur quelque chose de différent que si tu vas regarder les Simpsons ou Family Guys ou tout le reste. (...)”* (Valentin)

Vecteur d'un regard introspectif sur soi-même, les séries animées ont permis de découvrir des “facettes de sa propre personnalité comme l'évoque Lina, ou bien de conserver son âme d'enfant tout en étant confronté à un contenu qui touche aussi les adultes pour Valentin :

*“On va dire qu'elle (la série South Park) m'a montré une facette de ma personnalité. Elle me donne une idée d'humour où je suis sûr de rigoler. Par exemple, je trouve un peu ce même humour dans la série Brooklyn Nine Nine ou Simpsons.”* (Lina)

*“Je pense que les dessins-animés c'est bien parceque, ça permet malgré de tout de rester un peu un enfant tout en se faisant plaisir, en regardant quelque chose pour un adulte.”* (Valentin)

Nous avons pu également constater d'autres cas où les séries animées avaient le rôle de déclic lorsque certains ont pu vivre des moments difficiles. Les leçons de vie ou les morales qui découlaient des séries animées ont raisonné en écho avec une situation qu'ils ont pu expérimenter. Certains dialogues, répliques de personnages aux personnalités inspiratrices ont



profondément marqué les fans. C'est le cas pour Mélanie qui nous a fait part d'une anecdote personnelle pendant son adolescence :

*“Oui, par exemple j'avais coupé les ponts avec ma meilleure amie quand j'étais ado à cause d'histoires de garçons puis un jour je rematais Atla et j'entends Aang dire « It's easy to do nothing, what is hard is to forgive. » (dans l'épisode où Katara veut tuer le meurtrier de sa mère) et du coup j'ai décidé de la pardonner, choix que je ne regrette pas du tout à ce jour (au contraire). Il y a aussi l'épisode avec le Guru qui m'a fascinée et m'a portée vers le bouddhisme. De manière générale, presque toutes les répliques de Iroh m'ont inspirée à un moment ou à un autre de ma vie ; la principale que je retiens c'est celle où il dit qu'il faut puiser sa force de différents endroits, j'aime bien la visée multiculturelle” (Mélanie)*



Réplique de Aang « C'est facile de ne rien faire, mais c'est compliqué c'est de pardonner... » dans Avatar, the last airbender. Source : <https://i.redd.it/podketplwvz.jpg>

*« Disons que, c'est vrai que plein d'animes que j'ai regardé m'ont fait apprendre des leçons par leurs morales (...) je pense quand même qu'il a eu un impact, des choses qui se ressentent dans cet anime, je pense que je les ai intégrés dans ma vie de tous les jours (...) Mais après sinon, pour l'anime lui-même, quand j'ai fini de le regarder, la morale*

*me disait vraiment peu importe le temps que tu mets et tous les efforts, si tu dois mettre cent ans ou toute ta vie à bosser sur un objectif quitte à te rendre fou, épuiser toute ton énergie, et bien il est possible de réaliser cet objectif. C'est vraiment une valeur de persévérance et d'effort qui en ressort (...)* (Jérôme)

Ces héros fictifs, même si les interviewés ne disent pas tous s'être identifiés à eux, ils reconnaissent tout de même une part d'admiration et de volonté de leur ressembler. Ce phénomène au travers duquel les fans font inconsciemment une lecture personnelle en reliant un univers fictif à leur vie personnelle est ce que Liebes appelle des lectures "référentielles" où *"Les récits sont incorporés dans la vie du spectateur et, réciproquement, le spectateur se projette dans l'univers fictionnel, le prenant en quelque sorte pour argent comptant."*<sup>92</sup> Nous pouvons y voir une similitude avec un des trois regards de cinéphiles que Serge Daney (critique de cinéma influent du XX<sup>ème</sup> siècle) a théorisés : le "regard d'emportement." Le critique décrit ce regard comme une *"puissance d'enchantement réside précisément dans ce rendez-vous : comment l'auteur invite le spectateur à entrer dans son film, le prend par la main, le promène, commet l'histoire de tous devient "mon histoire" pour chacun."*<sup>93</sup> Quelque part, même si pour certains se projeter dans un univers du dessin-animé peut être moins évident que de se projeter dans un univers filmé en prise de vue réelle et avec des acteurs en chair et en os, pour d'autres, le réalisme auquel tend certaines séries animées (par le graphisme ou par les dialogues) ou les références sous-entendues ou critiques du monde réel crée cette ambiguïté où les lectures se troublent, donnant lieu à des effets de réel.

L'exemple le plus flagrant est celui des sitcoms animées, où ces effets de réels sont précisément incorporés par une lecture sous-jacente de la société américaine, caricaturée et tournée en dérision. Mais là encore, c'est le travail du spectateur d'interpréter ce qu'il voit. Nous avons demandé à Massimo, si, en tant que jeune adulte, les animes lui ont donné un « sens » à la vie ou généré des questionnements et des réflexions ou si elles lui permettaient seulement d'échapper à la vie quotidienne comme un moyen de divertissement.

L'étudiant nous confie que d'une part, comme pour d'autres, le visionnage d'animes a le rôle d'échappatoire vis à vis des obstacles de la vie quotidienne, lui permettant de lui changer les idées. D'autre part, les interprétations qu'il dit avoir sont alimentées par une vision politique, sociale, elle-même acquise au fil du temps à cause de son intérêt pour ces domaines. Ainsi, en

---

<sup>92</sup> COMBES Clément. Chapitre 6 : « Partager : entre plaisir intime et activité collective », « La pratique des séries télévisées : une sociologie de l'activité spectatorielle. » Economies et finances. Ecole Nationale Supérieure des Mines de Paris, 2013. URL : <https://pastel.archives-ouvertes.fr/pastel-00873713/document>, p. 346

<sup>93</sup> DE BAECQUE, Antoine, Chapitre « la cinéphilie, serge daney le ciné-fils » *La cinéphilie. Invention d'un regard, histoire d'une culture.* 1944-1968, Paris, Fayard/Pluriel, 2013

transposant sa vision du monde avec un regard propre à lui, qu'il soit philosophique, politisé ou sociologique, il donne un sens à un univers fictif et établit une connexion avec son propre monde, chose que nous faisons tous (ou presque tous) lorsque nous sommes face à un récit fictif.

*“Clairement, les animes et mangas ont largement contribué à ma construction sociale et à mes réflexions, c’est encore le cas aujourd’hui. (...) Sans trop donner de précision, on va dire que je suis pas mal sujet à des moments où je suis assez dépressif, ce qui réduit fortement les activités auxquelles je prends part, les mangas et animes devenant donc de plus en plus importants relativement au reste. Sur ce point, je dois reconnaître qu’ils deviennent parfois une échappatoire bien que je continue de rester réflexif et critique pendant mes lectures et visionnages donc c’est à voir...”*

*Mais je pense que ma « spécificité » c’est surtout que j’ai été sensible déjà très jeune aux messages et valeurs véhiculés dans ce je consommait et aux aspects sociopolitiques en général. (...) ça m’a permis d’avoir des interprétations très larges, originales ou sociologiques des œuvres que je consommait (...).”*

En guise de conclusion de cette partie, nous citerons les propos de Matt Hills dans son ouvrage *Fan Cultures* (repris par Hervé Glévarec) : il situe “ *les passionnés d’un genre culturel “entre deux” : entre la résistance et la consommation, la hiérarchie et la communauté, la justification et la connaissance et enfin, la réalité et l’imaginaire.* ”<sup>94</sup> Hervé Glévarec interprète ces termes comme des paires d’opposition, mais nous pouvons interpréter cette citation comme illustrative de ce que représentent finalement les fans : c’est à dire des individus qui se situent dans un “entre-deux”, en tension constante entre deux postures : “postures dominées” (résistance, hiérarchie, justification, réalité) et non dominées (consommation, communauté, connaissance, imaginaire).

Pour autant, en comparaison avec nos résultats d’enquête, nous avons pu constater que « réalité » et « imaginaire » ou encore « justification » et « connaissance » pouvaient tout à fait être complémentaires dans la posture de fan et que pour autant, celui-ci n’est pas forcément “dominé” par un quelconque “régime ascétique”, (où la codification de la pratique est distinctive) régime opposé à celui du “plaisir”. Nous avons vu par exemple que réalité et l’imaginaire ne s’opposaient pas, mais que le fan lui-même appréhendait les situations fictives (imaginaires) avec un regard empreint d’effets de réel (réalité).

---

<sup>94</sup> GLEVAREC, Hervé, *La sériophilie sociologie d’un attachement culturel et place la fiction dans la vie des jeunes adultes*, Paris : Ellipses, 2012, p. 123

Par ailleurs, si les pratiques des fans sont codifiées, elles sont bien reliées au “régime de plaisir situé”. Ce sont des codifications (style vestimentaire, possessions de collections, goodies) qui laissent les fans assez libres de les respecter ou non, au mieux ce sont des éléments qui permettent de les reconnaître plus facilement et qui participent à leur “construction et leur identité sociale” et culturelle. Comme le souligne également Hervé Glévarec, *“Internet accentue cette production à travers les espaces d’apparition qu’il offre aux individus Il permet un élargissement des espaces de reconnaissance de l’identité.”* Ce propos nous permet de faire la transition avec la partie suivante, où nous nous attacherons à analyser plus en détail les pratiques et l’identité qui existent par le biais de supports numériques.

### III) De la réception à l'échange, basculement vers des espaces de socialisation virtuelles

## A) Des communautés interprétatives et de savoir-être :

Comme nous avons pu l'évoquer, internet constitue une source importante permettant non seulement de découvrir et d'accéder aux séries animées par SVOD, mais également d'un lieu de diffusion, de production et d'interaction entre les fans internautes. Les fans et les fandoms sont devenus depuis la démocratisation d'internet à la fin des années 90 les acteurs à l'origine de tout un pan de la culture internet virtuelle et intangible mais aux interactions réelles et impactantes. Comme l'évoque Clément Combes : « Les fans ont été envisagés comme l'élite de l'audience en raison de leur investissement intense à la fois vis-à-vis du texte et avec les autres [fans], mais il n'existe pas de tels préalables d'attention et de dévotion dans l'engagement quotidien, ordinaire rendu possible par le Web 2.0. »<sup>95</sup>

Nous allons nous focaliser sur un autre terrain qui met en exergue l'aspect collaboratif et créatif pour lesquels quelques-uns de nos enquêtés s'investissent, ainsi qu'une analyse partielle mais tout de même réflexive de certaines plateformes virtuelles qu'ils utilisent pour pratiquer ces activités.

Nous avons retenu quatre plateformes spécifiques qui, nous avons pensé, peuvent être pertinentes, et qui nous permettent de comparer et de distinguer divers environnements, écosystèmes dans lesquels les fans de séries animées s'investissent sur internet. Ce choix est également inspiré des réponses que nous avons récolté grâce au premier questionnaire Google form.

Pour rappel, nous avons diffusé ce questionnaire sur plusieurs plateformes comportant une communauté active : des **groupes privés facebook** (le groupe neurchi de **Séries Animées** qui dispose de 1 784 membres ainsi que le groupe **Anime Films et Pop culture France** qui comprend 14 341 membre), **des forums (Lereboot**, un forum généraliste et **The Simpsons Park**, spécialisé dans la culture des Simpsons) et un relai intermédiaire a pu se faire sur **Twitter** grâce à nos contacts, et plus globalement, le questionnaire a pu se propager au-delà de ces plateformes. Ainsi, nous avons interrogé les internautes pour savoir s'ils faisaient partie d'une communauté virtuelle avec laquelle ils **échangeaient** à propos **d'une ou de plusieurs séries animées**. La majorité, c'est à dire 73 personnes sur 134 (53%) considéraient ne pas appartenir à une communauté spécifique tandis que 63 personnes sur 134 (47%) ont répondu "oui".

---

<sup>95</sup> COMBES Clément. « La pratique des séries télévisées : une sociologie de l'activité spectatorielle. » Economies et finances. Ecole Nationale Supérieure des Mines de Paris, 2013. URL : <https://pastel.archives-ouvertes.fr/pastel-00873713/document>, p. 90

Selon notre hypothèse, nous pouvons penser que ceux qui ont répondu “non” pouvaient être présents sur les réseaux sociaux sans pour autant échanger et montrer un investissement pour les séries animées, du moins pas au point de se considérer comme membre d’une communauté. Quant à ceux qui ont répondu “oui”, nous leur avons demandé sur quelles plateformes virtuelles (réseaux sociaux, forums, blogs, etc) ils échangeaient en spécifiant le nom de la plateforme. Dans l’ordre croissant, nous avons obtenu **33 voix** pour le réseau social **Facebook**. Les 33 voix incluent ceux qui participent à des **groupes**, des **neurchis** ou qui échangent par messenger (la messagerie de facebook).

En seconde place à ex-aequo figurent **Twitter et Instagram**, avec six voix chacune, en troisième place les **forums** (généralistes et spécialisés) avec quatre voix, puis **Youtube, Reddit, TikTok, TV Time** avec une voix chacun. Nous rajoutons à ce quota trois internautes qui participent à la plateforme **SensCritique**.

Ainsi, en fonction des réponses et d’entretiens obtenus par la suite avec des fans et amateurs de séries animées, les terrains spécifiques pour lesquels nous avons retenu une attention particulière sont constitués du forum **The Simpsons Park, SensCritique**, des **groupes de neurchi (de Séries animées, de simpsons et de Kassos)**. Ces différents terrains nous permettront de mettre en évidence quelques types d’activités pratiquées dans le cadre de ces plateformes et qui s’inscrivent dans la valorisation d’une culture participative comme nous avons pu en faire part dans la première partie. Ces activités en l’occurrence, sont des activités qui créent des liens sociaux, encouragent le développement d’une intelligence collective et enfin l’expression de la créativité.

1. **The Simpsons Park** : plateforme participative et petite communauté de connaisseurs/amateurs

Dans ce même objectif qui prône la culture participative, John Fiske, (théoricien des médias s’inscrivant au même titre qu’Henry Jenkins dans les cultural et media studies) propose “trois formes de productivité fan » : parmi ces formes, deux d’entre elles nous intéressent : il s’agit de la forme “énonciative” ainsi que la forme “textuelle” (que nous évoquerons plus tardivement). La première est « relative à la circulation des significations via les multiples conversations et échanges qui ont lieu au sein des communautés de fans. »<sup>96</sup> Cette forme préconise ce que défendait Mélanie Bourdaa dans la première activité de fan : la création de lien social. C’est par le biais des interactions écrites et orales que le fan va donner sens et va

---

<sup>96</sup> *Ibid.*, « Chapitre 1 Les séries télévisées au prisme de la sociologie : un état de l’art », p. 82

enrichir ses réflexions. Grâce aux autres internautes, il est en constant apprentissage. Les forums sont par exemple des lieux d'expérimentation de cette forme de productivité "énonciative". C'est par le biais de la recherche sur moteur de recherche de forum de la série animée *les Simpsons* qui figure dans notre corpus de séries animées que nous sommes tombés sur le forum *The Simpsons Park* qui nous a permis de diffuser notre questionnaire et d'échanger avec un des membres qui se trouve être administrateur du forum (Régis).

Le site *The Simpsons Park* n'a pas particulièrement de visibilité sur internet, il est d'ailleurs tenu par des fans et amateurs qui le font sur leur temps libre. Pour autant, le site a le mérite d'être une plateforme particulièrement intéressante pour les fans de la série des *Simpsons*. *The Simpsons Park* est un des sites francophones spécialisés dans la culture liée à la série des *Simpsons* qui a perduré le plus longtemps jusqu'à aujourd'hui. En effet, le site est né il y a plus de vingt ans, le 2 mai 2000. Initialement, le site était "consacré à deux séries : les *Simpson* et *South Park*"<sup>97</sup> pour quelques temps après pour se spécialiser uniquement sur les *Simpsons*. Le site est relié à un forum accessible depuis le menu principal. *The Simpsons Park* a connu de nombreuses modifications donnant lieu à de nombreuses versions. Régis qui est administrateur nous explique ses débuts sur le site :

**(Nous) Depuis quand as-tu adhéré à cette plateforme ? (Forum, site, groupe de réseau social)**

*"Le site Simpsonspark en 2003, il était en lien d'un site plus en ligne aujourd'hui (duff'n'pretzels). Je suis arrivé sur le forum dans la foulée mais ce n'est que fin 2005 que j'y suis allé quotidiennement. Je suis devenu administrateur du site en 2011 et j'ai commencé à gérer la page Facebook peu de temps après."*

Pour autant l'ancienneté du site n'est pas un frein au caractère dynamique et actif de la communauté, qui par le biais des conversations sur le forum ou encore les posts et d'autres ajouts de contenus d'actualité plutôt fréquents permet d'enrichir progressivement le site qui devient un véritable wikipedia des *Simpsons*, promouvant ainsi la dimension d'intelligence collective, spécifique aux fans. Si nous pouvions décrire en un mot le site, nous choisirions le mot diversité.

---

<sup>97</sup> Source : <http://www.simpsonspark.com/site.php>



Le menu du site, nous permet de naviguer entre huit grandes rubriques renvoyant à : **l'Actualité** (anecdotes et news inédites spécifiques à l'actualité de la série), **la Série** (des dossiers, des renseignements sur la production, FAQ...), **Les épisodes** (la rubrique propose un résumé de tous les épisodes triés par saisons), **personnages, jeux images, vidéos, produits dérivés** ainsi qu'un **espace membre** (forum). Le site met en exergue la dimension de partage de connaissance en permettant aux internautes d'enrichir le site en ajoutant d'autres éléments, références, anecdotes... (**Voir annexe 6**) Il suffit de se créer un compte et d'avoir des connaissances à ajouter. L'internaute a également la possibilité de commenter les épisodes sous forme d'ajout de note et de publication de critique. Enfin, le forum est le lieu de regroupement de la communauté et le lieu principal d'activités et d'échanges entre les internautes. En ce qui concerne les internautes, à l'instar d'autres forums, le fonctionnement du forum The Simpsons Park repose sur l'élaboration de règles particulières<sup>98</sup> que les internautes doivent respecter en vue du bon déroulement des échanges. Il existe les règles de bienséance, comme le fait de se présenter (qui n'est pas obligatoire mais recommandé en général dans les forums) (voir image), d'être respectueux ainsi que l'utilisation d'un niveau de rédaction et de langage correct : le "langage de jeune" du type sms ou abrégé est donc proscrit. Régis évoque également l'interdiction de « flood », c'est à dire le fait de spammer, d'envoyer une grande quantité de messages répétitifs inutiles.

*“ Je connais toutes les règles parce que je dirige dans les faits. Je ne suis pas le seul administrateur, mais je fais partie de la moitié encore active sur le forum et le seul actif qui fait encore le taf au jour le jour. ^^ Il n'y a pas de règle fondamentalement différente de la plupart des autres forums. Courtoisie, pas de flood, écriture correcte.”*

Concernant les internautes qui participent activement au forum, nous pouvons constater d'après le témoignage de Régis qu'ils ne sont pas très nombreux. Globalement depuis 2012, nous pouvons constater une baisse du nombre de visiteurs comme l'indique un tableau de statistiques de fréquentations. (**Voir annexe 6.1**). Le restant d'actifs est constitué globalement de membres fidèles qui sont présents depuis plusieurs années. Pour autant ce nombre restreint d'actifs a permis la **création de liens sociaux** forts ainsi qu'une complicité. Régis exprime avoir noué des liens amicaux assez solides avec certains membres, qui par ailleurs initialement virtuels ont pu se prolonger sur des rencontres en “IRL” (réel).

(Nous) **“As-tu déjà noué des amitiés ou relations proches avec une ou des personnes de cette communauté virtuelle ?”**

---

<sup>98</sup> Liste des règles du forum SimpsonsPark : <http://www.simpsonspark.com/forum/index.php/topic.526.0.html>

*“Oui, plusieurs. Certains je les connais depuis plus de 15 ans, j'ai rencontré 4 personnes IRL. Parfois plusieurs fois.”*

Nous constatons également au sein de ces échanges entre amateurs une ambiance très conviviale, très chaleureuse comme l'évoque Régis : *“On se connaît bien à force, le forum n'est plus aussi actif qu'à une époque, donc c'est comme enfiler des pantoufles, les surprises et les nouveaux membres qui restent sont rares, mais c'est confortable.”*

Il en ressort de ces termes une **dimension de confort, de retrouvaille entre vieux amis, à l'image d'un club autour duquel se réunissent des connaisseurs et des amateurs. Quant aux échanges sur le forum et sur le site, les individus ont la possibilité d'échanger leurs avis sur les épisodes,** ils font ainsi preuve d'analyse et de critique. **(Voir annexe 6.2)**

*“Le plus appréciable me concernant c'est lorsqu'on n'a pas le même point de vue sur un épisode. On aime tous deux la série ce qui fait une base commune mais cet épisode là on ne voit pas la même chose.”*

Mais le forum ne s'arrête pas à de simples échanges autour des épisodes de la série, une des principales activités les plus récurrentes tournent autour de **quizz et de jeux** que les internautes se lancent entre eux afin de tester leurs connaissances. Ils inventent eux-mêmes des jeux, par exemple *“Dans quel épisode qui a dit quoi ?”* qui consiste à deviner de quel épisode est issue une réplique ou encore *“Trouvez le personnage”*, qui consiste simplement à deviner un personnage à partir d'une description. Tous ces jeux s'effectuent par écrit.

*“Sur le forum, on fait surtout des petits jeux et quiz, cela représente plus de la moitié des posts de nos jours.”*

Nous avons également cherché à savoir ce que pour Régis, la communauté de Simpsons Park et des fans des Simpsons en général pouvaient renvoyer à un public extérieur, et qui expliquerait également ce pourquoi le forum connaîtrait une baisse de fréquentation.

**“Penses-tu que la communauté de fans de cette série rejette une image spécifique aux yeux d'individus extérieurs à cette communauté ? Si oui laquelle ?”**

*“Peut-être des passésistes, qui s'accrochent à la doyenne des séries d'animation, toujours célèbre, reconnue et appréciée, mais aussi moribonde et critiquée.”*

Le point de vue plutôt partagé de Régis nous permet de déduire, du moins d'en faire l'hypothèse que l'ancienneté de la série d'animation des *Simpsons*, que Régis surnomme

« doyenne des séries d'animation », même si elle reste bien évidemment culte et populaire, connaît un déclin assez visible, et que malgré la production toujours en cours de la série, une partie des internautes en questions sont restés attachés à une certaine époque de la diffusion des Simpsons, celle à la télévision depuis les années 90 jusque dans les années 2000, jusqu'à très récemment où la diffusion s'est arrêtée en 2020 pour être déplacés sur la plateforme Disney+. D'où la qualification de "passéiste" que Régis évoque pour parler de la communauté de Simpsons Park. La relation que ces internautes ont avec la série est d'une part fondée sur la dimension nostalgique que représente *les Simpsons* pour eux. Le paradoxe étant que même si Régis fait preuve d'un investissement en tant qu'administrateur sur le site, qu'il poste régulièrement des actualités et qu'il semble tout de même attaché à sa communauté, d'un autre côté il exprime lui-même le sentiment que la prolongation de la série devient pesante et il ne semble pas être le seul de cet avis.

**(Nous) « Et quels sont les sujets d'actualité ? »**

*“Les sujets d'actualité, la prolongation de la série qui, paradoxalement, n'a semblé faire plaisir à personne. :-D”*

La raison de ce sentiment de trop-plein coïncide avec un sentiment de saturation, que la série n'arrivera plus à proposer un contenu original comme cela a pu être le cas pour d'anciennes saisons qui ont fait vibrer et rire certains fans. Comme s'exprime un internaute dans la partie commentaire sur un des derniers épisodes résumés sur le site (épisode 14 saison 32 « Yokel Hero ») :

*“(…) En voyant l'annonce du renouvellement de la série, j'étais quand même un peu content après un épisode comme celui de la semaine dernière. Par contre, ce dernier me fait avoir envie que la série s'arrête au plus vite. L'épisode était juste vraiment très mauvais. Le début vient un peu sauver le tout, car il y avait quand même quelques bons gags. J'aurais nettement préféré un épisode sur Homer qui devient un meilleur homme plutôt qu'un épisode sur Cletus qui devient une star. J'ai même déjà vu l'épisode deux fois, car la première fois j'étais plus/moins attentif et je voulais être certain de ne pas manquer quelque chose qui aurait pu me faire changer d'idée sur cet épisode. (...)”*

Internaute de The Simpsons Park

En définitive, la communauté active de The Simpsons Park illustre un pan d'une communauté un peu **en marge**, celle d'individus pour la plupart amateurs et connaisseurs, qui

pour certains connaissent les épisodes sur le bout des doigts, et qui par le biais de jeux et quizz continuent de faire perdurer et actualiser leurs connaissances. Ils trouvent un moyen ludique et divertissant de lier l'utile (possession de connaissances) à l'agréable. Connaissances que l'amateur n'aura pas terminé d'apprendre grâce à ce site qui référence un foisonnement d'informations sur la série et dont l'internaute lui-même a la possibilité d'y contribuer, faisant de celui-ci un « récepteur actif ».

Cependant, dans la mesure où leur pratique repose sur des activités qu'ils effectuent depuis des années, et qui permettent principalement de maintenir le lien social, nous restons sur l'hypothèse que l'aspect "rétro" qui se voit également par l'esthétique du site, est justement relié à la nostalgie et au plaisir de faire perdurer dans une bulle temporelle toute la nostalgie des forums de discussion en marge des pratiques plus "dominantes" représentées par les réseaux sociaux, les discussions instantanées sur les salons discord, etc.

Enfin, si l'opinion ne fait pas l'objet d'un consensus, la série qui a marqué une certaine génération donne l'impression à certains qu'elle est sur le point de s'essouffler. Pour autant, même si les nouveaux membres se font rares, le forum The Simpsons Park illustre également bien la dimension participative de « l'apprentissage des littératies ainsi qu'une forme de mentorat informel entre les anciens et les nouveaux membres »<sup>99</sup> comme l'évoque Brigitte Chapelain à propos de la vision d'Henry Jenkins.

## 2. SensCritique : le réseau social des cinéphiles et sériephiles. Collections, notations, critiques

Afin de montrer la diversité des plateformes et d'activités participatives qui peuvent être spécifiques aux séries animées, nous nous sommes également intéressés à la plateforme SensCritique sur laquelle nous avons décidé de nous focaliser sur des critiques de la série animée *l'Attaque des Titans* au vu de la quantité et de la qualité des critiques qui étaient rédigées vis à vis de l'anime.

SensCritique est un site lancé en 2011 et dont la spécificité repose sur la possibilité d'internautes de pouvoir partager des avis sur des biens culturels issus de la pop culture (films, séries, jeux-vidéo, bande-dessinée, musique...). Sur le même modèle que des sites de critique tels que Allociné, SensCritique est une des plateformes sélectionnées par le CNC (Centre

---

<sup>99</sup> Chapelain Brigitte, « La participation dans les écritures créatives en réseaux : de la réception à la production », *Le français aujourd'hui*, 2017/1 (N° 196), p. 45-56. DOI : 10.3917/lfa.196.0045. URL : <https://www.cairn.info/revue-le-francais-aujourd-hui-2017-1-page-45.htm>

national du cinéma et de l'image et de l'image animée, un établissement qui permet de soutenir les projets audiovisuels financièrement) comme « partenaires dans le lancement de son moteur de recherche listant les offres VOD. » et compterait « fin 2014 plus de 25 000 utilisateurs »<sup>100</sup> En effet, SensCritique est un site qui regroupe différentes fonctionnalités qui peuvent être bénéfiques à la découverte de contenu pour les sériephiles et cinéphiles.

Les principales fonctionnalités du site permettent de **noter** du contenu, de faire part d'une **critique**, ainsi que d'ajouter du contenu dans sa **collection** (une bibliothèque de suivi qui répertorie les contenus notés, les envies ou les séries en cours de visionnage qui apparaissent sur le profil afin que les autres internautes puissent les voir.) Mais une des autres fonctionnalités qui nous paraît intéressant et qui permet d'identifier SensCritique comme un réseau social, c'est la possibilité pour les internautes de choisir des "**éclaireurs**". C'est à dire de s'abonner à d'autres internautes afin de pouvoir suivre sur son fil d'actualité toutes les activités de l'éclaireur, comme par exemple la publication de nouvelles critiques, l'ajout d'une notation, etc. Chaque internaute peut également comparer sa collection grâce à la fonction "**versus**" qui permet de comparer les notes identiques, éloignées, les œuvres en commun ou non communes à un autre internaute à condition d'avoir donné 200 notes au préalable. (**Voir annexe 7**)

En nous focalisant sur l'activité de rédaction de critiques par des internautes amateurs, nous avons demandé à Grégoire, Alexandre et un autre étudiant (de son pseudo Azor-Ahaï) qui ont déjà publié au moins une critique sur l'anime *l'Attaque des Titans* de parler de leur expérience utilisateur en tant que rédacteurs de critiques sur SensCritique. Il s'agit globalement pour eux d'une pratique assez récente sauf pour Grégoire qui en écrit depuis 2015.

Pour l'étudiant anonyme, l'activité lui permet de "*garder une trace écrite précise quand l'expérience a été forte*". Il se sert également de la fonctionnalité de collection comme d'une bibliothèque ou d'un carnet de suivi, de progression.

*"Je n'en écris que quand je me sens inspiré mais je n'excelle pas vraiment dans cette activité. Je le fais juste pour m'amuser et garder une trace écrite précise de ce que j'ai vécu quand l'expérience a été forte notamment. Senscritique me permet surtout d'avoir une sorte de médiathèque numérique car il répertorie énormément d'oeuvres issues de médias différents."* (Azor-Ahaï)

---

<sup>100</sup> Source : <https://fr.wikipedia.org/wiki/SensCritique>

Pour Grégoire, la fréquence de l'activité n'est pas récurrente. Il privilégie l'écriture lorsqu'il considère avoir quelque chose de pertinent et d'original à proposer aux autres internautes, favorisant la qualité sur la quantité.

“J'aime beaucoup en faire, mais je le fais à petite dose, lorsque j'ai l'impression d'apporter quelque chose véritablement, une originalité, une lecture différente.”(Grégoire)

Les raisons qui les motivent à rédiger s'articulent autour de différents motifs : **le besoin d'exprimer** par le biais de l'écriture **l'expérience faite du visionnage de la série**, ou dit de manière plus percutante, **libérer sa “catharsis”**, mais également l'envie de pouvoir éventuellement **échanger et s'enrichir** des avis des autres et réciproquement de **recommander** (ou pas) à des individus qui n'ont pas vu la série en question mais qui lisent des critiques par curiosité pour se donner un avis sur ce que “vaut” la série. Les critiques étant toutes publiques et accessibles à tous, elles peuvent elles-mêmes être commentées, même si cela ne donne pas systématiquement lieu à des débats qui s'étendent très longtemps. C'est une activité qui permet donc de faire la médiation entre une **interprétation individuelle et le partage collectif**.

*“Je suis plus motivé quand il s'agit d'une œuvre que j'ai adoré, et cela me permet d'extérioriser mes émotions, mes pensées, et peut-être trouver des personnes qui partagent les mêmes ressentis que moi. C'est très enrichissant d'échanger également.”*  
(Alexandre)

*“Comme je le disais plus haut, quand j'ai vécu une expérience forte, parfois aussi dans le mauvais sens du terme. Cela ne m'apporte pas grand chose, juste une trace écrite pour immortaliser ce que j'ai éprouvé durant un visionnage.”* (Azor-Ahâï)

*“Une envie d'apporter mon point de vue, d'extérioriser. Une envie de dire quelque chose qui n'est pas assez abordé concernant une œuvre. Une envie simple d'écrire aussi : c'est plaisant ! (...) J'avoue que j'apprécie beaucoup l'idée qu'elle soit lue, que des personnes passent un bon moment, voir (aller, soyons honnête) qu'elles me félicitent, c'est toujours plaisant ! ^^ Mais, globalement, j'ai surtout fait cette critique pour moi-même, par catharsis, pour anticiper le petit sentiment de vide que je risquais d'avoir en fin de manga. Cela a plutôt réussi : j'ai tellement anticipé la fin, que je n'ai quasiment pas ce sentiment. Je suis peut-être aussi encore un peu dans le déni”*  
(Grégoire)

Concernant la qualité de leur rédaction, nous avons pu constater en lisant leurs critiques que leur niveau de vocabulaire était bon (cependant avec une oscillation entre langage familier, courant et soutenu mais toujours rédigé correctement) et que l'analyse pouvait être très pertinente. Alexandre et Azor-Ahaï disent ne pas avoir de technique particulière de rédaction, préconisant une rédaction qui vient "au feeling", ce qui, en règle générale est représentatif d'une grande partie des critiques qui sont visibles sur le site, du moins sur des séries animées.

*"Je n'ai pas de technique sauf quand je suis inspiré et en forme, j'écris plutôt selon mon feeling. Une critique trop technique et longue ne me donne pas envie de la lire."*  
(Alexandre)

*"Non aucune technique particulière. Peut-être qu'il faudrait que j'y songe pour rendre l'exercice plus intéressant car ça manque souvent de structure !"* (Azor-Ahaï)

Quant à Grégoire, en lisant sa critique nous avons pu constater que celui-ci avait très bien structuré ses idées, en intégrant même un plan en trois parties (I-Pourquoi est-ce le manga et l'anime de ce début de millénaire à mes yeux ? II)La Réalisation : Le Paneling du manga, l'Animation et la Bande-Son de l'anime, III) Le Propos)<sup>101</sup>, avec une problématique et un développement dense et qui semblait très bien argumenté. Il nous explique effectivement que sa manière de procéder pour la rédaction de sa critique de l'Attaque de Titans a été très influencée par la forme académique de l'environnement universitaire qu'il a pu côtoyer. Cela montre bien que les profils sur SensCritique sont divers et variés, mais qu'il n'est pas nécessaire de savoir forcément comment rédiger des critiques, et que ces critiques pouvaient prendre la simple forme d'un commentaire de trois lignes publié en trois minutes tout comme un très long développement structuré et peaufiné sur plusieurs semaines voire plusieurs mois, illustré d'exemples et de références.

*"Je commence d'abord par rassembler les bons et les mauvais points de l'anime, par domaine (...), pour ne pas m'éparpiller. Je fais un premier jet sur chacune de ces parties, avant de revenir les développer séparément. Autant que possible, je veux avoir une problématique globale. Ma critique doit répondre à une question (...). C'est mon côté "études universitaires" qui parle. (...) Concernant le temps que cela m'a pris, j'ai créé une minuscule ébauche de la critique en 2019 (...). Je savais que je voulais la publier le jour du dernier chapitre, mais cela ne pouvait pas être fait en quelques heures ni même quelques jours à mes yeux. Je n'ai dû y passer que quelques heures de réflexion*

---

<sup>101</sup> Critique de Grégoire : [https://www.senscritique.com/serie/L\\_Attaque\\_des\\_Titans/critique/27357024](https://www.senscritique.com/serie/L_Attaque_des_Titans/critique/27357024)

*en 2019. En 2020, j'avais l'introduction et une petite partie des thèmes principaux, notamment celle sur l'univers et le scénario de SNK, et un peu les personnages. En 2021, j'ai finalisé les premières parties, créé la partie "réalisation" et celle "propos", ainsi que la conclusion. La dernière semaine avant la sortie du dernier chapitre, j'ai passé une journée à tout mettre bien. Je voulais que ma démarche soit comprise, que ma critique soit la plus accessible possible, et qu'elle soit plaisante." (Grégoire)*

Ce qui semble également intéressant dans la lecture de certains fans, mis à part leur travail de recherche fourni sur les coulisses de production, c'est leur capacité à décoder et interpréter les images animées pour donner lieu à une **lecture sociale, politique, éthique et philosophique**, reflet de notre monde actuel. En effet, Grégoire fait part dans sa critique de ses réflexions et des questionnements pertinents que l'anime engage avec ses spectateurs notamment sur la thématique de **l'humanité**, qui est sans cesse interrogée dans l'anime. Nous pouvons par ailleurs noter l'usage de balises grises camouflant les parties qui risqueraient de "spoiler" les lecteurs et qui disparaissent au survol du curseur la souris. (**Voir annexe 7.1**) Une fonctionnalité plutôt utile, et que Grégoire se permet d'utiliser de manière récurrente tout au long de sa critique, notamment lors de la troisième partie de son développement sur les propos de l'anime :

*" Cette constatation de la cruauté du Monde abouti à des réflexions sociales, politiques et éthiques auxquelles le manga lui-même, pessimiste, ne souhaite pas (ne peut pas ?) répondre fermement : Comment garder ce qui nous reste d'Humanité dans un combat à mort avec un ennemi plus fort, et le faut-il même ? Où s'arrête l'ennemi, jusqu'où peut-on aller pour neutraliser les factions adverses ? Qu'est-ce qu'une "bonne personne" ? Est-ce un attribut objectif, ou n'est-ce pas plus souvent une simple manière de qualifier quelqu'un qui est bon avec nous, sans regarder sa manière de traiter autrui ? d'une ou plusieurs générations encore (...)." (Extrait de la critique de Grégoire)*

Nous pourrions encore développer longtemps sur les analogies entre les références usées dans l'anime et des événements historiques occidentaux (Seconde guerre mondiale, régime nazi, génocides...) <sup>102</sup> mais là n'est pas le propos.

Par ailleurs les trois internautes interviewés ne rédigent pas seulement des critiques, ils lisent également celles d'autres internautes pour s'en inspirer ou tout simplement pour se donner un avis avant de visionner une série. Par ailleurs, s'il est probable de trouver sur

---

<sup>102</sup> Pour en savoir plus, voir cet article : <https://dailymoogole.net/2021/03/03/les-points-communs-entre-lattaque-des-titans-et-lallemagne-nazie/>



SensCritique de très bonnes critiques argumentées et des notations justifiées qui vont plus loin que l'expression d'une simple appréciation sans développement, il est également possible de trouver des critiques qui ne sont basées que sur un regard subjectif et teinté de snobisme comme l'évoque Grégoire :

*“Franchement, sur Senscritique, on trouve facilement des critiques très intéressantes, surtout sur les œuvres très connues. Personnellement, j’ai néanmoins moins de mal avec les personnes qui sont très positives sur une œuvre sans trop expliquer pourquoi que pour les personnes qui sont très négatives pour plus d’explications et, pire, pour les personnes qui n’aiment pas par pur snobisme. Et ça, on en trouve plein sur Senscritique.”* (Grégoire)

Pour Alexandre, il est toujours plaisant de pouvoir lire des critiques qui font appel à des connaissances externes ou à des analyses plus poussées, sans pour autant surplombées d'un caractère intellectuel. L'avantage de lire une critique construite et réflexive peut se tourner en désavantage. En d'autres termes, les internautes de SensCritique ne sont pas tous attachés à lire des essais de professionnels mais des avis d'amateurs accessibles à leur compréhension.

*“Oui je préfère quand on va au-delà de l’appréciation d’une série car elle est pleine d’actions, de moments surprenants, bonne au niveau du visuel. Je préfère les fans qui parlent de l’écriture, de l’évolution des personnages des enjeux. Mais pas quelqu’un qui intellectualise trop tout.”* (Alexandre)

En outre, nous aurons pu voir deux plateformes assez différentes mais qui renvoient toutes deux à des types de “communautés interprétatives” qui participent à travers des “**productions énonciatives**” : ainsi, les internautes donnent du sens et prolongent leur pratique de visionnage en discutant avec les autres autour des épisodes, que cela soit à travers le site et forum des Simpsons Park ou en donnant son avis sous forme de critique sur SensCritique. Les rédacteurs de critiques contribuent indirectement à soit initier la discussion avec d'autres internautes, soit à jouer le rôle de recommandation, “d'éclaireur” auprès d'autres internautes. La distinction entre ces deux plateformes réside tout de même dans le type d'investissement des fans dans les communautés. Comme l'évoque Brigitte Chapelain, nous pouvons faire une distinction entre “communautés d'intérêt et communautés de pratiques.”<sup>103</sup>

---

<sup>103</sup> Chapelain Brigitte, « La participation dans les écritures créatives en réseaux : de la réception à la production », *Le français aujourd'hui*, 2017/1 (N° 196), p. 45-56. DOI : 10.3917/lfa.196.0045. URL : <https://www.cairn.info/revue-le-francais-aujourd-hui-2017-1-page-45.htm>

SensCritique serait plus susceptible de ressembler à une communauté d'intérêt dans la mesure où *“les membres des communautés d'intérêt s'investissent davantage dans le domaine privilégié que dans la relation aux autres, et les solutions recherchées sont plus personnelles que collectives.”*<sup>104</sup> En effet, même si la part d'échange est présente sur le site, les internautes utilisent les fonctionnalités de SensCritique en premier lieu pour satisfaire leur besoin de construire leurs propres listes et collections plutôt que de participer à l'élaboration de critiques qui d'ailleurs sont totalement facultatives et peuvent ne figurer que comme un ensemble d'avis personnels et fragmentés plutôt qu'un ensemble de ressources utiles à la constitution d'une intelligence collective.

Tandis que dans le cas du forum The Simpsons Park, la dimension d'intelligence collective et de partage de ressources est beaucoup plus présente (à travers la possibilité d'ajout de contenu pour compléter le site par exemple). Ce qui fait de cette communauté une communauté *“de pratiques, où les membres sont reliés par un engagement mutuel, un répertoire partagé de ressources et une entreprise commune.”*<sup>105</sup>

## **B) Réappropriation de références et partage de compétences créatives visuelles :**

La deuxième forme de productivité théorisée par John Fiske que nous allons évoquer est la “forme textuelle”. Ce type de productivité renvoie aux activités de fans qui mettent en pratique des compétences créatives : *la productivité peut être textuelle et consister en la réappropriation des textes médiatiques : le fan'art. Celui-ci met au jour l'inventivité des fans à travers diverses activités créatives ayant toujours pour base le cadre contraignant d'une ou plusieurs séries : écrit fictionnel (fanfiction), montage vidéo (fanvidéo) ou écriture de chanson (filk music).*<sup>106</sup> Nous avons inclus dans notre questionnaire d'enquête (Google Form) une question concernant les pratiques de création liées à leur attachement pour les séries animées formulée ainsi : *“As-tu déjà réalisé des fanarts ou créations inspirées d'une série animée ? (Mèmes, Vidéos, Cover, Production artisanale, fanfiction, etc...)”*. La majorité constituée de 78 voix sur 134 (58,2%) ont répondu “non”, tandis que les 56 autres voix (41,8%) ont répondu affirmativement. Parmi ceux qui ont répondu “oui”, 55 ont précisé leurs productions. Certains

---

<sup>104</sup> *Ibid.*,

<sup>105</sup> *Ibid.*,

<sup>106</sup> COMBES Clément. « La pratique des séries télévisées : une sociologie de l'activité spectatorielle. » Economies et finances. Ecole Nationale Supérieure des Mines de Paris, 2013. URL: <https://pastel.archives-ouvertes.fr/pastel-00873713/document>, p. 83

en font même plusieurs à la fois, mais statistiquement, dans le top 3 nous retrouvions souvent du « dessin/illustration/fanart » (19 voix) de la création de « mèmes » (16 voix), ainsi que de la rédaction de « fanfictions » (11 voix). Parmi les activités qui étaient proposées moins de 6 fois, le « cosplay » et les « montages vidéo/review/musique » ainsi que des « productions artisanales ».

Au vu des résultats récoltés, nous pouvons constater que les productions sont très diversifiées, mais que la majorité est plus familiarisée avec les productions graphiques, qui demandent des compétences en dessin ou en utilisation de logiciels de montage pour les mèmes. Il s'agit par ailleurs de productions seulement amateurs et non professionnelles, que les fans effectuent comme une passion ou un hobby, en prolongement de leur attachement pour les séries animées. Comme l'évoque Clément Combes, *“Ces productions sont autant de pratiques par lesquelles les fans prolongent, enrichissent et complètent selon leurs envies leurs séries favorites. Elles s'appuient sur les prises offertes par les récits originaux, profitent des interstices qui se créent en leur sein ainsi qu'entre les différentes séries.”*<sup>107</sup> En raison de la pertinence des thèmes et des profils des interviewés qui ont bien voulu répondre aux entretiens écrits, nous avons focalisé notre analyse sur trois activités de production textuelles : le fanart, les review vidéo ainsi que les mèmes.

### 1. Le Fanart, à l'ère de l'illustration numérique et de TikTok

La pratique du fan-art actuelle telle que nous l'appréhenderont renvoie, comme l'indique Wikipédia à « *toute œuvre réalisée par un fan et s'inspirant ou reproduisant un ou plusieurs personnages, une scène ou l'univers d'une œuvre existante, qu'elle soit littéraire, picturale ou audiovisuelle* ». <sup>108</sup> Intrinsèquement liée à un objet culturel de base et dépendant de la culture internet et du mass-média, le fan-art serait avant tout une pratique qui permet de *“prolonger le plaisir apporté par la création originelle en exploitant les éléments qui ont provoqué un engouement chez le spectateur”* comme l'évoque Thomas Desvignes. <sup>109</sup> Ces productions de fan-arts sont extrêmement diverses et variées qu'il ne serait pas possible de faire une liste exhaustive des types de production existants, d'autant plus que les fans renouvellent et

---

<sup>107</sup> *Ibid.*, p. 83

<sup>108</sup> Source :

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Fan\\_art#:~:text=Le%20fanart%20ou%20fan%20art,soit%20litt%C3%A9raire%2C%20picturale%20ou%20audiovisuelle.](https://fr.wikipedia.org/wiki/Fan_art#:~:text=Le%20fanart%20ou%20fan%20art,soit%20litt%C3%A9raire%2C%20picturale%20ou%20audiovisuelle.)

<sup>109</sup> DESVIGNES, Thomas, “Fan, fan-art et transmédia”, Université Paris 8 Master Arts et Technologies de l'Image 2011, URL : <http://ati-paris8.fr/src/memoires/2011/Thomas%20Desvignes%20-%20Fans%20Fan-art%20et%20transmedia.pdf>

réinventent constamment des nouvelles tendances ou de nouvelles pratiques grâce aux réseaux sociaux et aux outils numériques qu'ils ont à leur disposition. En parlant de plateformes, nous pouvons citer les plus connues : Pinterest, Deviantart ou encore Instagram, des réseaux sociaux qui jouent un véritable rôle de galerie d'image, voire de portfolio pour les créateurs amateurs, leur permettant une visibilité au sein de communautés qui partagent leurs mêmes passions. Pour reprendre un article sur « le fan-art comme nouvel art du peuple », *“C'est que le fan-art répond à deux aspirations des classes moyennes et populaires d'aujourd'hui : l'envie d'individualisation et le besoin d'appartenance à une communauté. Il y a une vraie quête de valorisation de soi à travers l'exposition de ces œuvres, la même valorisation à laquelle aspire un candidat de télé-réalité et de télé-crochet...”*<sup>110</sup>

Nous nous focaliserons donc sur le fanart en tant que création d'illustrations numérisées que pratique Florian, un de nos enquêtés. La réalisation de fanart est pour lui assez récente et découle de son grand attachement pour l'anime *l'Attaque des Titans* comme nous avons pu faire part de son témoignage précédemment. Florian réalise des portraits de personnages issus de l'anime grâce à des outils numériques (tablette graphique) et le logiciel Illustrator de la suite Adobe. Il s'inspire par ailleurs de certaines vidéos sur Youtube, où les dessinateurs montrent toutes les étapes de dessin avec un effet de timelapse, c'est à dire en effet accéléré. Pour cela, Florian utilise un logiciel de capture d'écran pour filmer la progression de son dessin puis monte la vidéo et ajoute l'effet d'accélération en post-production avec le logiciel Première Pro. Il nous explique que les motivations qu'il l'ont poussé à dessiner mis à part son engouement pour l'anime étaient liées au besoin de mettre en pratique ses compétences en utilisation de logiciels et d'agrandir le contenu de son portfolio :

*“J'ai commencé depuis que j'ai eu envie d'améliorer mes compétences en Illustrator et Premiere, donc j'ai commencé par filmer mes créations. J'avais envie de dessiner, et d'user de ma tablette graphique donc j'ai rejoint l'utile à l'agréable. Au début j'ai commencé par en faire sur papier et les coloriser au ProMarker mais vu que j'étais en manque de couleur je me suis dit que passer sur un logiciel serait plus simple. J'avais besoin de modèles et j'ai pensé à SNK, tout d'abord parce que j'étais en plein dedans et qu'en plus niveau style de dessins, on a un rendu assez beau. Le fait d'avoir acheté la suite Adobe récemment sur un PC correct a énormément joué aussi.*

---

<sup>110</sup> CASTERA, Salvade, « Fan-art : le nouvel art du peuple ? », manifesto-21.com, 26/04/2016, URL : [Fan-art : le nouvel art du peuple ? - Manifesto XXI \(manifesto-21.com\)](http://manifesto-21.com)



Capture d'écran Fanart du personnage Jean dans l'Attaque des Titans par Florian (@misterJomanda)

Cette activité lui tient à cœur même si cela lui prend également beaucoup de temps. Lorsqu'il est pleinement concentré à la réalisation, le temps paraît moins long.

*Vu que j'ai du temps libre en ce moment, je m'exerce un peu et j'essaye de trouver des dessins avec un peu plus de challenge pour m'aider à m'améliorer. Un dessin me prenant plusieurs heures de mon temps (5 à 6h je dirais), et en ayant déjà dessiné 6 ou 7 portraits, j'imagine que je prends du plaisir à en faire, sinon j'aurais arrêté depuis un moment."*

D'autre part, la pratique du fanart n'est pas seulement assimilée à un simple hobby exécuté sans recul. Il peut en tirer un fort apport personnel, en l'occurrence laisser s'exprimer sa créativité, mais également réactiver des souvenirs de l'anime, et "prolonger le plaisir du visionnage" comme nous avons pu l'évoquer :

*" (...) Au final, ces dessins sont ma madeleine de Proust."*



Capture d'écran Fanart du personnage Mikasa dans l'Attaque des Titans par Florian (@misterJomanda)

S'inscrivant dans l'art de la copie, le fanart est forcément lié à une source d'inspiration, en l'occurrence pour Florian il s'agissait de portraits de personnages. Dans la pratique du fanart en général, les fans s'inspirent d'un modèle préexistant, par exemple une image d'un personnage dans une certaine pose et copient directement. Lorsqu'ils ont plus d'expérience, et qu'ils possèdent par exemple un style, les fans peuvent également laisser parler leur imagination en dessinant le personnage à leur manière sans s'appuyer sur un modèle. Pour Florian, la copie a été un élément nécessaire à l'apprentissage, du moins dans ses débuts en dessin. Il a su par la suite se détacher de modèles de base, ou s'inspirer de plusieurs modèles de bases, composés également de fanart pré-existants comme il l'exprime dans son processus de réalisation :

*« Au début je copiais certains exemples que je trouvais sur internet. Je les dessinais à la main, puis les scannais et je finissais par les retoucher sur Illustrator. Plus je continuais mes dessins, plus j'avais envie de faire des originaux (...). Pour y ajouter ma touche originale, je prends tout simplement quelques modèles sur internet sous différents angles afin d'évaluer mon personnages (...). Pour résumer, je m'inspire des quelques fanarts différents et je crée un original à partir de ça. »*



Capture d'écran 2 Fanart du personnage Jean dans l'Attaque des Titans par Florian (@misterJomanda)

Ces quelques vidéos de dessin en timelapse ont été ensuite publiées sur l'application TikTok, réseau social très prisé par les jeunes et où les communautés de fans de séries animées sont également très présentes. Florian nous explique que c'est par volonté d'avoir plus de visibilité qu'il a choisi ce réseau social, du moins pour essayer d'en acquérir. Il possède pour l'instant sur son compte peu d'abonnés mais entre 50 et plus de 650 vues sur ses vidéos.

*“J'avais envie de découvrir l'application et voir ce qui est proposé. (...) TikTok est aussi un moyen simple de faire des montages, c'est à la portée de tout le monde, il est facile de récupérer des sons connus que l'on vient coller sur une vidéo. C'est moins compliqué que de faire tout un montage sur un logiciel comme Premiere. Au final, je montais tout de même mes vidéos sur Premiere mais j'ajoutais le son via TikTok, ça m'évitait de le télécharger.”*

Enfin, l'intérêt de pouvoir partager ses fanarts sur les réseaux sociaux relève non seulement de la possibilité de donner une visibilité à ses créations, de s'inscrire dans une communauté de fans qui partagent les mêmes passions et de s'identifier comme tel, mais également d'avoir un regard extérieur et critique dans le but de s'améliorer. C'est donc dans l'attente de retours et d'échanges enrichissants qui lui permettent de l'encourager dans sa pratique que Florian considère que le partage de fanarts peut être autant bénéfique.

*« A la base, l'idée c'était d'enrichir mon portfolio avec plus de contenu vidéo et graphique, mais en même temps je voulais montrer la progression à certains amis et leur demander un avis extérieur durant la progression des dessins. Je ne montre pas forcément tout mais c'est encourageant de recevoir quelques compliments. Ce n'est pas*

*forcément important mais j'aime bien avoir un avis extérieur, parfois ça m'aide à trouver le je-ne-sais-quoi qui me perturbe sur un dessin pour le corriger ensuite. »*

## 2. Les mèmes de neurchis, communautés de connivence et de significations

Avant de développer sur la pratique des mèmes spécifiques aux références de séries animées, nous devons expliquer ce que sont les mèmes. Pour donner une définition claire : le mème se présente sous la forme : *“d’une image, une vidéo, ou un morceau de texte [nous ajouterons, majoritairement mis en commun], typiquement humoristique, qui est copié et rapidement répandu par les usagers d’Internet, souvent avec de légères variations”*.<sup>111</sup>

En d’autres termes, pour faire un mème il est nécessaire d’avoir une image ou une courte vidéo que l’on appelle un *template*. Dans le cas des mèmes de séries animées les templates sont des screenshots de scènes issues de séries animées. Le mème peut inclure plusieurs templates (plusieurs screenshots) disposés côte à côte, auxquels on associe un court texte. Le montage de ces éléments se réalise grâce à un logiciel de montage photo (Photoshop, Paint, Picsart, photofiltre...) ou directement depuis un site spécialisé dans la création de mèmes tel que imgflip qui est gratuit. Pour compléter la définition d’un mème, d’autre part, comme l’évoque Laura Goudet (Maîtresse de conférences en linguistique anglaise à l’Université de Rouen et spécialiste d’analyse de discours en culture numérique et de *media, gender studies*) : *“Les mèmes, ce sont des petites unités culturelles reconnaissables qui se réécrivent et se propagent assez facilement, à la manière d’une maladie. (...) c’est aussi une mini-histoire, même sur une seule image. Ils peuvent être des conseils, des anecdotes, voire des satires...”*<sup>112</sup> En effet, la viralité des mèmes est un aspect important de cette pratique. Lorsque l’on publie un mème sur internet en particulier sur des plateformes de réseaux sociaux communautaires, c’est également en ayant l’intention de le propager et d’avoir le plus d’impact possible.

En parlant de plateformes et de viralité, les terrains que nous avons jugé les plus pertinents vis à vis de cette propagation de mèmes sont les neurchis. Terme en “verlan” qui signifie « chineur », les neurchis sont des communautés typiquement françaises qui ont fait leur apparition depuis 2016 sur Facebook. Il existe des multitudes de communautés de neurchis, qui

---

<sup>111</sup> VAILLANCOURT Thibaut, « Le mème comme descendance prolifique du Net.Art. Entre dispositif, appropriation et subjectivation », *Ligeia*, 2020/2 (N° 181-184), p. 143-154. URL: <https://www-cairn-info-s.fennec.u-pem.fr/revue-ligeia-2020-2-page-143.htm>

<sup>112</sup> GOUDET, Laura, “Mèmes, pas mal”, *Mes langues aux Chats*, 29/02/2020, URL : <https://lac.hypotheses.org/1127>



se reconnaissent grâce à leur appellation neurchi de [nom de Neurchi] et qui se rassemblent autour de thématiques précises.

Nous avons choisi de nous focaliser sur l'activité de trois groupes : Neurchi de Kassos NdKS (13 959 membres), Neurchi de Simpsons (5410 membres) et Neurchi de Séries d'Animation (1785 membres). Ce ne sont évidemment pas les seuls groupes de Neurchi existants sur les séries animées mais au vu de leur réactivité et de leur contenu, nous trouvons pertinent de se focaliser sur ces groupes. Le fonctionnement de ces groupes est assez réglementé et l'aspect communautaire est assez flagrant dans les neurchis. En effet, afin d'adhérer à ces groupes privés, il est parfois nécessaire de répondre à un questionnaire afin de prouver un minimum son intérêt pour la série animée ou pour la thématique du neurchi.

Par exemple, pour adhérer au groupe de Neurchi de Kassos, il faut répondre à deux questions : “Quel est ton Kassos favori ? Pourquoi ?”, “Quelle est ta réplique favorite de la série” ? Mais le plus important est l'acceptation des règles de groupes déterminées par les administrateurs qui peuvent mener à des sanctions particulières si celles-ci n'ont pas été respectées. Ces règles sont assez spécifiques aux neurchis et pour des internautes dits “normies” c'est à dire qui débutent ou qui sont nouveaux au sein de ces communautés, ces règles peuvent parfois paraître étranges. La proscription de tags sauvages (c'est à dire l'identification d'un ami en commentaire), pas de publicité ou promotions d'autres pages, ou encore l'interdiction d'utiliser la police “**Impact**” (à cause de sa récurrence et de son non-esthétisme) sont autant d'exemple de règles spécifiques aux neurchis et à la création de mèmes.



Mème (stolen) réalisé par un membre du groupe de neurchi des Kassos illustrant la réaction excessive des modérateurs du groupe lors d'un « tag sauvage » (« Normie » signifie néophyte, « mute 3j » signifie l'impossibilité de commenter une publication sur le groupe pendant 3 jours)

Les neurchis utilisent également un vocabulaire spécifique à eux, emprunté d'anglicismes qu'il est nécessaire de maîtriser. Parmi les plus connus, "OC" une abréviation qui signifie « *Original Content* ou *Original Creation* » et que les internautes postent en description en même temps que leur mème lorsqu'ils en sont les créateurs. A l'inverse, le terme "*stolen*" est utilisé lorsqu'un internaute poste un mème qui ne lui appartient pas, qu'il l'a trouvé sur un autre neurchi par exemple, mais dans ce cas, l'internaute doit le mentionner en description.

Henry Jenkins a théorisé une notion qui peut nous paraître assez intéressante et que nous pouvons rattacher à la création de mèmes faite par des fans. Pour le théoricien, lorsque le fan s'empare d'un bien culturel, se l'approprie, il pratique "**le braconnage textuel**". En effet, comme l'évoque l'auteur, « *Le sens d'un texte n'est pas donné d'avance, n'existe pas en soi :*

*ainsi, la réception contient l'expérience identitaire, dans la mesure où le public ne se demande pas ce que le texte signifie, mais le fait signifier en le connectant à ses propres expériences. »*

<sup>113</sup> Les fans sont ainsi des donneurs de sens à ce qu'ils ingurgitent, et ne sont pas seulement consommateurs. Ils les interprètent en étant influencés par leur environnement et leurs expériences, et c'est exactement ce qu'illustre la pratique de création mêmes : la production de mêmes illustre la capacité d'un fan d'aller "braconner", piocher des références et les faire résonner avec son propre monde, en leur donnant un sens. Ainsi, pour re-citer Henry Jenkins, Les fans « deviennent des participants actifs dans la construction et la circulation des significations textuelles ». <sup>114</sup> Ces significations textuelles peuvent se voir à travers différents types de mêmes.

Christian Bauckhage, professeur à l'Institute for Computer Science à l'Université de Bonn a identifié **trois caractéristiques spécifiques aux mêmes** "d'après une centaine de mêmes diffusés sur Internet" : La première est **l'humour**. Jusqu'ici, rien de sorcier, c'est pratiquement la motivation principale qui pousse les auteurs de mêmes à en créer, mais d'après Bauckhage, "*Le même doit posséder une dimension comique et accrocheuse*". <sup>115</sup> La deuxième caractéristique relevée par Christian Bauckhage est "**l'intertextualité**". "*Le même mobilise un ou des renvois à d'autres éléments culturels ou textuels, souvent implicites*". <sup>116</sup> Le même intertextuel est un type de même que nous retrouvons également de manière récurrente, mais qui demande en général des références spécifiques d'une part entre le template (la ou les images ou la vidéo de référence), la situation à laquelle elle renvoie dans la série animée ainsi qu'un lien de corrélation avec une référence extérieure à la signification initiale de la situation dans la série animée. Cette référence extérieure peut être liée à l'actualité, des situations de vie quotidienne, etc...

Pour donner un exemple simple et concret, nous avons réalisé un même en utilisant un template issu de l'anime *l'Attaque des Titans*. Il s'agit d'une scène épique où Eren (le personnage au premier plan) rencontre le titan colossal (qui se trouve à l'extérieur du mur qui protège la ville et qui s'apprête à pénétrer à l'intérieur de l'enceinte et dont l'objectif est de

---

<sup>113</sup> COMBES Clément. « La pratique des séries télévisées : une sociologie de l'activité spectatorielle. » Economies et finances. Ecole Nationale Supérieure des Mines de Paris, 2013. URL : <https://pastel.archives-ouvertes.fr/pastel-00873713/document>, p. 84

<sup>114</sup> Source : Braconniers textuels (wikiqube.net), URL : [https://fr.wikiqube.net/wiki/Textual\\_Poachers#cite\\_note-4](https://fr.wikiqube.net/wiki/Textual_Poachers#cite_note-4)

<sup>115</sup> Renaud Clément, « Les mêmes internet : dynamiques d'énonciations sur le réseau social chinois Sina Weibo », Travaux de linguistique, 2016/2 (n° 73), p. 27-43. URL: <https://www.cairn.info/revue-travaux-de-linguistique-2016-2-page-27.htm>

<sup>116</sup> Ibid.,

semer la panique en dévorant les habitants de la ville). Ce mème est une métaphore (bien évidemment humoristique et hyperbolique) qui illustre le combat intérieur que doivent mener les étudiants ayant un mémoire à réaliser. Le sous-entendu est là facile à comprendre même sans forcément avoir vu l'anime, au vu de l'image assez explicite qui met en opposition deux éléments distincts (Titan/mémoire contre moi/étudiant).



*Mème [OC] réalisé avec imgflip*

Pour prendre un autre exemple de mème issu du neurchi de Simpsons posté le 10 mai 2021, qui illustre bien l'intertextualité, nous pouvons y voir un template assez connu et souvent repris de la communauté de fans des Simpsons mais que même un non-fan peut comprendre. Les screens sont issus de l'épisode 13, saison 17 et illustrent une scène où Moe, le propriétaire du bar "la taverne de Moe" exclue tous les clients de son bar dont Barney (un habitué du bar). Mais celui-ci réapparaît (pour l'effet comique de la scène et sans explication rationnelle) instantanément dans le bar derrière Moe. Un ajout de texte associe la figure de Moe aux "bars le 19 mai", date de réouverture officielle annoncée en France et qui annonce la levée progressive du confinement qui ne fait plaisir à personne (d'où le fait que Moe exclue Barney, qui représente l'idée de confinement). Le mème est donc une métaphore qui illustre la situation sanitaire actuelle et anticipe (avec humour) la possibilité d'un prochain confinement à cause de la réouverture des bars et lieux culturels. Par ailleurs, les mèmes liés au covid et à la crise sanitaires sont assez récurrents ces derniers temps dans les neurchis.



Même (stolen) réalisé par un membre du groupe de neurchi de Simpsons

Enfin, le troisième type de mème se caractérise par une “**juxtaposition atypique**”. Christian Bauchhage le décrit comme un mème où “*les éléments visuels ou sémantiques mis en jeu ne possédant pas de corrélations apparentes et c’est la mise en relation de plusieurs objets improbables qui en fait un objet intéressant.*”<sup>117</sup> En exemple, nous reprenons un mème réalisé par un des internautes du neurchi de Simpson publié en janvier 2021. Le mème est une mise en relation de quatre templates différents. Le premier issu des *Simpsons*, le deuxième du film *Titanic* et le dernier de *Jurassic Park*. Il s’agit clairement d’une parodie alliant références de la pop culture avec la célèbre référence à Troy McClure, personnage issu des *Simpsons*, connu pour être un “pseudo animateur/acteur qui apparaît le plus généralement dans des films éducatifs ou encore dans des émissions télé”.<sup>118</sup> Lors de chacune de ses apparitions dans les épisodes des *Simpsons*, il commence toujours par se présenter à travers sa phrase typique : « Bonjour, je suis Troy McClure, vous m'avez sûrement déjà vu dans des films tels que... ». L’internaute qui a créé le mème dit avoir réalisé le mème pour un concours sur un autre neurchi et où la contrainte était “*d’utiliser le choixpeau d’Harry Potter dans au moins une grande saga du cinéma*”, d’où la tête de Troy McClure remplacée par le choix peau afin de pouvoir créer des

<sup>117</sup> *Ibid.*,

<sup>118</sup> Voir <http://www.simpsonspark.com/personnages/troy-mcclure.php>

jeux de mots avec la thématique du chapeau (“Toquetanic”, “Revanche des Képis”, “Jurassic Coiffe”, “Bonnet perdu”).



*Mème stolen réalisé par un membre du groupe de neurchi de Simpsons*

Nous avons pu également observer que tout n'était pas rose et bon enfant dans les neurchis liées aux séries animées notamment dans le Neurchi d'Animation et Neurchi de Kassos. Parfois, l'humour utilisé pouvait donner lieu à des connotations ou des références sexuelles, ce qui, dans le neurchi de Kassos ne doit pas forcément choquer la majorité étant donné que les Kassos est une série pour adultes incluant des scènes animées compromettantes et violentes.

En effet, l'humour de ces neurchis ne peut pas plaire à tous. Certains mêmes sont volontairement subversifs et peuvent provoquer des polémiques lorsqu'ils touchent à une dimension politique ou sociale, créant parfois des clivages et des réactions tendues dans les espaces de commentaires où certains internautes cherchent à argumenter et pointer du doigt leur malaise. Nous ne rentrerons pas dans les détails, mais nous pouvons identifier par ces questions

de clivage les limites d'une certaine cohésion au sein des communautés de neurchis. Il est pourtant à relever que les neurchis sont fait pour justement être explicitement subversifs, et que les mêmes nécessitent toujours d'être pris au second degré.

Quand je fais un meme second degré et que les gens le prennent au sérieux



*Mème (stolen) réalisé par un membre du groupe de neurchi Séries d'Animation*

Ainsi, ce constat rejoint la thématique suivante que nous allons aborder, c'est à dire le côté "obscur" des fans de séries animées.

### **C) Les pans obscurs des fans et fandoms : Les limites de l'aspect collaboratif et communicationnel**

#### **1. Clivages intercommunautaires : entre divergence de points de vue, et fanatisme**

Il semblerait, et nous avons pu faire le constat à maintes reprises que l'image du fan est **ambivalente**. D'un côté, le côté passionné fait de lui quelqu'un d'intéressant à écouter. D'autre part, nous ne pouvons occulter que tous les fans sont loin d'être exemplaire, les fans de séries animées y compris. Il existe différentes manières de caractériser ces types de fans : on entend

parler de fans toxiques, de fan hardcores... Parmi les interviewés que nous avons interrogé, aucun ne se dit être un fan hardcore. Pour eux, le fan hardcore est tout sauf la personne à laquelle ils s'identifient. Ils s'en éloignent et s'en méfient.

Sans retourner dans les explications des parties précédentes sur la question de la légitimité du fan, nous relèverons à partir des réponses aux entretiens les différentes expériences de nos interviewés vis à vis de l'image du fan toxique et des dissensions au sein de communautés de fans de séries animées. Nous l'aurons également évoqué, le pan obscur du fan découle d'abord de l'imaginaire collectif. La mauvaise image que renvoie le fan, est celle qui le dépeint comme un(e) fanatique, un(e) groupie, ou un personnage élitiste qui croit détenir la vérité et donc imposer les bonnes manières d'être fan, et pourtant, c'est un fait, il existe des individus qui peuvent avoir des attitudes assez dédaignantes ou méprisantes à différents degrés envers d'autres fans comme nous en témoigne Mélanie :

*“Toujours des mecs les élitistes à qui j'ai eu affaire d'ailleurs. Souvent, leur but est de prouver qu'ils connaissent mieux la série que toi.” Mélanie*

Et pourtant, le phénomène de clivage entre fans peut avoir lieu au sein d'une même communauté de fans. C'est en voyant sur une échelle médiatique beaucoup plus large que nous pouvons voir qu'en effet, même au sein même de fandoms, que des clivages peuvent se créer. Ces clivages peuvent partir de **désaccords justifiés**, mais qui restent de l'ordre du débat. Par exemple, dans sa critique de de l'Attaque des Titans sur Sens Critique, Grégoire s'insurge contre certains fans qui selon lui, s'attachent aveuglement aux protagonistes tel que Eren sans prendre du recul sur les actions “immondes” de celui-ci :

*“ J'ai **beaucoup** de mal avec ces prétendus fans qui, sans avoir le moins du monde compris le message d'Isayama(auteur de SNK), soutiennent les actions les plus immondes de certains personnages dans le but que les protagonistes "gagnent" (...) Ces mêmes gens qui, non pas seulement comprennent (ça, c'est normal), mais soutiennent Eren dans son plan fou d'extermination du reste de l'Humanité. (...)Je vous avoue être vraiment pétrifié de voir qu'une TRÈS grande proportion de lecteurs, parfois une majorité des commentateurs, puissent justifier un génocide indiscriminé de 80% de la planète par (sérieusement) "si on tue tout le monde, on met fin au cycle de la haine". Et qui voit ça comme un happy ending”*



Mais ce qui est également très frustrant de voir pour certains, c'est le fait d'avoir affaire à des fans qui n'acceptent aucun débat, comme a pu le constater Florian et Azor-ahai :

*“Quelques fanatiques sont présents sur Twitter, et eux, il ne faut surtout pas les contredire ou tacler leur manga préféré (CF : la commu One Piece est insupportable). N'importe quel PP Manga au final, considéré comme les cancers de Twitter, il n'y a rien à débattre avec eux, c'est se fatiguer pour rien.” Florian*

*“J'ai plusieurs fois été confronté à des gens trop aveuglés par leur fanatisme pour admettre une critique de l'oeuvre qu'ils défendent, même minime. Dans ce cas, je coupe court à la conversation car cela n'a aucun intérêt si l'interlocuteur ne fait même l'effort d'essayer de comprendre l'autre...” Azor-ahai*

Parfois, la toxicité et la folie de certains fans peuvent réellement se répercuter sur l'image qu'ils donnent à travers les médias. Pour donner un exemple qui s'est fortement médiatisé, nous pouvons évoquer le cas de l'émeute pour une sauce commercialisée par McDonald's en 2017. C'est le 7 octobre 2017 que l'émeute a été déclenchée par des “fans” de *Rick et Morty* devant les enseignes McDonald's du pays aux Etats-Unis. La raison ? Le manque de sauces Szechuan, qui étaient spécialement commercialisées en édition limitées et rendues populaires grâce à un épisode de *Rick Et Morty*.<sup>119</sup> De nombreux fans se seraient rués dans les restaurants, mais par manque de sauces, auraient commencé à manifester en créant un blocus (comme cela a été le cas à Los Angeles) devant quelques restaurants de l'enseigne avec des pancartes. Ce genre d'évènement montre d'une part l'impact que peuvent avoir les séries animées sur les fans, mais également l'excès et la folie de certains lorsqu'on voit les vidéos de ces petites émeutes, qui heureusement, n'ont créé aucun blessé. La viralité sur les réseaux sociaux de ces évènements a une forte répercussion sur la réputation du fandom de Rick et Morty qui restera gravée très longtemps.

Ce rapport de distinction, de distanciation que nos interviewés disent avoir vis à vis des fans toxiques ou hardcore et autres fans obscurs est ce que Christian Le Bart, sociologue et politologue français renvoie à la “dialectique constitutive de tout fandomisme” qu'il appelle la dialectique de “rapprochement/différenciation”. Le sociologue s'appuie sur le cas du fandom

---

<sup>119</sup> RIVET, Delphine, « La sauce Szechuan de Rick et Morty est bientôt de retour chez McDonald's, biiinge.konbini.com, 23/02/2018, URL : <https://biiinge.konbini.com/series/sauce-szechuan-rick-morty-mcdonalds>

des Beatles qu'il a étudié, mais nous pouvons également transposer cette théorie aux fandoms de séries animées :

*“L’inscription dans une communauté de fans résulte d’une propension qu’ils ont à partager leur attachement ; or dans le même temps, la rencontre avec d’autres aficionados (aficionado, un collectionneur, un amateur ou un passionné.) désingularise la passion et introduit un principe de distinction entre les fans fondé sur l’intensité et l’authenticité de cette passion : « Il ne s’agit plus, désormais, de se différencier par la référence à l’univers Beatles mais à l’intérieur de celui-ci. »”*<sup>120</sup>

En d’autres termes, l’entrée dans un fandom engage des compromis pour le fan. D’une part, celui-ci s’intéressera à partager sa passion avec d’autres fans, mais d’un autre, les dissensions avec d’autres fans peuvent se présenter à lui notamment des fanatiques, engendrant cet effet de distinction avec autrui. Tout fandom n’est pas constitué d’une communauté homogène, et c’est ce qui fait la diversité de chacun. Mais parfois, les médias tendent vers cette homogénéisation des fandoms, en donnant des étiquettes à tel ou tel fandom.

Le constat que nous faisons donc au vu des différents témoignages est que les tensions et dissensions avaient souvent rapport avec la dimension puriste et élitiste qui pour le coup, engendre des comportements et des attitudes de types moquerie, raillerie, condescendance, indifférence vis à vis des opinions extérieurs voire plus. Régis nous dit par exemple qu’au sein du forum les SimpsonsPark : *“on en a eu des membres qui au premier post hors sujet d’un jeune membre partaient tout de suite dans la moquerie ouverte sinon pire...”*

Comme l’évoque Clément Combes, *“il se dégage une tension forte entre l’aspect individualisé de la fréquentation de séries et l’horizon relationnel qui s’actualise pour une part aujourd’hui via les multiples espaces dédiés d’Internet (sites, forums, blogs)”*.<sup>121</sup>

## 2. Conflits intergénérationnels : Le cas de la “génération netflix” chez les fans d’animes

Pour donner un autre exemple parlant de tensions et conflits intra-communautaires ou communautaires, nous pouvons nous référer à un phénomène plutôt récent et qui a fait

---

<sup>120</sup> COMBES Clément. « La pratique des séries télévisées : une sociologie de l’activité spectatorielle. » Economies et finances. Ecole Nationale Supérieure des Mines de Paris, 2013. URL: <https://pastel.archives-ouvertes.fr/pastel-00873713/document>, p. 85

<sup>121</sup> Ibid., p. 373

polémique (à prendre avec des pincettes) : le dénigrement de “la génération netflix”. Comme l’évoque très bien le youtubeur Ermite Moderne sur le sujet, la génération netflix fait référence à “une frange de nouveaux fans d’animes qui seraient totalement néophytes”<sup>122</sup>, et qui se limiteraient à un visionnage restreint au catalogue, Netflix, dès lors sans connaître des classiques incontournables (One Piece, DBZ, Naruto ou toute autre série plus ancienne issue du club Dorothée...) faisant l’éloge des seules séries animées qu’ils ont pu découvrir par le biais de la plateforme Netflix et parfois en tenant un discours assez rudimentaire du style “telle série est la meilleure, point barre” alors qu’ils n’ont pas forcément une expérience très poussée en culture d’animation (Évidemment, tous les fans regardant des séries animées sur Netflix ne tiennent pas tous de tels propos).

Là encore, ce clivage mène à une distinction entre “vrais” fans et “faux” fans qui comme nous avons pu le constater sont des termes très péjoratifs pour nos interviewés. Il n’existe bien évidemment pas de fan supérieur ou plus légitime qu’un autre parce qu’il regarderait ses animes sur une plateforme de vidéo à la demande généraliste au lieu de plateformes spécialisées (Crunchyroll, Wakanim, ADN) ou parce qu’il n’aurait pas la même quantité de connaissances ou de culture générale en séries animées qu’un fan plus expérimenté. Par ailleurs, ceux qui pointent du doigt la génération Netflix sont également des individus qui s’identifient (logiquement) aux générations précédentes, mais qui, en dénigrant les néophytes rentrent eux-mêmes dans un piège : le cercle vicieux de concurrence entre séries animées d’aujourd’hui contre celles d’avant (en caricaturant grossièrement). Car en effet, nous pouvons constater qu’un des éléments facteurs de l’élitisme de certains est lié notamment à un gap générationnel.

Les séries animées nouvelle génération qui sont dénigrées par les vétérans des générations passées ne le seront pas éternellement, les tendances ainsi que ce qu’on considère de classique incontournable en termes de série animées peuvent potentiellement évoluer avec le temps. Par exemple, les animes *My Hero Academia*, *l’Attaque des Titans* ou encore *One Punch Man*, considérés comme des animes typiquement issus de la génération netflix pourraient être dans l’avenir les nouveaux standards classiques, et le cercle vicieux continuera de se perpétuer... Clothilde Sabre, doctorante en ethnologie illustre ce phénomène de dénigrement des “nouveaux” fans par les anciens par les “anciens” par le terme de “*concurrence mémorielle, qui oppose non seulement les producteurs de savoirs entre eux, mais aussi les “anciens”*”<sup>123</sup> et

---

<sup>122</sup> L’ermite moderne, « Génération Netflix : faux fans d’anime ? », 13 mai 2018, [Vidéo YouTube], URL : [https://youtu.be/BaB5dYz4f\\_8](https://youtu.be/BaB5dYz4f_8)

<sup>123</sup> PRUVOST-DELASPRE, Marie (dir.), *L’Animation japonaise en France : réception, diffusion, réappropriations*, Paris, L’Harmattan, 2016, p. 212

les “nouveaux”, l’expérience du rejet et de la difficulté éprouvée par les premiers justifiant l’opprobre lancée sur les seconds, auxquels on ne reconnaît aucun mérite ni connaissance véritable.”

En définitive, nous avons pu voir que les fans pouvaient faire preuve d’un investissement qui viendrait en quelque sorte ajouter une plus-value à leur visionnage, que cela soit par le biais d’une production énonciative comme l’écriture de critique ou textuelle, avec la création de fanart ou encore de mèmes. Quelle que soit son intention de base, satisfaire des intérêts personnels ou bien contribuer à une communauté, en rentrant au sein d’une plateforme communautaire, quelle que soit sa taille, le fan devra faire des compromis, et apprendre le savoir-vivre en s’adaptant mais également en montrant en quoi il peut se différencier des autres fans en montrant ses compétences. En partageant des connaissances, des savoirs, des créations, les internautes créent entre eux des signes de connivence, c’est à dire des clins d’œil, que seuls ceux qui possèdent les références sous-jacentes ont la possibilité de décoder.

Cependant, si le sentiment d’appartenance peut être important pour certains, les communautés de fans seront toujours contrebalancées par un penchant ou une image négative : des dissidences politiques, opinions divergents, élitisme, snobisme sont autant de motifs qui, nous l’avons vu, créent des clivages intra-communautaires, donnant lieu à des débats souvent stériles et mettant à mal l’image idéalisée de communautés de fans homogènes. D’autant plus que les résultats de notre enquête ont montré que peu d’individus se sentaient investis et s’identifient à un fandom (ou peut être que nous n’avons pas interrogé assez de personnes concernées). Le principe même de communauté comme l’évoque Steven Thorne *“d’appartenance, de partage d’un lieu et des pratiques et valeurs culturelles, de relations interpersonnelles sérieuses, d’engagement, de réciprocité, de biens et ressources communes, d’un sens de l’identité partagée et plus généralement de formations sociales qui s’avèrent stables dans le temps”*<sup>124</sup> serait peut-être à remettre en question pour certains.

---

<sup>124</sup> Ibid., p. 152

## Conclusion

Ainsi, nous avons pu voir que la réception des séries animées en France s'est articulée en trois temps : une première vague marquée par l'avènement du club Dorothée et la découverte du public français d'un nouveau genre d'animation : *l'anime*, un produit qui comme nous avons pu le constater, ne ciblait pas seulement les enfants. La deuxième vague renvoie à la croissance et l'émergence de cette culture japanime et aux phénomènes de consommation et de "transacculturation" des plus jeunes à ce phénomène de mode ainsi que l'arrivée du genre de la sitcom animée dans les années 1990. Enfin, à partir des années 2000, avec le déclin de la télévision dans le secteur de l'animation pour adulte dépassée par la démocratisation des médias et internet, de nouveaux formats font leur apparition : les plateformes de SVOD, Youtube, menant à de nouvelles expériences de visionnage... D'autre part, l'animation pour adulte française est résultante d'un mix (à des degrés différents) de plusieurs influences culturelles et parallèlement, nous, spectateurs et consommateurs français avons développé un regard empreint de ces trois pôles d'animation : la France, les Etats-Unis et le Japon.

**L'image des fans et des séries animées**, auparavant critiquée et dénigrée notamment par les institutions **tend à se légitimer progressivement**. Aujourd'hui les fans de séries animées se rassemblent au sein de communautés pour de multiples raisons, que cela soit par intérêt personnel ou par volonté d'engagement pour promouvoir l'objet de leur passion. Mais les fans de séries animées ne sont pas non plus adhérents d'une seule communauté de fandom, mais peuvent se déplacer et s'intéresser à d'autres sous-cultures constitutives de la pop culture. Ces pratiques sont transposées à une ère où la technologie et nouveaux moyens de communications rendent différents l'expérience du visionnage d'une série, ou l'échange avec d'autres groupes d'amis et la diffusion d'un savoir collectif. Toutes ces productions sont autant d'éléments qui participent également à la légitimation des fans auprès d'un public extérieur.

Quant à la question des modes de découvertes des séries animées, nous avons relevé, en nous référant à la thèse de Clément Combes l'existence de deux "ordres de médiations" principaux et primordiaux : **les cercles de sociabilité (famille, amis, école)**, qui dépendent plus globalement de l'environnement social et du capital social et culturel d'un individu, et d'autre part les **sources médiatiques** (sites spécialisés, réseaux sociaux...). Les pratiques et postures de visionnages sont très diversifiées, mais nous avons relevé une préférence pour un visionnage solitaire, parfois ritualisé avec un visionnage privilégié le soir/la nuit, mais que le genre de série animée regardé pouvait avoir un impact sur le type d'attention mobilisé par nos interviewés.

A l'aide de nos enquêtes de terrain et analyses ethnographiques, nous avons pu constater que la notion de fan de séries animées, au cœur de notre sujet était **un terme dont la définition par nos interviewé était ambivalente et toujours aussi floue depuis notre hypothèse de départ basée sur l'idée d'une distinction consommateur passif/fan actif**. Les réponses que nous avons récoltées, oscillent entre l'opinion selon laquelle il n'existerait pas de fan modèle, de conditions préétablies pour s'identifier comme fan, et d'un autre côté, l'idée qu'il est tout de même nécessaire de se rapporter à certains critères spécifiques afin de se distinguer du "simple" consommateur. Nous sommes arrivés à la conclusion qu'il était plus pertinent de parler de degrés d'attachement, et qu'en fonction de ces différents degrés, paliers, pouvaient en découler certaines typologies de fans, ou du moins des pratiques ou des manières d'être face aux séries animées qui justifieraient l'attachement en tant que "fan". Au fur et à mesure que cet attachement progresse et s'intensifie dans la vie de nos interviewés, les séries animées ne sont pas seulement de simples objets de divertissement. La fiction peut potentiellement délivrer un vrai fond, des propos qui vont se répercuter de différentes manières dans leurs vies, que cela soit par le biais de réflexions, d'introspections, de leçons de vies, participant à la construction de leurs goûts mais également de leur identité sociales et culturelles en tant que jeunes adultes et adultes. Le côté actif des fans ne réside pas seulement dans leur investissement sur les plateformes qui n'est qu'une manière parmi tant d'autres de catharsiser son expérience de visionnage, mais elle intervient déjà à travers l'activité de visionnage, et la capacité des individus à se projeter dans des réflexions plus ou moins poussées grâce aux séries animées.

La pop culture étant très ancrée dans la sphère des jeunes adultes, les fans de pop culture ont la particularité d'être particulièrement engagés sur les plateformes virtuelles afin de partager du contenu, des créations, ou de simplement échanger pour se créer des liens sociaux histoire de combler l'absence d'entourage (lorsque c'est le cas) qui ne partagerait pas la même passion. (Cependant parmi ceux que nous avons interrogé, la plupart privilégie les échanges en IRL, qui permet des échanges plus fluides et souvent plus conviviaux.) L'exemple du forum des Simpsons Park nous a montré que des internautes pouvaient être soudés, actifs et fidèles à leur plateforme, et pour se rendre utile, mettre de côté leur individualisme pour partager des connaissances et des compétences spécifiques.

Cependant, si les internautes de communautés de fandoms peuvent se montrer sous leur meilleure facette, accueillants, chaleureux avec des nouveaux internautes, ils sont également réputés pour parfois être à l'opposé, continuant de faire perdurer les clivages et les distinctions, notamment générationnels qui n'ont aucun intérêt mis à part créer des polémiques et mettre à

mal la légitimité des fans. Ces comportements apparaissent chez tous les fans de séries animées, autant pour les fans de sitcoms américaines que d'animes japonais. La toxicité des fans de séries animées serait un sujet à part entière que nous aurions seulement effleuré de la surface, mais pour autant, l'évocation de cette thématique avait pour but de dépeindre un portrait plus global des types de "fans" que l'on peut rencontrer sur les plateformes, et que s'il existe des limites dans ces types de communautés, elles sont liées à l'impossibilité d'apercevoir la communauté et les publics de fans comme des masses homogènes mais peut être une somme d'individualités.

Pour tout de même clôturer sur une note plus positive, nous retiendrons que les fandoms constituent des communautés à l'intérieur desquelles fument des personnalités libres de s'exprimer, de critiquer, de collaborer, de créer, libres de se taire, d'observer, de réagir par d'autres biais que la parole ou l'écriture. Leurs seules limites sont leur créativité.

# Bibliographie :

## Sociologie et séries :

- ESQUENAZI, Jean-Pierre, *Éléments pour l'analyse des séries*, Paris : l'Harmattan, 2017
- ESQUENAZI Jean-Pierre, "Sociologie des publics", Paris : La Découverte, "Repères", 2003
- ESQUENAZI Jean-Pierre, « Télévision : la familiarité des publics avec leurs séries », *Idées économiques et sociales*, 2009/1 (N° 155), p. 26-31. Consulté le 09 novembre 2020 URL : <https://www-cairn-info-s.fennec.u-pem.fr/revue-idees-economiques-et-sociales-2009-1-page-26.htm>
- FAVARD, Florent, *Les séries télévisées*, Presses Universitaires Blaise Pascal, 2018.
- GLEVAREC, Hervé, *La sériephilie sociologie d'un attachement culturel et place la fiction dans la vie des jeunes adultes*, Paris : Ellipses, 2012.
- GLEVAREC, Hervé. « Le régime de valeur culturelle de la sériephilie : plaisir situé et autonomie d'une culture contemporaine. » *Sociologie et sociétés*, volume 45, numéro 1, printemps 2013, p. 337–360.consulté le 09 novembre 2020, URL : <https://www.erudit.org/fr/revues/socsoc/2013-v45-n1-socsoc0641/1016406ar/>
- MOESCHLER Olivier, « Jean-Pierre ESQUENAZI, *Sociologie des publics* », *Communication* [En ligne], Vol. 25/2 | 2007, mis en ligne le 15 septembre 2013, consulté le 05 avril 2021. URL : <http://journals.openedition.org/communication/398>
- MOLENAT, Xavier, "La Distinction Pierre Bourdieu, 1979, rééd. Minuit, coll. « Le sens commun », 1996.", *Scienceshumaines*, N° 42 - Septembre-octobre-novembre 2003, URL : [https://www.scienceshumaines.com/la-distinction\\_fr\\_13016.html](https://www.scienceshumaines.com/la-distinction_fr_13016.html)
- PASQUIER, Dominique, "Télévision et apprentissages sociaux : les séries pour adolescents", *Réseaux Communication - Technologie - Société*, 1997, pp. 811-830, URL : [https://www.persee.fr/doc/reso\\_004357302\\_1997\\_mon\\_1\\_1\\_3871](https://www.persee.fr/doc/reso_004357302_1997_mon_1_1_3871)



## Industrie des séries d'animation et pop culture :

- ARSENETIGHRINE, "Pop culture et culture geek dans les collections de l'Ina", *inatheque.hypotheses.org*, 27/09/2018, URL : <https://inatheque.hypotheses.org/3524>
- BERTON Mireille et Boni Marta, « Comment étudier la complexité des séries télévisées ? : vers une approche spatiale », *TV/Series* [En ligne], 15 | 2019, mis en ligne le 16 juillet 2019, consulté le 09 juin 2021. URL : <http://journals.openedition.org/tvseries/3691>
- CNC, *Le marché de l'animation en 2019*, Les Études du CNC, 17 juin 2019, 128 p, URL : <https://www.cnc.fr/documents/36995/1118512/Le-marche-de-l-animation-en-2019.pdf/d5f3043c-edbb-b365-6aff-ae61dd1465d8>
- DE VILLENEUVE Alette, « L'expansion des séries d'animation pour adultes », *Series mania Insight NPA*, 14 mars 2018, consulté le 09 novembre 2020, URL : <https://insight.npaconseil.com/2018/03/14/lexpansion-des-series-danimation-pour-adultes/>
- FRANÇOIS Sébastien et PRUVOST-DELASPRE Marie, « L'animation comme industrie culturelle ? Concevoir et produire le dessin animé », *Revue française des sciences de l'information et de la communication* [En ligne], 18 | 2019, mis en ligne le 01 décembre 2019, consulté le 23 octobre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/rfsic/8249>
- MEMETEAU, Richard, *Pop culture : réflexions sur les industries du rêve et l'invention des identités*, Paris : la Découverte, 2019.

## Communautés et fans, diffusion, réception et réappropriation des séries :

- ALLARD Laurence, « Express yourself 2.0 ! Blogs, podcasts, fansubbing, mashups... : de quelques agrégats interculturels à l'âge de l'expressivisme généralisé », in Éric MAIGRET & Éric MACÉ (dir.) *Penser les médiacultures. Nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*, Armand Colin / INA, Paris, 2005, pp. 145-172. URL : [http://culturesexpressives.fr/lib/exe/fetch.php?media=express\\_yourself\\_2.pdf](http://culturesexpressives.fr/lib/exe/fetch.php?media=express_yourself_2.pdf)
- BOURDAA, Mélanie, « Les fans, ces publics si spécifiques. Définition et méthodologie pour le chercheur », *Belphégor* [En ligne], 17, 1 | 2019, mis en ligne le 18 avril 2019, consulté le 01 mars 2021. URL : <http://journals.openedition.org/belphegor/1701>
- BOURDAA, Mélanie « Les fans studies en question : perspectives et enjeux », *Revue française des sciences de l'information et de la communication* [En ligne], 7 | 2015,

mis en ligne le 23 novembre 2015, consulté le 16 novembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/rfsic/1644>

- Chapelain Brigitte, « La participation dans les écritures créatives en réseaux : de la réception à la production », *Le français aujourd'hui*, 2017/1 (N° 196), p. 45-56. DOI : 10.3917/lfa.196.0045. URL : <https://www.cairn.info/revue-le-francais-aujourd-hui-2017-1-page-45.htm>
- COMBES Clément. « La pratique des séries télévisées : une sociologie de l'activité spectatorielle. » *Economies et finances*. Ecole Nationale Supérieure des Mines de Paris, 2013. URL : <https://pastel.archives-ouvertes.fr/pastel-00873713/document>
- DE BAECQUE, Antoine, *La cinéphilie. Invention d'un regard, histoire d'une culture. 1944-1968*, Paris, Fayard/Pluriel, 2013
- DESSINGES, Catherine, et PERTICOZ Lucien. « Les consommations de séries télévisées des publics étudiants face à Netflix : une autonomie en question », *Les Enjeux de l'information et de la communication*, vol. 20/1, no. 1, 2019, pp. 5-23. consulté le 11 novembre 2020, URL : <https://www-cairn-info-s.fennec.u-pem.fr/revue-les-enjeux-de-l-information-et-de-la-communication-2019-1-page-5.htm>
- DESVIGNES, Thomas, "Fan, fan-art et transmédia", Université Paris 8 Master Arts et Technologies de l'Image 2011, URL : <http://ati-paris8.fr/src/memoires/2011/Thomas%20Desvignes%20-%20Fans%20Fan-art%20et%20transmedia.pdf>
- FORESTIER Mégane, "Les relations entre les communautés de fans de séries télévisées sur internet et les industries culturelles : étude de cas de communautés de fans de Supernatural", Université Lumière Lyon II, URL : <https://fr.slideshare.net/meganeforestier5/les-relations-entre-les-communauts-de-fans-de-sries-tlvises-sur-internet-et-les-industries-culturelles>
- GAI, Frédéric, « Tentatives (désespérées) pour définir le fanzine », *La Revue des revues*, vol. 62, no. 2, 2019, pp. 92-109. Consulté le 09 novembre 2020, URL : <https://www-cairn-info-s.fennec.u-pem.fr/revue-la-revue-des-revues-2019-2-page-92.htm>
- GLEVAREC, Hervé, *Cultural studies anthologie*, Paris : A. Colin : INA, 2008.
- JENKINS, Henry « Panorama historique des études de fans », *Revue française des sciences de l'information et de la communication* [En ligne], 7 | 2015, mis en ligne le 30 septembre 2015, consulté le 26 mars 2021. URL : <http://journals.openedition.org/rfsic/1645>
- Jullier Laurent, Leveratto Jean-Marc, Albera François, Lagny Michèle et Le Forestier Laurent, « Cinéphiles et cinéphilies : « le jugement esthétique ne s'apprend pas » », *1895. Mille huit cent quatre-vingt-quinze* [En ligne], 70 | 2013, mis en ligne le 01 juin 2016, consulté le 15 janvier 2021. URL : <http://journals.openedition.org/1895/4749> ;

- MASTER SHS UPEM, “Séries : quand les fans s’en mêlent”, *lesmondesnumeriques.wordpress.com*, 30/01/2016, URL : <https://lesmondesnumeriques.wordpress.com/2016/01/30/series-quand-les-fans-sen-melent/>
- RASOLOFOARISON Dina, Feiereisen Stéphanie, “Fans de séries : addiction ou prise de contrôle ?”, *lejournal.cnrs.fr*, 12/01/2021, URL : <https://lejournal.cnrs.fr/billets/fans-de-series-addiction-ou-prise-de-contrôle>
- VANHEE Olivier, « Passionnés, fans et amateurs » Un numéro de la revue « Réseaux » (n° 153, 2009), URL : <http://www.revue-reseaux.fr/wp-content/uploads/sites/34/2020/02/N%C2%B0153.%20Passionn%C3%A9s,%20fans%20et%20amateurs.pdf>

### **Pratique de création de mèmes :**

- DEUNF, Emma, “Les neurchis de mèmes, une sous-culture web très politique”, *streetpress.com*, 27/02/2020, URL : <https://www.streetpress.com/sujet/1582801725-memes-neurchis-sous-culture-web-politique-feminisme-coupe-france-numerique-melchon>
- GOUDET, Laura, “Mèmes, pas mal”, *Mes langues aux Chats*, 29/02/2020, URL : <https://lac.hypotheses.org/tag/memes>
- RENAUD Clément, « Les mèmes internet : dynamiques d’énonciations sur le réseau social chinois Sina Weibo », *Travaux de linguistique*, 2016/2 (n° 73), p. 27-43. URL : <https://www.cairn.info/revue-travaux-de-linguistique-2016-2-page-27.htm>
- VAILLANCOURT Thibaut, « Le mème comme descendance prolifique du Net. Art. Entre dispositif, appropriation et subjectivation », *Ligeia*, 2020/2 (N° 181-184), p. 143-154. URL : <https://www-cairn-info-s.fennec.u-pem.fr/revue-ligeia-2020-2-page-143.htm>

## Héritage de la culture d'animation japonaise :

- ALIX Christophe, CHAPUIS Marius, « Japan Expo : le raout de l'otaku en voie de légitimation culturelle », *Libération*, 05/08/2018, URL : [https://next.liberation.fr/culture/2018/07/05/japan-expo-le-raout-de-l-otaku-en-voie-de-legitimation-culturelle\\_1664040](https://next.liberation.fr/culture/2018/07/05/japan-expo-le-raout-de-l-otaku-en-voie-de-legitimation-culturelle_1664040)
- BOUISSOU, Jean-Marie, « Pourquoi le manga est-il devenu un produit culturel global ? », *Esprit*, vol. juillet, no. 7, 2008, pp. 42-55. Consulté le 09 novembre 2020, URL : [https://www-cairn-info-s.fennec.u-pem.fr/revue-esprit-2008-7-page-42.htm#xd\\_co\\_f=M2RhZWVIZTAtZjZlMi00YjdkLWFkYzctMzQ5Mjcz-MTk2ZWVj~](https://www-cairn-info-s.fennec.u-pem.fr/revue-esprit-2008-7-page-42.htm#xd_co_f=M2RhZWVIZTAtZjZlMi00YjdkLWFkYzctMzQ5Mjcz-MTk2ZWVj~)
- BOUVARD, Julien. « L'internationalisation de la culture populaire japonaise et les paradoxes du *Cool Japan* », *Monde chinois*, vol. 42, no. 2, 2015, pp. 84-91. consulté le 09 novembre 2020, URL : <https://www-cairn-info-s.fennec.u-pem.fr/revue-monde-chinois-2015-2-page-84.htm>
- CHERDEL, Patrick, « M, comme manga. un abécédaire », *Vacarme*, vol. 21, no. 4, 2002, pp. 71-78. Consulté le 09 novembre 2020, URL : <https://www-cairn-info-s.fennec.u-pem.fr/revue-vacarme-2002-4-page-71.htm>
- PRUVOST-DELASPRE, Marie (dir.), *L'Animation japonaise en France : réception, diffusion, réappropriations*, Paris, L'Harmattan, 2016

## Séries d'animation et production américaine :

- GOUDET, Apolline *Sitcoms d'animation américaines et politique : Les Simpson, South Park et les Griffin*, Paris : INA, Études et controverses, 2019
- NICO, "Adult Swim arrive en France", 29/06/2019, *geektribes*, URL : <https://geektribes.fr/predictions/adult-swim-arrive-en-france/>

## Séries d'animation et production en France :

- Bobbypills, « BOBBY Blah-Blah #01 : Causons séries d'animation adultes. », 27 avril 2018, [Vidéo YouTube] URL : <https://youtu.be/bQTaUo7TICK>
- BolcheReplays, L'ANIMATION POUR ADULTES avec JÉRÉMIE PÉRIN, réalisateur [La fin n'a pas été sauvegardée], [Vidéo YouTube] URL : <https://youtu.be/VCC6mHDrP5g>

- CHAPUIS Marius, « Bobbypills, Adult ère », *Libération*, 28 juillet 2018, consulté le 06 novembre 2020, URL : [https://next.liberation.fr/images/2018/09/28/bobbypills-adulte-ere\\_1681902](https://next.liberation.fr/images/2018/09/28/bobbypills-adulte-ere_1681902)
- DENIS Sébastien, « Cinéma d’animation : une « French touch » au succès planétaire ! », *Nectart*, 2019/1 (N° 8), p. 144-151. consulté le 09 novembre 2020, URL : <https://www-cairn-info-s.fennec.u-pem.fr/revue-nectart-2019-1-page-144.htm?contenu=article>  
<https://doi.org/10.3917/nect.008.0144>
- DREYFUS Stéphane, « TELEVISION. L'animation n'est pas que pour les enfants », *La Croix*, 16 janvier 2016, n°40392, p.23. consulté le 09 novembre 2020, URL : [https://nouveau-europresse-com-s.fennec.u-pem.fr/Link/umiv/news%c2%b720160116%c2%b7LC%c2%b7assignment\\_695365](https://nouveau-europresse-com-s.fennec.u-pem.fr/Link/umiv/news%c2%b720160116%c2%b7LC%c2%b7assignment_695365)
- VASCONI, Joseph, ARTE, « L’animation adulte : pourquoi elle a de plus en plus de succès ? », 2 novembre 2019 [Vidéo YouTube] URL : <https://youtu.be/Jp-qPR3Eis0>

### **Enjeux controversés : thématiques adultes, violence et sexualité :**

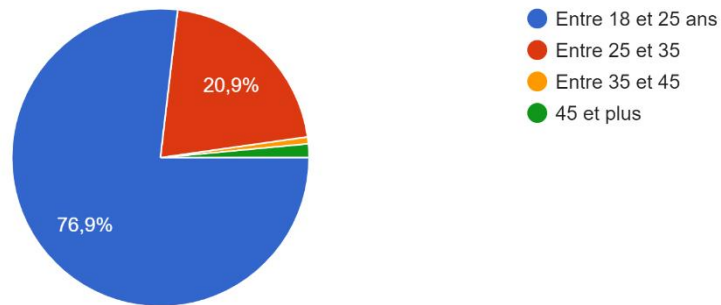
- CHEVAL Bastien, *Le Cinéma d’animation et l’interrogation du réel : hybridations et enchevêtrements du domaine de l’humain et de l’image par image*, thèse de doctorat en Art et histoire de l’art, Université Paul Valéry - Montpellier III, 2014, 356 p. consulté le 06 novembre 2020, URL : <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01144958/document>
- GOUDET Laura Gabrielle, « Nouveaux formats sériels – le cas de *Peepoodo* », *Mes langues aux Chats*, 13 décembre 2019 [en ligne], consulté le 07 novembre 2020. URL : <https://lac.hypotheses.org/1119>
- ROYAL Ségolène, *Le ras-le-bol des bébés zappeurs*, Paris : Robert Laffont, 1989.

# Annexes

**Annexe 1** : Résultats du questionnaire « Sériephilie spécifique aux séries d'animation chez les jeunes adultes » sur Google Form ([Lien ici](#)) :

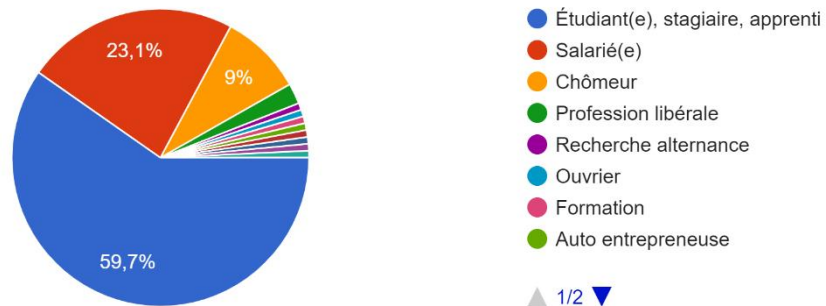
1 - Quelle est ta tranche d'âge ?

134 réponses



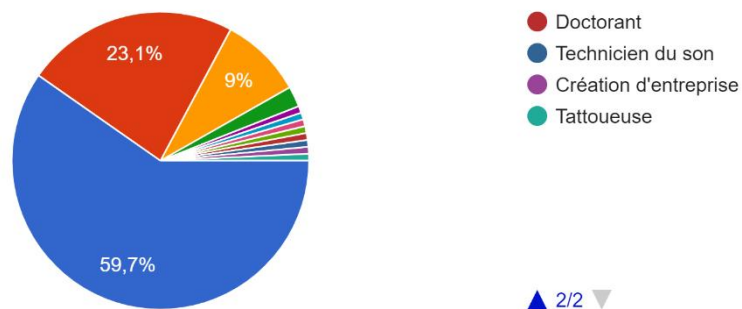
2 - Quel est ton statut ?

134 réponses



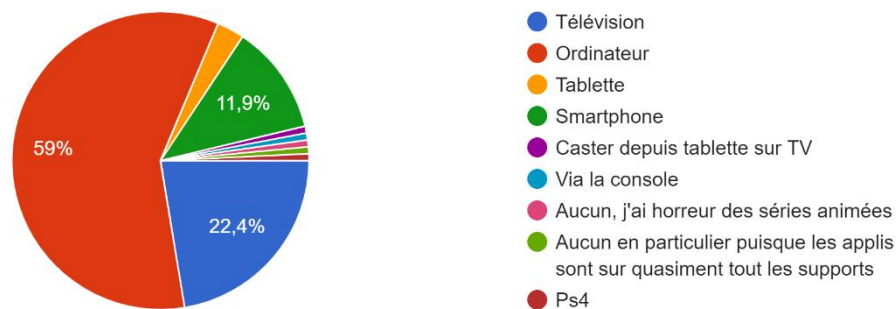
2 - Quel est ton statut ?

134 réponses



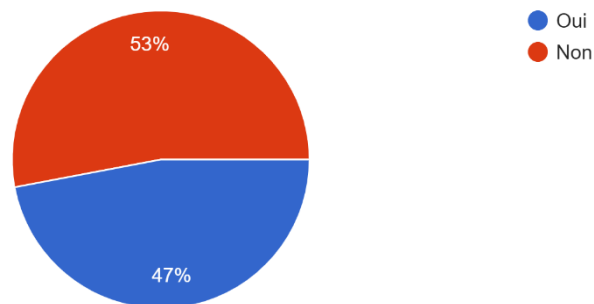
### 3 - Quel est ton support de visionnage privilégié pour regarder des séries animées?

134 réponses

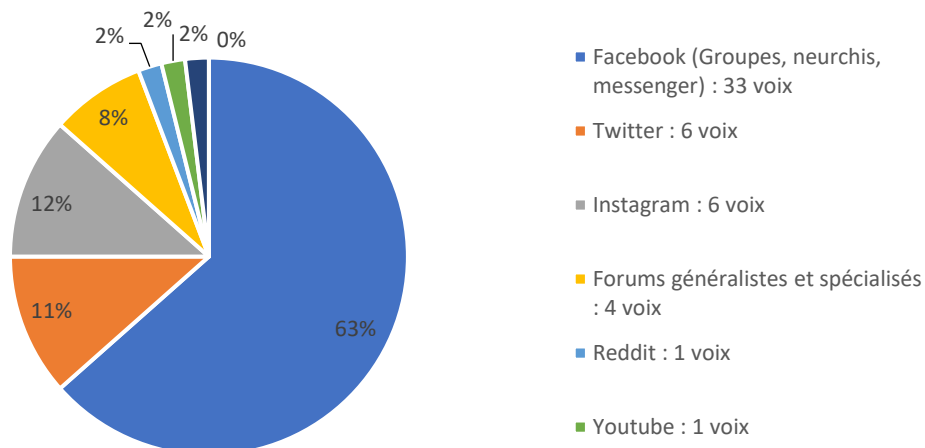


### 4 - Fais-tu partie d'une communauté virtuelle (ou réelle) avec laquelle tu échanges sur une ou des séries animées ?

134 réponses

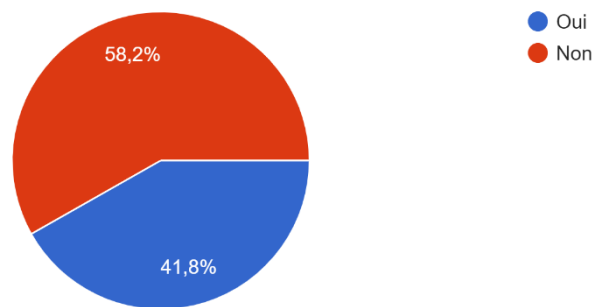


#### Si oui, via quelles plateformes (Réseaux sociaux, Forums, Blogs ? à préciser le plus possible svp)



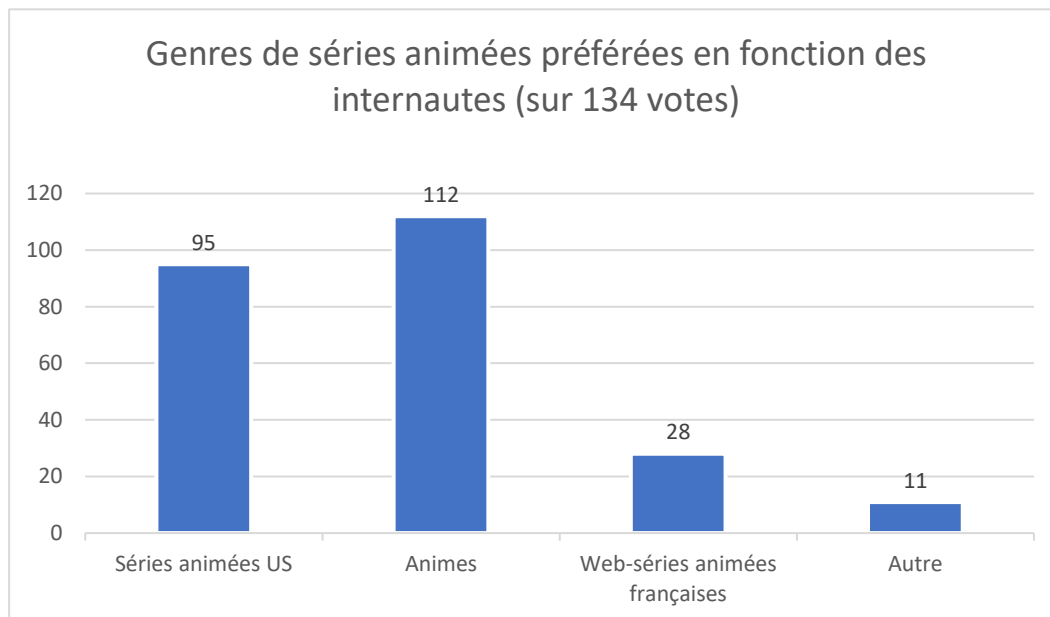
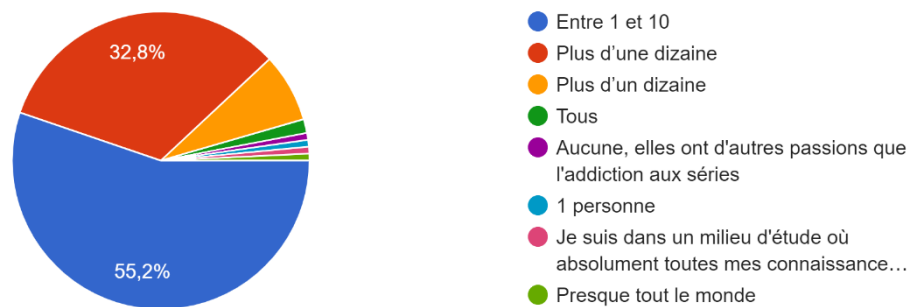
6 - As-tu déjà réalisé des fanarts ou créations inspirées d'une série animée ? (Memes, Vidéos, Cover, Production artisanale, fanfiction, etc...)

134 réponses



7 - Parmi les personnes que tu côtoies, combien de personnes sont fans de séries animées (toutes catégories confondues) ?

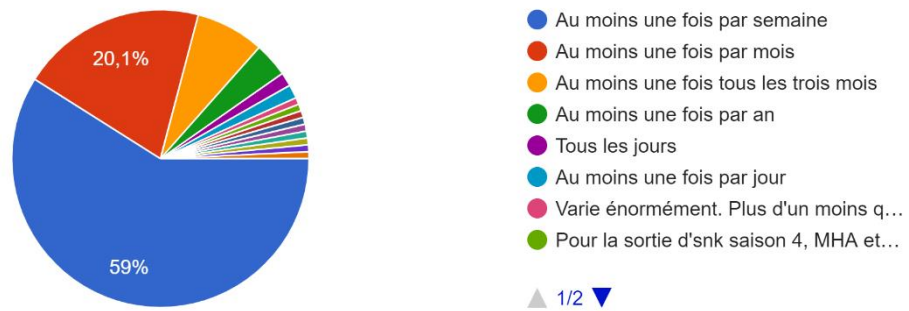
134 réponses





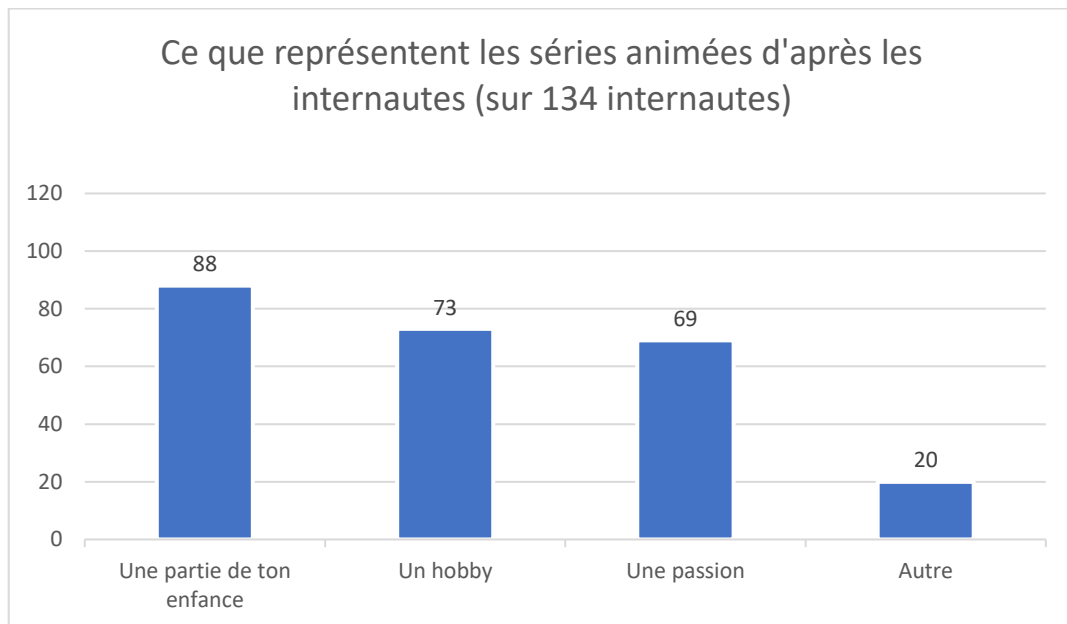
### 9 - À quelle fréquence as-tu regardé des séries animées cette année 2020 ?

134 réponses



### 9 - À quelle fréquence as-tu regardé des séries animées cette année 2020 ?

134 réponses

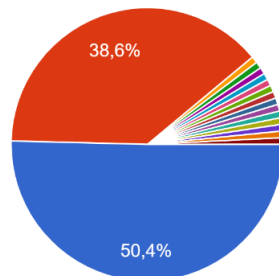


## Top 5 des séries animées les plus citées



12 - T'arrive-t-il de revisionner des séries ou épisodes plusieurs fois ? Si oui, jusqu'à combien de fois environ ?

127 réponses

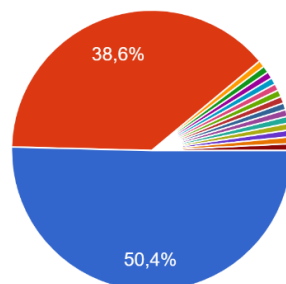


- Entre 1 et 3 fois
- 3 fois et plus
- Ben oui par exemple super nana, la c...
- No jamais à part si je me suis endormi...
- Non puisque je ne "mate" jamais de s...
- Non
- Des scenes marquantes 50 000x oklm
- Je peux regarder en boucle, c'est rass...

▲ 1/2 ▼

12 - T'arrive-t-il de revisionner des séries ou épisodes plusieurs fois ? Si oui, jusqu'à combien de fois environ ?

127 réponses



- Non
- Ça dépend des séries. Y en a sue j'ai...
- Ça ne m'arrive que très rarement
- Jamais
- Ca dépend de la série Atla je l'ai saign...
- Quand je suis vraiment fan je peux re...
- Jamais plus de 2
- Ça peut dépasser trois fois, certaines...

▲ 2/2 ▼

**Annexe 2 : Liste des fans interrogés par questionnaire d'entretien et entretien téléphonique :**

Prénom	Age	Sexe	Série aimée	Pratique en lien avec séries animées	Profession	Date d'entretien/rendu questionnaire
Alexandre	27	M	L'attaque des Titans	Ecriture de critiques - SensCritique	Etudiant en langues	14/04/2021
Azor-Azhaï (pseudo)	24	M	L'attaque des Titans	Ecriture de critiques - SensCritique	Etudes supérieures de musique, L1 de musicien interprète	13/04/2021
Boris	32	M		Possède une <a href="#">chaine YouTube</a>	Agent de musée	28/04/2021
Camille	20	F	Jojo's bizarre adventure		Etudiante en traduction-interprétation	29/04/2021
Elysa	23	F	Vampire knight	Quelques fanarts	Graphiste Designer	29/03/2021
Florian	25	M	L'attaque des Titans	Fanarts	Chômeur	16/04/2021
Geoffrey	23	M	L'attaque des Titans		Employé dans la grande distribution	07/05/2021
Grégoire	26	M	L'Attaque des Titans	Ecriture de critiques - SensCritique	Juriste dans une collectivité	29/04/2021
Hugo	21	M	Samurai Champloo		Etudiant en histoire	07/05/2021
Jérôme	24	M	Steins ; Gate	Fanarts	Etudiant	
Lina	24	F	South Park		Etudiante	15/03/2021
Luka	18	M	Bleach		Lycéen	29/04/2021
Mélanie	25	F	: Avatar the last airbender		Diplômée master de langues et littératures romanes	01/05/2021

Marion	20	F	Les souvenirs de marnie, Tokyo magnitude 8.0, Queen's balde, Finding paradiso, Deadman Wonderland		Auxiliaire de vie à domicile	08/05/2021
Massimo	25	M	Mahou Shojo Madoka Magica	A rédigé un mémoire sur « la lecture de mangas et le visionnage d'animes »	Master en sciences de la population et du développement	05/05/2021
Océane	20	F	Futurama, Simpsons		Comptable	27/03/2021
Régis	33	M	Simpsons, Futurama	Possède une <a href="#">chaîne YouTube</a>	Animateur socioculturel	14/03/2021
Valentin	26	M	Rick et Morty		Création de startup	22/03/2021

### *Annexe 3 : Exemple de questionnaire d'entretien (avec celui de Massimo) :*

#### 1) *La découverte de la série et portrait général du fan :*

- Quand as-tu découvert pour la première fois cette série animée, quels sont tes premiers souvenirs ?

Pour revenir à Mahou Shoujo Madoka Magica, j'ai entendu parler de la série il y a déjà quelques années (je dirais que j'ai vu passer quelques images proches de sa sortie, vers 2012 je dirais et que j'ai dit lire des choses dessus vers 2013 ou 2014). J'ai regardé la série pour la première fois en 2018.

- Comment l'as-tu découverte ? (Un membre de ta famille ? Amis ? Internet ? réseaux sociaux ? etc....)

La série est assez connue chez les fans' d'animes et j'en ai donc entendu parler sur internet. Je cherchais une série courte et je un anime original (un anime qui n'est pas une adaptation d'un autre média). J'avais vu qu'il y avait beaucoup de fans' sur les réseaux et sur YouTube, y compris chez des gens que je considère comme « fiables ».

- As-tu une bonne culture générale de séries animées ? T'intéresses-tu à d'autres séries ? Si oui lesquelles ?

Je ne sais pas vraiment ce qu'est une bonne culture générale des séries animées, pour quand-même donner une réponse, je dirais que je ne m'en sors pas si mal mais sans plus. Je vais essayer d'apporter des éléments sur ce qui peut rentrer dans ce qu'on appellerait une culture générale des séries animées.

Du fait de problèmes de santé pendant mon enfance (qui m'ont habitué à peu fréquenter des enfants de mon âge, à être très casanier et à consommer beaucoup d'émissions télévisées) et de deux demi-sœurs beaucoup plus âgées qui ont connu l'époque du « Club Dorothée » et consorts, j'ai passé énormément de temps à regarder des programmes « pour enfants » de mon époque mais aussi d'avant jusqu'à mon adolescence. Il est vrai que j'en ai gardé une assez bonne mémoire et vu qu'il m'arrive régulièrement de repenser à ce que j'ai pu voir à cette époque (et d'aller voir quelques avis sur le net par exemple) et d'y poser un regard fortement critique et sociopolitique qui me force à me questionner sur les séries en question, je pense que ça me donner une certaine connaissance du sujet.

Avec mon adolescence et encore aujourd'hui, je suis surtout branché mangas et animes. Sur ce point, je dirais que j'en consomme trop et depuis trop longtemps pour qu'on puisse me qualifier de néophyte dans le domaine mais que je reste quand même très loin d'un très gros consommateur. Là encore, je dirais donc que j'ai une culture des animes relativement bonne mais pas incroyable. A noter quand même que je connais donc quelques séries des années 80-90 (Saint Seiya, Dragon Ball, Slam Dunk, Dai No Daiboken, ...) puisque c'est un « monde » auquel j'ai été sensibilisé très jeune. Non seulement je pense que ça m'a donc apporté une certaine culture générale des série animées mais ça a clairement influencé la façon dont mon capital culturel s'est formé et continue à se construire (même au-delà de

l'animation d'ailleurs). Je précise donc que si je me rappelle – je pense – mieux que beaucoup des séries d'animation de mon enfance et même d'avant, je n'en regarde plus vraiment en dehors des animes sauf quelques exceptions (Rick & Morty, My Little Pony : Friendship Is Magic ou encore Steven Universe en tête de liste il me semble).

J'ai essayé de donner un rapide tour d'horizon de ma consommation mais si on part du principe que la culture générale des séries d'animes concerne aussi les aspects plus « culturels » et « techniques », je dirais que là je pêche beaucoup plus. Du point de vue « culturel », même si j'ai quand-même vu mon lot de classique de l'animation japonaise, je suis loin d'avoir vu tous les « grands » et je ne regarde qu'assez rarement des films (longs métrages) donc ma connaissance des gros classiques (comme les Disney ou les DreamWorks par exemple) est, je pense, plus faible que la moyenne. Pour ce qui est de ce que j'ai appelé « la technique », je pêche quelque peu également : à force d'écouter des vidéos sur des animes, de lire des trucs dessus, d'en regarder, d'avoir des publications sponsorisées ciblées dessus sur le net, ..., il m'arrive de retenir des choses mais, généralement, je n'ai pas tellement de connaissances sur les réalisateurs, les techniques de réalisations, les compositeurs, les artistes, ...

- Ton métier ou tes études ont-ils un rapport avec ta passion pour les séries animées ?

Plus ou moins... Je me suis dirigé vers la sociologie en raison de convictions militantes assez fortes que j'avais à l'époque de mon entrée en supérieures mais déjà très jeune, j'essayais de poser un regard critique, sociologique et politique sur ce que je consommais. De fait, dans ma tête, les sciences sociales allaient aussi me permettre d'avoir un regard plus aiguisé et une compréhension plus poussée de ce que je consommais. Je précise que j'ai réalisé un mémoire sur la lecture de mangas et le visionnage d'animes. Je ne m'étendrai pas dessus ici mais j'ai essayé de m'intéresser aux genres et capitaux culturels de lecteurs/viewers.

- Pour toi, comment reconnaît-on un fan de séries animées de nos jours ? Peut-on différencier un simple consommateur de séries animées d'un « vrai » fan ?

Non seulement la question n'a pas vraiment de réponse mais mon mémoire m'a d'autant plus ouvert à la complexité de la problématique... Non seulement la définition n'est jamais vraiment précise mais elle change selon le milieu, la génération, le milieu familial, ... Je vais quand même essayer de répondre honnêtement pour moi...

Etant généralement du genre indécis, même pour moi je n'ai pas de définition et j'y accorde assez peu d'importance finalement. Je dirais qu'un « vrai » fan' est d'abord quelqu'un qui ne cumulerait pas trop de tares par rapport à sa pratique : personne n'a vu tous les classiques, ne suit 50 nouvelles séries en même temps, ne peut éviter toute contradiction dans ses critiques, ... mais je dirais quand même que si quelqu'un regarde très peu de nouvelles séries, ne s'intéresse jamais aux classiques, ..., il n'est pas un fan'. Je pense aussi qu'un fan' est quelqu'un qui s'intéresse un minimum à ce qui entoure la consommation des séries : il se posera des questions quant aux sous-textes des séries, il aura envie de partager sa passion avec certains tout en se détachant d'autres, ...

En très résumé, je dirais qu'un « vrai » fan' devrait avoir une quantité relativement haute de consommation, un minimum d'éclectisme quant aux genres/styles/époques des séries, une approche

critique de sa consommation et doit avoir envie de la partager avec des gens (discussions, conventions, ...) mais pas avec tout le monde (en fonction de la génération, du milieu social, ...). C'est difficile de quantifier ces différentes variables mais je pense que si on prend quelqu'un en défaut trop souvent par rapport à elles, il devient difficile de le considérer comme un « vrai » fan'.

Je rajouterais deux conséquences indirectes : ce genre de consommation va forcément impliquer un minimum de connaissances quant à la production des séries animées, leurs inspirations, ... (1) et dans que, parmi les hobbies des « vrais » fans', regarder des séries animées doit être très haut dans l'ordre des priorités (si on enlève les obligations, il y a peu de choses que le « vrai » fan' aime autant que regarder des séries animées) (2).

- As-tu déjà eu des remarques négatives (de la part de tes proches ou de personnes extérieures à ton entourage) sur ton attachement pour les séries animées en tant qu'adulte ? Si oui, comment as-tu réagi ?

La question ne demande pas de préciser les critiques et leur contexte donc je ne reviens pas dessus mais oui, c'est déjà arrivé. De manière générale, je réponds quelque chose qui soit illustre que la critique faite aux séries animées n'a pas de sens parce qu'elle n'est pas généralisable à l'ensemble du média soit illustre que la critique pourrait aussi s'appliquer à d'autres médias. Dans les deux cas, l'idée est de montrer que parler d'un média d'une façon monolithique est rarement une bonne idée et qu'avoir un avis vraiment pertinent dessus demande de s'intéresser au média en question. Je voudrais juste rajouter que je ne suis généralement pas super irrité par les remarques (et qu'en tant qu'adulte, j'assume mon appréciation des animes) mais aussi que je suis parfois d'accord avec certaines d'entre elles, juste pas avec le fait qu'elles soient liées à l'animation de facto.

## 2) *Supports et pratiques de visionnage, Attachement à la série et échange à propos de séries :*

- Qu'est-ce qui t'a fait accrocher à la série ?

Si on parle toujours de Mahou Shojo Madoka Magica, c'est absolument tout en fait ! Il faut savoir que c'est connu pour être une série de Magical Girls particulièrement « dark » et qu'on ironise beaucoup dessus (« Je te conseille de regarder Madoka Magica, c'est avec des jeunes filles et c'est super fun et chill ! » typiquement).

A titre personnel, je ne le trouve pas « dark » à ce point là mais c'est vrai que la série est dure et sérieuse mais elle arrive à réaliser une belle transition avec son atmosphère plus douce et mignonne du début. Les twists sont intéressants, les personnages complémentaires et bien écrits, les designs sont intelligents et toujours adaptés à l'ambiance et à ce qu'ils représentent sans être redondants, ... J'aime aussi beaucoup que la fin de la série et du film Rebellion (la suite arrive bientôt mais on en est toujours là au moment où j'écris) soient des fins qui terminent l'intrigue mais qui ouvrent des tonnes de possibilités pour qu'on puisse les interpréter dans nos têtes et qui donnent toutes des pistes de réflexions, différentes perspectives, ... Je n'ai pas présenté l'histoire donc je ne vais pas m'étendre mais, à la fin du film, on peut se demander si un jour l'amour d'Homura pour Madoka s'éteindra, si Madoka finira par se rebeller de tout son être contre Homura, comment les autres filles réagiront si elles sont un jour libérées, ..., sachant que toutes ses possibilités impliquent des réflexions sur les

personnages, leurs motivations, leurs évolutions, leurs passifs, les valeurs sociétales à ordonner, les conceptions philosophiques, ...

En très bref, j'aime que les fins soient des fins et que la série ait permis des tonnes d'introspections mais en permette encore au-delà du dernier épisode/film. Mais je pense que tous les aspects de l'œuvre doivent être « bons » mais se compléter harmonieusement les uns les autres (encore aujourd'hui, Madoka Magica est souvent imité mais rarement avec succès tant le mélange des visuels, de l'histoire, de la bande sonore, ... y est complexe et maîtrisé).

- Sur quelles plateformes visionnes-tu ou visionnais-tu cette série ?

Sur mon ordinateur sur un site de streaming (la série était déjà terminée quand j'ai commencé).

- Quels sont les critères qui font que tu as apprécié ou non un épisode ? (Par exemple l'aspect visuel ? L'intrigue ? Rythme ? Humour ? Suspens ? etc...)

Comme je l'ai dit, en prenant l'exemple de Madoka Magica, je ne peux pas vraiment les séparer... Si je devais quand même mentionner un ou deux éléments plus remarquables et « uniques » à la série, je dirais les visuels et la bande son qui sont à la fois très classiques mais très variés et innovants tout en étant toujours adaptés à ce que l'histoire et les personnages veulent véhiculer.

- Sur une échelle de 1 à 10 à combien situerais-tu ton degré d'attachement pour cette série ? Et pourquoi ? Voici une échelle de référence pour t'inspirer :

*1 : J'ai déjà vu quelques épisodes que j'apprécie mais sans plus*

*5 : J'ai déjà regardé plusieurs épisodes et possède les références « basiques » et je continuerai la série.*

*10 : J'ai déjà vu toutes les saisons, je ne rate jamais la sortie d'un épisode, je suis incollable sur tout ce qui tourne autour de la série.*

Je dirais aux alentours de 8. J'ai tout regardé, j'attends le prochain film (qui influera immanquablement la note, en bien ou en mal) et j'ai même regardé l'anime spin-off Magia Record dont j'attends la deuxième saison alors que la première m'a déçu parce que je suis maintenant un adepte de cet univers. Comme je l'ai fait comprendre, cet attachement provient de ce que je trouve que cet anime est vraiment excellent, inspirant et fascinant (il fait partie de mes préférés, surtout parmi les animes originaux). Pour être franc, si j'avais connu l'anime plus jeune et qu'il avait été plus long (tout en gardant une qualité équivalente), il serait à 9 en bénéficiant d'un bonus de nostalgie (ce qui serait le maximum car même s'il m'arrive de m'intéresser à l'envers du décor pour mes 8 et 9, je ne pense pas être « incollable sur tout ce qui tourne autour » d'une quelconque série).

- Es-tu à l'affût des dernières sorties (annonces officielles) ou des derniers scoops liés à cette série ? Quelles ont été la ou les dernières annonces ou scoops à propos de la série qui t'ont marqué ?

Je ne suis pas vraiment à l'affût mais je sais que la série est suffisamment connue pour que des gens y réagissent s'il se passe quelque chose et je suis attentif chaque fois que je croise une nouvelle info' estampillée Madoka Magica. L'anime étant sorti en 2011, il vient de fêter ses dix ans et, à cette occasion, un nouveau film va sortir pour faire continuer après le film Rebellion.



Vu que j'ai découvert la série assez récemment, je n'ai connu que deux grosses annonces : la sortie de l'anime du spin-off Magia Record et le prochain film. Les deux annonces m'ont marqué à la fois parce qu'elles sont « grosses » (on parle de nouvelles productions animées) mais aussi parce que vu que l'anime tel que je l'ai découvert était excellent et se concluait qualitativement, j'ai toujours peur des changements qui seront rajoutés alors qu'ils n'étaient pas nécessairement prévus par les créateurs à la base.

- Possèdes-tu des produits dérivés de séries animées ? (Figurines, posters, goodies, etc...) Es-tu prêt à investir de grandes sommes pour des produits dérivés ? Pourquoi ?

Alors, si ça compte, j'ai quand même un petit nombre de mangas à la maison. Sinon, j'ai l'une ou l'autre figurine mais aussi pas mal de t-shirt « wearable » et des petits colliers faisant référence à des animes/mangas. J'ai aussi des peluches My Little Pony.

Selon les moyens financiers dont je disposerai (et l'espace mais les deux seront probablement liés), j'agrandirai cette « collection » mais je pourrais aussi investir plus d'argent dans des figurines ou de la décoration/accessoire. Cependant, je pense que ça ne représentera jamais une part très importante de mon capital financier.

- Quel est ton état d'esprit avant de visionner ou revisionner des épisodes et comment te sens-tu à la fin d'un épisode ?

Je n'ai pas spécialement un état d'esprit spécifique. Ça va forcément dépendre de mon ressenti du jour. Sinon, c'est aussi lié au style de l'œuvre et à mon appréciation de la série. Si je trouve qu'un anime en cours est bon, je vais regarder les épisodes avec une bonne appréciation et réciproquement. De fait, je dois aussi reconnaître que je pars avec une appréhension en fonction et que les épisodes partent donc soit avec un avantage soit avec un handicap. Pour le style de l'œuvre, j'imagine qu'on retrouve ça chez un peu tout le monde mais je ne vais pas regarder un épisode d'une série super comique et absurde si je n'ai pas du tout envie de rire par exemple...

- As-tu déjà échangé avec des fans « hardcore », qui possèdent une vision « élitiste » d'animes/séries animées ? Ou te considères-tu comme fan « hardcore » ?

En fait, j'ai quand même l'impression que même parmi les fans' « hardcore », on retrouve un peu tous les types de discours ou justifications donc ça ne change pas tant de choses que je trouve... Il reste vrai que j'ai rarement échangé avec des fans' très « hardcore » d'une série...

Je ne me considère pas comme un fan' « hardcore » mais je pense que beaucoup me voient un peu comme ça. D'une part, je suis bon public dans le sens où il y a assez peu d'œuvres que je n'aime pas ou que je descends mais c'est assez rare que je trouve un anime/manga vraiment exceptionnel (il m'est souvent arrivé de me dire que des classiques incontestés sont bons mais pas aussi incroyables qu'on le dit). Je pense que je peux également être vu comme « hardcore » parce que les quelques fois que je trouve qu'un anime n'est vraiment pas bon, je n'accepte que très difficilement qu'on dise qu'il est bon ou que ce n'est « qu'une question de goût » (je peux comprendre qu'on aime quelque chose de pas

terrible pour plein de raisons – ça m’arrive souvent – mais pas que ça serve de façon directe – j’insiste sur ce point – pour dire que c’est bon).

Finalement, je pense que je peux renvoyer une image « hardcore » parce qu’il y a des licences dont je peux parler pendant des heures et des heures et les référencer exagérément souvent dans un mélange entre l’ironie et le sérieux. Je pense que ça doit donc donner l’impression que je perds tout sens critique ou que je me sers de quelques licences comme mètres étalons auxquels tous les mangas/animes devraient se conformer mais je ne pense pas que ça soit réellement le cas.

- VO ou VF ? Ou ça dépend ? Pourquoi ?

V.O. car la série a été pensée d’une certaine façon, notamment pour le texte et les voix et ça ne peut pas être totalement respecté en dehors de la version originale. Etant principalement orienté sur les animes, je dirais aussi que les seiyuus restent meilleurs que les comédiens de doublages francophones. Je sais que c’est de moins en moins le cas et que ça vient aussi du fait que je comprends oralement le français (il y a bien des dialogues ou chansons japonais que je trouverais « cringes » si je les entendais dans ma langue maternelle à mon avis) mais une fois qu’on est habitué à la V.O., on a du mal à en repartir. Finalement, si je pense qu’au jour d’aujourd’hui, il y a pas mal de bonnes V.F., je préfère partir sur la V.O. de base car ça reste souvent meilleur et qu’on minimise donc « les risques ».

- Quel est le personnage qui t’a le plus marqué dans cette série en bon ou mauvais et pourquoi ? J’essaie vraiment d’avoir une vision holiste des éléments d’une série que je regarde, y compris pour les personnages qui sont à contextualiser, qui doivent se compléter, ... Mais pour ne citer qu’un seul personnage de Madoka Magica, je vais partir sur Homura Akemi. Son personnage est ambigu et complexe (même si sa décision finale dans Rebellion est relativement manichéenne, le cheminement jusque là ne l’est pas et la situation reste complexe et ouverte), intelligemment utilisé pour faire avancer l’histoire et elle complète magnifiquement le personnage principal (Madoka) en étant à la fois pareil et opposée à elle. Tout ça se retrouve d’ailleurs sur son design et ses variations mais transparaît également en sous-texte dans toute la série, même quand Homura n’est pas directement impliquée.

- Penses-tu que cette série animée a forgé une partie de ton identité ou de ta culture personnelle ? Si oui, peux-tu donner des exemples ?

Je pense que oui mais que vu que je l’ai découverte assez récemment, ça a eu relativement peu d’impact par rapport à ce mon énorme appréciation de la série. Pour répondre malgré tout, je dirais que, même si j’appréciais ces éléments auparavant, je suis devenu encore plus sensible aux histoires mettant en exergue les différents sentiments de rébellions (au sens large du terme) ou à l’importance d’avoir des caractères designs qui illustrent les convictions des personnages et ce qu’ils représentent. D’ailleurs, j’accorde plus d’attention à ça quand je regarde un anime ou quand j’écoute quelqu’un parler d’une œuvre ou la critiquer. Madoka Magica m’a aussi un peu réconcilié avec les œuvres « qui deviennent vite très dark » car, avant, je commençais à me faire la réflexion qu’elles étaient presque toujours caricaturales.

- Préfères-tu garder ta passion pour toi ou la partager avec les autres ? Pourquoi ?

De nouveau, mon mémoire me donnerait envie de rédiger deux pages pour répondre... Comme beaucoup, j'aime partager sur mes séries préférées, mes réflexions sur le sujet, ... Après, il va forcément y avoir des choses que j'ai envie de garder pour moi mais je pense que ça reste rare.

- Préfères-tu échanger en IRL ou virtuellement à propos des séries ? Quels avantages personnels tires-tu de ces moyens d'échange ?

C'est toujours plus agréable I.R.L. car l'échange est plus fluide, complet, prend plus en compte la communication non verbale, ... On peut aussi plus facilement construire des réflexions ensemble ou encore, puisque c'est généralement avec des gens qu'on connaît, faire des liens entre les éléments qu'on discute et des réflexions sociologiques, philosophiques, politiques, ...

Néanmoins, ce genre de conversations est assez rare car il faut qu'on soit libre au même moment, qu'on ait du temps à consacrer à ces discussions (et donc pas trop de sujet plus urgent), qu'on arrive à construire un discours intelligible sans trop tronquer ce qu'on veut exprimer (ce qui devient vite difficile si on a vu une série il y a déjà un moment), ...

Les discussions virtuelles permettent de compenser ces problèmes mais j'ai parfois tendance à les laisser tomber. D'une part parce que je reporte le moment de répondre (si je n'oublie pas...) et que ça les raccourcit. Un autre problème que je rencontre est que – sans me prendre pour quelqu'un de spécial – j'ai une lecture des différents médias que peu de gens partagent donc j'ai tendance à être réticent à parler avec des gens que je ne connais pas personnellement.

Pratiquement, je lis beaucoup d'avis sur le net mais j'interviens assez peu (bien que j'aie pu avoir des conversations intéressantes par le passé) et je préfère les discussions I.R.L. bien qu'elles ne soient pas toujours possibles (surtout depuis le premier confinement) et qu'on ne reste pas des heures sur les animes.

- D'après toi, savoir juger les bons ou les mauvais animés est-il une affaire de goût individuel ou une compétence que l'on acquiert au fil du temps ?

Le problème c'est que « le goût individuel », ça n'existe pas vraiment. Après, il est certain que la façon dont on va évaluer la qualité de quoi que ce soit va beaucoup évoluer en même temps que nous et donc avec le temps.

Je ne vais pas m'étendre longuement mais je dirais qu'évaluer des séries animées demande à la fois d'en avoir consommé un certain nombre (pas besoin d'en avoir vu des centaines mais il faut avoir une certaine expérience du média) mais aussi de s'intéresser à des questions de communication, de politique, de sociologie, d'histoire, ... qui permettent de mieux comprendre tout ce qu'on consomme.

Même si certains aiment dire qu'il faut juger les œuvres pour « elles-mêmes », elles ont toujours un (plusieurs même) sens, contexte, message, but, ... Si je n'évalue pas ce que je regarde d'une façon

dichotomique ou manichéenne, mon évaluation va forcément dépendre de tous ces aspects et donc de comment mes convictions évoluent avec le temps.

- Reconnais-tu appartenir à un fandom, es-tu familier avec ces genres de communautés ? Si oui, quel est ton avis général sur les fandoms de nos jours ?

J'appartiens à des fandom si on considère que la condition d'entrée est d'être un « gros fan' » et de regarder ce que les autres fans' font mais je n'appartiens à aucun fandom s'il est nécessaire d'être actif au sein dudit fandom pour en faire partie. Si je dois répondre par oui ou par non, je dirais oui mais j'accepterais qu'on considère que non.

On dit souvent que les fandoms sont hyper toxiques mais je ne pense pas que les comportements qu'on retrouve sont spécifiques aux fandoms ou aux séries animées en général... Forcément, si on rassemble des milliers de gens (surtout si leur plus gros point commun, c'est d'être fan' d'une série animée), il va y avoir de la dissension. Aussi, le propre d'être consommateur de quelque chose, c'est de créer un jeu stratégique où on doit se rapprocher des autres consommateurs mais pas trop et s'éloigner des non consommateurs mais pas trop non plus... Bref, je pense que quand on parle de fandom, on parle souvent de juste une partie des stratégies sociales qu'on peut retrouver dans la plupart des mouvements sociaux. Pour quand même donner un petit avis, quitte à me répéter un peu, je pense que les comportements qu'on retrouve dans les fandoms dépendent de la relation entre ce qu'une œuvre va véhiculer et les fans que ça va lui apporter.

- (Question si tu as déjà participé à une convention)

Lors de tes expériences en conventions, as-tu pu interagir avec d'autres fans, lancer des discussions sur des centres d'intérêts, créer des liens ?

Je n'ai pas (encore, probablement) participé à une convention.

- Comment vois-tu la culture des animes en France par rapport à d'autres genres ? (Séries animées US, web-séries animées françaises)

Depuis déjà quelques années, c'est une pratique qui a énormément gagné en légitimité, notamment parce que des personnes « culturellement dominantes » leur trouvent un certain intérêt et que c'est donc beaucoup plus normal d'en consommer.

Concrètement, ceux qui viennent de milieux plus défavorisés culturellement vont en consommer peu au-delà d'un certain âge car ils considéreront que ça reste pour les enfants (bien que même ça, ça devient de moins en moins vrai) et que ce n'est pas de la culture. Ceux qui ont un capital culturel plus étendu font plus la part des choses en reconnaissant que ça peut être une pratique culturelle bien qu'elle doive être complétée par d'autres activités (auquel cas, orienter vers les jeunes vers des séries animées

« plus intelligentes » peut être considéré comme une porte d'entrée vers d'autres pratiques culturelles dans le futur).

Si la légitimité des pratiques culturelles reste toujours dynamique, je dirais qu'au moins dans le futur proche, on devrait rester dans le schéma actuel avec les séries animées devenant de plus en plus légitimes (aussi pour les grands, notamment les animes qui sont aujourd'hui assez largement regardés et plus tellement un truc de niche) mais sans devenir une pratique « très légitime réservée aux plus cultivés » ni une pratique « noble » pour autant.

- En tant que jeune adulte, les animes t'ont-ils donné un « sens » à la vie ou généré des questionnements et des réflexions ou te permettent-ils seulement d'échapper à la vie quotidienne comme un moyen de divertissement ?

Clairement, les animes et mangas ont largement contribué à ma construction sociale et à mes réflexions, c'est encore le cas aujourd'hui (mes meilleurs amis disent que je suis plus un personnage qu'une personne et je dirais même que je suis une espèce d'agglomération de personnages – ça se voit même dans mes goûts vestimentaires !). Sans trop donner de précision, on va dire que je suis pas mal sujet à des moments où je suis assez dépressif, ce qui réduit fortement les activités auxquelles je prends part, les mangas et animes devenant donc de plus en plus importants relativement au reste. Sur ce point, je dois reconnaître qu'ils deviennent parfois une échappatoire bien que je continue de rester réflexif et critique pendant mes lectures et visionnages donc c'est à voir...

Mais je pense que ma « spécificité » c'est surtout que j'ai été sensible déjà très jeune aux messages et valeurs véhiculés dans ce je consommais et aux aspects sociopolitiques en général. D'un côté, je pense que ça m'a permis d'avoir des interprétations très larges, originales ou sociologiques des œuvres que je consommais (j'ai souvent constaté que la façon dont je comprenais des histoires et personnages étaient relativement uniques, ce qui n'est ni bien ni mal mais assez parlant on va dire). D'un autre côté, si ça m'a rendu sensible à ce que les auteurs et personnages essayaient de me dire, j'ai dû faire attention à ne pas devenir trop relativiste, perméable ou bigot vis-à-vis de ce que je pouvais « absorber » (parfois je suis tombé dans ce « piège » et parfois la peur de tomber dedans a pu me rendre trop fermé...).

En bref, les mangas et animes ont contribué à donner à sens à ma vie et mes convictions et réciproquement mais cela a autant été un apport qu'une raison de me méfier on va dire...

- Informations complémentaires qui te tiennent à cœur et que tu voudrais ajouter ?

Pour être franc, je pourrais parler de plein de trucs qui me touchent personnellement (j'imagine que mes réponses le laissent franchement sous-entendre...) mais je vais laisser ça comme ça, notamment parce que ma tendance à tout nuancer et les recherches liées à mon mémoire font que j'aurais trop à dire... J'espère juste que mes réponses auront été pertinentes et dans l'esprit de ce qu'on me demandait. Il ne faut pas hésiter à revenir vers moi au besoin !

**Annexe 4 : Statistiques du CNC sur l'offre des chaînes thématiques d'animation en fonction des publics, source : [https://www.cnc.fr/cinema/etudes-et-rapports/etudes-prospectives/le-marche-de-lanimation-en-2019\\_1227396](https://www.cnc.fr/cinema/etudes-et-rapports/etudes-prospectives/le-marche-de-lanimation-en-2019_1227396)**

## Audiovisuel

### L'offre des chaînes thématiques d'animation

A l'offre des chaînes nationales, s'ajoute l'offre d'animation des chaînes thématiques diffusées sur le câble, le satellite, la fibre et l'ADSL. En 2020, 21 chaînes consacrent au moins un quart de leur grille de programmes à l'animation (hors canaux de diffusion décalée). L'offre s'est enrichie d'une chaîne par rapport à 2019 : la chaîne Adult Swim (groupe WarnerMedia) est diffusée depuis juillet 2019 entre 23h et 2h sur le canal de la chaîne Toonami.

#### Liste des chaînes d'animation diffusées sur le câble, le satellite, la fibre et l'ADSL en 2020<sup>1</sup>

Adult Swim	Gong Max
Baby TV	J-One
Boing	Mangas
Boomerang (et Boomerang+1)	MCM
Canal J	Nickelodeon (et Nickelodeon+1)
Cartoon Network	Nickelodeon Junior
Disney Channel (et Disney Channel+1)	Piwi+
Disney Cinema	TéléTOON+ (et TéléTOON+1)
Disney Junior	TiJi
Disney XD	Toonami
Game One (et Game One+1)	

<sup>1</sup> Chaînes consacrant au moins un quart de leur grille de programmes à l'animation.

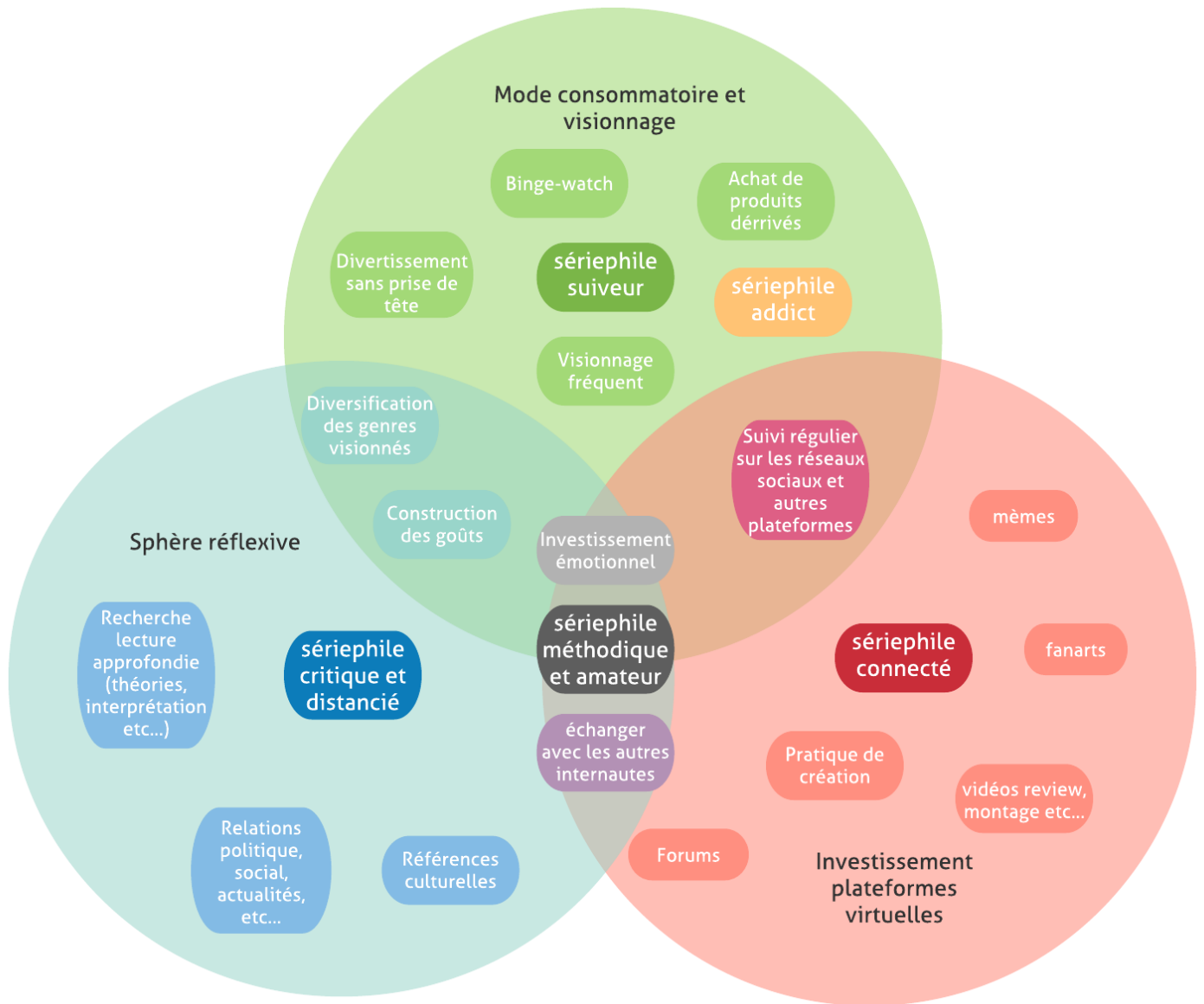
Source : distributeurs, *le Guide des chaînes* (avril 2020).

Les chaînes d'animation s'adressent à des publics différents. Quatre catégories de chaînes peuvent être distinguées selon l'âge du public visé :

- pour les enfants de moins de 3 ans : Baby TV ;
- pour les 3-6 ans : Boomerang, Disney Junior, Nickelodeon Junior, Piwi+ et TiJi ;
- pour les 7-14 ans : Boing, Canal J, Cartoon Network, Disney Channel, Disney Cinema, Disney XD, Nickelodeon, TéléTOON+ et Toonami ;
- pour les adolescents et les jeunes adultes (15-34 ans) : Adult Swim, Game One, Gong Max, J-One, Mangas et MCM.

D'après l'édition 2020 du *Guide des chaînes* (disponible sur [www.cnc.fr](http://www.cnc.fr)), l'animation compose 30 % de l'offre de programmes sur Game One, 50 % sur MCM, 64 % sur J-One, 67 % sur Disney Channel, 70 % sur les chaînes Nickelodeon, 80 % sur Disney XD et Mangas, 85 % sur Canal J, 90 % sur Disney Junior et 98 % sur TiJi.

*Annexe 5 : Schéma récapitulatif représentant les différentes typologies de fans en fonction de trois axes (réalisation personnelle) :*



**Annexe 6** : Exemple de Page d'informations sur l'épisode 5 de la saison 1 des Simpson avec la possibilité d'ajout de référence en cliquant sur « Ajouter une référence », source :

[http://www.simpsonspark.com/episodes/terreur\\_a\\_la\\_recre.php](http://www.simpsonspark.com/episodes/terreur_a_la_recre.php)

### Références

**Full Metal Jacket** (film)

**Le jour le plus long** (film)

**Patton** (film)

**Freddy Krueger** (Personnage de fiction) : Quand Herman donne le plan de bataille pour la 1ère fois, il dit que l'attaque se déroulera à Elm Street, faisant référence à Freddy Krueger qui n'attaque que dans cette rue.

**Full Metal Jacket** (Film) : La scène où l'armée de Bart s'entraîne jusqu'au coucher du soleil est une référence au film Full Metal Jacket.

**Le Jour le plus long** (Film) : Dans la scène où Nelson se fait attaquer, le casque posé à l'envers fait penser à la dernière image du film Le Jour le plus long.

**Patton** (Film) : Plusieurs répliques, la scène de Bart qui frappe un de ces soldats (parce qu'il est un trouillard) et la musique de cette scène font penser au film Patton.

**V-J Day in Times Square** (Photographie) : Après que Bart et son armée aient vaincu Nelson, tandis que tous fêtent cette victoire, un garçon déguisé en marin attrape Lisa, la penche en arrière et l'embrasse passionnément alors qu'on les prend en photo - en référence à la célèbre photo du V-J Day in Times Square où un marin embrassait en public une infirmière qu'il ne connaissait pas pour fêter la fin de la Seconde Guerre mondiale.

**Les Bleus** (Film) : Herman détruit le sac de sable avec une baïonnette comme un personnage du film Les Bleus.

**Marlbrough s'en va-t-en guerre** (Chanson) : Le titre québécois de l'épisode (Bart s'en va-t-en guerre) fait référence à la chanson Marlbrough s'en va-t-en guerre.

**"Luke la main froide"** (film, 1967) : La scène avec Bart et les reflets dans ses lunettes fait écho au personnage du capitaine dans ce film.

 Ajouter une référence



### Terreur à la récré


Saison 1 - Episode 5

Code : 7G05 | N° : 5 | Durée : 22'36



< [Episode précédent](#) [Episode suivant](#) >


Terreur à la récré

[Guide des épisodes](#)

 [Voir le script de l'épisode en VF](#)


### Dates de diffusion


 04-02-1990  12-01-1991

 23-02-1991

[Toutes les diffusions de cet épisode](#)

### Titres de l'épisode

 Bart the General

 Bart s'en va-t-en guerre

**Annexe 6.1** : Tableau de Statistiques de fréquentation du site The Simpsons Park, source :

<http://www.simpsonspark.com/site.php>

### Statistiques de fréquentation

	2000	2001	2002	2003	2004
Visiteurs uniques	30 341	155 262	225 962	395 680	482 571
Pages vues	117 328	1 056 526	1 373 868	2 526 460	2 698 108

	2005	2006	2007	2008	2009
Visiteurs uniques	740 874	1 085 417	1 889 388	1 408 548	1 273 549
Pages vues	3 952 399	5 763 717	9 637 327	5 879 701	5 711 912

	2010	2011	2012	2013	2014
Visiteurs uniques	1 598 833	1 620 136	1 099 078	878 104	745 941
Pages vues	8 375 477	6 663 434	4 544 390	3 945 803	3 432 683

	2015	2016	2017	2018	2019
Visiteurs uniques	609 907	566 557	445 781	105 944	187 519
Pages vues	2 786 065	1 989 342	1 440 862	480 483	1 063 905



## Annexe 6.2 : Commentaire sur la saison 1 des Simpsons par un internaute sur le forum :

**alex\_on\_ice**  
Membre des tailleurs de pierre  
☆☆☆☆  
Messages : 629



**Re : Saison 1 : Votre avis ?**  
« Répondre #1 le: Aot 18, 2011, 15:08:16 »

Merci beaucoup pour la création de ce Topic **American Dad**. J'en attendais un nouveau depuis pas mal de temps. 😊 En plus, cela tombe bien, la saison 1 fait partie des saisons que j'ai revisionné pendant ces vacances d'été donc la saison est pleinement enregistré dans ma mémoire. 😊 Comme je n'ai pas encore fait de classement complet pour cette saison encore (avec des notes précises et des places précises) je vais procéder comme j'ai l'habitude de le faire, c'est-à-dire regrouper les épisodes en petits groupes. Il n'y a pas d'ordre particulier pour l'instant. 😊

### Saison 1

#### Les très bons épisodes:

- Terreur à la récré
- L'abominable homme des bois
- Un clown à l'ombre

#### Les bons épisodes:

- Noël Mortel
- Bart a perdu la tête (J'hésite parfois a le mettre dans ce groupe. Quelques fois j'ai envie de le mettre dans le groupe en dessous)
- Marge perd la boule (J'hésite parfois a le mettre dans ce groupe. Quelques fois j'ai envie de le mettre dans le groupe en dessous)
- L'Odyssée d'Homer
- L'espion qui venait de chez moi
- Une soirée d'enfer

#### Les épisodes normaux:

- Bart le génie
- St. Lisa Blues

#### Les mauvais épisodes:

- Un atome de bon sens (je sais que certains aiment cet épisode, mais moi, il ne m'a jamais plu)
- Simpsonthérapie

Voilà. Je vais expliquer pourquoi je n'aime pas Simpsonthérapie. Je trouve qu'il y a une scène vers la fin de l'épisode qui est assez désagréable à regarder. C'est le moment où chacun des membres de la famille Simpson s'envoie des chocs électriques. Ce moment a une atmosphère un peu désagréable tout de même. 😊 Mais je sais que cette scène ne dérange pas du tout certaines personnes et je peux comprendre le fait qu'ils puissent apprécier l'épisode (surtout avec l'apparition du Dr. Marvin Monroe 😊).

Annexe 7 : Page de profil d'un internaute sur le site SensCritique :

SC FILMS SÉRIES JEUX LIVRES BD MUSIQUE

Rébecca ...

102 éclairateurs 82 abonnés 1392 notes

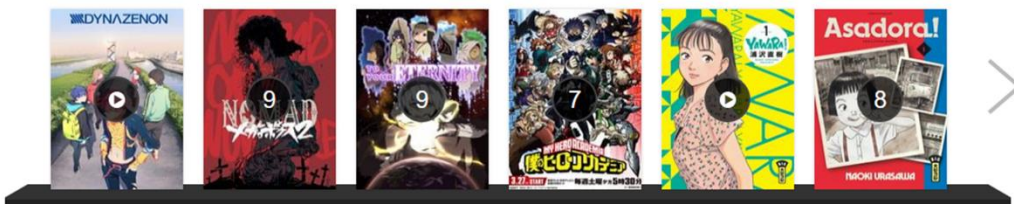
PROFIL JOURNAL COLLECTION CRITIQUES LISTES CONTACTS AIME BADGES

Versus **Éclairer**

*[Blurred text]*



Collection de ses oeuvres en cours



[> Voir la collection de grogneux \(2298 oeuvres\)](#)

*Annexe 7.1 : Extrait de la critique de Grégoire, avec l'utilisation de balises grises pour les parties de spoil :*



SÉRIES >

ACTUALITÉS

BIENTÔT

SÉRIES 2021

TOPS



### *Le Propos : C'EST UNE DINGUERIE J'VOUS DIS !!*

Beaucoup de réflexions sont transmises dans SnK, et la plupart tournent autour d'un thème central dont je ne peux pas parler sérieusement sans divulguer. Désolé donc, la suite sera une compilation de petite cases grises ! :D

Le Monde est cruel, et c'est ce contexte cruel qui produit les oppositions entre les Hommes. Essentialiser, généraliser, haïr, démoniser ses ennemis, c'est refuser de les comprendre, c'est refuser de trouver une solution acceptable aux deux parties et c'est risquer d'agir de telle manière à prolonger le quasi-insoluble cercle vicieux de la haine d'une ou plusieurs générations encore.



